

Pócimas Y BREBAJES

Un juego de Wolfgang Warsch, para que de 2 a 4 curanderos y milagrosos (a partir de los 10 años) creen su propia bolsa de ingredientes y fabriquen pócimas.

Componentes



4 marmitas (tableros de jugador)



1 marcador de puntuación con expositor de rondas

216 pizcas de ingrediente + 3 pizcas de reserva

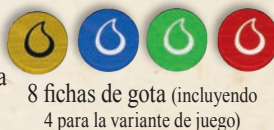


1 ficha de llama (n.º de rondas)



1 dado de bonificación

3 pizcas de reserva



8 fichas de gota (incluyendo 4 para la variante de juego)



4 fichas de puntuación

4 fichas de rata



1 libro de ingredientes negro



1 libro de ingredientes naranja

Los libros de ingredientes marcados en rojo se usan en la primera partida.



2 libros de ingredientes amarillos



2 libros de ingredientes verdes



2 libros de ingredientes rojos



2 libros de ingredientes azules



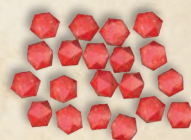
2 libros de ingredientes morados



4 viales



4 sellos 0/50

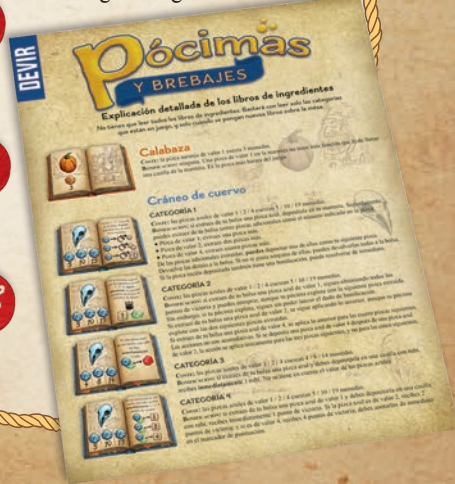


20 rubies



4 bolsas

1 catálogo de ingredientes



Descripción

Una vez al año, la ciudad de Timburgo acoge entre sus murallas un mercadillo que dura nueve días. Los mejores milagreros y matasanos del país se reúnen allí para exhibir sus remedios curativos. Olor de pies, morriña, hipo y mal de amores: tienen una cura



para cualquier cosa. Todos los curanderos tienen su preparado especial de elaboración propia.

Cada jugador extrae componentes de su propia bolsa de ingredientes hasta que considera que su pócima está en su punto. Pero hay que tener cuidado: ¡cualquier exceso en la cantidad de tales ingredientes especiales podría hacer saltar la marmita por los aires!



Por tanto, podría ser una buena estrategia plantarse antes de que sea demasiado tarde, aunque eso suponga conformarse con menores beneficios para empezar, con vistas a mayores rendimientos futuros e ingredientes más valiosos. Así que reserva tus ingredientes más valiosos: puede que tu próxima pócima sea la mejor.

Preparación

Inicia la partida el último que haya cocinado algo. Como primer jugador, baraja las cartas de pitonisa y colócalas boca abajo formando un mazo. Seguidamente, prepara el marcador de puntuación: la ficha de llama debe



ocupar la casilla 1 del expositor de rondas y las cuatro losetas de sello ocupan las cuatro casillas de sello, mostrando la cara «0».

Coloca en el centro de la mesa todas las pizcas de ingrediente, repartidas en tres grupos (al azar, pero separando los ingredientes según su valor): un grupo solo con las de valor 1; un grupo solo con las de valor 2 y un grupo con las de valor 4.



De los libros de ingredientes, coloca, para empezar, los libros naranja y negro. Necesitarás estos libros en cada partida. En el libro negro hay una página para partidas de 2 jugadores y otra para partidas de 3 y 4 jugadores. El número de jugadores viene indicado por el número de marmitas representadas en la parte inferior.

Libro negro para 2 jugadores



El resto de libros de ingredientes se clasifican en cuatro categorías, cada una compuesta por cinco ingredientes distintos (verde, azul, rojo, amarillo y morado). La categoría a que pertenece cada libro está indicada por la cantidad de marcapáginas en el borde inferior del libro. Asegúrate de mirar tanto el anverso como el reverso de los libros.



Libro rojo de la categoría 1 (un marcapáginas)

Los ingredientes de cada categoría han sido seleccionados para que combinen bien entre ellos. Para la primera partida, recomendamos utilizar la categoría 1 (libros con solo un marcapáginas). Una vez familiarizados con la categoría, recomendamos probar la categoría 2; luego, la categoría 3 y, finalmente, la categoría 4. Los jugadores experimentados también pueden componer sus propias combinaciones de categorías.

Para empezar, utiliza únicamente los libros verde, azul y rojo de una categoría. Deja a un lado los libros amarillo y morado, por el momento.

Cada jugador toma una bolsa, una marmita, un vial y las fichas de su color; pone la ficha de puntuación sobre la loseta de sello de su mismo color; coloca su marmita delante de él, mostrando la cara sin probetas, y coloca

una gota en la casilla 0, en el centro de la marmita ❶ (la otra gota se deja en la caja, ya que solo se necesita en la variante). Coloca su vial en el platillo grande junto a la marmita (abajo a la derecha) ❷ mostrando la cara llena, y un rubí en la bolsa (abajo a la izquierda) ❷. Coloca la ficha de rata en el cuenco



pequeño, junto al vial ❸. A continuación, cada jugador toma cuatro pizcas blancas de valor 1, dos blancas de valor 2, una blanca de valor 3, una naranja de valor 1 y una verde de valor 1, y las introduce en su bolsa ❹. En el lado izquierdo del libro presente en el tablero de jugador se indica las pizcas que deben introducirse en la bolsa al comienzo de la partida ❹.



Disposición inicial

Cómo se juega

La partida se juega en 9 rondas y la ficha de llama colocada en el expositor de rondas indica la ronda en curso.

Cartas de pitonisa



Al iniciar cada ronda, el jugador que tiene delante las cartas de pitonisa lee en voz alta la primera carta; después, la deja boca arriba junto al marcador de puntuación, iniciando así la pila de descarte. La acción leída se aplica a todos los jugadores. Si la acción indica que los jugadores pueden tomar una pizca amarilla o morada, solo pueden hacerlo si ya ha sido revelado el correspondiente libro de ingredientes (consulta el apartado «Expositor de rondas»). Si se trata de una carta de pitonisa morada, se resuelve directamente antes de iniciar la ronda. Si es una carta azul, su efecto se aplica durante toda la ronda o al finalizar esta.

Las ratas

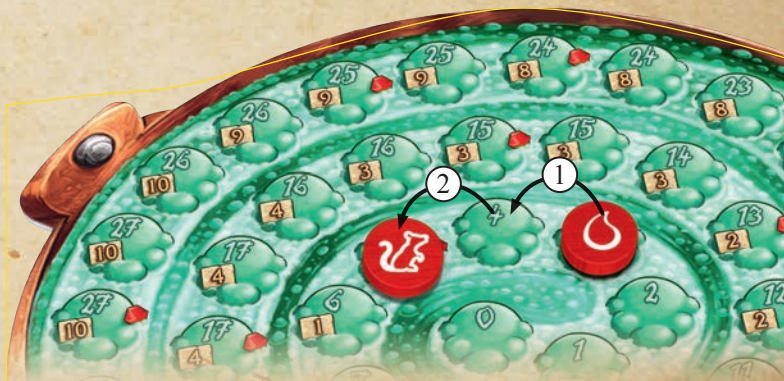
(a partir de la segunda ronda)



Las ratas entran en juego una vez leídas las cartas de pitonisa. Las ratas contribuyen a que tu marmita esté un poco más llena, incluso antes de que la pócima esté preparada. Excepto el jugador que va en cabeza, todos pueden echar colas de rata en sus marmitas, permitiéndoles avanzar con sus respectivas fichas de rata en su marmita. Para determinar cuántas casillas puede avanzar la ficha de rata, cada jugador cuenta la cantidad de colas de rata que hay entre él y el jugador en cabeza en el marcador de puntuación. La ficha de rata se coloca en la casilla de la ficha de gota y, seguidamente, avanza tantas casillas como el número de colas de rata.



Ejemplo: el jugador verde va en cabeza. El jugador azul ocupa la segunda posición, pero entre ellos no hay ninguna cola de rata; por tanto, el jugador azul no puede utilizar su rata en esta ronda. Entre el jugador verde y el amarillo hay una cola de rata; así pues, el jugador amarillo puede avanzar su ficha de rata una casilla a partir de la ficha de gota. Entre el jugador verde y el rojo hay dos colas de rata, por lo que el jugador rojo puede avanzar dos casillas con su ficha de rata a partir de la ficha de gota.



Una vez contadas las colas de rata y movidas las fichas de rata en consecuencia, los jugadores preparan sus pócimas todos a la vez.



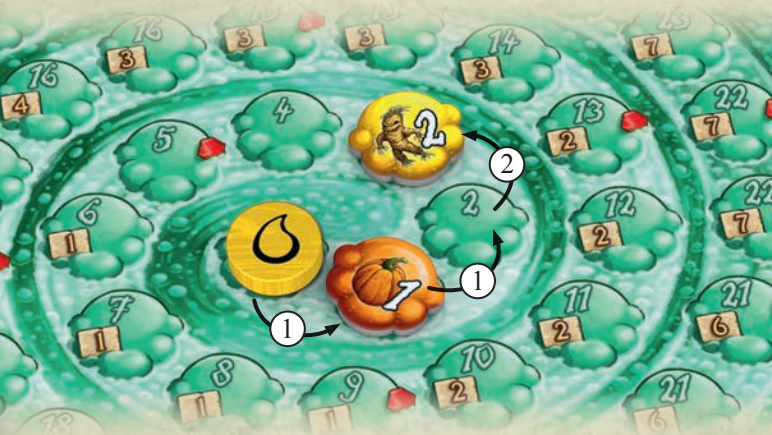
Preparar pócimas

Para preparar las pócimas, cada jugador extrae de su bolsa una pizca de ingrediente tras otra y las va depositando a lo largo del recorrido numérico de sus marmitas. Los jugadores van llenando su marmita **al mismo tiempo**, no por turnos.

Atendiendo a su valor, deposita la primera pizca extraída de la bolsa en la casilla correspondiente más allá de la ficha de gota (o de la rata, si tiene una en la marmita). Las pizcas de ingrediente tienen valores 1, 2, 3 y 4.

Una pizca de valor 1 se deposita en la primera casilla a continuación de la ficha de gota o de la rata; una pizca de valor 2, en la segunda casilla; y así sucesivamente. La siguiente pizca extraída de la bolsa se deposita más allá de la anterior pizca, atendiendo a su valor.

Cualquier casilla vacía entre las pizcas debe permanecer vacía.



***Ejemplo:** la primera pizca que extrae Lucas de su bolsa es una pizca naranja de valor 1, y la deposita en la casilla a continuación de la ficha de gota (casilla 1). Seguidamente, extrae de su bolsa una pizca amarilla de valor 2, y la deposita dos casillas más allá de la pizca naranja, en la casilla 3. Si posteriormente extrae otra pizca de valor 1, debería depositarla en la casilla 4.*

Después de cada pizca extraída y depositada en la marmita, cada jugador **decide** si quiere extraer **otra pizca** de su bolsa, o si prefiere plantarse. Sin embargo, también puedes verte obligado a plantarte por la última pizca que has extraído de tu bolsa. Los jugadores que se han plantado dejan sus bolsas sobre la mesa, evidenciando así que ya no siguen extrayendo pizcas de su bolsa. **No se permite, en ningún caso, mirar el interior de las bolsas durante toda la partida.**

Frenado por una explosión



Si la suma de **todas las pizcas blancas** extraídas es **superior a 7**, tu marmita contiene demasiadas guindas y la marmita salta por los aires. El jugador cuya marmita explota se ve obligado a plantarse, ¡y **no puede seguir extrayendo pizcas!** Sin embargo debe depositar la última pizca extraída en la marmita.

¡IMPORTANTE! Para determinar si se produce una explosión, solo se suman los valores de las pizcas blancas. **¡Los valores de las pizcas de otros colores no cuentan!** Las acciones relacionadas con las cartas de pitonisa y con las pizcas (consulta el apartado siguiente) no se ven afectadas por la explosión.



***Ejemplo:** las pizcas blancas que Nina ha depositado ya en su marmita suman un total de seis (2+3+1=6). La pizca naranja no cuenta. Nina decide extraer otra pizca de su bolsa. Extrae una pizca blanca de valor 2 (círculo rojo). Ahora la suma total es de 8 y su pócima explota. Se ve obligada a plantarse y ya no puede extraer más pizcas de su bolsa.*

Acciones de pizca

Las pizcas no solo llenan la marmita; la mayoría de ellas te proporcionan acciones especiales. Las únicas pizcas que no ofrecen acciones especiales son las blancas y las naranja. Las pizcas azules, rojas y amarillas ofrecen una acción especial que se activa en cuanto son extraídas de la bolsa. Si lo deseas, puedes dejar pasar acciones que, de otro modo, podrías llevar a cabo.



Ejemplo: Lucas extrae una pizca azul de valor 2. La deposita en su marmita y, seguidamente, dispone de una acción que le permite extraer de su bolsa dos pizcas más, pero solo puede depositar una en su marmita. Extrae una pizca blanca de valor 3 y una roja de valor 1. Comprensiblemente, decide depositar la pizca roja de valor 1 en su marmita y devuelve la blanca al interior de su bolsa. También podría haber optado por no depositar ninguna de las pizcas.

Las acciones de las pizcas verdes, moradas y negras solo se pueden aplicar al **final de la ronda** (consulta el apartado sobre puntuación). Al final de este reglamento puedes encontrar una descripción detallada de todas las acciones.

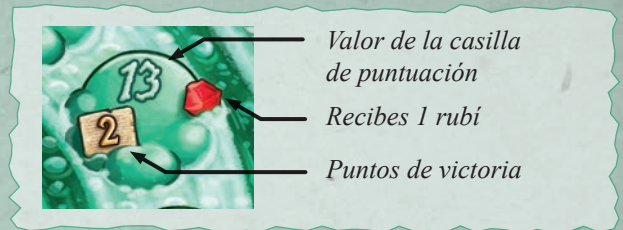
Viales

Puedes usar tu vial para devolver a la bolsa la **última** pizca extraída. **Importante:** si la última pizca extraída provoca la **explosión** de la marmita, **¡ya no podrás seguir utilizando el vial!** Después de utilizar el vial, puedes seguir extrayendo pizcas de la bolsa. Para indicar que el vial ha sido utilizado, dale la vuelta, para que muestre la cara de vacía. Para usar de nuevo el vial, debes volver a llenarlo (consulta la fase F del apartado sobre puntuación); es decir, el vial solo se puede utilizar una vez por ronda.

Cuando todos los jugadores han decidido no extraer más pizcas de sus bolsas, o se han visto obligados a plantarse a causa de una explosión (demasiadas pizcas blancas), se inicia la fase de evaluación.

Evaluación

La **casilla inmediatamente a continuación de la última pizca extraída** de cada jugador indica la respectiva **casilla de puntuación** de esta ronda. Al determinar la casilla de puntuación, no importa si la última pizca extraída ha provocado, o no, la explosión de la marmita.



Ejemplo: la casilla de puntuación del ejemplo anterior; en el que la marmita de Nina explotó, es la casilla 10 (círculo amarillo).

Puedes seguir fácilmente cada uno de los pasos de la fase de evaluación gracias a la hilera de estandartes que hay en el marcador de puntuación, de izquierda a derecha.



Los jugadores cuya marmita ha saltado por los aires no participan en el paso A de la evaluación.



A) Dado de bonificación

En primer lugar, todos aquellos cuya **pócima no ha explotado** comprueban quién ha alcanzado la **casilla de puntuación de valor más alto**. Si varios jugadores han alcanzado casillas del mismo valor, comprueban quién ha llegado más lejos con las pizcas en su marmita (ya que varias casillas consecutivas pueden tener el mismo valor). Ese jugador obtiene una tirada de **dado de bonificación**. En caso de empate, todos los empatados obtienen la tirada de dado.



El jugador recibe 1 punto de victoria.



El jugador recibe 2 puntos de victoria.



El jugador recibe 1 rubí.



El jugador puede avanzar su gota una casilla (aparta primero las pizcas, si es necesario).



El jugador recibe una pizca naranja y la introduce en su bolsa.



María



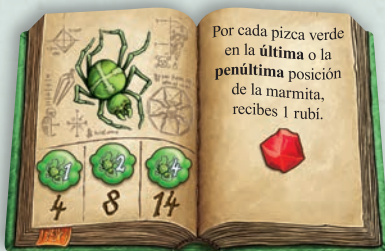
Lucas

Ejemplo: María y Lucas han llegado ambos a casillas de valor 23, y también se han detenido a tiempo, antes de que sus marmitas exploten. Sin embargo, la casilla de puntuación de María (círculo rojo) está más avanzada que a la de Lucas (círculo amarillo). Así pues, María obtiene la tirada de dado de bonificación.

B) Acciones de pizca

Comprueba si se han extraído pizcas negras, verdes o moradas. Empezando por el primer jugador, y luego por turnos, se resuelven las acciones de dichas pizcas (consulta la descripción de las cartas de ingrediente). ¿Cuántas pizcas negras tiene cada jugador? Cualquiera que haya extraído más pizcas negras que los jugadores que tiene sentados a cada lado (consulta las acciones), recibe las bonificaciones correspondientes. Seguidamente, comprueba si se cumplen los requisitos de las pizcas verdes; y así sucesivamente.

Por ejemplo, en el caso del libro que se muestra en la imagen, todos los jugadores reciben 1 rubí por cada pizca verde que hayan depositado en la última o la penúltima casilla de sus marmitas.



C) Rubíes

Todos los jugadores en cuya **casilla de puntuación** se muestra un rubí, reciben un **rubí**. No importa si la marmita del jugador ha explotado o no.



¡ATENCIÓN! Los jugadores cuya marmita ha explotado deben escoger ahora entre la opción del paso D o la del E.



D) Puntos de victoria

Empezando por el primer jugador, y por turnos, cada jugador recibe la cantidad de **puntos de victoria** indicada en sus respectivas casillas de puntuación. Cada jugador avanza su ficha en el marcador de puntuación, tantas casillas como le corresponda.

Ejemplo: la casilla de puntuación de Lucas (amarillo) es la 23, con 7 puntos de victoria, por lo que avanza siete casillas con su ficha de puntuación.



Nota: si llegas a la última casilla de tu marmita (33), o la sobrepasas, deposita la pizca en la 33 y contabiliza lo que indica la cuchara: recibes 15 puntos de victoria y puedes realizar compras con 35 monedas (consulta el paso E). Cualquier jugador que alcance la última casilla (la de puntuación más alta posible), obtiene una tirada de dado de bonificación, siempre que su marmita no haya explotado.

E) Comprar pizcas

Empezando por el primer jugador, y por turnos, cada jugador puede comprar **una o dos pizcas de diferentes colores** por ronda.

El valor de la casilla de puntuación alcanzada por cada jugador indica la cantidad de dinero que puede gastar para comprar ingredientes adicionales. Los precios de las



pizcas están indicados en los libros de ingredientes. El precio indicado en el extremo izquierdo es el de una pizca de valor 1; en el centro, el de una pizca de valor 2, y a la derecha, el de una pizca de valor 4. Si solo se indica un precio, este corresponde a pizcas de valor 1 de ese ingrediente.

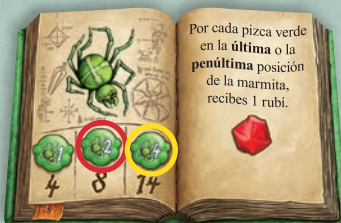
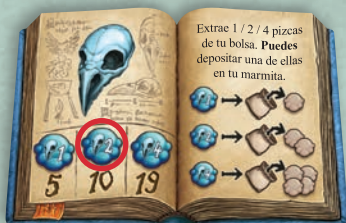
Las pizcas de más valor te permiten avanzar más casillas en tu marmita y también influyen en los libros verdes y azules, donde la acción depende del valor de la pizca. Todo el dinero que no se gasta durante las compras, se pierde. La cantidad de pizcas es limitada; en caso de que no queden pizcas del tipo deseado, los jugadores deben elegir otro tipo de pizca.

Cuando todos los jugadores han terminado de comprar, introducen las **pizcas adquiridas** en sus respectivas bolsas, **junto a todas las otras pizcas que habían extraído**.



Nina

Lucas



Ejemplo: la marmitea de Nina (rojo) ha explotado después de haber extraído la pizca blanca de valor 3. Su casilla de puntuación es la 19. Lucas (amarillo) se ha plantado a tiempo; su casilla de puntuación es la 15. Por tanto, Lucas lanza el dado de bonificación. Recibe 3 puntos de victoria y dispone de 15 monedas para realizar compras. Nina, por su parte, debe decidir si prefiere los 5 puntos de victoria o las 19 monedas. Nina opta por el dinero; compra una pizca verde de valor 2 por 8 monedas y una pizca azul de valor 2 por 10 monedas. Lucas opta por comprar una pizca verde de valor 14. Ambos jugadores pierden la moneda que les sobra.

F) Final de ronda

Al finalizar la ronda, los jugadores pueden llevar a cabo las siguientes acciones (más de una vez) a cambio de rubíes:

- **Avanzar con la ficha de gota**
Para llenar más deprisa la marmitea, los jugadores pueden pagar **2 rubíes** y avanzar **1 casilla** con su ficha de gota. En las rondas sucesivas, esto les da la ventaja de poder depositar la primera pizca que extraigan de la bolsa en una casilla más avanzada.



- **Llenar el vial**

Cada jugador puede llenar su vial pagando **2 rubíes**. Así, da la vuelta al vial para que vuelva a mostrar la cara llena. El jugador podrá usarlo de nuevo en la siguiente ronda.



Seguidamente, cada jugador toma su ficha de rata de la marmitea y la devuelve a su cuenco. Pasad el mazo de cartas de pitonisa al siguiente jugador en sentido horario, quien pasará a ser el primer jugador en la siguiente ronda. Por último, avanza la ficha de llama hasta la siguiente casilla, dando inicio así a la siguiente ronda.

Expositor de rondas

La ficha de llama siempre indica la ronda en curso y si hay que realizar o no una acción al iniciar la ronda, o qué acciones adicionales hay que aplicar en la ronda 9.



Antes de iniciar la ronda 2, entra en juego el libro de ingredientes amarillo, y antes de la ronda 3, el libro de ingredientes morado.



Antes de iniciar la ronda 6, cada jugador debe introducir en su bolsa una pizca blanca adicional de valor 1.





En la última ronda, todos los jugadores deben introducir la mano en sus respectivas bolsas y, a la señal, sacar sus pizcas todos a la vez. El jugador que lee la acción de la carta de pitonisa es el que da la orden de «¡Remover!», justo antes de que cada jugador extraiga una pizca de su bolsa o, si ha decidido plantarse, sacar la mano vacía de su bolsa.

Si lo desean, en cualquier momento de las rondas 1 a 8, los jugadores pueden decidir que a partir de ese instante las extracciones de pizcas serán simultáneas. Esto evita que nadie se aproveche de vacilaciones a la hora de sacar la mano de la bolsa, con pizca o sin ella.



Al final de la última ronda, cada jugador puede decidir si comprar un punto de victoria, ya sea con 5 monedas o con 2 rubíes. Esta acción se puede realizar tantas veces como se quiera.

Final de la partida

Gana el jugador cuya ficha de puntuación ocupe la primera posición en el marcador de puntuación. En caso de empate, gana el jugador que más llenó su marmita durante la última ronda. Si el empate persiste, todos los implicados pueden atribuirse la credencial de mayor matasanos del reino.

Variantes de juego

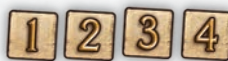
El juego permite muchas variantes. Se pueden combinar cosas y hacer que cada partida sea algo distinta de la anterior. De una partida a otra, se pueden elegir distintas categorías de libros de ingredientes. Incluso cabe la posibilidad de crear vuestras propias categorías de libros.



Después de haber jugado varias partidas, también podéis utilizar el reverso de las marmitas (la cara con probetas). En este caso, también se coloca una ficha de gota del color del jugador en la probeta del extremo izquierdo. Durante la partida, siempre que tengas la posibilidad de avanzar con tu ficha de gota (por una carta de pitonisa, una acción de pizca o pagando 2 rubíes), puedes decidir con cuál de tus dos fichas de gota quieres avanzar: con la que está en tu marmita o con la que está en las probetas. Si optas por la ficha de gota de las probetas, avánzala un recipiente hacia la derecha. Seguidamente, recibes **de inmediato** la bonificación que allí se indica:



El jugador recibe 1 rubí.



El jugador recibe los puntos de victoria indicados: 1, 2, 3 o 4 puntos de victoria.



El jugador recibe la pizca indicada y la introduce de inmediato en su bolsa.

El editor y el autor quieren dar las gracias a todos los jugadores que probaron el juego y a las personas que revisaron el reglamento.

Autor: Wolfgang Warsch. Diseño: Dennis Lohausen.
3D: designstudio1.de. Redacción: Thorsten Gimmler

Traducción: Ángel F. Bueno. Revisión: Marc Figueras y Marià Pitarque. Adaptación gráfica: Ceci RC. Edición: David Esbrí



Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló, 184.
08008 - Barcelona
www.devir.com



Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de