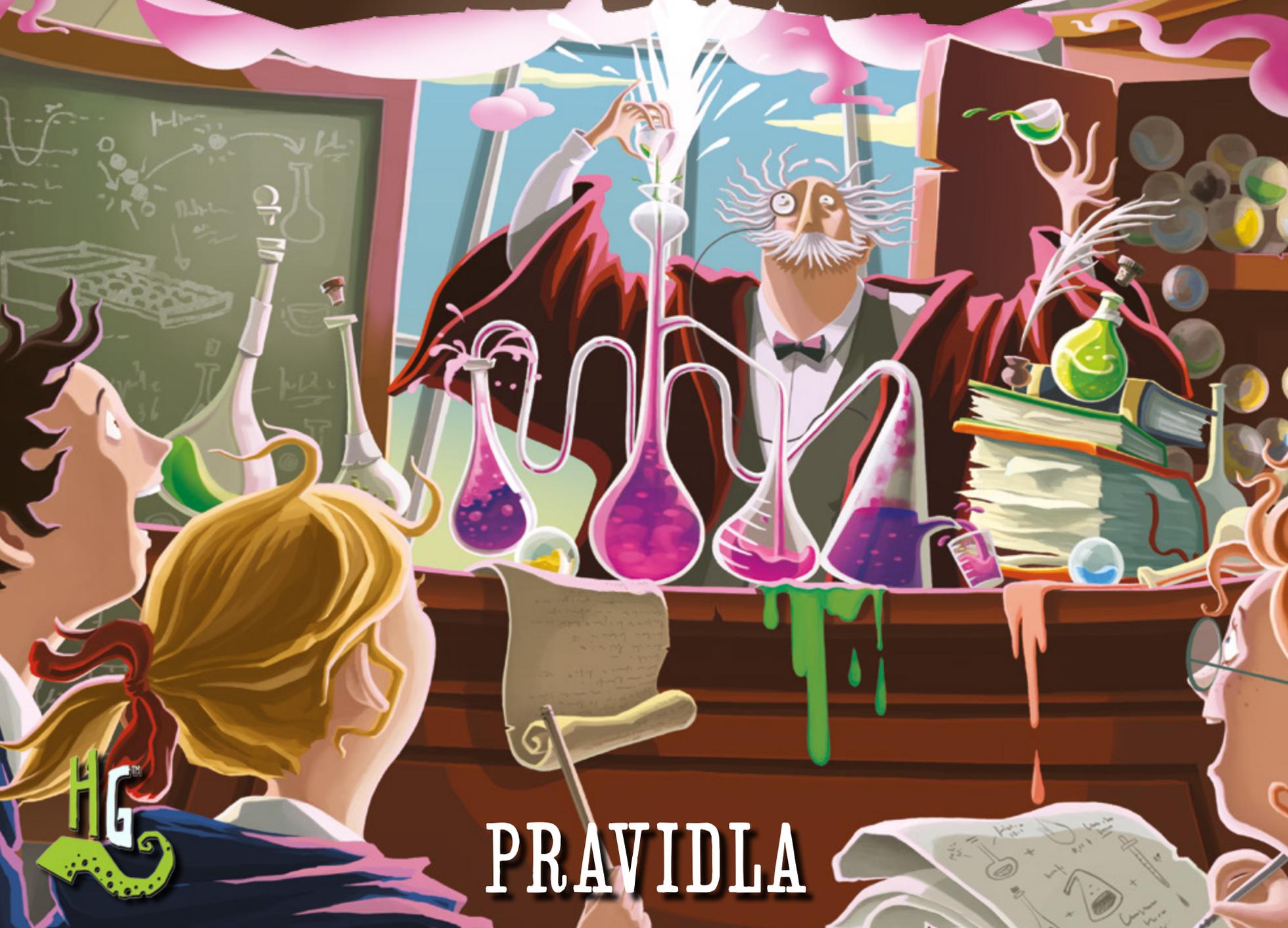


VÝBUŠNÉ LEKTVARÝ



PRAVIDLA



* PŘEHLED INGREDIENCÍ *

(Seznamus komponentus)



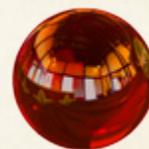
SLZY JEDNOROŽCE

Jednorožčí slzy jsou nejčistší známou tekutinou v celém magickém světě. Stačí použít pár kapek ke spuštění mocných magických efektů.

Získání slz jednorožce je velmi snadné! Mají totiž pořád depresi. Nějakého si vyhlédněte, chvíli se vysmívejte jeho rohu a připravte se na sprchu. S sebou si vezměte velký kbelík.



DRAČÍ KOUŘ



Toxické plyny vydechované těmito strašlivými ještěry jsou často vyhledávány pro jejich vysokou magickou reaktivitu. Pozor, nikdy, NIKDY to nevedechujte!

Abyste získali dračí kouř, lechtejte nos draka tak dlouho, dokud se drak vážně nenaštve. Nasbírejte kouř do lahvičky. Utečte, než vás drak zapálí.



ZLOBŘÍ HLEN

Tato extrémně lepkavá substance se používá k zahuštění jinak nestálých sloučenin. Při práci vždy používejte masku.

Bažinní zlobři trpí často rýmou. Vydejte se do mokřiny a vezměte s sebou velkou krabici papírových kapesníků. Jděte za kýchním. Nedoporučuje se osobám s citlivým žaludkem.



VÍLÍ LUPY



Velmi silná ingredience. Zlobivými zakrslíky často užívána k únosům jiných dětí a k jejich svedení na zcestí.

Chyťte vílu a jemně vyčesávejte její vlasy malým kartáčem. Zabraňte veselým myšlenkám nebo brzy zjistíte, že hlavou prorážíte strop.

VÝBUŠNÉ LEKTVARÝ

Hra o míchání lektvarů a srážení kuliček pro 2 až 4 studenty čarodějnictví

PRAVIDLA (*Faktum vysvětlivkum*)

Drazí studenti,

Čas se naplnil.

Váš poslední rok na Strašlívácké čarodějnické akademii pro duchaplné čarodějky a čaroděje se chýlí ke konci a nadchází doba vašich závěrečných zkoušek.

Pravidla jsou jako vždy stejná. Vezměte ingredience z dávkovače v laboratoři a dokončete své lektvary. Pamatujte, že případné výbuchy, které způsobíte, mohou být užitečné! Použití lektvarů, které v rámci zkoušky vytvoříte, je nejen povoleno, ale i doporučeno! Užijte je však s rozvahou, abyste dosáhli rychlejšího a kvalitnějšího výsledku. Dokažte, že jste hodni stát se brzy čarodějkou či čarodějem!

Jakmile bude rozdělen dostatečný počet žetonů dovedností, zkouška skončí. Nezapomenejte, že k získání ocenění Student roku musíte být právě vy tím, kdo uvaří nejsložitější (a nejhodnotnější) lektvary!

Hodně štěstí!

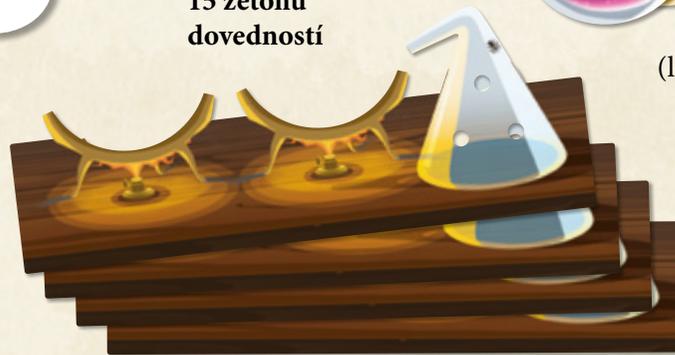
HERNÍ SOUČÁSTI

1 Dávkovač
(rozložený, připravený ke složení)

80 kuliček ingrediencí
(ve 4 barvách, 20 kuliček od každé barvy; malý pytlík s náhradními kuličkami pro případ, že nějaké poztrácíte)



15 žetonů dovedností



4 stolní desky



64 lektvarů (8 druhů)
(lektvary stejného druhu mají shodnou ikonu síly)



21 žetonů drobné pomoci



1 žeton prvního hráče

Albedus Brblál
Děkan Strašlívácké čarodějnické akademie

* HRA VE ZKRATCE *

(Pravidlis nedlouhum)

Abyste uvařili **lektvar**, vezměte si každé kolo **jednu kuličku ingredience** z **dávkovače** a nechte kuličky stejné barvy, ať se srazí a **explodují** (a ty si pak vezměte taky!). Čím **větší exploze**, tím **rychleji uvaříte** své lektvary!

Ke každému receptu bude zapotřebí mezi 4 a 7 ingrediencemi. Ty jsou zastoupeny otvory v samotných kartách lektvarů. Umístíte kuličky ingrediencí správné barvy na svou kartu lektvaru. Jakmile budou všechny otvory vyplněny kuličkou odpovídající barvy, je lektvar dokončen.

Každý lektvar má **hodnotu určitého počtu bodů**, který závisí na **počtu ingrediencí** potřebných k dokončení lektvaru a na jeho **magické síle**, kterou propůjčuje.

Jakmile hráč dokončí **3 lektvary stejné síly** nebo **5 lektvarů různých účinků**, získá **žeton dovedností**, jehož hodnota je **4 body**.

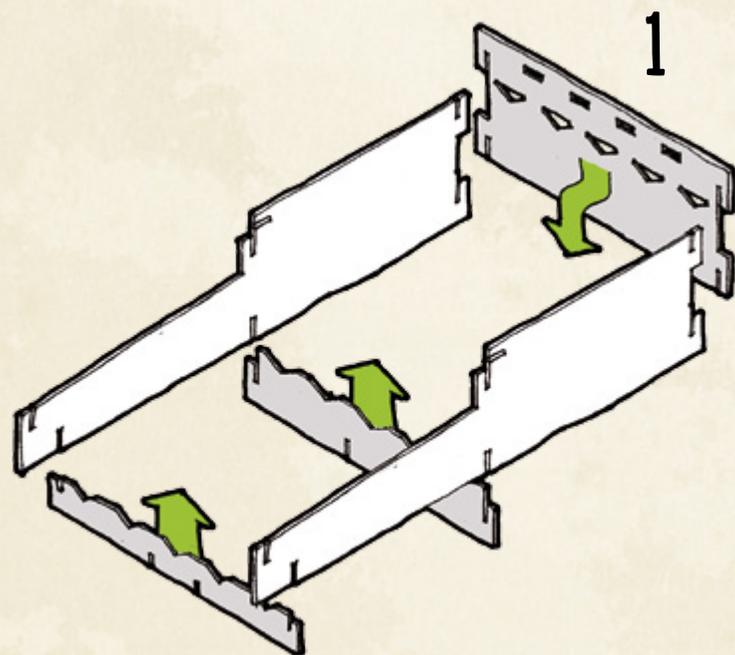
Když je uděleno potřebné množství žetonů dovedností, nastává konec hry.

Hráč, který získá nejvíce bodů, se stává vítězem.

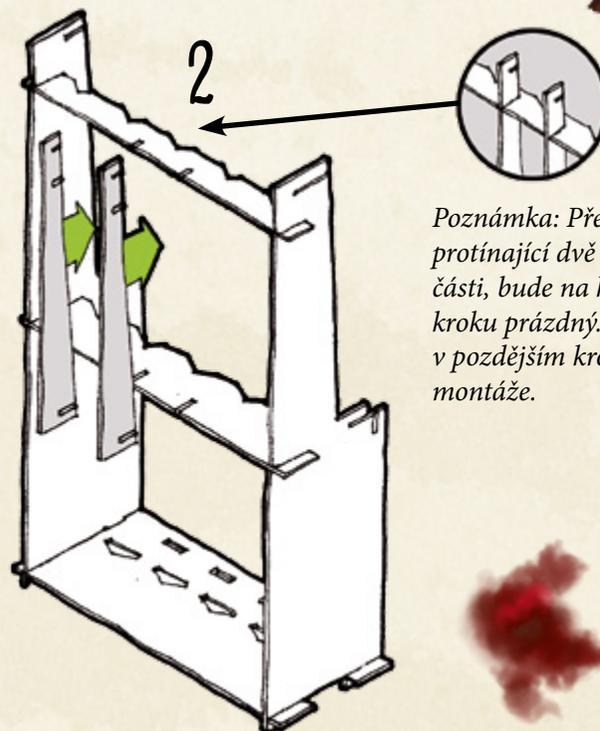
* JEDNORÁZOVÝ UDĚLEJ-SI-SÁM ZÁŽITEK *

(Montérum ikeae)

Opatrně vyjměte části dávkovače z kartonu. Pak sestavte dávkovač, jak je uvedeno na obrázcích níže.



Tato vyladěná procedura je výsledkem mnoha staletí pečlivé tvorby a úpěnlivého plánování mých předchůdců. Obzvláště pyšný jsem na ty hezké, krásné oválné otvory. Nejsou nádherné?

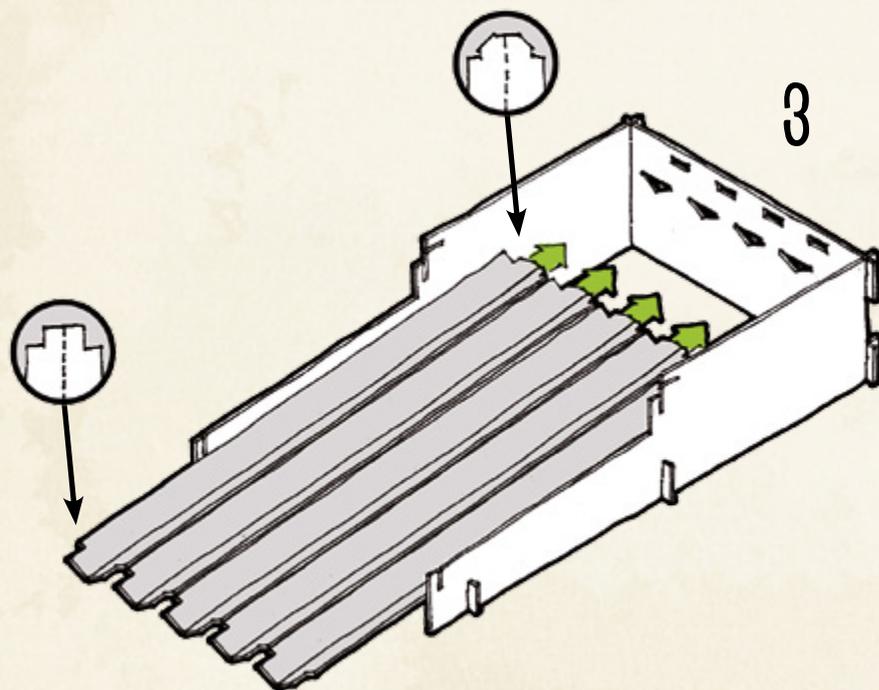


Poznámka: Přední vklad protínající dvě znázorněné části, bude na konci tohoto kroku prázdný. Bude použit v pozdějším kroku procesu montáže.

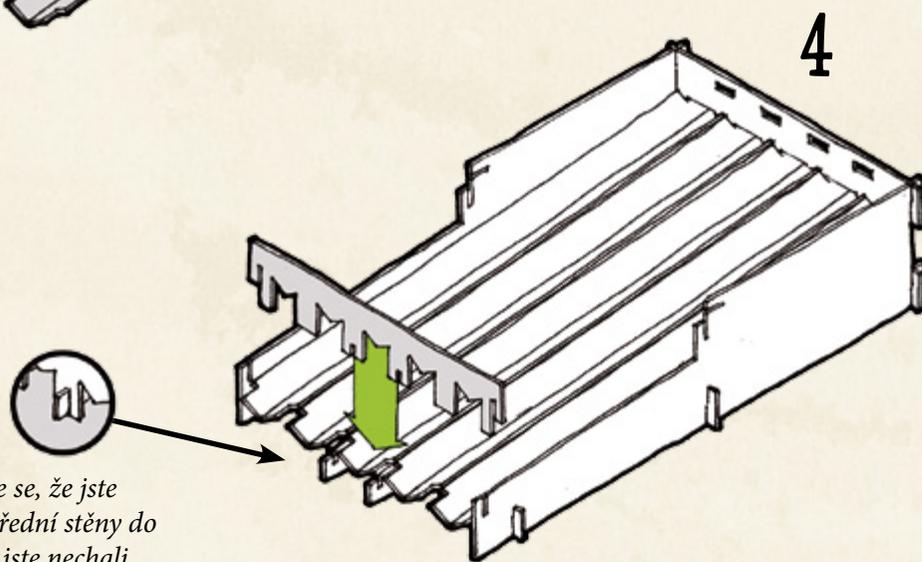
Jakmile jej sestavíte, dávkovač krásně zapadne do vaší krabice Výbušných lektvarů. Takže jej nepotřebujete nikdy rozebírat. Jak příhodné! Nemáte zač.



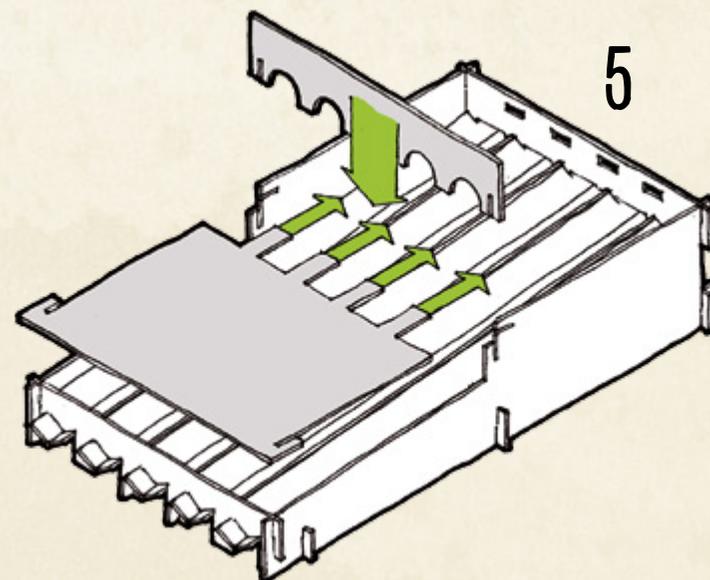
Rád bych poukázal na to, že spodní část skluzavky je nabarvená na černo, kdežto horní část má dřevěnou texturu, ale byla by to urážka vaší inteligence, že?



Poznámka: Jakmile naohýbáte části skluzavky, ujistěte se, že jste je ohnuli důkladně. Pokud tak neučiníte, kuličky mohou v průběhu hry ze skluzavky vypadnout. Správný úhel přizpůsobte otvorům v zadní stěně.



Poznámka: Ujistěte se, že jste vložili vnitřní díl přední stěny do dvou výřezů, které jste nechali prázdné v průběhu kroku 2.



Nechci být zase za chytrolína, ale stříška by měla být očividně vložena před obloukovou zástěnou. Nicméně jsem si jist, že jste na to již přišli sami.

* PŘÍPRAVA HRY *

(Chystandum hračkózis)

1. Každý hráč si vezme jednu **stolní desku** a umístí ji před sebe, přičemž si ponechá místo nad i pod ní.
2. Hráč, který naposledy umíchal lektvar, je prvním hráčem a vezme si **žeton prvního hráče**. Jen připomínáme, že v průběhu hry se první hráč nemění. Hraje se v pořadí ve směru pohybu hodinových ručiček.
3. Vezměte všechny **lektvary** a odstraňte 2 z celkových 8 **druhů** lektvarů buď náhodně, nebo volbou, a vraťte je zpátky do krabice (nebudou použity během hry).

*Po dobu vašich prvních několika her doporučujeme vynechat lektvary **Balzám ohromné lepkavosti** a **Lávový filtr**. Jen nejtalentovanější alchymisté disponují odpovídajícími schopnostmi k jejich zvládnutí!*



4. Ze zbývajících 6 druhů lektvarů si každý hráč vezme 2 náhodné **startovní lektvary** (označené symbolem ★) a položí je doprostřed stolu receptem nahoru (strana s šedou stuhou). Počínajíc prvním hráčem a postupujíc **po směru hodinových ručiček**, každý hráč vezme **jeden** startovní lektvar. Jakmile si všichni hráči vzali jeden lektvar, každý hráč bere **druhý** startovní lektvar, počínajíc posledním hráčem a postupujíc **proti směru hodinových ručiček**.
5. Každý hráč umístí své dva startovní lektvary receptem nahoru na 2 Bunesenovy kahany na svém stole. To bude jejich **vaříč**.
6. Jakmile si všichni hráči zvolí své startovní lektvary, zamíchejte zbývající lektvary dohromady a rozdělte je do 5 hromádek receptem nahoru.
7. Umístěte všechny **kuličky ingrediencí** do „nádrže“ **dávkovače** a ujistěte se, že se kutálí dolů, aby kompletně vyplnily 5 žlábků klouzačky (viz *doplňování dávkovače str. 9*).
8. Umístěte všechny **žetony drobné pomoci** a **žetony dovedností** poblíž dávkovače. Položte několik žetonů dovedností do hromádky „**odpočtu**“ (viz *konec hry str. 10*). Počet žetonů dovedností umístěných do této hromádky závisí na počtu hráčů (viz následující tabulka):

Počet hráčů	Hromádka „odpočtu“
2	4 žetony dovedností
3	5 žetonů dovedností
4	6 žetonů dovedností

Nyní jste připraveni hrát!



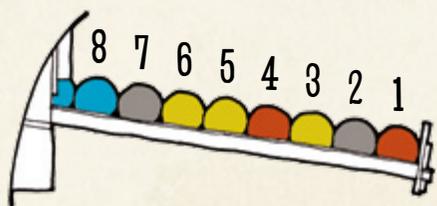
Ahoj, já jsem profesor. Hodně mluvím!

☀ HERNÍ KOLO ☀ (Kolum vysvětlaním)

Hra **Výbušné lektvary** se hraje na kola. Hráči hrají v pořadí **po směru hodinových ručiček**. Během vašeho tahu **MUSÍTE vybrat a vzít jednu kuličku ingredience z dávkovače**. To může způsobit jednu nebo více explozí. Navíc kdykoliv během vašeho tahu **MŮŽETE vypít jeden nebo více svých dokončených lektvarů** anebo požádat o **drobnou pomoc od profesora**.

SBÍRÁNÍ INGREDIENCÍ (Ingredientorum chmatózis)

Jak je popsáno výše, k získání ingrediencí z dávkovače si stačí jednoduše jednu vybrat a vzít. Můžete si libovolně zvolit jakoukoliv kuličku, kterou vidíte na dávkovači s výjimkou 9 kuličky na každém žlábků skluzavky (viz obrázek vlevo). **To je vaše základní volba každého kola.**



ZPŮSOBOVÁNÍ EXPLOZÍ (Bum-bác šelátum)

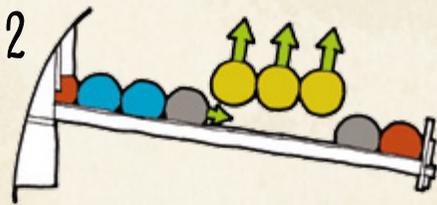
Jak si můžete snadno představit, když je kulička ingredience vyjmuta ze skluzavky, všechny kuličky nad ní se skutálí dolů. To je chvíle, kdy může dojít k **explozi**.

Jestliže se dvě **kuličky stejné barvy srazí, explodují**. Když dvě ingredience explodují, všechny **ingredience stejné barvy s nimi spojené explodují také**. Berete všechny explodující ingredience, stejně jako tu, kterou jste na začátku přímo vybrali z dávkovače (v rámci základní volby kola).

Červená kulička je vyjmuta a začíná řetězová reakce.



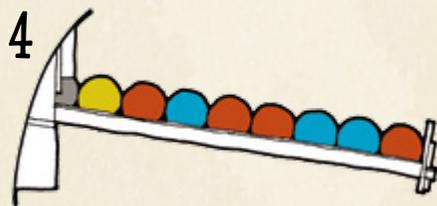
Tři žluté kuličky se srazí (a explodují). Všechny jsou vyjmuty.



Dále se srazí dvě černé kuličky a explodují. Ty jsou také vyjmuty.



Žádné další kuličky stejné barvy se nesrazí. Řetězová reakce končí.



Ne všichni studenti si toho všimnou – jakmile jsou spojeny 3 nebo více kuliček stejné barvy – jestliže vytáhnete jednu z jejich středu, stále způsobíte explozi tím, že se ostatní srazí! To je docela mazaný přístup, nemyslíte?



Jestliže po odstranění všech explodujících ingrediencí dojde k další kolizi mezi kuličkami stejné barvy, tato nová srážka způsobí další explozi a vy také berete všechny tyto explodující ingredience. Když i poté dojde ještě k další kolizi mezi kuličkami stejné barvy, nastane třetí exploze atd. (viz příklad vlevo)

Mějte na paměti, že i když se 2 modré kuličky ingrediencí v posledním kroku příkladu zúčastní kolize, neexplodují. K explozi dojde pouze tehdy, když se 2 nebo více kuliček stejné barvy spolu opravdu srazí. Mimo to, když spustíte velký řetěz explozí, jeden nebo více žlábků může skončit částečně prázdný – nelekejte se, to je v pořádku.



S DROBNOU POMOCÍ PROFESORA

(Professorum pomocus malus)

Kdykoliv během vašeho kola (a jen jednou za kolo), před nebo po vaší **základní volbě MŮŽETE** požádat o **drobnou pomoc od profesora**. Například vezmete žeton drobné pomoci a jednu libovolnou kuličku ingredience z dávkovače.

Když si vezmete kuličku ingredience za použití drobné pomoci od profesora, nemůžete spustit explozi, i když způsobíte kolizi dvou kuliček stejné barvy.

Za každý použitý žeton drobné pomoci ztratíte na konci hry 2 body.



Žeton drobné pomoci

Je lepší požádat o mou drobnou pomoc ještě před tím, než provedete svou základní volbu kola. Pokud tak učiníte moudře, můžete stvořit perfektní podmínky ke spuštění obromných řetězových reakcí!



POUŽÍVÁNÍ INGREDIENCÍ

(Chmatlando míchando)

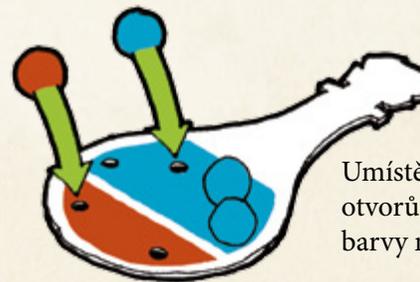
Poté, co si vezmete ingredience buď **základní volbou**, s **drobnou pomocí profesora** nebo **vypitím lektvaru** (viz *pítí lektvarů* str. 9), budete mít k dispozici několik kuliček. Máte následující možnosti jak je použít:

* Nejdříve **musíte** umístit libovolnou ingredienci, kterou máte k dispozici na odpovídající prázdný otvor stejné barvy na jakémoliv lektvaru vařícím se na vašem stole – pokud je to možné (žlutá kulička patří do žlutého otvoru atd). Jakmile je ingredience umístěna do lektvaru, **nemůže být přesunuta**, dokud nebude lektvar hotový.

* Jestliže disponujete ingrediencemi, které nemůžete umístit do žádného lektvaru ve vaší oblasti vaření, **musíte** tyto ingredience vložit do malé zahnuté lahvičky na vašem stole. To bude váš **zásobník ingrediencí**. Než skončí váš tah, můžete volně manipulovat s ingrediencemi mezi vaší rukou a vaším zásobníkem.

Zásobník ingrediencí může najednou obsahovat **nejvýše 3 ingredience**.

V ruce můžete držet ingredience **pouze do konce vašeho tahu**, pak je musíte vrátit do **dávkovače** (viz *konec tahu* str. 9).



Umístěte kuličky do otvorů odpovídající barvy na svém lektvaru.

Příklad: Natálie má 7 kuliček v ruce – 4 červené a 3 černé. Z minulého kola jí zbyly 2 modré kuličky v jejím zásobníku. Umístila 4 červené kuličky z ruky a 1 modrou kuličku ze zásobníku na lektvary na jejím stole. Chce si ponechat všechny černé kuličky, takže vezme zbylou modrou kuličku ze svého zásobníku zpět do ruky a do svého zásobníku umístí 3 černé kuličky. Pak ukončí svůj tah a odloží modrou kuličku zpět do dávkovače.



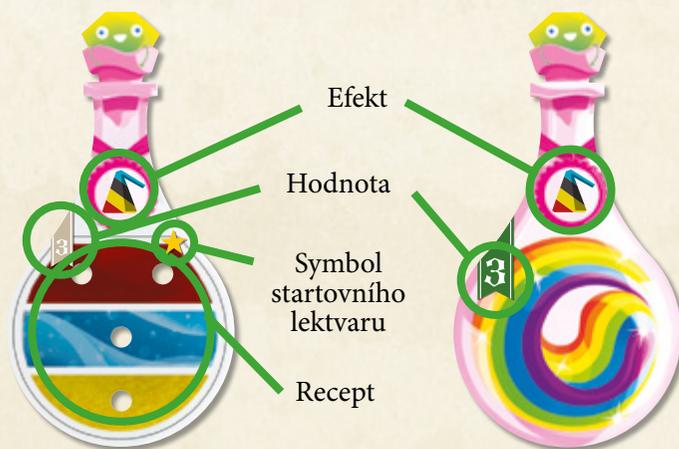
Ani snad nemusím říkat, že jakmile skončí váš tah nebudete moci hýbat s ingrediencemi mimo váš zásobník do doby, než začne nové kolo.

DOKONČENÍ LEKTVARU

(Blivajzus hotovus)

Poté, co budou všechny otvory lektvaru zaplněny ingrediencemi, byl lektvar **dokončen**. Všechny kuličky z lektvaru vraťte zpět do dávkovače (viz *doplňování dávkovače* str. 9), pak otočte lektvar receptem dolů (stranou „dokončeno“ nahoru) a přesuňte je do oblasti pod vaším stolem. To je vaše místo na odkládání hotových lektvarů.

Na konci hry **mají lektvary hodnotu určitého počtu bodů** (kolik, je uvedeno na lektvaru) a lze je také vypít, a tím aktivovat zvláštní jednorázový magický efekt (viz *pítí lektvarů* str. 9).



Lektvar – strana receptu

Tentýž lektvar – strana „dokončeno“

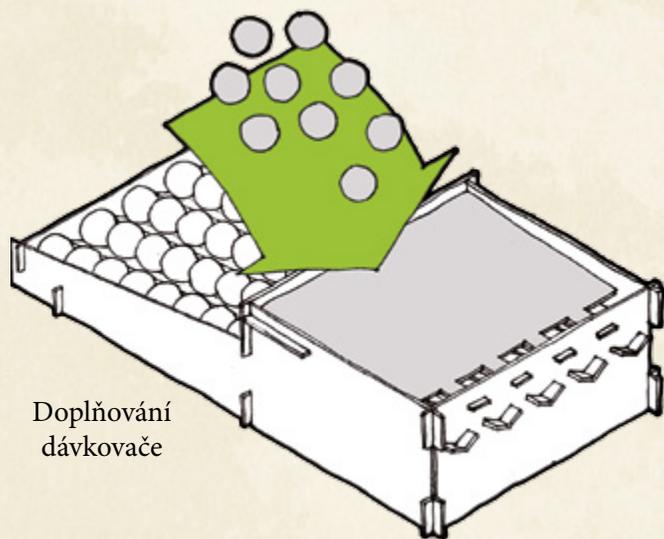
Dokončený
lektvar



Tentýž lektvar
- vypitý



Lektvary můžete vypít třeba hned po jejich dokončení, budete-li si to přát. Tato zkouška se zaměřuje na vaši schopnost obstát coby čarodějky a čarodějové. Ani vzdáleně nechce zkoušet vaše teoretické znalosti lektvarů. Být schopen dobře využít své laboratorní výtvary a využít je ve svůj prospěch bude zásadní dovedností celé zkoušky.



Doplňování
dávkovače

Na začátku každého tahu budete mít na svém stole vždy 2 lektvary na vařiči a v jediném tahu tedy nebudete moci dokončit více než 2 lektvary. Ha!



PITÍ LEKTVARŮ (*Chelentum llivajzum*)

Kdykoliv během vašeho tahu můžete vypít 1 nebo více lektvarů, které jste dokončili, abyste aktivovali jejich magický efekt. Každý lektvar disponuje jednorázovou **zvláštní mocí**. Jakmile byl lektvar vypitý, nelze jej vypít znovu.

Abyste ukázali, že byl lektvar použitý, prostě jej otočte dnem vzhůru. Poté můžete aplikovat jeho efekt.

Když použijete lektvar k vyjmutí kuličky z dávkovače, **nikdy nespustíte exploze** – ty mohou být způsobeny **pouze** vaší **základní volbou**. Stejně tak nezpůsobíte exploze, když použijete **drobnou pomoc od profesora**.

Použití lektvaru vám nezpůsobí jeho ztrátu. Stále se počítá jako dokončený lektvar a má hodnotu stejného počtu bodů na konci hry.

DOPLŇOVÁNÍ DÁVKOVAČE (*Dispenserium refillatus*)

Když vracíte ingredience do dávkovače, měli byste dodržovat několik pravidel:

- * Náhodně rozsypejte kuličky na víko. Nesnažte se je směřovat do děr nebo konkrétních žlábků skluzavky.
- * Naplňte všechny skluzavky jakkoliv je to možné. Pokud zůstanou kuličky ležet přes sebe, přemístěte je cvrknáním tak, aby byly všechny žlábků rovnoměrně zaplněné.

KONEC KOLA (*Exitus kolum*)

Poté, co jste provedli základní výběr kola, požádali o drobnou pomoc profesora (pokud jste chtěli), a vypili všechny lektvary, které jste zamýšleli, **vaše kolo končí**. Pak následujte tyto kroky:

- * Jestliže máte stále kuličky v ruce a váš zásobník ingrediencí je plný, musíte tyto zbylé kuličky odložit zpět do dávkovače.
- * Jestliže máte méně než 2 lektvary na svém vařiči, musíte si **vybrat a vzít nové lektvary** z vrchu jedné z pěti dostupných hromádek a umístit je na své hořáky. **Poznámka:** nemůžete přesouvat ingredience ze svého zásobníku na lektvary, které jste si právě vzali, protože jste již dokončili váš tah.
- * Zjistěte, zda jste si vysloužili jeden nebo více žetonů dovedností (viz žetony dovedností str. 10).
- * Zjistěte, jestli nebyl spuštěn konec hry (viz konec hry str. 10).

✧ ŽETONY DOVEDNOSTÍ ✧

(Osmēnus plackum)

Žetony dovedností jsou zvláštní odměny pro studenty, kteří prokázali svůj talent buď mistrným zvládnutím konkrétního lektvaru, nebo schopností uvařit hodně lektvarů najednou.

Kdykoliv hráč dokončí alespoň **3 lektvary stejného druhu** (např. stejných účinků) anebo alespoň **5 různých druhů lektvarů** (např. dokončení lektvaru s 5 různými účinky), získává tento hráč automaticky žeton dovedností z **hromádky „odpočtu“** (nebo z hlavního zásobníku pokud je hromádka odpočtu prázdná). Každý žeton dovedností má na konci hry hodnotu 4 bodů.



Žeton dovedností

Abyste toho později nelitovali, raději vám to řeknu ještě jednou – budete odměněni 1 žetonem dovedností, pokud dokončíte alespoň 3 lektvary stejného druhu. Takže, ať je to sebevíc divné, pokud uvaříte 6 lektvarů stejné síly, stále obdržíte pouze jeden žeton dovedností.



✧ KONEC HRY ✧

(Grus exitus)

Během přípravy hry jste umístili určitý počet žetonů dovedností do **hromádky „odpočtu“** (viz tabulka vpravo). Jestliže na konci kola některého z hráčů byl **odejmut poslední žeton dovedností z hromádky „odpočtu“**, spustí se **konec hry**. Konec hry je **také spuštěn**, pokud na konci kola některého z hráčů není k dispozici žádný lektvar.

Hra pokračuje v pořadí ve směru hodinových ručiček, dokud hráči **po pravici** prvního hráče nedokončí jejich další tah (takže všichni hráči zahráli stejný počet tahů během hry). I když byl požadovaný počet žetonů dovedností již rozdán, hráči stále mohou získat další z hlavního zásobníku, pokud na to mají nárok.

Poté všichni hráči sečtou body, které získali ze všech dokončených lektvarů a nasbíraných žetonů dovedností, a pak odečtou 2 body za každý žeton drobné pomoci, který mají.

Hráč s nejvíce body vítězí!

V případě shody všichni hráči se stejným počtem bodů (počínajíc prvním hráčem) vezmou jednu kuličku z dávkovače, aby se pokusili spustit explozi. Hráč, který touto cestou nabere nejvíc kuliček, vítězí.

Počet hráčů	Hromádka „odpočtu“
2	4 Žetony dovedností
3	5 Žetonů dovedností
4	6 Žetonů dovedností

Doporučujeme tyto počty žetonů dovedností proto, aby vaše hra trvala rozumnou dobu (aby nebyla příliš krátká nebo naopak). Ale pokud hraje s významně pomalými nebo přebnaně přemýšlivými hráči, či pokud se cítíte dostatečně jisti znalostmi základů hry, můžete se dohodnout na jiných počtech žetonů na začátku hry.



Příklad: Hrají 4 hráči. Natálie je prvním hráčem a právě dokončila svůj tah tím, že si vzala pátý žeton dovedností z hromádky „odpočtu“ (její druhý), v hromádce zůstal jeden žeton dovedností. Na řadě je Jirka. Podařilo se mu získat poslední žeton dovedností z hromádky „odpočtu“, čímž byl spuštěn konec hry. Michal a Irena budou mít oba poslední tah k zahrání. Michal je další na řadě, ale během svého tahu nezíská žádný žeton dovedností. Během svého tahu Irena dokáže získat jeden žeton dovedností za „alespoň 3 lektvary stejného druhu“, a další za „lektvary alespoň pěti různých druhů“. Jelikož je hromádka odpočtu prázdná, vezme si Irena žetony z hlavního zásobníku. Na konci Natáliina kola hra končí. Hráči si mohou konečně sečíst své konečné výsledky.

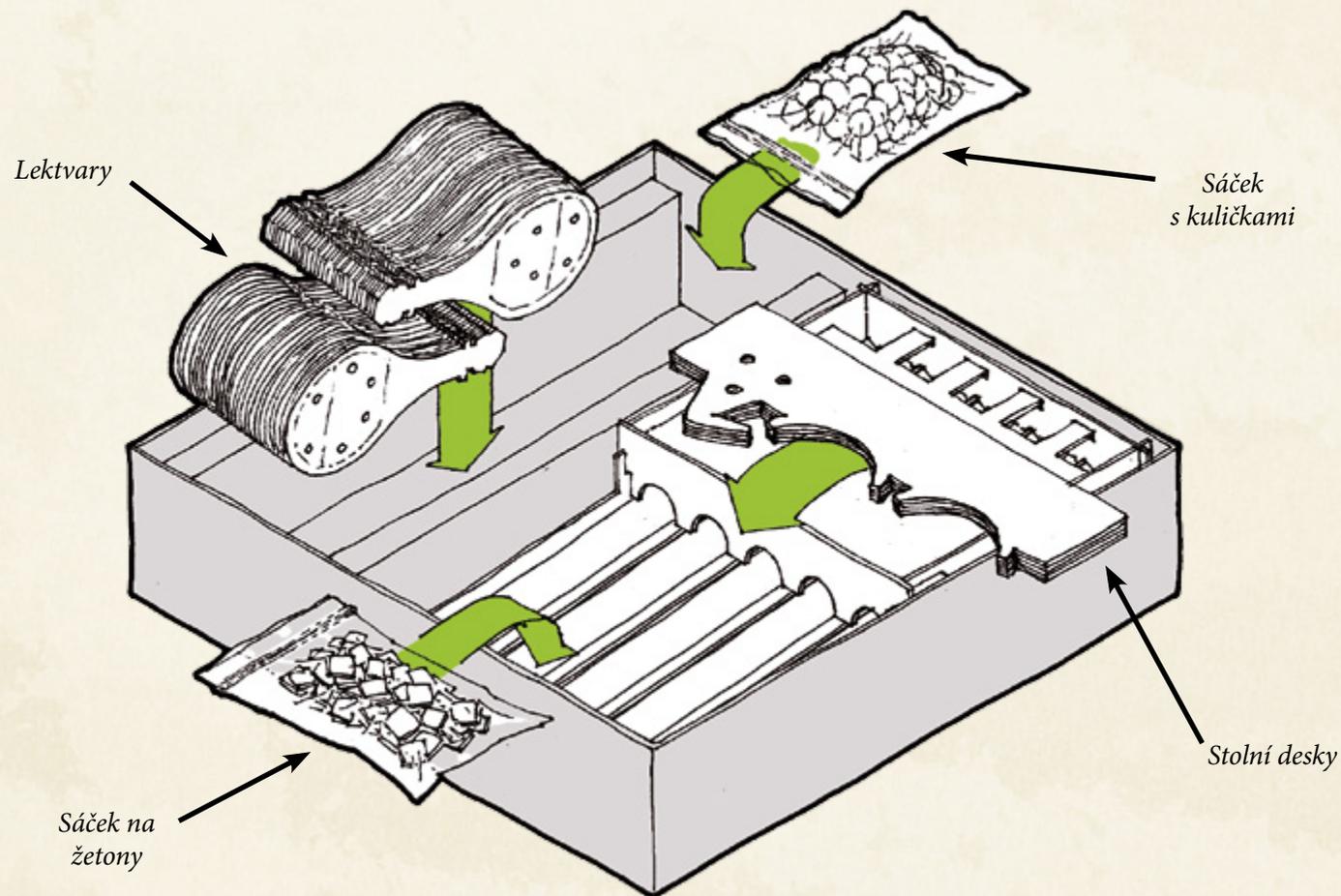


www.horrible-games.com
info@horrible-games.com

If you have any issues, please contact us at:
customercare@horrible-games.com

✧ JAK VŠECHNO ŠIKOVNĚ NACPAT DO HERNÍ KRABIČKY ✧

(Předejšus omylum tragikózo)



✧ AUTOŘI ✧

(Patlála papulála)

Návrh hry: Lorenzo Silva, Andrea Crespi & Stefano Castelli

Kresba: Giulia Ghigini

Grafika: Heiko Günther

Umělecké vedení: Lorenzo Silva

Vývoj: Andrea Crespi & Lorenzo Silva

Manažer projektu: Alessandro Prà

Produkce: Lorenzo Silva

Česká pravidla: Ludmila Halíková & Vladimír Krist

Zvláštní poděkování: Albedu Brblálovi, Harry P., Gemblo, Bomberman, Silvia Proverbio, Michelle Crespi, Valentina Adduci, Heiko Eller, Harald Bilz, Noa Vassalli, Luca Ricci, Franchino Quintigliano, Marco Brera, Giulia De Florio, Lucio Brera, Pietro Righi Riva, Alessandro Fibbi, Alessia Pastore, Paolo Pulci, David Preti, Daniele Tascini, Giuliano Acquati, Eleonora Del Bono, Michele Silva, Alizarina Silva, Diego 3D, Diego Cerreti, Giovanni Intini, Riccardo Sandroni, Maurizio Vergendo, Max Tolazzi, Michael Kröhnert, Alessio Vallese, Federico Latini, Paolo Mori, Martino Chiacchiera, Walter Nuccio, Roberto Pestrin, Giuseppe Lapadula, Elena Appiani, Venturelli Emiliano, Andrea Mezzotero, Gabriele Bubola, Sara Rubino, Ciro Faccioli, Gabriele Golfarini, Alice Caroti, Antonella Frezza, Francesca Mazzei, Enrico Procacci, Massimiliano Calimera, Gianfranco Castelli, Francesca Mazzotta, Giulia Marucci, Massimo Giovacchini, Alessandra Tuzi, Susan Micalè, Isabella Bisiacchi, Francesco Diodato, Flavio Franzone, Edoardo Chiesa, Andrea Greco, Francesco Granone, Roberta Signorello, Luca Pinchiroli, Valentina Foglietto, Giovanni Tagliati, Roberto Vicario, Claudia Crespi, Roberto Carugo, Maurizio Carugo, Davide Calza, Andrea Polimadei, Andrea Settoni, Giuseppe Cicero, Stefano Proverbio, Angelo Raimondi, Andrea Marinetti, Valentina Sacchi, Alessandro Adduci, Annachiara Ogliari, Alessandro Capponi, Sara Tonetti, Mauro Marinetti, Alfredo Genovese, Ari Emdin, Anna Scovenna a mnohým, mnohým dalším!



✧ SEZNAM ÚČINKŮ LEKTVARŮ ✧

(Vítací Selivium tremens)



LEKTVAR MOUDROSTI



Vezměte z dávkovače jednu ingredienci dle vlastní volby. Exploze nebudou spuštěny.

Nic není mimo dosah, pokud to dobře promyslíš...



ELIXÍR SLEPÉ LÁSKY

Ukradněte všechny ingredience ze zásobníku 1 soupeře.

Proč se zabývat krádeží, když stačí rozpoutat svůj oslnivý šarm?

LEKTVAR MAGNETICKÉ PŘITAŽLIVOSTI



Vezměte z jedné skluzavky dávkovače 2 sousedící ingredience různých barev. Exploze nebudou spuštěny.

Když říkali „magická přitažlivost“, nemyslím, že měli na mysli právě tohle...



LEKTVAR SPEKTRÁLNÍHO VESELÍ

Můžete umístit všechny ingredience z vašeho zásobníku na kterékoliv otvory svých nedokončených lektvarů bez ohledu na jejich barvu.

Kuličky? Barvy? Koho to zajímá... Pařbááá!

BEZEDNÁ HLUBINA



Vezměte až 1 ingredienci každé barvy ze spodního řádku žlábků dávkovače. Můžete vzít nejvíce 1 ingredienci z každého žlábků.

Tomuhle se říká „vyškrábnout dno sudu“ Obrovského sudu.

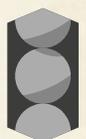


PÍSKY ČASU

Aktivujte znovu efekt 1 lektvaru, který jste již vypili.

Můžeme se vždy učit ze svých minulých chyb. Mnohem více se však můžeme poučit z předchozích úspěchů!

BALZÁM OHROMNÉ LEPIVOSTI



Vezměte 2 nebo více sousedících ingrediencí stejné barvy ze stejného žlábků dávkovače. Exploze nebudou spuštěny.

Tenhle matroš je lepivější, než melasa! Jde spíš o to, jak tuhle věc odlepíš...



LÁVOVÝ FILTR

Odstraňte až 5 ingrediencí 1 barvy z jednoho žlábků dávkovače a nasypťte je znovu do jeho nádrže. Exploze nebudou spuštěny.

Nejde přímo o chirurgicky přesný zákrok, zato je však nepopíratelně mocný.