

PóCIMAS

Y BREBAJES

Explicación detallada de los libros de ingredientes

No tienes que leer todos los libros de ingredientes. Bastará con leer solo las categorías que están en juego, y solo cuando se pongan nuevos libros sobre la mesa.

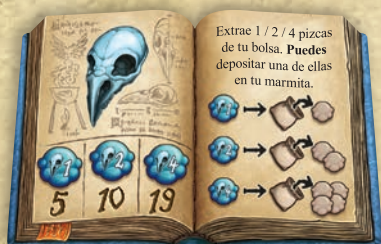


Calabaza

COSTE: la pizca naranja de valor 1 cuesta 3 monedas.

BONIFICACIÓN: ninguna. Una pizca de valor 1 en la marmita no tiene más función que la de llenar una casilla de la marmita. Es la pizca más barata del juego.

Cráneo de cuervo



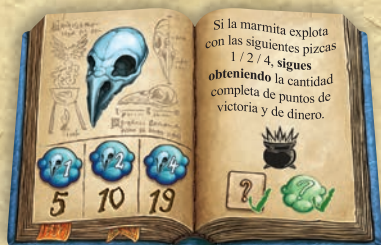
CATEGORÍA 1

COSTE: las pizcas azules de valor 1 / 2 / 4 cuestan 5 / 10 / 19 monedas.

BONIFICACIÓN: si extraes de tu bolsa una pizca azul, deposítala en tu marmita. Seguidamente, puedes extraer de tu bolsa tantas pizcas adicionales como el número indicado en la pizca.

- Pizca de valor 1, extraes una pizca más.
- Pizca de valor 2, extraes dos pizcas más.
- Pizca de valor 4, extraes cuatro pizcas más.

De las pizcas adicionales extraídas, **puedes** depositar una de ellas como tu siguiente pizca. Devuelve las demás a la bolsa. Si no te gusta ninguna de ellas, puedes devolverlas todas a la bolsa. Si la pizca recién depositada también tiene una bonificación, puede resolverse de inmediato.



CATEGORÍA 2

COSTE: las pizcas azules de valor 1 / 2 / 4 cuestan 5 / 10 / 19 monedas.

BONIFICACIÓN: si extraes de tu bolsa una pizca azul de valor 1, sigues obteniendo todos los puntos de victoria y puedes comprar, aunque tu pócima explote con la siguiente pizca extraída. Sin embargo, si tu pócima explota, sigues sin poder lanzar el dado de bonificación.

Si extraes de tu bolsa una pizca azul de valor 2, se sigue aplicando lo anterior, aunque tu pócima explote con las dos siguientes pizcas extraídas.

Si extraes de tu bolsa una pizca azul de valor 4, se aplica lo anterior para las cuatro pizcas siguientes. Las acciones no son acumulativas. Si se deposita una pizca azul de valor 4 después de una pizca azul de valor 2, la acción se aplica únicamente para las tres pizcas siguientes, y no para las cinco siguientes.



CATEGORÍA 3

COSTE: las pizcas azules de valor 1 / 2 / 4 cuestan 4 / 8 / 14 monedas.

BONIFICACIÓN: si extraes de tu bolsa una pizca azul y debes depositarla en una casilla con rubí, recibes **inmediatamente** 1 rubí. No se tiene en cuenta el valor de las pizcas azules.



CATEGORÍA 4

COSTE: las pizcas azules de valor 1 / 2 / 4 cuestan 5 / 10 / 19 monedas.

BONIFICACIÓN: si extraes de tu bolsa una pizca azul de valor 1 y debes depositarla en una casilla con rubí, recibes inmediatamente 1 punto de victoria. Si la pizca azul es de valor 2, recibes 2 puntos de victoria; y si es de valor 4, recibes 4 puntos de victoria; debes anotarlos de inmediato en el marcador de puntuación.

Seta venenosa



CATEGORÍA 1

COSTE: las pizzas rojas de valor 1 / 2 / 4 cuestan 6 / 10 / 16 monedas.

BONIFICACIÓN: si extraes una pizza roja de tu bolsa, avanza con ella una cantidad de casillas en función del número de pizzas naranja que ya tienes en tu marmita. Si no tienes pizzas naranja en tu marmita, la pizza roja solo avanza casillas según el valor indicado en ella. Si ya tienes en tu marmita una o dos pizzas naranja, la pizza roja avanza 1 casilla adicional, sin tener en cuenta su valor. Si ya tienes en tu marmita tres o más pizzas naranja, la pizza roja avanza 2 casillas adicionales. No importa dónde están ubicadas las pizzas naranja en tu marmita.



CATEGORÍA 2

COSTE: las pizzas rojas de valor 1 / 2 / 4 cuestan 4 / 8 / 14 monedas.

BONIFICACIÓN: si extraes una pizza roja de tu bolsa, déjala a un lado, junto a la marmita. Una vez que has terminado de extraer pizzas (sea por obligación o por propia decisión), en esta misma ronda, tienes la opción de depositar la pizza a continuación de la última pizza depositada o bien puedes reservarla para una ronda posterior y dejarla junto a la marmita. En todas las rondas posteriores, tienes la opción de depositarla en tu marmita, después de terminar de extraer pizzas de tu bolsa. Si tienes varias pizzas rojas junto a tu marmita, puedes decidir de forma individual por cada una de las pizzas si quieres depositarla o no en tu marmita. El paso de evaluación solo se inicia después de que hayas decidido depositar o no una pizza. También puedes optar en cualquier momento por devolver la pizza a tu bolsa.



CATEGORÍA 3

COSTE: las pizzas rojas de valor 1 / 2 / 4 cuestan 5 / 9 / 15 monedas.

BONIFICACIÓN: si extraes una pizza roja de tu bolsa, comprueba si la última pizza que has depositado en tu marmita es blanca. Si lo es, puedes sumar su valor al de la pizza roja que acabas de extraer (es decir, puedes avanzar la pizza roja en función del valor de la pizza blanca). Una pizza roja de valor 1 depositada después de una pizza blanca de valor 2 avanzaría 3 casillas en total.



CATEGORÍA 4

COSTE: las pizzas rojas de valor 1 / 2 / 4 cuestan 7 / 11 / 17 monedas.

BONIFICACIÓN: en cuanto haya al menos una pizza roja en tu marmita, cada pizza blanca de valor 1 extraída no avanza 1 casilla, sino 2. Cualquier pizza roja extraída después no causa ningún efecto adicional. Las pizzas blancas de valor 2 y 3 no se ven afectadas por esta acción. A efectos de determinar si la marmita explota, el valor de la pizza blanca de valor 1 no cambia.



Mandrágora

CATEGORÍA 1

COSTE: las pizzas amarillas de valor 1 / 2 / 4 cuestan 8 / 12 / 18 monedas.

BONIFICACIÓN: si extraes una pizza amarilla inmediatamente después de una blanca, puedes devolver esta pizza blanca a la bolsa (al margen de su valor). Esto solo se aplica si la pizza blanca ha sido extraída inmediatamente antes que la amarilla. La casilla en la que se encontraba la pizza blanca permanece vacía, y la pizza amarilla no retrocede. Por ejemplo, si una pizza blanca de valor 2 se deposita en la casilla 2, y luego se deposita una pizza amarilla de valor 1 en la casilla 3, la pizza blanca puede devolverse a la bolsa, permaneciendo la pizza amarilla donde estaba, en la casilla 3.



CATEGORÍA 2

COSTE: las pizzas amarillas de valor 1 / 2 / 4 cuestan 9 / 13 / 19 monedas.

BONIFICACIÓN: si extraes de la bolsa una pizza amarilla, la siguiente pizza que deposites avanza dos veces. Una pizza de valor 2, extraída después de haber extraído una pizza amarilla, avanza 4 casillas. Los valores de las pizzas amarillas no se tienen en cuenta.



CATEGORÍA 3

COSTE: las pizzas amarillas de valor 1 / 2 / 4 cuestan 8 / 12 / 18 monedas.

BONIFICACIÓN: cuando extraes de la bolsa la primera pizza amarilla, el límite de las pizzas blancas se incrementa de 7 a 8. Después de haber extraído tres pizzas amarillas, el límite de las pizzas blancas es de 9. Los valores de las pizzas amarillas no se tienen en cuenta.



CATEGORÍA 4

COSTE: las pizcas amarillas de valor 1 / 2 / 4 cuestan 8 / 12 / 18 monedas.

BONIFICACIÓN: si extraes de la bolsa una pizca amarilla, comprueba cuántas pizcas amarillas tienes ya en tu marmita:

- Si es tu primera pizca amarilla extraída, puedes avanzarla 1 casilla más.
 - Si es tu segunda pizca amarilla extraída, puedes avanzarla 2 casillas más.
 - Si es tu tercera pizca amarilla, puedes avanzarla 3 casillas más que el valor indicado en la pizca.
- Los valores de las pizcas amarillas no se tienen en cuenta; lo importante es la cantidad de pizcas amarillas extraídas de la bolsa.

Las acciones de los siguientes libros solo se hacen efectivas **después** de que todos los jugadores hayan dejado de extraer pizcas (por obligación o por propia decisión), momento en el que se aplicarán sus efectos de forma consecutiva en el paso B.



Araña de jardín

CATEGORÍA 1

COSTE: las pizcas verdes de valor 1 / 2 / 4 cuestan 4 / 8 / 14 monedas.

BONIFICACIÓN: en el paso B, recibes un rubí por cada pizca verde (al margen de su valor) que haya sido extraída la última o la penúltima. No recibes rubíes por pizcas verdes que no estén depositadas en la última o la penúltima casilla.



CATEGORÍA 2

COSTE: las pizcas verdes de valor 1 / 2 / 4 cuestan 6 / 11 / 18 monedas.

BONIFICACIÓN: en el paso B, recibes una pizca adicional para tu bolsa por cada pizca verde que haya sido extraída la última o la penúltima:

- Por una pizca verde de valor 1, obtienes una pizca naranja de valor 1.
- Por una pizca verde de valor 2, puedes añadir a tu bolsa una pizca azul de valor 1 o una pizca roja de valor 1.
- Por una pizca verde de valor 4, puedes añadir a tu bolsa una pizca amarilla de valor 1 o una pizca morada de valor 1.



CATEGORÍA 3

COSTE: las pizcas verdes de valor 1 / 2 / 4 cuestan 6 / 11 / 21 monedas.

BONIFICACIÓN: en el paso B, comprueba si todas las pizcas blancas de tu marmita suman exactamente 7. En tal caso, el valor de todas las pizcas verdes de tu marmita se duplica. Eso significa, por ejemplo, que si tienes tres pizcas verdes en tu marmita con un valor total de 6, puedes avanzar tu última pizca (al margen de su color) otras 6 casillas después de haber dejado de extraer pizcas.

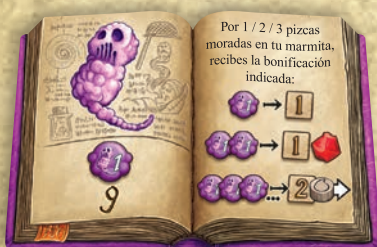


CATEGORÍA 4

COSTE: las pizcas verdes de valor 1 / 2 / 4 cuestan 4 / 8 / 14 monedas.

BONIFICACIÓN: en el paso B, puedes pagar 1 rubí por cada pizca verde (al margen de su valor) que haya sido extraída la última o la penúltima, y avanzar 1 casilla con tu ficha de gota. Por ejemplo, si hay una pizca verde en la última o la penúltima casilla, puedes pagar como máximo 1 rubí para avanzar 1 casilla con tu ficha de gota. No puedes pagar más que 1 rubí por pizca verde.

Aliento de fantasma



CATEGORÍA 1

COSTE: una pizca morada de valor 1 cuesta 9 monedas.

BONIFICACIÓN: en el paso B, recuenta las pizcas moradas de tu marmita. Si hay una pizca morada, recibes 1 punto de victoria; si hay dos, 1 punto de victoria y 1 rubí; si hay tres o más, 2 puntos de victoria y avanzas 1 casilla con tu ficha de gota. Si tienes cuatro pizcas moradas, por ejemplo, no puedes combinar y hacer efectivas las bonificaciones para una y para tres pizcas moradas. Sin embargo, siempre puedes hacer efectiva una acción inferior. Por ejemplo, si tienes tres pizcas moradas en tu marmita, puedes hacer efectiva la bonificación de 1 punto de victoria y 1 rubí.



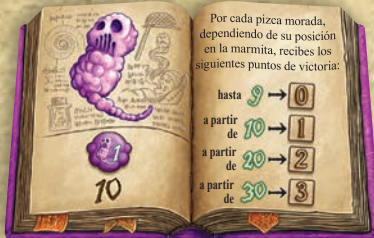
CATEGORÍA 2

COSTE: una pizza morada de valor 1 cuesta 12 monedas.

BONIFICACIÓN: en el paso B, puedes descartar pizzas moradas e intercambiarlas por las siguientes bonificaciones:

- Por una pizza morada, recibes una pizza negra de valor 1, 1 punto de victoria y 1 rubí.
- Por dos pizzas moradas, recibes una pizza verde de valor 1, una pizza azul de valor 2, 3 puntos de victoria y la posibilidad de avanzar 1 casilla con tu ficha de gota.
- Por tres pizzas moradas, recibes una pizza amarilla de valor 4, 6 puntos de victoria, 1 rubí y la posibilidad de avanzar 2 casillas con tu ficha de gota.

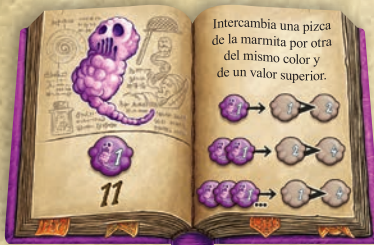
No puedes intercambiar cuatro pizzas moradas, por ejemplo, para hacer efectiva dos veces la bonificación para dos pizzas moradas. Pero siempre puedes intercambiar menos pizzas que las que has extraído (p. ej., puedes intercambiar tres pizzas aunque hayas extraído cuatro).



CATEGORÍA 3

COSTE: una pizza morada de valor 1 cuesta 10 monedas.

BONIFICACIÓN: en el paso B, comprueba las pizzas moradas que hay en tu marmita. Por cada pizza morada que se encuentre entre las casillas 0 y 9, no recibes puntos de victoria; por cada una entre la 10 y la 19, 1 punto de victoria; entre la 20 y la 29, 2 puntos de victoria; en la casilla 30 o más adelante, 3 puntos de victoria.



CATEGORÍA 4

COSTE: una pizza morada de valor 1 cuesta 11 monedas.

BONIFICACIÓN: en el paso B, cuenta las pizzas moradas de tu marmita.

- Si hay una pizza morada en tu marmita, puedes intercambiar una pizza de valor 1 de tu marmita por una pizza de valor 2 del mismo color.
- Si hay dos pizzas moradas en tu marmita, puedes intercambiar una pizza de valor 2 de tu marmita por una pizza de valor 4 del mismo color.
- Si hay tres o más pizzas moradas en tu marmita, puedes intercambiar directamente una pizza de valor 1 por una pizza de valor 4 del mismo color.

Sin embargo, esta mejora de tus pizzas no causa ningún efecto adicional durante esta ronda.

Si tienes cuatro pizzas moradas, por ejemplo, no puedes combinar y hacer efectivas las bonificaciones para una y para tres pizzas moradas. Sin embargo, siempre puedes hacer efectiva una bonificación inferior. Por ejemplo, si has extraído dos pizzas moradas, pero no tienes pizzas de valor 2 en tu marmita, puedes convertir una pizza de valor 1 en una pizza de valor 2.



Polilla de esfinge de la calavera

2 JUGADORES

Esta carta se utiliza en **partidas de 2 jugadores**.

COSTE: una pizza negra de valor 1 cuesta 10 monedas.

BONIFICACIÓN: en el paso B, cuenta las pizzas negras de tu marmita. Si has extraído la misma cantidad de pizzas negras que tu oponente, avanzas 1 casilla con tu ficha de gota. Si has extraído más pizzas negras que tu oponente, avanzas 1 casilla con tu ficha de gota y recibes 1 rubí.



3 O 4 JUGADORES

Esta carta se utiliza en **partidas de 3 o 4 jugadores**.

COSTE: una pizza negra de valor 1 cuesta 10 monedas.

BONIFICACIÓN: en el paso B, cuenta las pizzas negras de tu marmita. Si has extraído más pizzas negras que el jugador de tu izquierda o de tu derecha, avanzas 1 casilla con tu ficha de gota. Si has extraído más pizzas negras que el jugador de tu izquierda y de tu derecha, avanzas 1 casilla con tu ficha de gota y recibes 1 rubí.