

ВИБУХОВІ ЗІЛЛЯ



ПРАВИЛА



* ІНГРЕДІЄНТИ *

(Відпускати виключно за рецептом)

СЛЪОЗИ ЄДИНОРОГА

Сльози єдиногога — це найчистіша рідина, відома в магічному світі. Вам потрібно всього кілька краплин, щоб каталізувати потужні магичні ефекти.



Збирати сльози єдиногога дуже легко! Ці створіння завжди засмучені. Знайдіть одного, посмійтеся з його рога та приготуйтеся до дощу. Принесіть із собою величезну діжку.

ДИМ ДРАКОНА

Токсичні випари від дихання цих страхіливих рептилій використовують через їхню високу магичну реакційну здатність.

Обережно, ніколи не вдихайте їх!



Щоб отримати дим дракона, итурхайте його ніс, поки дракон не стане дуже і дуже злим. Зберіть дим у флакон. Тікайте, поки вас не спопелили.

МОКРОТИННЯ ОГРА

Надзвичайно в'язка речовина, яку використовують для згущення нестабільних сполук. Під час роботи з нею завжди використовуйте маску.



Болотяні огри часто хворіють. Знайдіть драговину. Візьміть із собою велику коробку паперових серветок. Ідіть на чханья. Не рекомендуємо вразливим особам.

ЛУПА ФЕЇ

Дуже потужний інгредієнт. Неслухи, що відмовляються дорослішати, також використовують її, щоб викрадати інших дітей і вводити їх в оману.



Упіймайте фею та старанно розчешіть її волосся дрібним гребінцем. Уникайте щасливих думок, якщо не хочете пробити собою стелю.

Любі учні, знову прийшла ця пора року.

Ваш останній рік в Академії чарів "Горрібілорум" для талановитих чаклунок і чарівників добігає кінця, і настав час фінальних екзаменів!

Правила, як завжди, незмінні: візьміть інгредієнти з розподільника у кабінеті зілля і настоянок та зваріть свої зілля. Пам'ятайте, що вибухи, які ви спричините, можуть бути корисними! Використовувати зварене зілля не тільки дозволяємо, але й вітаємо! Використане з розумом зілля не лише допоможе вам зробити роботу швидше і якісніше, але й покаже вашу цінність як майбутніх чаклунок і чарівників.

Екзамен закінчиться, коли буде видано достатньо відзнак майстерності. Однак пам'ятайте: щоб отримати нагороду учня року, ви маєте зварити найскладніші (і найцінніші) зілля!

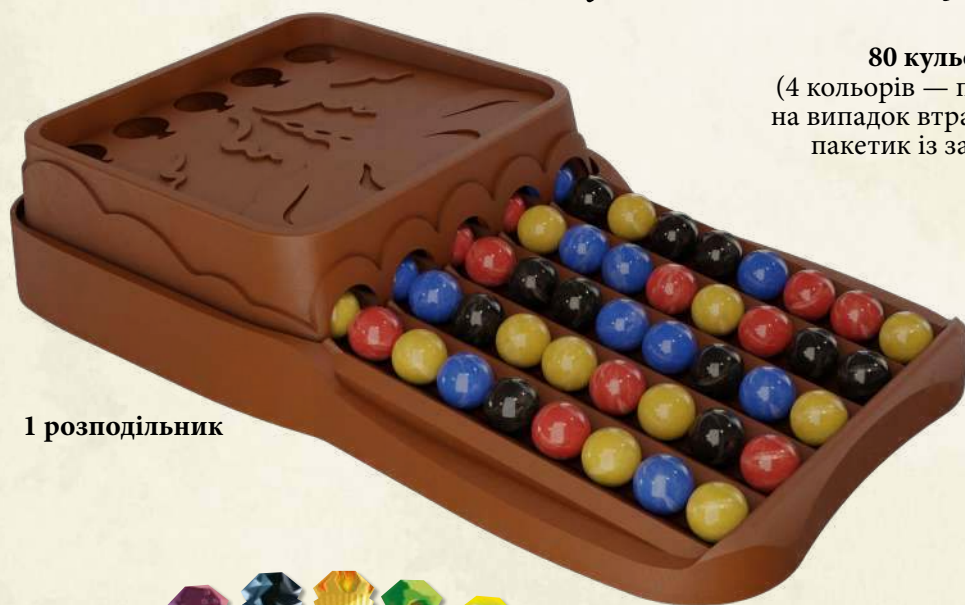
Успіхів!

Чудернак Замовлянус,

директор Академії чарів "Горрібілорум" для талановитих чаклунок і чарівників

* КОМПОНЕНТИ *

(Майже все, тільки без мініатюрки)



1 розподільник

80 кульок інгредієнтів
(4 кольорів — по 20 кожного кольору;
на випадок втрати кульок у гру додано
пакетик із запасними кульками)



15 відзнак
майстерності



21 жетон підказок



1 жетон першого
гравця



64 плитки зілля 8 видів
(зілля одного виду позначені однаковими
символами здібності)



4 планшети парт

* КОРОТКО ПРО ГРУ *

(В процесі розберемося)

Щоб зварити зілля, беріть по **одній кульці інгредієнта** щоходу так, щоб інгредієнти однакового кольору **зіштовхнулися**, спричиняючи **вибух** (а ви можете їх також узяти)! Чим **більше вибух**, тим **швидше ви зварите** зілля!

Рецепт кожного зілля потребує **від 4 до 7 інгредієнтів**. Їх позначено отворами на плитках зілля.

Розкладіть кульки **відповідних кольорів** на плитки зілля. Коли всі отвори буде заповнено кульками, зілля буде готове!

Кожне зілля має вартість у **певну кількість очок**, яка залежить від потрібної **кількості інгредієнтів** і **сили магічної здібності**, яку воно дає.

Гравець отримує відзнаку майстерності на **4 очки**, коли зварить **3 пляшки зілля з однаковою здібністю** або **5 пляшок зілля з 5 різними здібностями**.

Після того як гравці отримали необхідну кількість відзнак, настає кінець гри.

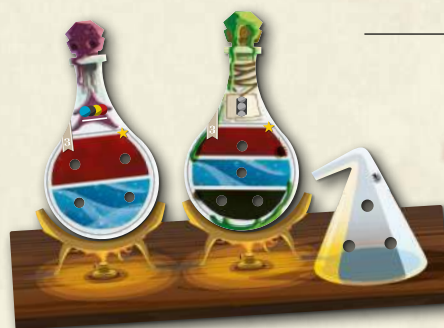
Перемагає гравець з найбільшою кількістю очок.

✧ ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ ✧

(Два залубив, один роздуб)

1. Кожен гравець отримує по **планшету парти** та розташовує його перед собою, залишивши місце над і під ним.
2. Гравець, який останнім готував напій, бере **жетон першого гравця**. Це просто нагадування: жетон залишатиметься в однієї людини всю гру. Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою.
3. Візьміть усі **плитки зілля** та приберіть 2 види з 8 — за вашим вибором або у випадковий спосіб — і складіть їх назад у коробку (вони вам не знадобляться під час гри).

*Протягом перших кількох ігор рекомендую вам прибирати **бальзам непомірної липкості** і **цід лавамантії**. Тільки **найталановитіші зілнероби** мають **достатньо досвіду** для роботи з ними!*



4. Серед інших 6 видів зілля візьміть по 2 випадкові **плитки стартового зілля** (позначеного символом ★) на гравця та розкладіть їх у центрі столу боком з рецептом (із сірою стрічкою) горілиць. Починаючи з першого гравця за **годинниковою стрілкою**, кожен гравець вибирає по одній плитці стартового зілля. Коли всі взяли **по 1 плитці зілля**, кожен гравець бере **2-гу плитку зілля**, починаючи з **останнього** гравця **проти годинникової стрілки**.
5. Кожен гравець розташовує 2 плитки стартового зілля боком з рецептом догори на два пальники Бунзена на своїх партах. Це — **зона варіння**.
6. Щойно всі гравці вибрали свої плитки стартового зілля, перемішайте інші плитки та розподіліть їх на 5 стосів боком з **рецептом догори**.
7. Помістіть всі **кульки інгредієнтів** у бак **розподільника** та переконайтесь, що вони повністю скотилися й заповнили 5 доріжок (*дивіться “Поповнення розподільника” на сторінці 7*).
8. Покладіть усі **жетони підказок** і **відзнаки майстерності** біля розподільника. Сформуєте стос відліку з кількох **відзнак майстерності** (*дивіться “Кінець гри” на сторінці 9*). Кількість відзнак майстерності у стосі залежить від кількості гравців:

Кількість гравців	Стос відліку
2	4 відзнаки майстерності
3	5 відзнак майстерності
4	6 відзнак майстерності



Ви готові почати!

* ПЕРЕБІГ ГРИ *

(Он і найцікавіше!)

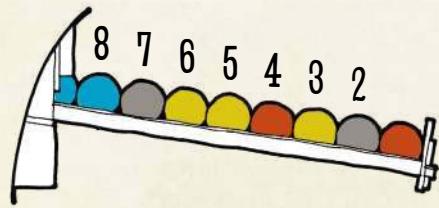


Вітаю, я ваш професор. Я буду часто до вас звертатися. Однак те, що я говорю, зазвичай корисне, тож раджу прислухатися до моїх порад. Добре?

Гра “Вибухові зілля” проходить у серію ходів гравців, що ходитимуть по черзі за годинниковою стрілкою. У свій хід ви **МУСИТЕ** вибрати і взяти **1** кульку **інгредієнта** з розподільника. Це може спричинити **один чи більше вибухів**. Також в будь-який момент свого ходу ви **МОЖЕТЕ** випити одне або більше готових пляшок зілля **ТА/АБО** попросити підказку в професора.

ВИБІР ІНГРЕДІЄНТІВ

(Неси обережно, не розливи)

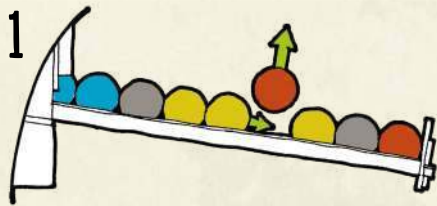


Як вже було написано вище, щоб взяти інгредієнт з розподільника, вам просто потрібно вибрати і взяти його. Ви можете вибирати будь-яку видиму кульку в розподільнику, окрім 9-ї кульки на кожній доріжці розподільника (дивіться схему ліворуч). Це ваш звичайний вибір на цей хід.

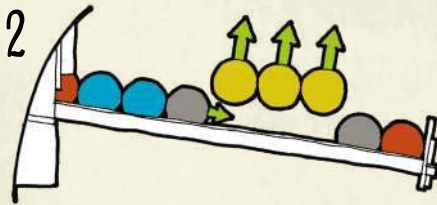
СПРИЧИНЕННЯ ВИБУХУ

(Не підходьте близько)

1
Червону кульку забирають, і вона починає ланцюгову реакцію.



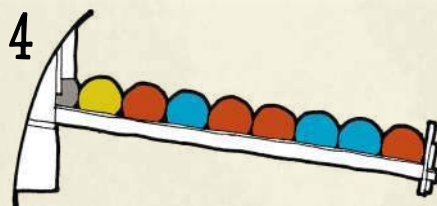
2
Три жовті кульки зіштовхуються (і вибухають). Їх забирають.



3
Далі зіштовхуються і вибухають дві чорні кульки. Їх також забирають.



4
Більше кульки однакового кольору не зіштовхуються. Ланцюгова реакція припиняється.



Як ви можете собі уявити, коли кульку інгредієнта прибирають з доріжки, всі інші кульки над нею покотяться вниз, щоб заповнити проміжок. В той самий момент може статися **вибух!**

Якщо зіштовхуються два **інгредієнти однакового кольору**, вони **вибухають**. Коли два інгредієнти вибухають, **усі суміжні інгредієнти того ж кольору на тій же доріжці** також вибухають. Ви берете всі вибухлі інгредієнти так само, як і той, що ви брали з розподільника на початку свого ходу.

Не всі учні це помічають одразу: коли поруч лежать три чи більше кульок однакового кольору, ви берете одну з центру, і зіткнення інших активує вибух! Професійний хід, чи не так?



Якщо після прибирання всіх вибухлих інгредієнтів кульки однакового кольору знову зіштовхуються, вони теж вибухають, а ви також берете всі вибухлі інгредієнти. Якщо після цього знову відбувається зіткнення кульок одного кольору, трапляється третій вибух тощо (дивіться приклад ліворуч).

*Зверніть увагу, що ті дві сині кульки інгредієнта на останній схемі прикладу **не вибухають**, хоч і беруть участь у зіткненні. Вибух відбувається тільки якщо стикаються дві чи більше кульок однакового кольору. До того ж, якщо ви влаштуєте особливо велику серію вибухів, одна чи кілька доріжок можуть залишитися майже пустими. Це нормально.*



З ПІДКАЗКОЮ ПРОФЕСОРА

(Я читав, чесне слово!)

У будь-який момент під час вашого ходу (і тільки раз на хід) перед вашим звичайним вибором або після нього, ви **МОЖЕТЕ** попросити у професора підказку, тобто взяти жетон підказки та одну кульку інгредієнта з розподільника на ваш вибір.

Беручи кульку інгредієнта за допомогою підказки професора, ви **не можете спричинити вибух**, навіть якщо після цього зіштовхнуться дві кульки однакового кольору.

Ви **втрачаєте по 2 очки** за кожен ваш жетон підказки в кінці гри.

ВИКОРИСТАННЯ ІНГРЕДІЄНТІВ

(Вживати лише за призначенням)

Взявши інгредієнти **як зазвичай** або скориставшись **підказкою професора**, чи взявши кульку **завдяки зіллю** (дивіться “Розпиття зілля” на сторінці 7), ви матимете кілька кульок у руці. Можете використати їх так:

- * насамперед, ви **мусите** розташувати інгредієнти з руки на пусті отвори відповідного кольору на ваших незакінчених зіллях, якщо таке можливо (кожну кульку можна викладати лише на отвір у зоні такого ж кольору: синю кульку на отвір у синій зоні тощо). Після розташування інгредієнта на плитці зілля **його не можна переміщувати**, допоки зілля не буде готове;
- * якщо у вас у руці є кульки, які ви не можете розташувати на жодній з плиток зілля у зоні варіння, ви **мусите** помістити ці інгредієнти у малу ретортну колбу на вашій парті. Це ваш **запас інгредієнтів**. Під час свого ходу ви можете переміщувати інгредієнти між запасом та рукою.

У вашому запасі одночасно може бути **не більш ніж 3 інгредієнти**. Ви можете тримати інгредієнти в руці тільки до **кінця свого ходу** (дивіться “Кінець ходу” на сторінці 7).



Після завершення вашого ходу ви не зможете переміщувати інгредієнти з запасу до початку вашого наступного ходу.

ЗАВЕРШЕННЯ ЗІЛЛЯ

(Закривай, а то бабахне!)

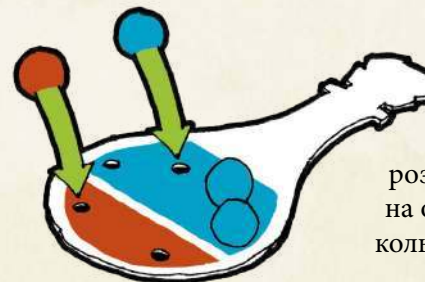
Коли всі отвори плитки зілля заповнені інгредієнтами, ви **зварили зілля**. Перемістіть усі кульки з цієї плитки зілля назад у розподільник (дивіться “Поповнення розподільника” на сторінці 7), потім перегорніть плитку зілля з лицьового боку (з рецептом) на сорочку (завершений бік) та розташуйте її під вашою партою. Це ваша **зона зілля**.

Зілля дають у кінці гри **певну кількість очок** (зображену на самій плитці), а також їх можна випити, щоб активувати особливі одноразові магічні ефекти (дивіться “Розпиття зілля” на сторінці 7).



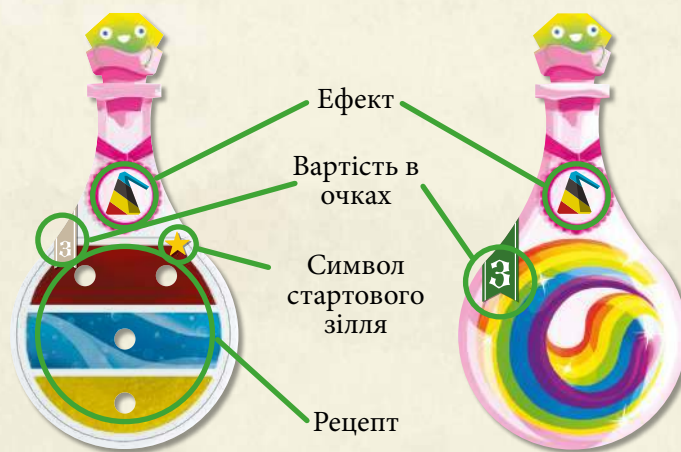
Жетон підказки

Краще попросити мою підказку до того, як робити звичайне витягування інгредієнта у ваш хід. Якщо ви використовуєте її з розумом, то можете створити ідеальні умови для гігантської ланцюгової реакції!!!



Приклад, як розташовувати кульки на отворах відповідних кольорів на вашому зіллі

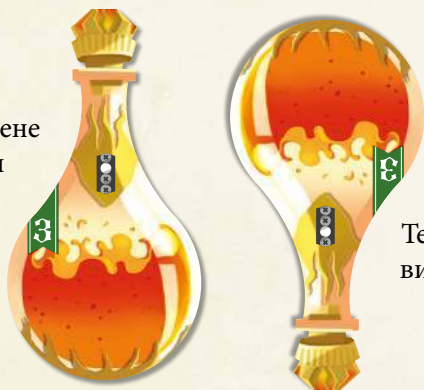
Приклад: у Гліба є 7 кульок у руці — 4 червоні та 3 чорні. З минулого ходу в нього залишилося 2 сині кульки в запасі. Він розкладає 4 червоні кульки та 1 синю по плитках зілля на своїй парті. Він хоче зберегти всі чорні кульки, тож дістає синю кульку з запасу і кладе туди 3 чорні кульки. Після чого він завершує свій хід і скидає синю кульку назад у розподільник.



Зілля, лице або бік з рецептом

Те ж зілля, сорочка або готовий бік

Завершене
зілля



Те ж, але вже
випите, зілля

Якщо бажаєте, ви можете випити зілля одразу після його завершення. Мета цього екзамену — виявити вашу цінність як чаклунок і чарівників, а не просто перевірити ваше знання теорії зілля і настоянок. Вміти використовувати плоди власної праці на свою користь — життєво важлива навичка!



Поповнення
розподільника



На початку вашого ходу у вас завжди будуть 2 плитки зілля у зоні варіння на парті, і ви не зможете закінчити більш ніж 2 пляшки зілля на хід. Ха!



РОЗПИТТЯ ЗІЛЛЯ

(Будемо!)

У будь-який момент свого ходу ви можете випити одну чи кілька приготовлених пляшок зілля для активації їхнього магічного ефекту. Кожне зілля має **одноразову особливу здібність**: якщо ви випили зілля, ви вже не можете випити його знову.

Щоб показати, що зілля використане, переверніть його догори дригом. Після цього застосуйте його ефекти.

Користуючись зіллям, щоб взяти кульки з розподільника, ви **не можете влаштувати вибух** — їх може спричинити тільки єдиний на хід **звичайний вибір**. Так само ви не можете спричинити вибух, користуючись підказкою професора.

Використавши зілля, ви **не втратите** його плитку: вона все ще є готовим зіллям, яке дає ту ж кількість очок в кінці гри.

ПОПОВНЕННЯ РОЗПОДІЛЬНИКА

(Теорія ймовірностей діє!)

Повертаючи кульки інгредієнтів у розподільник, дотримуйтеся кількох невеличких правил:

- * **викочуйте кульки на кришку у випадковий спосіб** — **не направляйте** їх до вхідного отвору певної доріжки;
- * **якщо можливо, заповнюйте всі доріжки** — якщо одна чи кілька кульок лежать на іншій кульці (тобто доріжку, до якої вони покотилися, вже заповнено, і вони визирають з кришки), **перемістіть їх до вхідного отвору найближчої доріжки з пустим місцем**.

КІНЕЦЬ ХОДУ

(Хай там що, а ви виграли!)

Зробивши звичайний вибір цього ходу, за бажанням попросивши підказку у професора і випивши всі потрібні вам зілля, ви **завершуєте свій хід**. Дотримуйтеся цих кроків у такому порядку:

- * якщо у вас залишилися кульки в руці, а запас інгредієнтів уже повний, ви **мусите** скинути їх у бак розподільника;
- * якщо у вас менш ніж 2 плитки зілля в зоні варіння, ви мусите **вибрати** будь-який стос з п'яти і **добрати** зверху нові зілля, розташувавши їх на пальники Бунзена. **Зверніть увагу: ви не можете переміщати інгредієнти із запасу на щойно добрані плитки зілля, бо ваш хід уже закінчено;**
- * перевірте, чи ви виконали одну або більше умов для отримання **відзнаки майстерності** (дивіться "Відзнаки майстерності" на сторінці 8). Якщо виконали, візьміть відповідну відзнаку;
- * перевірте, чи активується **кінець гри** (дивіться "Кінець гри", сторінка 9).

✧ ВІДЗНАКИ МАЙСТЕРНОСТІ ✧

(100 балів класичку, який вижив!)

Відзнаки майстерності — це особливі нагороди для учнів та учениць, які довели свої виняткові здібності... оволодівши одним видом зілля, або змігши зварити багато різних!

Коли ви завершуєте 3-тє зілля одного виду (тобто з тією ж здібністю), ви автоматично отримуєте **відзнаку майстерності** (але ви не отримуєте другу відзнаку за приготування 6 пляшок зілля одного виду).

Також закінчивши 5-й **новий вид зілля** (тобто зваривши зілля з 5 різними здібностями), ви автоматично отримуєте **відзнаку майстерності** (але ви не отримуєте другу відзнаку за другий набір з 5 різних пляшок зілля).

Відзнаки майстерності беруть зі **стосу відліку** (або ж із запасу, якщо стос відліку закінчується). Кожна відзнака майстерності дає 4 очки в кінці гри.



Приклад: за завершені показані вгорі зілля, в кінці гри Йосип має 3 відзнаки майстерності. Перша була отримана за 3-й цід лавамантії (А). Друга — за 3-й еліксир сліпої любові (Б). Зверніть увагу, що хоч Йосип і зробив 6 пляшок ціду лавамантії, він не отримав другу відзнаку майстерності (оскільки їх видають один раз за 3-тє зілля певного виду, а не за кожні 3 пляшки). Нарешті, третю відзнаку було отримано за 5 різних видів зілля (В). Знову ж таки, хоч він і зробив аж 6 різних видів зілля, він не отримав за це додаткових відзнак майстерності, адже мету “принаймні 5 різних видів зілля” вже було досягнуто.



Відзнака майстерності

Не думаю, що потрібно на це звертати особливу увагу, але... щоб потім не жалкувати: вам не потрібно “створювати набори плиток зілля” або віддавати їх, щоб отримати відзнаки майстерності. Вважайте відзнаки майстерності такими собі досягненнями: раз отримавши їх, за те саме **вдруге вже не отримати**. Також одну плитку зілля можна враховувати для отримання **кількох різних досягнень**.



☀ КІНЕЦЬ ГРИ ☀ (Фініша ля комедія)

Кількість гравців	Сток відліку
2	4 відзнаки майстерності
3	5 відзнак майстерності
4	6 відзнак майстерності

Ми пропонуємо таку кількість відзнак, щоб ваші партії були помірної тривалості (не надто короткі і не надто довгі). Але якщо за вашим столом є особливо повільні та схильні довго думати гравці, або якщо ви впевнені у знанні основ гри, на початку партії можете домовитись про іншу кількість залежно від того, хочете ви довший чи коротший перебіг!



Приклад: гра на 4. Максим на початку гри став першим гравцем і тільки що закінчив свій хід, взявши 5-ту відзнаку майстерності зі стосу відліку (свою другу), залишивши одну відзнаку в стосі. Почався хід Дениса. Він отримує останню відзнаку зі стосу відліку, що активує кінець гри. У Йосипа і Ані ще є по одному ходу, після яких гра закінчиться. Йосип ходить наступним, але не отримує відзнаки. У свій хід в Ані виходить отримати 1 відзнаку майстерності “3-тє зілля певного виду” і ще одну “5-й новий вид зілля”. Оскільки стос відліку пустий, вона бере їх із запасу. Після ходу Ані гра закінчується. Гравці нарешті можуть рахувати свої очки.



HORRIBLE
GUILD

horribleguild.com
info@horribleguild.com

Якщо у вас виникли запитання щодо якості продукції, пишiть:
info@games7days.com

Під час приготування гри ви помістили певну кількість відзнак майстерності в **сток відліку** (дивіться таблицю ліворуч). Якщо в кінці свого ходу гравець забирає **останню відзнаку зі стосу відліку**, активується **кінець гри**. Також кінець гри активується, якщо в кінці ходу будь-якого гравця не залишилося плиток зілля.

Гра триває за годинниковою стрілкою, поки гравець праворуч від першого гравця не закінчив свій наступний хід (тож усі гравці зроблять однакову кількість ходів впродовж гри). Навіть якщо ви видали необхідну кількість відзнак майстерності, **гравці продовжують отримувати їх із запасу**, якщо можуть.

Після цього всі гравці додають очки, отримані з усіх своїх готових плиток зілля і зібраних відзнак майстерності, потім віднімають по 2 очки за кожен наявний у них жетон підказки.

Переможцем стає гравець з найбільшою кількістю очок!

У випадку нічиєї гравці, які претендують на перемогу (починаючи з першого гравця за порядком ходів), беруть по одній кульці з розподільника, намагаючись утворити вибух. Якщо хтось має невикористані зілля, він може випити їх зараз, щоб збільшити кількість добутих кульок. Гравець, який у такий спiсiб візьме найбільшу кількість кульок, переможе.

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

Головний редактор: Володимир Янчарін

Перекладачка: Юлія Ціпура

Верстальник: Владислав Дімаков

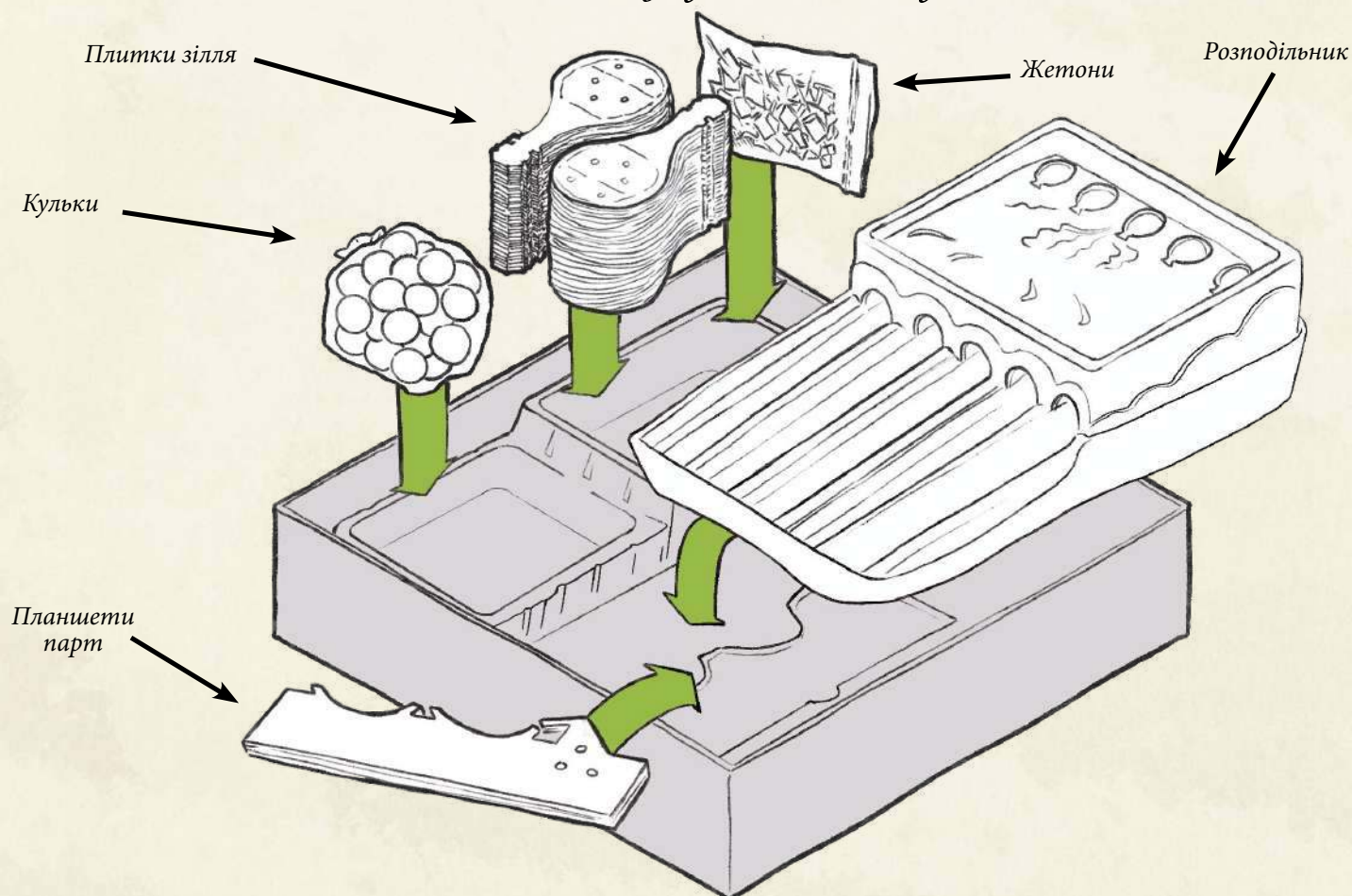
Коректори: Тетяна Рижикова, Андрій Наконечний



Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Сонячна Набережна, 22, 57.

✧ ЯК АКУРАТНО СКЛАСТИ ВСЕ НАЗАД У КОРОБКУ ✧

(Настав час зіграти в темеріс)



✧ НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ ✧

(Дошка пошани нашої вафредри)

Дизайн: Лоренцо Сільва, Андреа Креспі та Стефано Кастеллі

Ілюстрації: Джулія Гіджіні

Графічний дизайн: Хайко Гюнтер, Ноа Вассаллі

Художній керівник: Лоренцо Сільва

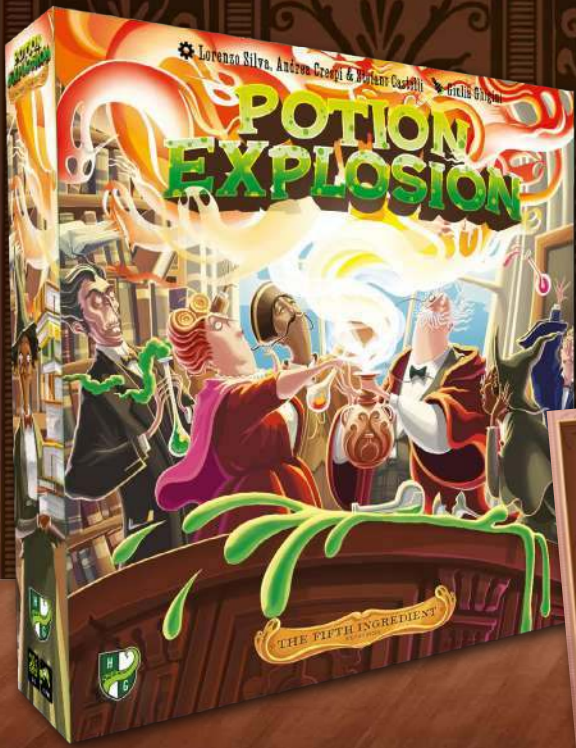
Розроблення: Андреа Креспі та Лоренцо Сільва

Керівник проекту: Алессандро Пра

Керівник з виготовлення: Лоренцо Сільва

Особливі подяки: Чудернаку Замовляюсу, Гаррі П., "Тембло", Бомбермену, Сільвії Провербіо, Мішелі Креспі, Валентині Аддучі, Хайко Білцу, Гаральду Білцу, Ноа Вассаллі, Луці Річчі, Франкіно Квінтігільяно, Марку Брері, Джулії де Флоріо, Лючіо Брері, П'єтро Рігі Ріві, Алессандро Фіббі, Алессії Пасторе, Паоло Пульчі, Давіду Преті, Даніелю Тасчіні, Джуліано Акваті, Елеонорі дель Боно, Мішелю Сільві, Алізарині Сільві, Дієго 3D, Дієго Черреті, Джованні Інтіні, Ріккардо Сандроні, Мавріціо Верджено, Максу Толаці, Майклу Крьюхерту, Алессіо Валлесе, Федеріко Латіні, Паоло Морі, Мартіно Кьяк'єрі, Волтеру Нуччіо, Роберто Пестріну, Джузеппе Лападулі, Елені Аппіані, Вентуреллі Емільяно, Андреа Меццотеро, Габріелю Буболі, Сарі Рубіно, Чіро Фаччіоллі, Габріелю Голфаріні, Алісі Кароті, Антонеллі Фреці, Франчесці Маццеї, Енріко Прокаччі, Массимільяно Калімері, Джанфранко Кастеллі, Франчесці Маццотті, Джулії Маруччі, Массимо Джоваккіні, Алессандрі Туці, С'юзан Мікейл, Ізабеллі Біс'яккі, Франческо Діодато, Флавіо Францоне, Едоардо К'езі, Андрео Іреко, Франческо Іраноне, Роберті Сігнорелло, Луці Пінкіролі, Валентині Фогільетто, Джованні Тагліаті, Роберто Вікаріо, Клавдії Креспі, Роберто Каруго, Мавріціо Каруго, Давіде Кальці, Андреа Полімадеї, Андреа Сеттоні, Джузеппе Чічеро, Стефано Провербіо, Анджело Раїмонді, Андреа Марінетті, Валентині Саккі, Алессандро Аддучі, Аннак'ярі Огліарі, Алессандро Каппоні, Сарі Тонетті, Мавро Марінетті, Алфредо Дженовезе, Арі Емдіну, Анні Сквенні та багатьом іншим!





ВИБУХОВІ ЗІЛЛЯ

THE FIFTH INGREDIENT
EXPANSION



ВИБУХОВІ
ЗІЛЛЯ
ВІДЕОГРА



ДОСТУПНА ЗАРАЗ!



Available on the
App Store



GET IT ON
Google Play



Download on
STEAM™

☀ СПИСОК ЕФЕКТІВ ЗІЛЛЯ ☀

(Наслідки після вживання)



ЗІЛЛЯ МУДРОСТІ



Візьміть з розподільника один інгредієнт на ваш вибір. Вибухи не відбуваються.

Все можливо, якщо добре подумати.



ЕЛІКСИР СЛІПОЇ ЛЮБОВІ

Украдіть всі інгредієнти з запасу одного із суперників.

Навіщо морочитися з крадіжкою, якщо можна дати волю своєму шарму?

ЗІЛЛЯ МАГНЕТИЧНОЇ ПРИВАБЛИВОСТІ



Візьміть 2 суміжні інгредієнти різних кольорів з однієї доріжки розподільника. Вибухи не відбуваються.

Не думаю, що вони мали на увазі це, коли казали "магнетична особистість".



ЗІЛЛЯ ПРИЗМАТИЧНОЇ РАДОСТІ

Ви можете розташувати всі інгредієнти зі свого запасу на будь-які отвори незавершених пляшок зілля, незалежно від кольору їхнього сектора.

Кульки? Кольори? Та яка різниця... Гуляймо!

РОЗЛИВ БЕЗОДНІ



Візьміть по 1 інгредієнту кожного кольору з нижнього ряду доріжок розподільника. Ви можете взяти тільки 1 інгредієнт з кожної доріжки.

*Це і означає "замітати по кутах".
Величезних кутах.*

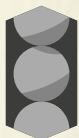


ПІСКИ ЧАСУ

Повторно активуйте ефект 1 свого вже використаного зілля.

Ми завжди можемо навчитися на наших минулих помилках... але ще більше користі ми можемо отримати від наших минулих вдалих ходів!

БАЛЬЗАМ НЕПОМІРНОЇ ЛИПКОСТІ



Візьміть 2 і більше суміжних інгредієнтів одного кольору з однієї доріжки розподільника. Вибухи не відбуваються.

*Ця річ липкіша за патоку!
Як тепер... розліпити цей безлад?*



ЦІД ЛАВАМАНТІЇ

Скиньте до 5 інгредієнтів 1 кольору з однієї доріжки розподільника у його бак. Вибухи не відбуваються.

Не дуже точна штука, але, без сумнівів, сильна.