

魔藥學院

POTION EXPLOSION



遊戲說明書



※ 材料指南 ※

(*Futuris riempitivus*)

獨角獸之淚



獨角獸之淚是魔法世界中已知最純淨的液體。只需數滴，便能催化出威力強大的魔法效果。

收集獨角獸之淚其實十分容易！獨角獸總是悶悶不樂。發現牠們後，只要取笑牠們那支獨角，獨角獸便會情不自禁落淚。收集時建議準備一個大桶。

巨龍煙



這類巨獸噴出的煙霧含有劇毒，可引發高能量魔法反應。注意！使用時千萬要屏住呼吸！

收集巨龍煙的最佳方法，是一直戳巨龍的鼻，直到牠們七竅生煙。用燒瓶裝滿煙霧後立刻逃走，小心不要被牠們噴出的烈焰燒傷！

食人魔黏液



這種極為黏稠的物質，可聚合各種材料。使用時必須戴上口罩。

沼澤食人魔常常著涼。帶著一大盒面紙，到濕地走一趟，向著打噴嚏聲音的方向走，一定會有收穫。

體弱學生不宜前往。

仙子頭屑



一種效用強大的材料。不願長大的頑皮孩子也會用上它，誘使其他小夥伴一同耍寶。

捕捉仙子後，用小梳溫柔地為她們梳頭。其間避免想起開心的事，不然你會手舞足蹈，不停起舞。

各位同學：

重要時刻終於來臨了。

你在魔藥學院的最後一個學期即將完結，是時候接受期末考試！

考試規則一切依舊：到魔藥實驗室，從材料分配器中拿取材料，親自調製魔藥。其間可能會引發爆炸，這是調製時必不可少的過程！我們不會禁止你飲用魔藥，你更是應這樣做，因為適時喝魔藥可令調製更順利，有助你日後成為出色的巫師！

待一定數目的技巧獎標記派光後，考試便結束。記著，要成為年度最佳學生，你需調配出最複雜且最珍貴的魔藥！

祝你好運！

阿爾伯德斯·坎寶史戈

巫師學府魔藥學院院長



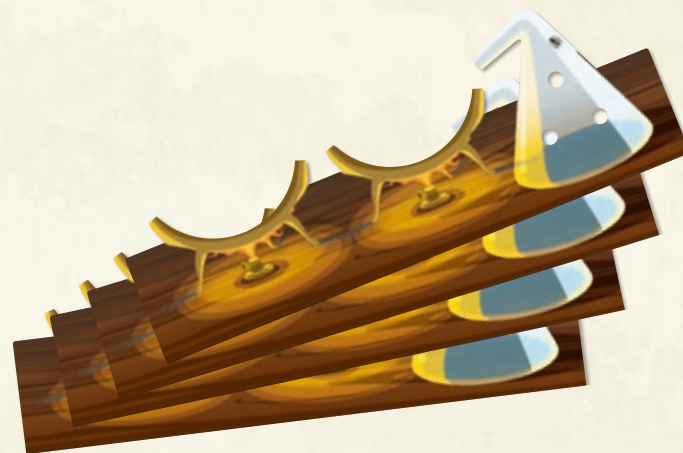
※ 遊戲配件 ※

(Presentatio componentibus)



1個 材料分配器

80顆 材料彈珠
(共4色，每種顏色20顆；
附備用彈珠)



4塊 製藥台版圖



64塊 魔藥板塊
(8款基礎魔藥，
同款魔藥的魔法效果圖標相同)



15個 技巧獎標記



1個 起始玩家標記



21個 幫幫忙標記

擴充遊戲配件



8塊 魔藥板塊
(電閃雷鳴劑擴充)

※ 遊戲概覽 ※

(De horribilis gamesibus, quickitur)

要調製魔藥，每回合先從材料分配器拿走1顆材料彈珠，令同色材料彈珠相撞爆炸(並可拿取它們)！爆炸越大，調製進度越快！

每瓶魔藥需要4至7種材料。魔藥板塊上的孔洞顯示所需材料。

將正確顏色彈珠放在魔藥板塊的孔洞上：當所有孔洞都有相應顏色的彈珠，該瓶魔藥便算調製完成。

每瓶魔藥值若干分數。分數多少取決於所需材料數量，以及它的

魔法效果強度。

當玩家完成3瓶相同力量的魔藥，或者5瓶不同力量的魔藥，便可獲得技巧獎標記，每個值4分。

派發指定數量的技巧獎標記後，會觸發遊戲結束階段。

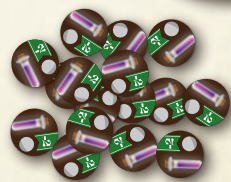
得分最高的玩家勝出。

※ 遊戲設置 ※

(Preparatio gameus)

1. 每位玩家将1塊**製藥台版圖**放在面前，版圖上下方預留一定空間。
2. 最近曾調製飲料的玩家為起始玩家，拿取**起始玩家標記**。起始玩家身分在遊戲進行時不會變更。玩家以順時針方向輪流進行遊戲。
3. 取出8款**基礎魔藥板塊**，移除其中2款魔藥（自選或隨機選擇），將它們放回遊戲盒中（這局遊戲不會用到）。

初次遊玩時，我建議先不要選**極黏軟膏**和**岩漿精華**。因為只有技巧純熟的巫師才能駕馭這兩款魔藥！



4. 從餘下6款魔藥板塊中，隨機抽取玩家人數X2的**起始魔藥板塊**（印有★圖標），以配方那一面朝上（印有灰色緞帶），置於桌子中央。由起始玩家開始，按**順時針**方向，拿取1塊起始魔藥板塊。在每人拿1塊板塊後，再由最後的玩家開始，按**逆時針**方向，拿取第二塊魔藥板塊。
5. 每位玩家将起始魔藥板塊放在製藥台版圖的本生燈上，配方朝上。這個區域稱作**調製區**。
6. 洗勻餘下的魔藥板塊後，分為5疊，以**配方**面朝上。
7. 將所有**材料彈珠**放在**材料分配器**的凹槽中，確保彈珠滾下並填滿5條斜道。（詳見補充材料，頁7）
8. 所有**幫幫忙標記**和**技巧獎標記**放在材料分配器旁。以若干技巧獎標記形成**倒數堆疊**（詳見遊戲結束，頁9）。倒數堆疊的技巧獎標記數量，取決於玩家人數。（詳見下表）

玩家人數

倒數堆疊

2

4 個 技巧獎標記

3

5 個 技巧獎標記

4

6 個 技巧獎標記

考試準備就緒！



你好，我是你的指導教授。雖然我的話很多，但都是對你有用的建議，所以請你用心聽一下，可以嗎？

※ 進行遊戲 ※ (Turnis explanatio)

按順時針方向，輪流進行遊戲。玩家在回合開始時，**必須**從材料分配器拿取**1顆**材料彈珠。拿取時可能會引發一次或多次爆炸。此外，玩家在回合的任何時刻，皆可飲用一瓶或多瓶已調製完成的魔藥，以及/或者向教授要求幫幫忙。

拿取材料 (Ingredientorum pick)

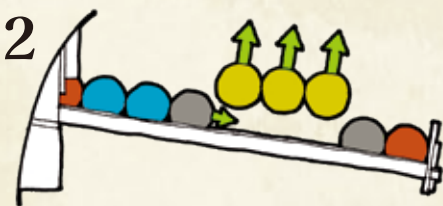
自分配器拿材料時，從斜道中選擇便可。除了每條斜道上的第九顆彈珠外(詳見左圖)，玩家可自由選擇可見的任何1顆彈珠。這個步驟稱為**基本選材**。



拿取紅珠後，
連鎖反應開始。



3顆黃珠相撞
(並爆炸)。
拿取全部爆炸
彈珠。



接著，2顆黑珠
相撞爆炸。
玩家也拿取
這2顆。



再沒有同色彈珠
相撞。連鎖
反應結束。



引發爆炸 (Causatio boom boom)

取走1顆彈珠後，上方其他彈珠便會沿斜道滾下，**爆炸**就在此時發生！

當2顆**相同顏色**的彈珠相撞，便會**爆炸**。2顆彈珠爆炸後，**所有與爆炸彈珠相連的同色彈珠**亦會一同爆炸。玩家可以拿取所有爆炸彈珠。

不是每位學生都能立刻發現這點：

當有3顆或以上同色彈珠相連，只要拿取中間的彈珠，便可令它們爆炸！很巧妙是吧？



拿取所有爆炸彈珠後，假如又有同色彈珠相撞，便會引發另一次爆炸，又可拿取所有這次爆炸的彈珠。假如之後再有同色彈珠相撞，便會引發第三次爆炸，以此類推。(詳見左方範例)

留意範例最後一步中的藍珠，它們與其他彈珠碰撞，**但不會爆炸**。只有2顆或以上**同色彈珠互相碰撞**才會爆炸。此外，當引起大規模連鎖爆炸時，或會清空1條或多條斜道，這樣並沒有問題。



教授幫幫忙

(Professorum helpus capiendum est)

在玩家回合的任何時刻，不論**基本選材**之前或之後，玩家也可選擇**要求教授幫幫忙**（每回合一次）——拿取1個幫幫忙標記，以及從分配器中拿取任何1顆彈珠。

請教授幫幫忙拿取彈珠時，即使引致2顆同色彈珠相撞，**也不會引發爆炸**。

遊戲結束時，每個幫幫忙標記**減2分**。



幫幫忙標記

基本選材前，最好先找我這個指導教授幫幫忙。好好利用的話，很容易便可引發連環巨爆！！



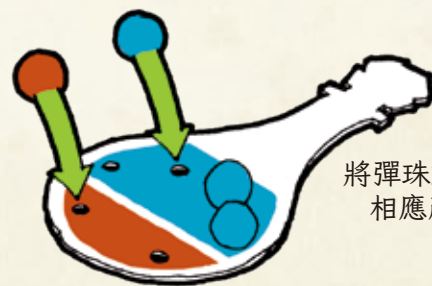
運用材料

(Usando marbles ad victoriam)

不論透過**基本選材**、**請教授幫幫忙**，或**飲用魔藥**（詳見飲用魔藥，頁7），玩家手中現在應有若干顆彈珠，可按以下方法運用它們：

- * 首先，如可能的話，**必須**將手中材料彈珠，放在調製區中魔藥板塊上相應顏色區域的孔洞（例如黃珠放在黃色孔洞上）。材料一旦放在孔洞上，直到魔藥調製完成前都**不能移動**。
- * 假如不能將手中材料彈珠放在調製區任何孔洞，玩家**必須**將材料放在製藥台版圖上的曲頸燒瓶，形成材料庫。玩家在其回合進行期間，可自由在手中及材料庫間交換彈珠。

材料庫同一時間只可容納**最多3顆材料彈珠**。而玩家手中的材料彈珠，只可持有至**回合結束**。（詳見回合結束，頁7）



將彈珠放在魔藥上相應顏色孔洞。

範例：海科手中有7顆彈珠，包括4顆紅珠及3顆黑珠。材料庫有上回合留下的2顆藍珠。首先他將4顆紅珠及1顆藍珠放在製藥台的魔藥板塊上。由於他想保留所有黑珠，故將材料庫上另一顆藍珠拿在手中，將3顆黑珠放到材料庫。他的回合結束，並將手中藍珠放到分配器中。



即是說，當玩家的回合結束後，便不能從材料庫拿取彈珠，直至該玩家的新回合開始。

魔藥調製完成

(Completius potionibus)

當1塊魔藥板塊上所有孔洞都放置了材料彈珠，代表該魔藥調製**完成**。將該魔藥上所有彈珠放回分配器中（詳見補充材料，頁7），然後將魔藥板塊從配方那一面翻轉，放在製藥台版圖下方，這個區域稱作**魔藥區**。

魔藥**價值若干分數**（顯示在板塊上的數值），玩家也可以飲用魔藥，使用一次魔法效果。（詳見飲用魔藥，頁7）



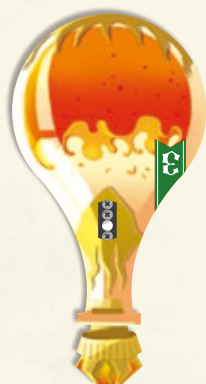
魔藥配方

魔藥調製完成

調製完成的
魔藥



已飲用的
同一瓶魔藥



魔藥調製完成後，你可以立刻飲用。這次期末考試不僅考驗你的理論知識，而是要確定你有否當巫師的資格。時刻靈活思考、把握優勢，是巫師必須具備的關鍵能力！



補充材料

請確保在每個回合開始時，你的調製區總是有2塊魔藥板塊。換言之，一個回合最多只能完成2瓶魔藥。嘿！



飲用魔藥 (*Gulpere potionibus*)

在回合的任何時刻，玩家可以選擇飲用1瓶或以上已經調製完成的魔藥，使用它們的魔法效果。每瓶魔藥的魔法**只能使用一次**，飲用後便不可再喝。

將魔藥上下倒置，以示已經飲用。然後便可發動魔藥的魔法效果。

透過飲用魔藥從分配器拿取材料時，**並不會引發爆炸**——只有**基本選材**時才會爆炸。同樣道理，請教授幫幫忙拿取材料時也不會引發爆炸。

飲用魔藥後，玩家**仍保留**該板塊：該魔藥仍然算作調製完成，遊戲結束計分時，分數價值不變。

補充材料 (*Dispenserium refillatus*)

將材料彈珠放回分配器時，須遵守以下規則：

- * **隨機放置彈珠**：不要試圖引導彈珠滾到特定的斜道入口。
- * **盡量填滿所有斜道**：假如有彈珠塞在斜道入口（即斜道已滿，有彈珠溢出入口的洞），將它們**移到另一個最接近且未滿的斜道入口**。

回合結束 (*Endius turnum*)

玩家完成基本選材、要求教授幫幫忙（如有需要）及飲用魔藥（如有需要）後，**該玩家的回合結束**。順序執行以下步驟：

- * 假如該玩家手中仍有彈珠而材料庫已滿，**必須**將手中彈珠放回分配器的凹槽中。
- * 假如該玩家的調製區有少於2塊魔藥板塊，玩家必須從5個魔藥堆疊頂，**選擇**魔藥板塊，放在本生燈上。**註**：玩家此時**不可以**將材料庫的彈珠放在新的魔藥板塊上，因為該玩家的回合已經結束。
- * 檢查該玩家是否獲取**技巧獎標記**。（詳見技巧獎標記，頁8）
- * 檢查是否觸發**遊戲結束階段**。（詳見遊戲結束，頁9）

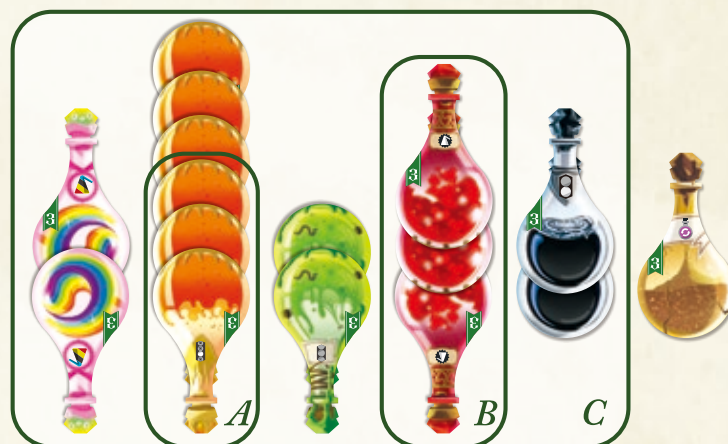
※ 技巧獎標記 ※ (Achievement reward)

凡能證明自己具有特別才能的學生，包括精於調製一種特定魔藥，或者能夠調製眾多款式的魔藥，都可獲得**技巧獎標記**！

當玩家完成調製**第三瓶同款**(即具有相同魔法效果)魔藥，將自動獲得1個技巧獎標記。(但完成第六瓶同款魔藥時，**並不會**獲得技巧獎標記)

此外，當玩家完成調製**第五瓶不同款**(即具有不同魔法效果)魔藥，將自動獲得1個技巧獎標記。(但完成第二組五瓶不同款魔藥時，**並不會**獲得技巧獎標記)

從**倒數堆疊**拿取技巧獎標記(如倒數堆疊清空，則從一般供應堆拿取)。每個技巧獎標記在遊戲結束時價值4分。



範例：荷西在遊戲結束時完成上圖的魔藥，他共有3個技巧獎標記。首先，完成第三瓶岩漿精華(A)時，取得第一個標記。然後，完成第三瓶寵愛靈藥(B)時，取得第二個標記。留意荷西即使完成了6瓶岩漿精華，他也不會取得額外標記(標記是於完成第三瓶同款魔藥時派發，而不是每完成一組三瓶時)。最後，在完成第五款魔藥(C)時，獲得第三個標記。即使他在遊戲結束時總共完成6款不同魔藥，也不會有額外標記，因為「最少五瓶不同款魔藥」的成就早已達成。



技巧獎標記

我想是不用再說明……但還是提一下比較好：

你可以這樣想，每個技巧獎標記就像一項達成條件後獲得的資格「成就」：當你獲得一次後，便不能因同樣原因獲得第二次。
此外，每瓶魔藥可用於達成多項「成就」。



※ 遊戲結束 ※ (Calculatio finalis pointibus)

玩家人數	倒數堆疊
2	4 個 技巧獎標記
3	5 個 技巧獎標記
4	6 個 技巧獎標記

按照我們建議的技巧獎標記數目，可維持合理的遊戲長度。如果玩家的思考時間特別長，或者已熟悉遊戲的運作，不妨在遊戲設置時，自行設定倒數堆疊的標記數量，從而加長或縮短遊戲時間。



範例：在四人遊戲中，海科是起始玩家。在其回合中，他拿取倒數堆疊中第五個技巧獎標記(他共有2個)，堆疊只剩1個標記。現在輪到大衛，他拿取倒數堆疊中最後一個標記，觸發遊戲結束階段。換言之，荷西和安娜各有最後一個回合，之後遊戲便會完結。輪到荷西，他沒拿到技巧獎標記。到安娜的回合，她因「第三瓶同款魔藥」和「第五瓶不同款魔藥」，共得2個技巧獎標記。由於倒數堆疊已經清空，她從一般供應堆中拿取標記。安娜的回合完結後，遊戲結束。所有玩家計算總分。



HORRIBLE
GUILD

horribleguild.com
info@horribleguild.com

If you have any issues, please contact us at:
customercare@horribleguild.com

遊戲設置時，倒數堆疊有若干技巧獎標記(參考左表)。假如任何玩家的回合結束時，倒數堆疊最後一個技巧獎標記被拿取，便會觸發遊戲結束階段。此外，當任何玩家的回合結束後，無法拿取任何魔藥板塊時，也會觸發遊戲結束階段。

觸發遊戲結束階段後，遊戲按順時針方向繼續進行，直至起始玩家右方的玩家完成其下一個回合(即每個玩家進行的回合數目相同)。達成條件的玩家仍可以從一般供應堆拿取技巧獎板塊。

接著，所有玩家將調製完成的魔藥板塊分數，以及獲得的技巧獎標記分數相加，減去幫幫忙標記的分數(每個減2分)，得出總分。

總分最高的玩家獲勝！

若最高分遇平手，所有平手玩家(起始玩家開始，按回合順序)輪流從分配器拿取1顆彈珠，嘗試引發爆炸。以此方式拿取最多彈珠的玩家獲勝。假如玩家仍有調製完成而未飲用的魔藥，該玩家可以飲用，方式一如正常遊戲回合。



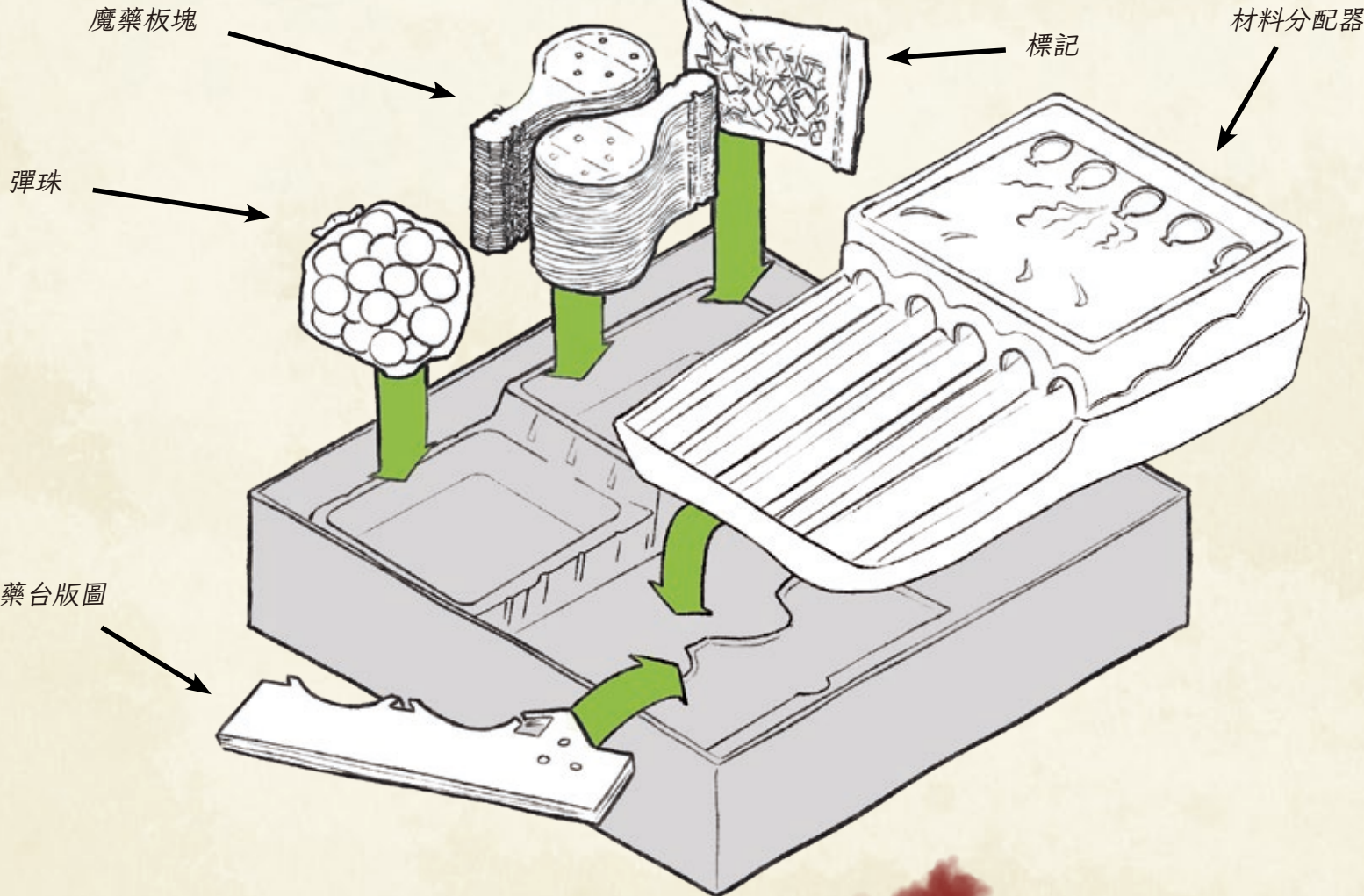
栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

http://www.broadwaygames.com.hk
bw-hk@longshore.com.hk
Tel: +852 23631998

© 2025 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。

✧ 收納遊戲配件 ✧

(*Arvidius horribilis messibus*)



※ 遊戲擴充 ※ (*Explanatio novae componentibus*)



電閃雷鳴劑擴充

此擴充新增一款魔藥板塊——電閃雷鳴劑，
讓你將閃電裝進魔藥瓶裏。

遊戲設置第三步時，將電閃雷鳴劑魔藥板塊與8款基礎
魔藥板塊洗勻，移除其中2款魔藥（自選或隨機選擇），
將它們放回遊戲盒中。餘下遊戲設置步驟如常。



電閃雷鳴劑

魔藥效果：

從同一條分配器斜道上，
任意棄掉2顆材料彈珠。
棄掉的彈珠放回分配器的凹槽中。
不會引發爆炸。

此藥劑的威力強得讓人有觸電的感覺……

我是說真的觸電。
處理時請戴上手套。

我建議你們多玩幾次基礎遊戲熟悉規則後，
才將電閃雷鳴劑加入遊戲。
你聽過『欲速則不達』這句說話嗎？



※ 工作人員 ※ (*Riconoscentium laboribus*)

遊戲設計：Lorenzo Silva, Andrea Crespi & Stefano Castelli

插畫：Giulia Ghigini

平面設計：Heiko Günther, Noa Vassalli

美術指導：Lorenzo Silva

開發：Andrea Crespi & Lorenzo Silva

項目經理：Alessandro Prà

生產經理：Lorenzo Silva

翻譯及監修：Danny Chan

美術：Machai

校對：Hong

特別鳴謝：Albedus Humblscore, 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 Micale, Isabella Bisiacchi, Francesco Diodato, Flavio Franzone, Edoardo Chiesa, Andrea Greco, Francesco Granone, Roberta Signorello, Luca Pinchioli, 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 等不能盡錄！



※ 魔藥效果說明 ※ (De potionis effectibus)



智慧藥水



在分配器拿取任何1顆材料彈珠。
不會引發爆炸。

只要細心思考，世間永沒難題。



寵愛靈藥

偷取1位對手玩家的材料庫上所有材料彈珠。
發揮魅力，你便可為所欲為。

魔性溶液



在同一條分配器斜道上，拿取2顆不同顏色並相連的材料彈珠。不會引發爆炸。

我不認為人家說的「魔性」是這個意思。



絢彩愉悅劑

將材料庫上所有彈珠放在任何未完成魔藥的孔洞上，不受配方顏色限制。

彈珠？顏色？管他的……一起狂歡吧！

深海之藥



在分配器斜道最底一行，拿取每種顏色最多1顆材料彈珠。每條斜道只可取1顆。

海底撈月，在深邃的海。



時空細沙

再次使用一瓶已飲用魔藥的魔法效果。

反省過去可避免重蹈覆轍……但如果是絕妙的覆轍，不妨重蹈可也！

極黏軟膏



在同一條分配器斜道上，拿取2顆或以上相連的同色材料彈珠。不會引發爆炸。

這東西比糖蜜還要黏！糟糕……黏上後要怎樣清理？



岩漿精華

從一條分配器斜道上，棄掉一種顏色的材料彈珠，最多5顆。棄掉的彈珠放回分配器的凹槽中。不會引發爆炸。

雖然未至於毀天滅地，但它的威力無疑十分強大。