



# Pócimas Y BREBAJES

## Las Brujas Herboristas



### Componentes

<b>Para un quinto jugador</b>	2 fichas de gota
1 marmita	1 marcador de puntuación
1 bolsa	1 ficha de rata
1 vial	1 sello 0/50

### Nuevos

8 libros de ingredientes	12 brujas herboristas (4 brujas de cada tipo)
153 pizcas de ingrediente	15 peniques de bruja
+ 3 pizcas de reserva	5 cuencos de sobrantes
20 rubíes	

**Descripción** Para jugar a *Las brujas herboristas*, necesitarás el juego básico de *Pócimas y brebajes*. Además de las propias brujas, la expansión *Las brujas herboristas* introduce en el juego un nuevo ingrediente: la hierbaloca. También incluye todo lo necesario para un quinto jugador, así como nuevos libros para los ingredientes disponibles.

**Preparación** Prepara la partida del mismo modo que en el juego básico. Ahora también dispones de las categorías de ingredientes 5 y 6. Sustituye el libro de «Calabaza» del juego básico por su nueva versión. Al iniciar la partida, todos los jugadores reciben, además, un penique de bruja de cada uno de los tres colores diferentes. Cada jugador toma el cuenco de sobrantes del color de su marmita y lo coloca bajo la cuchara, junto a la marmita. Revela al azar **una bruja de cada uno de los tres tipos** y colócalas bajo el expositor de rondas. Las brujas restantes se devuelven a la caja del juego.

**Cómo se juega** En esencia, las reglas son las mismas del juego básico.

**Las brujas herboristas** Los jugadores disponen de **tres oportunidades, durante toda la partida**, de solicitar la ayuda de una bruja herborista. Para activar a una bruja herborista y usar sus poderes, el jugador debe entregar el penique de bruja del mismo color que la bruja, durante la fase o el paso especificados.



**Aunque tu marmita explote**, aún puedes usar esta bruja herborista para activar el vial y **devolver a la bolsa la última pizca blanca** (la que ha hecho explotar tu marmita). A continuación, puedes extraer más pizcas de la bolsa o finalizar tu turno.

**Importante:** para poder usar esta

bruja herborista, el vial debe estar lleno.



Siempre que no hayas finalizado tu turno, puedes usar esta bruja herborista en cualquier momento, sea antes o después de extraer una pizca y depositarla en tu marmita (y sin que explote), para extraer **6 pizcas de la bolsa**. Puedes elegir **cuáles y cuántas de estas pizcas** quieres depositar en tu marmita y

el **orden** en el que quieres hacerlo. Realiza las acciones de pizca de la forma habitual. Devuelve a la bolsa cualquier pizca que no hayas añadido a tu marmita.

Si un jugador decide usar esta acción en la última ronda, la extracción simultánea de pizcas se pospone hasta que haya terminado por completo de realizar la acción.



Si tu marmita no ha explotado todavía, puedes usar esta bruja herborista para **devolver a la bolsa las 2 últimas pizcas blancas** que has añadido a tu marmita. Los huecos creados quedan vacíos. Sin embargo, si quieres, puedes devolver a la bolsa solo 1 de las 2 últimas pizcas blancas. Ten en cuenta que las 2 pizcas blancas **no tienen** que estar directamente colocadas una junto a otra u ocupar las dos últimas casillas de la marmita.



**Aunque tu marmita haya explotado**, aún puedes usar esta bruja herborista para asegurarte la obtención de **todas las bonificaciones** durante la fase de evaluación. Puedes recibir los puntos de victoria y realizar compras. Si has llegado más lejos en la marmita, también puedes lanzar el dado de bonificación.





Usa esta bruja herborista durante el paso de comprar para **incrementar en 1 nivel el valor de las 2 últimas pizzas que hayas depositado** en la marmita. **Alternativamente**, también puedes **incrementar el valor de 1 pizza colocada en cualquier posición** de tu marmita. No tiene que

estar al final. Solo es posible incrementar el valor de una pizza de valor 1 a una de valor 2, o de una pizza de valor 2 a una de valor 4. No se puede mejorar una pizza de calabaza. Esta acción no se puede aplicar a pizzas que acabas de adquirir, únicamente a pizzas de tu marmita. También puedes realizar esta acción si tu marmita ha explotado y has optado por los puntos de victoria.



Cuando vayas a comprar, usa esta bruja herborista para **duplicar el valor de compra**. Aún así, solo puedes comprar un total de 2 pizzas de diferente color. Si usas esta bruja durante el paso de comprar de la ronda 9, puedes usar este valor de compra **duplicado** para comprar

puntos de victoria, a razón de 1 punto de victoria por cada 5 monedas, como se indica en la página 8 del reglamento del juego básico.



Usa esta bruja herborista durante tu compra para **obtener otra pizza como la que acabas de comprar, sin coste alguno**. Recibirás un total de 3 pizzas durante tu paso de comprar, de las cuales 2 serán del mismo color.



Usa esta bruja herborista durante tu compra para **incrementar el valor de compra en 2 por cada rubí que poseas**. Solo es necesario que los tengas; no tienes que desprenderte de ellos.



Usa esta bruja herborista durante el paso de puntos de victoria para obtener puntos de victoria. La cantidad de puntos de victoria depende de **cuántos colores diferentes tengas en tu marmita**. Las pizzas blancas no cuentan en este caso.



Usa esta bruja herborista durante el paso de puntos de victoria para obtener puntos de victoria. En este caso, solo cuentan las **pizzas que quedan en la bolsa** después de que te hayas plantado al extraer pizzas. Vacía tu bolsa junto a la marmita. La cantidad de puntos de victoria obtenidos depende de **cuántas de las siguientes pizzas había en tu**

**bolsa**: pizzas de color de valor 2, pizzas de valor 4 y de valor 6, así como pizzas moradas y de hierbaloca. Recibes 2 puntos de victoria por cada una de dichas pizzas.

Las pizzas blancas no cuentan. También puedes usar esta bruja si tu marmita ha explotado y has optado por «comprar».



Si recibes un rubí durante el paso de rubíes, debido a que la casilla de puntuación muestra un rubí, puedes usar esta bruja herborista para tomar **tantos rubíes como puntos de victoria indicados en la casilla de puntuación**. Sigues recibiendo los puntos de victoria, incluso en caso de que haya explotado tu marmita. También puedes usar esta bruja si tu marmita ha explotado y has optado por «comprar».

**Ten en cuenta** que, si la carta de pitonisa *Más brillante todavía* ha sido revelada, debes decidir si quieres tomar los 2 rubíes de la carta de pitonisa o usar esta bruja herborista en su lugar.



Al final de esta ronda, usa esta bruja herborista para **pagar solo 1 rubí por cada acción** de llenar el vial o de avanzar con la ficha de gota. También puedes pagar varios rubíes y realizar la acción más de una vez, en función de la cantidad de rubíes que entregues.

Por cada **penique de bruja** sin usar, el jugador obtiene **2 puntos de victoria al final de la partida**. Los jugadores pueden usar 1, 2, o incluso los 3 peniques de bruja en una ronda.



## Cuencos de sobrantes



Si un jugador llega a la casilla final de la marmita (33) o **la sobrepasa** (sin importar cuánto), debe depositar la pizza en la casilla 33. Si esta última pizza activa una acción que afecta a la siguiente pizza extraída, dicha acción se pierde.

Si el jugador extrae nuevas pizzas de su bolsa, entonces debe depositarlas en el cuenco de sobrantes. Durante la puntuación del paso D, el jugador recibirá primero lo que indica la cuchara de la marmita (15 puntos de victoria y 35 monedas). Seguidamente, se suma el valor de todas las pizzas del cuenco de sobrantes y el jugador recibe la mitad de esta cantidad (redondeada hacia abajo) en puntos de victoria. Las pizzas de color que acaban en el cuenco de sobrantes no activan más acciones de los libros. Sin embargo, las pizzas blancas siguen contando para el número total de guindas.

Todos los jugadores que han llegado a la última casilla de la marmita (al margen de cuántas pizzas haya en el cuenco de sobrantes), pueden lanzar el dado de bonificación, si su marmita no ha explotado.





## Calabaza

Independientemente de si se trata de una pizca de valor 1 o de una de valor 6, una calabaza no tiene más función que la de llenar 1 o 6 casillas de la marmita.

**Importante:** ninguna de las mejoras, sea a través de los libros, las brujas o las cartas de pitonisa (por ejemplo, *Un momento oportuno*), se aplican a las calabazas. Esto significa que **no es posible mejorar una calabaza de valor 1 a una calabaza de valor 6**.



## Cráneo de cuervo

Si extraes la pizca azul, en la marmita debe haber ya, **como mínimo**, tantas pizcas naranja (independientemente de su valor) como el valor de la pizca azul. De ser así, recibes **inmediatamente** tantos puntos de victoria como el valor

de la pizca azul. Si no, no recibes puntos de victoria.

**Ejemplo:** si extraes una pizca azul de valor 4, en la marmita debe haber ya, como mínimo, 4 pizcas naranja. Si extraes una pizca azul de valor 4 y, hasta el momento, hay 3 o menos pizcas naranja en la marmita, no recibes ningún punto de victoria por la pizca azul. Si extraes una pizca azul de valor 2 y ya hay en la marmita 3 pizcas naranja, recibes 2 puntos de victoria.



El número de la pizca azul indica cuántas pizcas depositadas en la marmita inmediatamente antes debes considerar. No puede haber ningún hueco entre las pizcas. Se tienen en cuenta las últimas 1, 2 o 4 pizcas. Si esto incluye pizcas blancas de **valor 1**, recibes 1 rubí por cada una de estas pizcas de valor 1.

Si extraes una pizca azul de valor 4, tendrás que comprobar cuántas pizcas blancas de valor 1 hay entre las 4 pizcas inmediatamente anteriores. Por cada una de estas pizcas blancas de valor 1, recibes 1 rubí. Si extraes una pizca azul de valor 1, solo tienes que comprobar si la última pizca inmediatamente anterior es una pizca blanca de valor 1.



## Seta venenosa

Si extraes una pizca roja de la bolsa, puedes avanzar la cantidad de casillas según su valor. Sin embargo, si en la marmita ya hay pizcas rojas de un valor superior, puedes avanzar la pizca roja según el valor de la pizca roja que ya está en la marmita y tiene un valor más alto.

Por ejemplo, si en la marmita ya hay una pizca roja de valor 4, puedes avanzar 4 casillas por cada pizca roja de valor 1 o de valor 2 que extraigas después de esto.



Si extraes una pizca roja de la bolsa, deposítala en la marmita y, seguidamente, extrae otra pizca y **déjala a un lado**. Aún debes usar esta pizca en esta ronda. Sin embargo, puedes decidir cuándo quieres depositarla en la marmita, y si quieres usarla antes o después de

PLANTARTE. Solo puedes usar la pizca que has dejado a un lado si ya has depositado en la marmita la pizca que acabas de extraer. La pizca dejada a un lado también puede ser depositada después de una explosión. Si has dejado a un lado una pizca blanca, también cuenta durante la evaluación para determinar si la marmita explota.

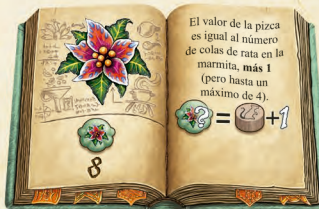


## Mandrágora

Si extraes una pizca amarilla de la bolsa, debes extraer seguidamente otra pizca de la bolsa. También avanzas la pizca amarilla según el valor de esta segunda pizca extraída. Si extraes una pizca de hierbaloca, avanza la pizca amarilla 1 casilla. A continuación, devuelve a la bolsa la pizca adicional que has extraído.

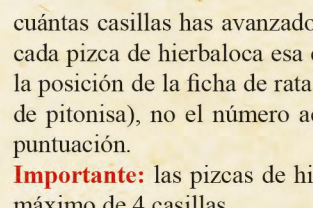


Si extraes una pizca amarilla de la bolsa, puedes entregar **exactamente** 1 rubí de tu suministro y, a cambio, avanzar la pizca amarilla 3 casillas adicionales. No se puede entregar más de 1 rubí para avanzar la pizca 3 casillas varias veces.



## Hierbaloca

La hierbaloca no tiene un valor establecido; su valor cambia cada vez.



Si extraes una pizca de hierbaloca de la bolsa, avanzala según la cantidad de **colas de rata en la marmita, más 1 casilla adicional**. Comprueba cuántas casillas has avanzado tu ficha de rata en esta ronda. Avanza cada pizca de hierbaloca esa cantidad más 1. Solo se tiene en cuenta la posición de la ficha de rata de la marmita (después de leer la carta de pitonisa), no el número actual de colas de rata del marcador de puntuación.

**Importante:** las pizcas de hierbaloca solo pueden avanzar hasta un máximo de 4 casillas.



Si extraes una pizca de hierbaloca de la bolsa, esta pizca tiene la **misma función y el mismo valor** que la última pizca **de color** de la marmita. En este caso, las pizcas blancas no se tienen en cuenta. Si aún no se han depositado pizcas de color, la pizca de hierbaloca tiene un valor de 1 y no proporciona ninguna acción.



Como en el juego básico, las acciones de los siguientes libros solo se hacen efectivas **después** de que todos los jugadores hayan dejado de extraer pizas (por obligación o por propia decisión). No importa si ha tenido lugar una explosión o no. Durante la evaluación, se aplicarán sus efectos de forma consecutiva en el paso B.



## Araña de jardín

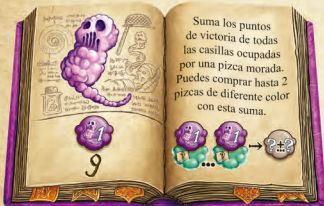
Si una piza verde ha sido depositada la última o la **penúltima**, puedes depositar ya un piza en la marmita para la siguiente ronda. Para ello, solo puedes elegir 1 de tus pizas que se encuentre en la marmita en ese momento.

El valor de las pizas verdes determina el valor máximo de la piza depositada. Por ejemplo, si una de las dos últimas pizas depositadas es una verde de valor 4, el jugador puede depositar una piza de valor 4 como piza inicial de la siguiente ronda. Si no tiene más pizas de valor 4 en su marmita, o no quiere depositar una, puede elegir, en su lugar, una piza de valor 2 o de valor 1. Entonces, la piza avanza en la marmita según su valor. Por tanto, una piza de valor 4 puede avanzar 4 casillas. El jugador puede entonces usar la función de piza al comienzo de la siguiente ronda. También es posible elegir pizas verdes como pizas iniciales para la siguiente ronda.



**Por cada piza verde** depositada la última o la **penúltima**, puedes lanzar el dado de bonificación una vez y recibir la bonificación indicada. El valor de las pizas verdes es irrelevante en este caso.

Si la carta de pitonisa *La marmita está llena* es revelada al inicio de la ronda, cada jugador con una piza verde en la última o la penúltima casilla puede lanzar el dado de bonificación dos veces por cada una de estas pizas.



## Aliento de fantasma

Suma los **puntos de victoria** de todas las casillas donde se ha depositado una piza morada. Esta suma proporciona un valor con el que puedes comprar hasta 2 pizas de colores diferentes. Esta compra está separada de la compra del paso E. Si tu marmita no ha explotado y decides realizar una compra, puedes comprar más pizas durante el paso E. En la ronda final (ronda 9), la suma puede ser utilizada para comprar puntos de victoria, a razón de 1 punto de victoria por cada 5 monedas, como se indica en la página 8 del reglamento del juego básico.



Comprueba el valor **indicado** en la piza depositada después de la piza morada. Puedes avanzar ese valor en el marcador de puntuación. Si la piza avanza más casillas que el valor indicado, debido a una acción, solo se otorgan puntos de victoria por el valor indicado.



## Polilla de esfinge de la calavera

Durante la compra de la piza negra (paso E), o si recibes una a través de una carta de pitonisa, debes introducir la piza negra **en la bolsa del jugador de tu izquierda**. Avanza 1 casilla con tu gota (o con una de tus gotas).

Durante el paso B, recibes 1 rubí por cada piza negra que tenga en la marmita la persona sentada a tu izquierda. El jugador de tu izquierda también recibe 1 rubí si la piza negra de su marmita está en la última o la penúltima casilla.



El jugador cuya piza negra es la más adelantada de su marmita, puede avanzar 1 casilla con sus gotas (o solo con una de sus gotas).

El jugador cuya piza negra es la segunda más adelantada de su marmita, recibe 1 rubí. Puede darse el caso de que un jugador gane ambas bonificaciones, si tiene en su marmita al menos 2 pizas negras. En caso de empate, todos los jugadores implicados reciben la bonificación correspondiente.

## Aclaración de las cartas de pitonisa

Si una carta de pitonisa indica a los jugadores que extraigan pizas de la bolsa (como *Ingrediente intenso* o *Una segunda oportunidad*), esto no conlleva ningún riesgo: no puede provocar la explosión de la marmita, incluso si las pizas blancas de la marmita exceden el límite de explosión. La acción de la piza depositada con la carta *Ingrediente intenso* no se lleva a cabo.

Ninguna de las mejoras, sea por efecto de los libros, las brujas o las cartas de pitonisa (como *Un momento oportuno*), se puede aplicar a las calabazas. Esto significa que no se puede mejorar una calabaza de valor 1 a una calabaza de valor 6.



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

Traducción: Ángel F. Bueno. Revisión: Marià Pitarque.  
Adaptación gráfica: CeciRC. Edición: Xavi Garriga

**DEVIR**  
Devir Iberia S.L.  
Rosselló 184  
08008 Barcelona  
www.devir.com



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