

Witch Valley

POTION
RUSH

DARK



DRINK

Manual de Regras

Cai a noite em Witch Valley e a competição ganha um toque sombrio. Um feiticeiro misterioso invade a disputa, trazendo com ele um óleo proibido capaz de corromper até as poções mais puras. Quem se arriscar nas trevas descobrirá que a vitória também pode ser perigosa. Você está preparado para enfrentar o lado sombrio da alquimia?

♦ O QUE HÁ DE NOVO ♦

Permite 7 jogadores

Poção e ingrediente novos

Artefatos e Magias inéditos

Você precisa ter o jogo de cartas **Potion Rush** (MagicLeaf Games, 2025) para aproveitar esta expansão.



Com as cartas de **Dark Drink** , você pode incluir um **sétimo jogador** na partida, usar **Crânios** como **Ingredientes** para criar a nova **Poção Sombria**, recorrer a **Artefatos** que afetam as cartas de **Poção** e experimentar **Magias** inéditas que mexem na dinâmica do jogo básico.



Componentes



Novo Ingrediente
(7x cada)



Nova Poção
(8x cada)



Crânio



Poção Sombria

6 cartas de Artefato



Chapéu do Aquimista (2x)
Elixir da Restauração (2x)
Oléo Venenoso (2x)

9 cartas de Magia



Canalização (2x)
Clarividência (2x)
Recarga (3x)
Tornado (2x)

Como usar a expansão

Você pode usar *Dark Drink* com qualquer um dos modos de jogo de *Potion Rush*.

Partidas com 7 jogadores (modos Padrão e Pedidos)

Junte **TODAS** as cartas da expansão ao jogo básico e siga normalmente as instruções do manual de **Potion Rush**. Para fazer a **Poção Cromática**, ainda é preciso descartar 4 **Ingredientes** de cores distintas. A partida chega ao fim quando um jogador se torna o primeiro a ter em sua área **3 Poções, todas iguais ou todas diferentes**.

Partidas com 2 a 6 jogadores (modos Padrão e Pedidos)

Durante a preparação, escolha uma cor de **Ingrediente**/**Poção** para ficar de fora da partida. Por exemplo, se escolher a cor **verde**, devolva à caixa do jogo as 7 cartas do **Ingrediente Cristal** e as 8 cartas da **Poção de Energia** ❶. Aí junte as cartas da expansão ao jogo básico e siga normalmente as instruções do manual de **Potion Rush** ❷.

❶



❷



Partidas no modo Jogo Rápido

Como os demais, dependendo do número de jogadores e com a exceção de que as únicas cartas da expansão que entram no modo Jogo Rápido são os 7 Crânios e as 8 Poções Sombrias.

As novas cartas de **Dark Drink** são autoexplicativas, mas vamos definir e esclarecer aqui alguns termos importantes. Você também pode usar o **QR Code** para baixar o **Grimório de Potion Rush**, que traz explicações detalhadas sobre as cartas de **Artefato** e **Magia** e como reagir a cada uma delas.



Acesso alternativo:

www.juliuskaesar.com/magicleafgames

Novos Artefatos

Envenenar: virar uma carta de **Poção** na área de jogo de um adversário, deixando-a com a face para baixo; enquanto estiver virada, a Poção não ajudará o adversário a vencer a partida.



Utilize o **Elixir da Restauração** para desvirar uma de suas cartas de poção envenenada.



Procurar X cartas: selecionar um tipo de carta (**Ingrediente**, **Artefato** ou **Magia**) e, visualizando apenas os versos, passar para sua mão as X primeiras cartas do tipo selecionado que você encontrar no monte de compra; reembaralhar o monte antes de prosseguir com a partida.

Novas Magias



Passar a mão adiante: se a partida estiver prosseguindo no sentido horário, entregar todas as cartas da sua mão ao jogador sentado à sua esquerda (e receber a mão de cartas do jogador à sua direita); se **Inversão Temporal** estiver em jogo, adiante significa no sentido anti-horário.



Créditos

Game design, arte e projeto gráfico:

Julius Caesar

Redação:

MC Zanini @ Zombie Dodo Studio



Dark Drink © 2025 Julius Caesar. Todos os direitos reservados. © 2025 MagicLeaf Games, para a presente edição. Potion Rush © 2025 Julius Caesar. Todos os direitos reservados.