



Grimório

Um jogo de Julius Caesar

Game design, arte e projeto gráfico:

Julius Caesar

Redação:

MC Zanini @ Zombie Dodo Studio

Potion Rush © 2025 Julius Caesar. Todos os direitos reservados. © 2025 MagicLeaf Games

● Versão 1.1 (jun 25) ●

Aqui estão as explicações detalhadas sobre as cartas de **Artefato**  e **Magia** , apresentadas em ordem alfabética para facilitar a consulta. Toda descrição inclui uma seção intitulada “Reações”, que esclarece o resultado final caso **Magias de Reação**  sejam utilizadas em resposta à carta em questão.

Índice

Abóbora Bomba  	3
Armadilha Mágica 	5
Bola de Fogo 	7
Botas Furtivas 	8
Cajado do Vidente 	9
Cancelamento 	10
Canalização  	11
Chapéu do Alquimista  	12
Clarividência  	13
Congelamento 	14
Coroa da Manipulação 	15
Espelho 	16
Elixir de Restauração  	17
Esquiva 	18
Inversão Temporal  	19
Lamparina 	20
Luva Saqueadora 	21
Pá de Recuperação 	22
Óleo Venenoso  	23
Pilão Duplicador 	25
Troca 	26
Recarga  	27
Tornado  	28
Vassoura Voadora 	30



Desbloqueadas como metas estendidas na campanha de financiamento coletivo no Catarse.
www.catarse.me/potionrush_campanha



Cartas da expansão
 Dark Drink.

Abóbora Bomba



Este **Artefato** tem um efeito passivo, como indica o ícone no canto inferior esquerdo da carta, e funciona como uma espécie de armadilha explosiva para seus adversários. Diferente de outros **Artefatos**, esta carta tem verso idêntico ao dos **Ingredientes**.



Se você comprar **Abóbora Bomba** do monte, acrescente-a normalmente à sua mão de cartas. Você não poderá baixá-la na mesa com a ação **usar um artefato**.

Efeitos com a palavra-chave pegar (como os de **Botas Furtivas** e **Troca**) podem levar um adversário a tirar **Abóbora Bomba** de sua mão. Se isso ocorrer, o adversário será obrigado a revelar **Abóbora Bomba**, descartá-la e, em seguida, selecionar e descartar duas cartas da mão dele.

Exemplo: No turno dele, **Thomas** resolve usar o artefato **Luvas Saqueadoras** para pegar um **Ingrediente** da mão de **Laís**, pois vê pelos versos que ela tem três ingredientes. **Thomas** escolhe uma das cartas de ingrediente da mão de **Laís**, que, sem poder reagir, permite que ele puxe uma de suas cartas. Mas ele acaba pegando uma **Abóbora Bomba** e, assim, não só perde a jogada como também deve descartar duas outras cartas da mão e a **Abóbora Bomba**.

Se você precisar descartar **Abóbora Bomba** (graças a uma **Bola de Fogo** ou para driblar a **Armadilha Mágica**), nada acontecerá e ela seguirá normalmente para o descarte.

Reações: Cancelamento livra o adversário que pegou **Abóbora Bomba** de descartar duas cartas, mas **Esquiva** e **Espelho** não se aplicam, pois o efeito não se dirige especificamente a um jogador, já que é impossível prever quem vai pegar a carta.

 **Reação: Canalização** não se aplica, pois o efeito de **Abóbora Bomba** não tem um jogador específico como alvo.

Armadilha Mágica



Revele **Armadilha Mágica** e coloque-a sobre o monte de compra. Entregue o **Marcador de Caldeirão**  ao jogador da vez.

De agora em diante e até o começo do próximo turno do jogador no , o monte estará bloqueado e ninguém poderá comprar cartas (ou seja, o efeito se dirige a todos os demais jogadores). O bloqueio afeta tanto a ação comprar uma carta quanto os artefatos **Lamparina** e **Vassoura Voadora**.

Você pode desbloquear o monte a qualquer momento e sem custo: basta mandar **Armadilha Mágica** para o descarte. Qualquer outro jogador, se quiser desbloquear o monte, terá antes de descartar uma carta da mão (mas veja **"Reações"**, a seguir). No começo do turno seguinte do jogador no , **Armadilha Mágica** irá para o descarte e o marcador voltará a ficar disponível no centro da mesa

Exemplo: **Lafís**, **Carlos**, **Thomas** e **Ana** estão jogando nessa ordem e disputam uma partida acirrada. Todos estão perto de ganhar e, após a jogada de **Lafís**, uma carta de **Ingrediente** aparece no topo do monte de compras. Antes de **Carlos** comprar uma carta, **Ana** rapidamente coloca a **Armadilha Mágica** em cima do monte, impedindo qualquer interação com ele. **Carlos** recebe o **Marcador de Caldeirão** e passa a vez, pois não tem cartas na mão. **Thomas** poderia descartar uma carta para liberar o monte, mas prefere usar um **Artefato** contra **Lafís**. Ao chegar a vez de **Ana**, como foi ela quem lançou **Armadilha Mágica**, ela a manda para o descarte e compra o **Ingrediente**.

Caso **Ana** quisesse deixar **Armadilha Mágica** em cima do monte, realizando outra ação no seu turno, **Lafís** também estaria impedida de acessá-lo. Na vez de **Carlos**, a **Armadilha Mágica** seria descartada e o **Marcador de Caldeirão** voltaria para o centro da mesa.

Reações: **Cancelamento** desbloqueia o monte de compra. **Esquiva** permite ao jogador “driblar” a **Armadilha Mágica**, ou seja, comprar uma ou mais cartas sem tirar **Armadilha Mágica** do lugar. **Espelho** não se aplica.



Reação: Assim como **Espelho**, **Canalização** não funciona como reação a **Armadilha Mágica**.

Bola de Fogo

Selecione um adversário e aponte uma carta na mão dele. Esse jogador terá de descartar a carta que você indicou.



Reações: O adversário não precisará descartar a carta indicada se ele mesmo reagir com **Esquiva** ou se ele ou qualquer outro jogador responder com **Cancelamento**. Se o alvo de **Bola de Fogo** reagir com **Espelho**, você terá de descartar da sua mão a carta que seu adversário apontar.

Reação: Já que **Canalização** desvia para outro jogador o efeito de **Bola de Fogo**, você apontará uma carta na mão do novo alvo (um jogador sentado à esquerda ou à direita do alvo original), aí esse jogador será obrigado a descartá-la.



Botas Furtivas



Selecione um adversário sentado a seu lado: pode ser o jogador à sua esquerda ou direita. Aponte uma carta na mão desse jogador e ele terá de entregá-la a você.

Reações: O adversário não precisará entregar a carta indicada se ele mesmo reagir com **Esquiva** ou se ele ou qualquer outro jogador responder com **Cancelamento**. Se o alvo de **Botas Furtivas** reagir com **Espelho**, você terá de entregar a esse adversário a carta que ele apontar na sua mão.

Reação: Já que **Canalização** desvia para outro jogador o efeito de **Botas Furtivas**, você apontará uma carta na mão do novo alvo (um jogador sentado à esquerda ou à direita do alvo original), aí esse jogador será obrigado a entregá-la a você.



Cajado do Vidente



Selecione um adversário qualquer para mostrar a você as cartas da mão dele. Escolha uma dessas cartas e o jogador terá de entregá-la a você.



Reações: O adversário não precisará mostrar a mão dele nem entregar uma carta se ele mesmo reagir com **Esquiva** ou se ele ou qualquer outro jogador responder com **Cancelamento**. Se o alvo de **Cajado do Vidente** reagir com **Espelho**, você terá de mostrar sua mão a esse adversário e entregar-lhe a carta que ele apontar.

Reação: Já que **Canalização** desvia para outro jogador o efeito de **Cajado do Vidente**, você verá a mão do novo alvo (um jogador sentado à esquerda ou à direita do alvo original), aí escolherá uma dessas cartas e esse jogador será obrigado a entregá-la a você.



Cancelamento

Revele **Cancelamento** assim que um dos seus adversários usar um Artefato qualquer ou lançar uma **Magia** qualquer. A carta do adversário não fará efeito e irá para o descarte.



Você também pode usar **Cancelamento** para se livrar da **Armadilha Mágica** que já está bloqueando o monte de compra há algum tempo. Ou para que a carta **Congelamento** na frente de outro jogador (mas não na sua própria área de jogo) vá para o descarte.

Reações: **Esquiva** e **Espelho** não afetam **Cancelamento**, mas um segundo **Cancelamento** pode anular o primeiro e, nesse caso, a carta cancelada originalmente fará efeito.



Reação: Assim como **Espelho**, **Canalização** não funciona como reação a **Armadilha Mágica**.

Canalização



Revele **Canalização** assim que um dos seus adversários usar um **Artefato** ou lançar uma **Magia** com um efeito que inclua você entre os alvos. Em seguida, escolha um jogador à sua esquerda ou à sua direita: esse jogador sofrerá os efeitos do **Artefato** ou da **Magia** em seu lugar.

Reações: **Cancelamento** anula **Canalização** e, assim, o efeito original do **Artefato** ou da **Magia** é aplicado a você. Se o novo alvo reagir com **Esquiva**, o efeito original será anulado. Se o novo alvo responder com **Espelho**, o efeito original será aplicado a você. Agora, se o novo alvo reagir com outra **Canalização**, ele poderá escolher se o efeito original será redirecionado a você ou a um outro jogador sentado ao lado dele.

Chapéu do Alquimista



Selecione um tipo de carta (Ingrediente, Artefato ou Magia) e anuncie-o em alto e bom som. Visualizando apenas os versos das cartas, passe para sua mão as 2 primeiras cartas do tipo selecionado que você encontrar no monte de compra. Em seguida, reembaralhe o monte.

Reações: Esquiva, Espelho e Canalização não se aplicam. Se um adversário reagir com Cancelamento, Chapéu do Alquimista irá para o descarte sem que você tenha a chance de procurar as duas cartas.

Clarividência



Seus adversários mostram simultaneamente as cartas que têm nas mãos e as mantêm reveladas durante alguns segundos (geralmente até você dizer chega e descartar Clarividência).



Reações: **Cancelamento** livra todos os adversários de mostrarem o que têm nas mãos. **Esquiva** livra dessa obrigação apenas o jogador que a lançou. O primeiro adversário que reagir com **Espelho** não precisará revelar a mão dele e fará com que você tenha de mostrar suas cartas, mas nenhum outro **Espelho** fará efeito depois disso. **Canalização** não funciona como reação a **Clarividência**.

Congelamento



Revele a carta **Congelamento** e coloque-a na mesa, à frente de um dos seus adversários.

Enquanto **Congelamento** permanecer ali, o alvo não poderá lançar **Magias**. No começo do próximo turno do jogador congelado, ele será obrigado a passar a vez.

Resolvido o efeito, **Congelamento** irá para o descarte.

*Exemplo: Lais, Carlos, Thomas e Ana estão jogando nesta ordem. Carlos, na sua vez, compra uma carta de **Ingrediente** que dará a ele a vitória no próximo turno. Desconfiada, Ana lança **Congelamento** em Carlos. Como Carlos não tem **Magias de Reação** na mão, ele recebe a carta e ficará vulnerável até chegar sua vez novamente. Para azar dele, Laís aproveita a situação e usa **Botas Furtivas** para pegar um **Ingrediente** da mão de Carlos. Ao chegar o turno dele, Carlos manda o **Congelamento** para o descarte e passa a vez. Mas agora ele usa **Bola de Fogo** contra Laís, para mandar aquele **Ingrediente** que ela pegou dele para o descarte.*

Nota: Nenhum jogador pode perder mais que um turno como resultado de uma mesma carta de **Congelamento**. Portanto, se você congelar um adversário pouco antes de começar o turno dele, esse jogador simplesmente passará a vez e mandará **Congelamento** para o descarte logo em seguida (ou seja, a carta não ficará muito tempo na frente de seu adversário).

Reações: Ainda é possível reagir a **Congelamento** no instante em que a carta é revelada. **Cancelamento** (lançado por seu alvo ou um outro jogador) e **Esquiva** (lançada apenas por seu alvo) anulam o efeito na hora. Se seu alvo reagir com **Espelho**, você é quem ficará congelado.



Reação: Se o alvo reagir com **Canalização**, ele poderá deixar **Congelamento** diante de um jogador sentado à esquerda ou à direita dele.

Nota: Se ninguém reagir a **Congelamento** na hora, a carta fará efeito e permanecerá diante do jogador até terminar o prazo. O jogador congelado não terá nada a fazer, mas pode ser que alguém queira ajudá-lo, sabe-se lá por qual motivo, lançando **Cancelamento** para mandar **Congelamento** para o descarte antes de se encerrar o prazo.

Coroa da Manipulação



Selecione dois dos seus adversários e aponte uma carta na mão de cada um deles. Esses jogadores terão de entregar a você as cartas indicadas.



Reações: Se qualquer um dos adversários reagir com **Cancelamento**, nenhum dos dois alvos terá de passar uma carta para você, mas **Esquiva** livrará apenas o jogador que a lançou de entregar uma carta. O alvo que usar **Espelho** poderá apontar uma carta da sua mão e você terá de entregá-la a ele.

Reação: Já que **Canalização** desvia para outro jogador o efeito de **Bola de Fogo**, você apontará uma carta na mão do novo alvo (um jogador sentado à esquerda ou à direita do alvo original), aí esse jogador será obrigado a descartá-la.

Nota: Somente nas partidas com 2-3 jogadores, Canalização pode reagir a Coroa da Manipulação como se fosse Espelho.

Elixir de Restauração



Esta carta é um antídoto para o efeito persistente de Óleo Venenoso. Ao usar Elixir de Restauração no seu turno, se você tiver em sua área de jogo uma carta de Poção virada para baixo, desvire-a. A Poção volta imediatamente a contar como um dos quesitos para cumprir as condições de vitória.

Reações: **Cancelamento** impede você de desvirar a carta de **Poção**. **Esquiva**, **Espelho** e **Canalização** não se aplicam, pois **Elixir de Restauração** não se dirige a um jogador.

Espelho



Se o efeito de um **Artefato** ou de uma **Magia** incluir você entre os alvos, revele **Espelho** e vire o feitiço contra o feiticeiro: o efeito que seria ruim para você agora será ruim para o jogador que usou o **Artefato** ou lançou a **Magia** original; o efeito que seria bom para esse jogador agora será bom para você.



Reações: **Cancelamento** anula seu **Espelho** e, nesse caso, o efeito original atinge você. Se a resposta do outro jogador a seu **Espelho** for **Esquiva**, nem ele e nem você serão afetados pelo **Artefato** ou pela **Magia** original. Mas, se esse jogador reagir com um segundo **Espelho**, você será mais uma vez o alvo do efeito original.

Reação: **Canalização** aponta um novo alvo para o efeito que você rebateu com **Espelho**, mas esse novo alvo precisa, necessariamente, estar sentado à esquerda ou à direita do jogador que lançou **Canalização**.



Esquiva



Revele **Esquiva** assim que um dos seus adversários usar um **Artefato** ou lançar uma **Magia** com um efeito que inclua você entre os alvos. A carta do adversário não afetará você.

Também é possível usar **Esquiva** para driblar **Armadilha Mágica** e acessar o monte de compra sem precisar descartar uma carta da mão para desbloqueá-lo.

Reações: Um outro jogador pode lançar **Cancelamento** para anular sua **Esquiva** e, se isso acontecer, você será atingido pelo efeito original. Não é possível usar **Espelho** nem **Esquiva** como reação a uma **Esquiva**.



Reação: **Canalização** não pode ser usada como reação a **Esquiva**.

Inversão Temporal



Revele **Inversão Temporal** e deixe-a na mesa, perto do monte de compras (mas tome o cuidado de não confundi-la com o descarte). O jogador da vez, seja quem for, realiza normalmente o turno dele. A partir do momento em que esse turno se encerrar e enquanto **Inversão Temporal** permanecer na mesa, a partida seguirá no sentido **anti-horário**. Ou seja, o próximo a jogar será o participante sentado à direita do jogador da vez. Não há como você usar **Inversão Temporal** para jogar dois turnos consecutivos.



Reações: **Cancelamento** manda **Inversão Temporal** para o descarte e a partida mantém ou retoma o sentido horário. **Esquiva** e **Espelho** não se aplicam, porque **Inversão Temporal** não tem outros jogadores como alvo.



Reação: **Canalização** não se aplica, pois o efeito de **Inversão Temporal** não se dirige a um jogador.

Lamparina



Em segredo, veja quais são as três primeiras cartas do monte de compra. Acrescente uma delas à sua mão e devolva as outras duas ao **fundo** do monte.

Nota: Com a **Armadilha Mágica** bloqueando o monte de compra, você só poderá usar **Lamparina** se antes descartar uma carta da sua mão para desbloquear o monte ou se lançar **Esquiva** ou **Cancelamento**.

Reações: **Cancelamento** não deixa você ver as cartas do monte, mas **Esquiva** e **Espelho** não se aplicam, pois **Lamparina** não tem outros jogadores como alvo.



Reação: **Canalização** não se aplica, pois o efeito de **Lamparina** não se dirige a um jogador.

Luva Saqueadora



Selecione um dos seus adversários e aponte uma carta na mão dele. Esse jogador terá de entregar a você a carta indicada.



Reações: Se um adversário reagir com **Cancelamento**, seu alvo **não** terá de passar uma carta para você. A mesma coisa ocorrerá se seu alvo responder com **Esquiva**, mas, se ele lançar **Espelho**, então você terá de entregar a esse jogador a carta que ele apontar na sua mão.

Reação: Já que **Canalização** desvia para outro jogador o efeito de **Luva Saqueadora**, você apontará uma carta na mão do novo alvo (um jogador sentado à esquerda ou à direita do alvo original) e esse jogador será obrigado a entregá-la a você.



Óleo Venenoso



Selecione um adversário e aponte uma carta de **Poção** que se encontra na área de jogo dele. Esse jogador terá de virar para baixo a **Poção** indicada por você. Enquanto permanecer virada, a **Poção** não contribuirá em nada para o adversário envenenado cumprir uma das condições de vitória (ou seja, será como se ele não tivesse a tal carta na área de jogo).

Nota: O artefato **Elixir de Restauração** desvira uma carta de **Poção** na área de um adversário envenenado.





Reações: O adversário não terá de virar a carta de **Poção** se ele mesmo reagir com **Esquiva** ou se ele ou qualquer outro jogador responder com **Cancelamento**. Se o alvo de **Óleo Venenoso** reagir com **Espelho**, você será envenenado no lugar dele e terá de virar uma de suas **Poções** à escolha do adversário em questão. Se reagir com **Canalização**, seu alvo selecionará um jogador à esquerda ou à direita dele para ser o novo alvo e você terá de apontar uma **Poção** na área desse novo jogador para ficar virada.

Nota: Se o adversário não reagir imediatamente ao efeito de **Óleo Venenoso** somente o **Elixir de Restauração** poderá desvirar sua carta de **Poção Envenenada**.

Pá de Recuperação



Escolha uma carta que se encontra no descarte, mostre-a a seus adversários e acrescente-a à sua mão.



Reações: **Cancelamento** não deixa você escolher uma carta do descarte, mas **Esquiva** e **Espelho** não se aplicam, pois **Pá de Recuperação** não tem outros jogadores como alvo.



Reação: **Canalização** não se aplica, pois o efeito de **Pá de Recuperação** não se dirige a um jogador.

Pilão Duplicador



Ao usar **Pilão Duplicador**, você baixa na mesa apenas um **Ingrediente** e acrescenta à sua área de jogo uma carta de Poção correspondente ao **Ingrediente** que acabou de gastar. Em seguida, **Pilão Duplicador** e o **Ingrediente** vão para o descarte.

Reações: Se alguém reagir com **Cancelamento**, você mandará **Pilão Duplicador** para o descarte, mas não gastará o **Ingrediente** nem fará a **Poção**. **Esquiva** e **Espelho** não se aplicam, porque **Pilão Duplicador** não tem outros jogadores como alvo.



Reação: **Canalização** não se aplica, pois o efeito de **Pilão Duplicador** não se dirige a um jogador.

Recarga



Devolva todas as cartas da sua mão ao fundo do monte de compra. Em seguida, passe do topo do monte para sua mão a mesma quantidade de cartas que você acaba de devolver.



Reações: **Cancelamento** anula o efeito de **Recarga** e impede você de renovar sua mão de cartas. **Esquiva, Espelho** e **Canalização** não se aplicam, pois **Recarga** não se dirige a um jogador.

Tornado



Partida em sentido horário (sem efeito de Inversão Temporal): você entrega, viradas para baixo, todas as cartas da sua mão para o jogador sentado à sua esquerda e recebe a mão de cartas inteira do jogador sentado à sua direita.



Partida em sentido anti-horário (com efeito de Inversão Temporal): você entrega, viradas para baixo, todas as cartas da sua mão para o jogador sentado à sua direita e recebe a mão de cartas inteira do jogador sentado à sua esquerda.

Reações: Se qualquer jogador lançar **Cancelamento**, ninguém sofrerá os efeitos de **Tornado** (nem mesmo você). Se um dos jogadores reagir com **Esquiva**, ele não passará a mão de cartas adiante nem receberá cartas de um adversário ao lado dele. **Espelho** e **Canalização** não afetam **Tornado**.

Troca



Selecione uma das cartas na sua mão e coloque-a na mesa, virada para baixo. Selecione um dos seus adversários e aponte uma carta na mão dele. Esse jogador terá de entregar a carta indicada a você e acrescentar à mão dele a carta que você deixou sobre a mesa.



Troca

Dê uma de suas cartas para um adversário e pegue uma carta dele.

Nota: Não será possível usar **Troca** para ficar com uma carta do adversário se você não tiver uma carta sua para oferecer a ele.

Reações: O adversário não precisará trocar cartas com você se ele mesmo reagir com **Esquiva** ou se ele ou qualquer outro jogador responder com **Cancelamento**. Se o alvo de **Troca** reagir com **Espelho**, então ele indicará as cartas que serão trocadas.

Reação: Se o alvo de **Troca** reagir com **Canalização**, ele indicará um jogador sentado à esquerda ou à direita dele para trocar cartas com você. O procedimento da **Troca** continua o mesmo, só que agora você tem um novo alvo.



Vassoura Voadora



Acrescente à sua mão as duas primeiras cartas do monte de compra.

Reações: **Cancelamento** não deixa você comprar cartas do monte, mas **Esquiva** e **Espelho** não se aplicam, porque **Vassoura Voadora** não tem outros jogadores como alvo.



Reação: **Canalização** não se aplica, pois o efeito de **Vassoura Voadora** não se dirige a um jogador.





Grimório

Um jogo de Julius Caesar

Game design, arte e projeto gráfico:

Julius Caesar

Redação:

MC Zanini @ Zombie Dodo Studio

Potion Rush © 2025 Julius Caesar. Todos os direitos reservados. © 2025 MagicLeaf Games