

Witch Valley

POTION



RUSH

Manual de Regras

***A seus caldeirões, bruxas e feiticeiros! Vai começar Potion Rush, a grande competição anual dos mestres alquimistas de Witch Valley!***

*Corra e junte os ingredientes necessários para criar a série mais potente ou mais variada de poções antes de todo mundo, mas leve um arsenal de artefatos e magias com você, porque seus adversários vão fazer de tudo para complicar sua vida.*



## **Objetivo de Jogo**

Em ***Potion Rush***, você e seus amigos se alternam fazendo uma ação por turno. Na sua vez, você pode comprar cartas do monte, à procura de Ingredientes; pode preparar Poções com os Ingredientes que já tem; pode usar Artefatos para facilitar sua busca ou roubar cartas dos adversários. Você também pode lançar Magias a qualquer momento para atrapalhar os outros jogadores e se safar das artimanhas que eles armaram para você. Para ganhar a partida, você precisa ser o primeiro a fazer 3 ou 4 poções, todas iguais ou todas diferentes umas das outras.

# Componentes

28 cartas de **Ingrediente**  
(7x cada)



para fazer as 32 cartas de Poção  
(8x cada)



17 cartas de **Artefato**



21 cartas de **Magia**



1 Marcador de Caldeirão

- ◆ 1 Guia de Regras Rápidas
- ◆ 1 Manual de Regras



Desbloqueadas como metas estendidas na campanha de financiamento coletivo no Catarse.  
[www.catarse.me/potionrush\\_campanha](http://www.catarse.me/potionrush_campanha)

◆ 3 ◆

# Preparação da partida



- 1 Separe as Poções por tipo.
- 2 Embaralhe todas as cartas de **Ingrediente** , **Artefato**  e **Magia**  para formar o monte de compra. Reserve um espaço para o descarte.
- 3 Deixe por perto o **Marcador de Caldeirão**, que será usado com a carta **Armadilha Mágica** durante a partida.

- 4 Sorteie 5 cartas para cada jogador: 1 **Ingrediente**, 1 **Artefato**, 1 **Magia** e outras 2 cartas quaisquer do monte de compra.



**Nota:** Esta é a preparação da partida no modo de jogo **Padrão de Potion Rush**, recomendado para iniciantes. Os jogadores mais experientes também podem tentar o **“Modo Pedidos”**, p. 15. Para jogar com crianças, recomendamos o **“Modo Jogo Rápido”**, p. 14.

- 5 Você e seus amigos definem quem começará a partida. Sugestão: o primeiro jogador será aquele que tiver criado ou tomado a mistura de bebidas mais esquisita.

# Como jogar

Começando com o primeiro jogador e seguindo no sentido horário, cada participante terá sua vez ou turno.

No seu turno, você pode executar **uma (e apenas uma) ação** ou **passar a vez**. Estas são as ações possíveis:



## Comprar uma carta do monte;

Você pega a primeira carta do monte de compra e a acrescenta à sua mão.



## Usar uma carta de Artefato;

Você baixa na mesa um **Artefato**  da sua mão e, se ninguém reagir (consulte “Regras da magia”, mais adiante), poderá aplicar o efeito descrito nessa carta. Resolvido o efeito, o **Artefato** irá para o descarte.



**Nota:** Se tiver comprado a **Abóbora Bomba\*** do monte, você não poderá baixá-la. Esse **Artefato Passivo**  permanecerá na sua mão como uma espécie de armadilha explosiva para seus adversários.

\* Apesar de Abóbora Bomba ser um Artefato, seu verso é o mesmo de uma carta de Ingrediente.



## Fazer uma ou duas poções:

Você pode baixar **dois Ingredientes**  iguais para criar **uma Poção** do tipo correspondente ou baixar **três Ingredientes** iguais para criar **duas Poções** do tipo correspondente.



**Nota:** Não é possível combinar mais de **três Ingredientes** para fazer Poções adicionais, mas o artefato **Pilão Duplicador** permite a você fazer uma Poção usando apenas um **Ingrediente**.

Além disso, você poderá juntar **quatro** Ingredientes diferentes (ou seja, um de cada cor) para fazer a Poção Cromática caso ela ainda esteja disponível.



Passa a(s) cartas(s) de Poção que você acabou de criar do centro da mesa para a área de jogo logo à sua frente ❶. Toda Poção que você fizer deverá ficar bem visível para os outros jogadores até o fim da partida e ninguém poderá tirar de você as Poções já preparadas.

Por último, os Ingredientes usados por você vão para o descarte ❷.



## Limite de mão

Você pode manter na sua mão quantas cartas quiser. Além disso, você pode continuar jogando mesmo sem cartas na mão.

## Sem cartas para comprar

Se acabarem as cartas do monte de compra, reembaralhe o descarte para formar o novo monte e continue jogando.

# Regras da magia

Você pode lançar quantas **Magias**  quiser a qualquer momento da partida: antes ou depois de executar uma ação, fora da sua vez, no começo, no meio ou no fim do turno de outro jogador etc. Leia atentamente a descrição do efeito de cada carta de Magia na sua mão e você terá uma boa ideia de quando será o melhor momento para lançá-las.

Para lançar uma determinada **Magia**, revele-a para todos os jogadores. Se ninguém reagir, aplique o efeito da carta. Resolvido o efeito, a **Magia** irá para o descarte.

**Nota:** A maioria das magias produz efeitos instantâneos, mas **Armadilha Mágica**, **Congelamento** e **Inversão Temporal** demoram um pouco mais para se resolver.

Algumas cartas são **Magias de Reação** . Isso quer dizer que elas podem ser usadas instantaneamente em resposta a um **Artefato** ou a uma outra carta de **Magia**, em geral para anular ou rebater um efeito.



Reagir na hora certa a **Artefatos** e **Magias** é uma parte importante de **Potion Rush**. A **Magia de Reação** deve ser revelada depois de um adversário baixar a carta de **Artefato** ou **Magia** na mesa, mas antes que esse adversário resolva o efeito da carta em questão.

**Exemplo:** A jogadora **Lia** baixa na mesa o artefato **Pilão Duplicador**. Com isso, ela pode fazer uma Poção utilizando apenas um ingrediente ❶. Ela pretende baixar um **Cogumelo** em seguida, para fazer uma **Poção de Sorte**, mas o jogador **Thomas** tem outros planos. Ele revela a reação **Cancelamento** ❷ para anular o **Pilão Duplicador** de **Lia**. **Pilão Duplicador** vai para o descarte ❸ e **Lia** fica sem Poção.



Agora, se **Thomas** tivesse esperado **Lia** passar a **Poção de Sorte** para a área de jogo dela e só então reagisse com **Cancelamento**, seria tarde demais para anular o **Pilão Duplicador**.

As cartas são autoexplicativas, mas vale a pena definir aqui alguns termos importantes e esclarecer o efeito de **Armadilha Mágica**. 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.



# Efeitos das cartas

**Comprar:** passar a carta no topo do monte de compra para a sua mão.

**Escolher para você:** ver qual é a carta, aí passá-la para sua mão.



**Pegar:** passar uma carta para sua mão sem saber qual carta é (você só sabe de que tipo é a carta, porque a seleciona pela cor do verso).

**Dar:** entregar uma carta sua para um adversário sem que ele saiba qual carta é (a não ser o tipo, identificado pelo verso).

**Anular:** não permitir que um efeito entre ou continue em vigor.

**Dirigido a você:** um adversário declara você como o alvo ou um dos alvos de um efeito.



**Congelar:** colocar a carta **Congelamento** na frente de um adversário; a carta permanecerá ali até o começo do próximo turno do adversário, quando então irá para o descarte.

**Descartar:** passar uma carta para o descarte sem saber qual carta é (você só sabe de que tipo é a carta, porque a seleciona pela cor do verso).



**Rebater:** virar o efeito de uma carta contra o adversário que tentou usá-la em você.



## Usando Armadilha Mágica

Coloque **Armadilha Mágica** em cima do monte de compra e entregue o **Marcador de caldeirão** ao jogador da vez. Até o começo do próximo turno do **jogador**, o monte estará bloqueado: ninguém poderá comprar cartas. 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.



**Nota:** **Esquiva** também permite a um jogador “driblar” a **Armadilha Mágica** em cima do monte de compra, ou seja, comprar uma ou mais cartas sem tirar **Armadilha Mágica** do lugar.

## ◆ Fim da partida ◆

A partida de *Potion Rush* chega ao fim quando um jogador se torna o primeiro a ter em sua área:

### ◆ De 2 a 4 jogadores ◆

4 Poções, todas iguais ou todas diferentes.



### ◆ De 5 a 6 jogadores ◆

3 Poções, todas iguais ou todas diferentes.



A Poção Cromática funciona como um curinga e pode ser usada no lugar de qualquer uma das outras poções para completar um conjunto e obter a vitória.

# Modo Jogo Rápido

Se quiser experimentar *Potion Rush* de uma forma mais fácil e descomplicada, use as regras do Jogo Rápido, que são ideais para quem não curte ler as cartas ou para quem joga com crianças menores.

Preparação, partida e condições de vitória são idênticas à do **modo Padrão**, com as alterações a seguir:

## Na preparação

Forme o monte de compra apenas com as cartas de **Ingrediente**. Guarde as cartas de **Artefato** e **Magia**, pois elas não serão usadas.

Distribua 3 cartas do topo monte para cada jogador.



## Durante a partida

No seu turno, você pode executar **apenas uma ação** ou **passar a vez**. As ações possíveis são:

**Comprar uma carta do monte para sua mão;**

**Pegar uma carta da mão de um adversário à sua escolha;**

**Fazer uma ou duas poções.**

Quando acabam as cartas do monte de compra, o descarte **não** é reembalhado. Os participantes continuam jogando apenas com as cartas que têm nas mãos.

# Modo Pedidos

Você e seus amigos também podem jogar *Potion Rush* no modo Pedidos. As regras são basicamente as mesmas do modo Padrão, mas algumas coisas mudam um pouco.

## Na preparação

1



2

1

Em vez de separar as Poções por tipo, embaralhe-as todas juntas, formando o monte das Poções.

2

Revele e deixe sobre a mesa, formando uma fila, as três primeiras cartas do monte das Poções.

**Nota:** Tanto na preparação quanto durante a partida, se as três Poções na fila por acaso forem do mesmo tipo, reembaralhe-as com as outras cartas do monte e revele três Poções novas.

## Durante a partida

As Poções da fila são as únicas Poções que os jogadores poderão fazer. Assim que um jogador passar uma carta da fila para a respectiva área de jogo, uma nova Poção do monte será revelada para preencher a vaga.

# Créditos

**Game design, arte e projeto gráfico:**

Julius Caesar

**Redação:**

MC Zanini @ Zombie Dodo Studio

**Agradecimento especial aos**

**Playtesters:**

Daniele Reis, Flavio Andrade,  
Rafael Perin, Eric Cristhian,  
Julia Porcino, Carlos Felix,  
Leandro Maciel e Marcelo Shaid.

**Grupo de Playtests:**

**MEEPLES** da  
**GROA**

*Este projeto foi produzido graças aos  
mais de 600 apoiadores da  
campanha de financiamento coletivo  
no Catarse.*

[www.catarse.me/potionrush\\_campanha](http://www.catarse.me/potionrush_campanha)

[www.catarse.me/potionrush](http://www.catarse.me/potionrush)

**JK**



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

© 2025 MagicLeaf Games