

MINECRAFT

EXPLORERS

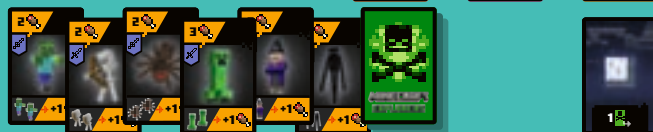
C'è molto da scoprire nel mondo di Minecraft.
Dimostrate il vostro coraggio e la vostra curiosità vagando per il Sopramondo alla ricerca di tesori nascosti.
Conservate i tesori al sicuro nelle vostre casse per vincere insieme la partita.
Non fatevi sopraffare dalle creature ostili o sarà game over!

CONTENUTO

1 CARTA GAME OVER



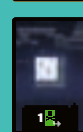
30 CARTE CREATURA (6X ZOMBIE, SCELETRO, RAGNO; 4X CREEPER, STREGA, ENDERMAN)



12 CARTE CASSA



1 CARTA NOTTE



6 CARTE FAME



60 CARTE PAESAGGIO



PREPARAZIONE

1. Mescolate le carte Paesaggio con il lato paesaggio rivolto verso l'alto. Poi, disponete le prime 5 carte al centro del tavolo. Assicuratevi che nessuno veda gli oggetti nascosti sul retro delle carte.

2. Mescolate le carte Creatura a faccia in giù. Rimettete nella scatola, senza guardare, il seguente numero di carte, a seconda del numero di persone che giocano:

1 PERSONA: 8 carte / **2 PERSONE:** 7 carte
3 PERSONE: 6 carte / **4 PERSONE:** 5 carte

Impilate ciò che è rimasto a formare un mazzo e inserite la carta Game Over a caso tra le ultime 4 carte del mazzo, in modo da non sapere esattamente dove si trovi. A questo punto, scoprite la prima carta e mettetela accanto al mazzo delle creature.

3. La persona che ha giocato per ultima a Minecraft inizia la partita. Questa persona riceve la carta Notte e 6 carte Fame.

4. Infine, stabilite quali casse devono essere riempite per vincere la partita. Per farlo, mescolate le carte Cassa e pescate un certo numero di casse in base alla difficoltà che preferite. Se è la prima volta che giocate, usate le casse 01 - 05 invece di mescolare le carte.

FACILE: 5 casse / **NORMALE:** 6 casse
DIFFICILE: 7 casse / **MOLTO DIFFICILE:** 8 casse

Disponete le casse pescate con il lato con la cassa aperta rivolta verso l'alto. Rimettete le altre casse nella scatola.



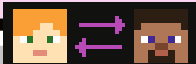
VINCERE E PERDERE

Esplorerete insieme il mondo di Minecraft per trovare gli oggetti indicati sulle carte Cassa. **Vincete immediatamente** se riuscite a riempire **tutte le casse tranne una** con gli oggetti richiesti. Ad esempio, se giocate con 5 casse, dovete riempirne 4 per vincere. Siete voi a decidere quali casse riempire e potrete anche cambiare idea durante la partita.

Ma fate in fretta! Quando verrà rivelata la carta Game Over, perderete immediatamente la partita. Più velocemente si svuoterà il mazzo delle creature, più voi sarete vicini alla sconfitta.



NEL TUO TURNO



I turni procedono in senso orario. Quando tocca a te, sei tu che prenderai tutte le decisioni, ma puoi anche farti consigliare dagli altri. Dato che si vince o si perde insieme, ha senso pianificare insieme e condividere le idee.

1. ESEGUI AZIONI E PAGA CON LE CARTE FAME

Quando tocca a te, puoi eseguire varie azioni. Ogni azione costa un certo numero di Fame: . Per pagare, scarta altrettante carte Fame dalla tua mano. Puoi eseguire qualsiasi azione in qualsiasi ordine e quante volte vuoi, purché tu possa pagarne il costo. Non appena non vuoi o non puoi più eseguire alcuna azione (ad esempio perché non hai più carte Fame in mano), il tuo turno finisce.

2. GIOCA LA CARTA NOTTE E RIVELA LE CREATURE

1 Alla fine del tuo turno, devi scartare la carta Notte dalla tua mano. Ciò farà apparire immediatamente una creatura. Rivela la prima carta del mazzo creatura e posizionala in una fila accanto alle altre carte creatura.

ATTENZIONE: Se riveli un tipo di creatura già presente, verrai travolto! Rivela immediatamente una carta creatura aggiuntiva. Se anche questo tipo è già presente, rivela un'altra carta, e così via finché non riveli un tipo di creatura che non è già presente.

ESEMPIO: Alla fine del suo turno, Alex scopre uno **zombie**. Siccome c'è già uno zombie sul tavolo, deve rivelare un'altra carta Creatura: un **ragno**! Anche il ragno è già presente sul tavolo. Alex gira quindi una terza carta Creatura: **accidenti**, un altro **zombie**! La quarta carta mostra un **Creeper**, che non è già sul tavolo. Ora Alex può smettere di rivelare altre carte.



Dopo aver rivelato almeno una carta Creatura, la persona successiva in senso orario prende in mano le 6 carte Fame e la carta Notte e inizia il suo turno. Giocate in questo modo finché non vincete o non perdetevi. Se giochi da solo, svolgi semplicemente un turno dopo l'altro.

AZIONE 1: ESPLORA IL PAESAGGIO E OTTIENI OGGETTI

Per esplorare un paesaggio tra quelli disponibili, devi pagare il numero di indicato sulla carta Paesaggio. Poi capovolgi la carta Paesaggio. Sul retro della carta puoi vedere quale oggetto hai trovato. Prendi l'oggetto di fronte a te. Ora è nel tuo inventario.

IMPORTANTE:

- Non c'è limite al numero di oggetti che puoi avere nel tuo inventario.
- Puoi utilizzare gli oggetti con abilità speciali nello stesso turno in cui li ottieni, o puoi conservarli per i turni successivi.
- Non rivelare **mai** una nuova carta Paesaggio dopo aver esplorato. Questo può avvenire solo tramite l'Azione 2.

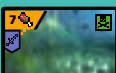
Se un paesaggio mostra o , puoi utilizzare l'attrezzo corrispondente dal tuo inventario (piccone o spada) per esplorare. Se lo fai, paghi meno . Il costo diminuisce in base al numero riportato sull'attrezzo. Ad esempio, con il piccone di diamante puoi risparmiarne 4, con il piccone d'oro risparmi 3, ecc.

Se su un paesaggio appare , significa che **ci potrebbero essere dei pericoli**. Quando lo esplori, potrebbero apparire delle creature. Tuttavia, non saprai se ci sono creature finché non capovolgerai la carta. Se sul retro della carta c'è il simbolo delle creature , devi pescare immediatamente il numero di carte Creatura specificato dal simbolo e metterle sul tavolo.

NOTA: Anche in questo caso, si può essere travolti dalle creature se si scopre almeno un tipo di creatura già presente.



I villaggi sono paesaggi speciali. Qui è possibile commerciare con gli abitanti del villaggio . Per capovolgere una carta Villaggio, devi pagare 1 e dare 1 degli oggetti richiesti dall'abitante. Ogni abitante del villaggio richiede uno smeraldo oppure un altro oggetto, rappresentato sulla carta a sinistra della freccia. A destra della freccia, puoi vedere cosa riceverai in cambio, ossia cosa troverai sul retro della carta Villaggio. Se effettui uno scambio, capovolgi la carta Villaggio e aggiungi l'oggetto al tuo inventario. L'oggetto che hai pagato all'abitante va scartato dal tuo inventario in una pila degli scarti.



AZIONE 2: RIVELA NUOVI PAESAGGI

Paga 1 per eseguire questa azione. Se sono rimaste carte Paesaggio sul tavolo, puoi decidere per ognuna se lasciarla o rimetterla sotto la pila. Quindi posiziona nuovi paesaggi dalla pila finché non ci sono di nuovo **5 carte Paesaggio** al centro del tavolo.

AZIONE 3: COMBATTE LE CREATURE E OTTIENI UN TROFEO

Combatti una creatura visibile pagando il numero di indicato sulla carta Creatura.

Se nel tuo inventario è presente una spada, puoi usarla quando compi questa azione. Se lo fai, il costo per sconfiggere una creatura viene ridotto di un numero di pari a quello indicato sulla spada.

Aggiungi al tuo inventario la creatura che hai combattuto, come *trofeo*. Puoi usare una qualsiasi coppia di **2 trofei dello stesso tipo** come se fosse una carta Fame nella tua mano. Scarta la coppia di trofei per usarla come 1 per qualsiasi azione. Come per gli oggetti, puoi tenerti le coppie di trofei per usarle in un secondo momento, oppure usarle immediatamente.

ESEMPIO: Steve scarta 3 carte Fame dalla sua mano per combattere un creeper. Prende la carta creeper come trofeo e la aggiunge al suo inventario. In un turno precedente, aveva già sconfitto un creeper, per cui ora ha 2 trofei uguali. Decide di usarli immediatamente, ottenendo un +1 da spendere in questo turno.



AZIONE 4: RIEMPI LE CASSE

Paga 1 per svolgere questa azione. Poi sposta un qualsiasi numero di oggetti dal tuo inventario, mettendoli sotto alle Casse che li possono contenere. Non appena una carta Cassa ha tutti gli oggetti richiesti, capovolgila.

Come ricompensa per aver riempito una cassa, puoi immediatamente combattere e sconfiggere una creatura tra quelle visibili senza pagare per farlo. Prendi la creatura come trofeo, come di consueto. Se non ci sono creature visibili, questo bonus non ha effetto.

RICORDA: Vincerete immediatamente, non appena avrete riempito tutte le casse tranne una.



OGGETTI SPECIALI

ATTREZZI <PICCONI E SPADE>



Se trovi un attrezzo, aggiungi la carta al tuo inventario con il lato rivolto verso di te. Quando usi l'attrezzo per la prima volta, questo verrà danneggiato. Per indicarlo, ruota la carta di 180° in modo che il lato sia rivolto verso di te. Se usi di nuovo l'attrezzo, questo si romperà e dovrai scartare la carta.

Puoi usare gli attrezzi per svolgere azioni corrispondenti (con o) con degli sconti. Puoi usare gli attrezzi più di una volta nello stesso turno, persino per la stessa azione. Puoi anche usare diversi attrezzi durante una singola azione. Se paghi più del necessario per un'azione, non riceverai alcun resto. Se una cassa richiede un attrezzo (o), allora non è importante il materiale di cui è fatto (ferro, oro o diamante). Puoi persino inserire nella cassa un attrezzo danneggiato.

CIBO



Usa il cibo per ottenere extra durante il tuo turno, in base al numero sulla carta Cibo. Puoi spendere questa risorsa su una o più azioni, assieme al che hai in mano. Scarta il cibo per usarlo. Se paghi in eccesso una singola azione, non riceverai alcun resto.

Se una cassa richiede del cibo, puoi riempirla con qualsiasi tipo di cibo. Ovviamente, quel cibo non sarà più sfruttabile.



BALESTRA

Usa la balestra per sconfiggere 2 creature qualsiasi senza pagare il richiesto. Scarta la balestra per usarla, dopodiché prendi fino a 2 creature tra quelle rivelate e aggiungile al tuo inventario come trofei.



LEGNO E FERRO

Avrai bisogno di tronchi di quercia e lingotti di ferro per commerciare con gli abitanti dei villaggi e per diverse casse. Per trovarli, cercali nelle aree in cui si trovano normalmente nel videogioco: il legno si trova solitamente nelle foreste, il ferro nelle grotte e nelle miniere.



ARMATURA

L'armatura ti protegge una volta dalle creature. Scarta l'armatura prima di dover rivelare una o più carte Creatura (alla fine del tuo turno o dopo aver esplorato un luogo pericoloso). Quando lo fai, non rivelare creature.



CANNOCCHIALE

Scarta questo oggetto per scoprire cosa si cela sotto i paesaggi sul tavolo. Annota pure quanto trovi in questi luoghi e poi capovolgi nuovamente le carte.



CARTA ESPLORATORE, TOTEM DELL'IMMORTALITÀ E SPUGNA BAGNATA.

Usa la carta Esploratore per prendere la Villa nel Bosco o il Monumento Oceanico dal mazzo Paesaggi. Di entrambi i luoghi esiste solo una singola copia. Una volta trovata la carta desiderata, giocala sul tavolo come paesaggio aggiuntivo. D'ora in poi, puoi esplorare anche questa come un normale paesaggio, se riesci a pagarne il costo in , che è parecchio elevato. In entrambi i luoghi, oltretutto, ci sono grandi pericoli, quindi stai attento!



■ Nel Monumento Oceanico troverai la *spugna bagnata* richiesta dalla Cassa 05.

■ Nascosto nella Villa nel Bosco troverai il *totem dell'immortalità*, che ti servirà per la Cassa 06.

Questi oggetti ti serviranno unicamente per riempire le casse, non hanno altri utilizzi. Se non ti servono in questa partita, allora non ti serviranno nemmeno i luoghi corrispondenti.

ARREDAMENTO E ILLUMINAZIONE

Se una cassa o un abitante ti chiede o , dovrai trovare gli oggetti decorativi appropriati. Ci sono 5 oggetti nascosti sotto ai paesaggi che sono utilizzabili per l'**arredamento** o per l'**illuminazione** della tua futura dimora. Le carte oggetto mostrano a quale categoria appartiene ogni oggetto.



REGOLE IN BREVE

VINCETE: riempiendo tutte le casse tranne una

PERDETE: Se rivelate la carta Game Over

NEL TUO TURNO:

1. Usa le carte Fame per le azioni:

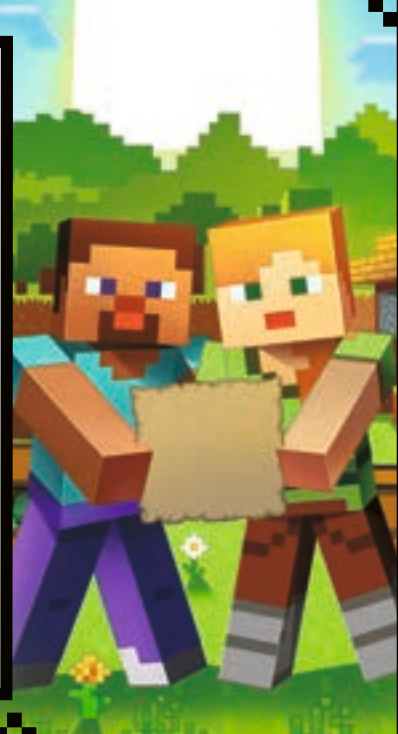
- X : Esplora i paesaggi e ottieni oggetti
- X : Combatti le creature e ottieni trofei
- 1 : Ripristina i paesaggi a 5
- 1 : Metti gli oggetti nelle casse

2. Gioca la carta Notte e rivela 1 creatura.

Questa creatura è già visibile? Continua a rivelarne!

OGGETTI SPECIALI:

- Picconi: usa fino a 2x per - durante le azioni
- Spade: usa fino a 2x per - durante le azioni
- Cibo: usalo per +
- Armatura: proteggiti dalle creature (durante l'esplorazione o alla fine del turno)
- Carta esploratore: cerca la carta Paesaggio Monumento Oceanico o la Villa nel Bosco.
- Cannocchiale: guarda cosa si cela sotto i paesaggi disponibili
- Balestra: combatti 2 creature senza pagare



CREDITI

Design del gioco: Matthew Dunstan

Illustrazioni: Fiore GmbH

Direzione artistica e desing: Alexandria Land

Sviluppo del gioco: Stephanie Korupp e Daniel Greiner



© 2024 Mojang AB. All Rights Reserved. Minecraft, the Minecraft logo, the Mojang Studios logo and the Creeper logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg