

# MINECRAFT

## EXPLORERS

Er valt veel te ontdekken in de wereld van Minecraft.

Toon je moed en nieuwsgierigheid door door de Bovenwereld te reizen op zoek naar verborgen schatten.

Bewaar de schatten veilig in je kisten om samen het spel te winnen.

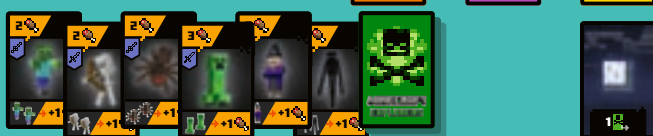
Laat je niet overlopen door vijandige mobs, anders is het game over!

### SPELMATERIAAL

1 GAME OVER KAART



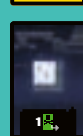
30 MOB-KAARTEN  
(6X ZOMBIE,  
SKELET, SPIN;  
4X CREEPER, HEKS,  
ENDERMAN)



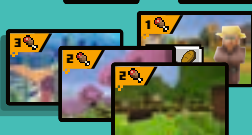
12 KIST KAARTEN



1 NACHTKAART



60 LANDSCHAPKAARTEN



6 HONGERKAARTEN



### VOORBEREIDING

1. Schud de landschapkaarten met de landschapzijde naar boven. Leg vervolgens de bovenste 5 kaarten in het midden op tafel. Zorg ervoor dat niemand de verborgen voorwerpen op de achterkant van de kaarten ziet.

2. Schud de mob-kaarten met de afbeelding naar beneden. Plaats het volgende aantal kaarten terug in de doos zonder te kijken, afhankelijk van het aantal spelers:

1 SPELER: 8 kaarten / 2 SPELERS: 7 kaarten  
3 SPELERS: 6 kaarten / 4 SPELERS: 5 kaarten

Maak een stapel van wat er over is en schud de Game Over-kaart **tussen de onderste 4 kaarten** van de stapel, zodat je niet precies weet waar hij ligt. Draai nu de bovenste kaart om en leg deze naast de mob-stapel.

3. De speler die het laatst Minecraft heeft gespeeld mag beginnen. Deze speler krijgt de nachtkaat en 6 hongerkaarten.

4. Bepaal ten slotte welke kisten gevuld moeten worden om het spel te winnen. Om dit te doen, schud je de kistkaarten en trek je een aantal kisten afhankelijk van de moeilijkheidsgraad van je keuze. *Als je voor de eerste keer speelt, leg dan kisten 01 - 05 neer in plaats van te schudden.*

EENVOUDIG: 5 kisten / NORMAAL: 6 kisten  
MOEILIK: 7 kisten / HEEL MOEILIK: 8 kisten

Leg de kisten neer met de open kist naar boven. Plaats de overige kisten terug in de doos.



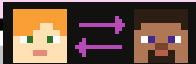
### WINNEN EN VERLIEZEN

Julie verkennen samen de wereld van Minecraft om de voorwerpen te vinden die op de kistkaarten staan. Je **wint** het spel **meteen** als je **op één na alle** kisten vult met de gevraagde voorwerpen. *Als je bijvoorbeeld met 5 kisten speelt, moet je er 4 vullen om te winnen.* Je beslist zelf welke kisten je vult en je kunt tijdens het spel van gedachten veranderen.

Maar schiet op! Je **verliest** het spel onmiddellijk als de **Game Over-kaart wordt omgedraaid**. Hoe sneller de mob-stapel leeg is, hoe dichter je bij verlies bent.



### JOUW BEURT



Julie spelen met de klok mee. Als je aan de beurt bent, neem je alle beslissingen, maar je kunt advies van de anderen aannemen. Omdat je samen wint of verliest, is het zinvol om samen te plannen en ideeën uit te wisselen.

#### 1. VOER ACTIES UIT EN BETAAL MET HONGERKAARTEN

Als je aan de beurt bent, kun je verschillende acties uitvoeren. Elke actie kost een bepaald aantal honger: . Om te betalen, moet je dat aantal hongerkaarten uit je hand weggooid. Je kunt elke actie in elke volgorde en zo vaak als je wilt uitvoeren, zolang je er maar voor betaalt. Zodra je geen acties meer wilt of kunt uitvoeren (bv. omdat je geen hongerkaarten meer in je hand hebt), is je beurt voorbij.

#### 2. SPEEL DE NACHTKAART EN ONTHUL MOBS

1 Aan het einde van je beurt moet je de nachtkaat die je in je hand hebt weggooid. Daardoor verschijnt er onmiddellijk een mob. Draai de bovenste kaart van de mob-stapel om en leg deze in een rij naast de andere mob-kaarten.

**LET OP:** Als je een mob onthult die al zichtbaar is, word je overlopen! Leg meteen **nog** een mob-kaart open. Als dit type al zichtbaar is, leg je nog een kaart open, enz. tot je een mob omdraait die nog niet zichtbaar is.

**VOORBEELD:** Alex ontdekt een **zombie** aan het einde van zijn beurt. Omdat er al een zombie op tafel ligt, moet hij nog een mob-kaart omdraaien: een **spin!** Er ligt ook een spin op tafel. Alex draait een derde mob-kaart om: verdorie, nog een **zombie!** Op de vierde kaart staat een  **Creeper**, die nog niet op tafel ligt. Nu hoeft hij niet nog een kaart om te draaien.



Nadat je minstens één mob-kaart hebt neergelegd, pakt de volgende speler met de klok mee de 6 hongerkaarten en de nachtkaat en begint met zijn beurt. Speel op deze manier totdat je wint of verliest. Als je alleen speelt, doe je gewoon de ene zet na de andere.

### ACTIE 1: VERKEN HET LANDSCHAP EN PAK HET VOORWERP



Om een opengedraaid landschap te verkennen, moet je het aantal betalen dat op de landschapkaart staat vermeld. Draai vervolgens de landschapkaart om. Op de achterkant van de landschapkaart kun je zien welk voorwerp je hebt gevonden. Pak het voorwerp en leg het voor je neer. Het zit nu in je *inventaris*.

#### BELANGRIJK:

- Je kunt zoveel voorwerpen in je inventaris hebben als je wilt.
- Je kunt voorwerpen met speciale vaardigheden in dezelfde beurt gebruiken of ze bewaren voor latere beurten.
- Er wordt geen nieuwe landschapkaart aangelegd. Dit gebeurt alleen via actie 2.

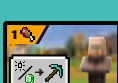
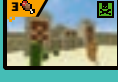
Als een landschap of laat zien, dan kun je dat gereedschap uit je inventaris gebruiken (houweel of zwaard) om te verkennen. Als je dit doet, betaal je minder . De kosten nemen af met het getal op het gereedschap. *Bijvoorbeeld, met diamant gereedschap -4, met goud gereedschap -3, enz.*

Als een landschap laat zien, dan **schuilen daar gevaren**. Als je het verkent, kunnen er mobs verschijnen. Je weet echter pas of er mobs zijn als je de kaart omdraait. Als er mobs op de achterkant van de kaart staan, moet je onmiddellijk het aangegeven aantal mob-kaarten van de stapel pakken en op tafel leggen.

**OPMERKING:** Nogmaals, je kunt overlopen worden door mobs als je minstens één type mob ontdekt dat al op tafel ligt.



Dorpen zijn bijzondere landschappen. Daar kun je handel drijven met dorpelingen . Om een dorpskaart te onthullen, moet je 1 betalen en 1 voorwerp ruilen van de dorpeling om vraagt. Elke dorpeling wil een smaragd of een ander item dat je kunt ruilen **links van de pijl** op de kaart. **Rechts van de pijl** kun je op de achterkant van de dorpskaart zien wat je ervoor terugkrijgt. Als je ruilt, leg je het gevraagde voorwerp uit je inventaris op een aflegstapel.



## ACTIE 2: NIEUWE LANDSCHAPPEN ONTHULLEN

Besteed 1 om deze actie uit te voeren. Als er nog landschapkaarten open liggen, mag je voor elk daarvan beslissen of je ze laat liggen of weer onder de stapel legt. Leg vervolgens nieuwe landschappen van de stapel neer totdat er 5 **landschap** kaarten in het midden op tafel liggen.

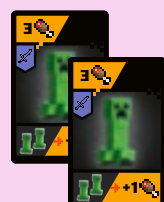
## ACTIE 3: VECHT TEGEN MOBS EN KRIJG TROFEEËN

Vecht tegen een mob die op tafel ligt door het aantal te betalen dat op de mob-kaart staat.

Je kunt voor deze actie altijd een zwaard uit je inventaris gebruiken. Als je dit doet, worden de kosten voor het verslaan van de mob verminderd met het aantal op het zwaard.

Voeg de mob die je hebt bevochten toe als *trofee* aan je inventaris. Je kunt elk verzameld paar van 2 **trofeeën van hetzelfde type mob** gebruiken als hongerkaart in je hand. Leg het trofeeën paar op een aflegstapel om te gebruiken als 1 voor een actie. Net als voorwerpen kun je trofeeënparen bewaren voor later of ze meteen gebruiken.

**VOORBEELD:** Steve legt 3 hongerkaarten uit zijn hand af om tegen een creeper te vechten. Hij neemt de creeperskaart als trofee in zijn inventaris. In een vorige beurt heeft hij ook tegen een creeper gevochten, dus Steve heeft nu 2 creeper trofeeën. Hij besluit ze meteen uit te geven, wat hem +1 oplevert om deze beurt uit te geven.



## ACTIE 4: VUL KISTEN

Besteed 1 om deze actie uit te voeren. Plaats dan een willekeurig aantal voorwerpen uit je inventaris onder de kistkaarten waarop deze voorwerpen worden gevraagd. Zodra alle gevraagde voorwerpen onder een kist liggen, draai je de kistkaart om.

**Als beloning** voor het vullen van een kist, mag je onmiddellijk een getoonde mob bevochten en verslaan zonder er voor te betalen. Neem hem zoals gewoonlijk als trofee mee in je inventaris. Als er geen mob te zien is, heb je pech.

**TER HERINNERING:** Je wint meteen als je de een na laatste kist vult.



## SPECIALE VOORWERPEN

### GEREEDSCHAP <PIKHOUELEN EN ZWAARDEN>



Als je een gereedschap vindt, stop je de kaart in je inventaris met de kant naar je toe. Als je het gereedschap voor de eerste keer gebruikt, zal het beschadigd zijn. Om dit aan te geven, draai je de kaart 180° zodat de kant naar je toe wijst. Als je het gereedschap nog een keer gebruikt, breekt het en moet je de kaart op de aflegstapel leggen.

Je kunt gereedschap gebruiken om bijpassende acties (met of ) goedkoper uit te voeren. Je kunt gereedschappen meerdere keren in dezelfde beurt gebruiken en zelfs voor dezelfde actie. Je kunt ook meerdere gereedschappen voor één actie gebruiken. Als je te veel uitgeeft aan een actie, vervalt de rest.

Als een kist om gereedschap vraagt ( of ) dan maakt het materiaal (ijzer, goud, diamant) niet uit. Je mag zelfs een beschadigd stuk gereedschap in een kist leggen.

### HARNAS

Een harnas beschermt je één keer tegen mobs. Leg het harnas op de aflegstapel voordat je één of meer mobs moet openleggen (aan het einde van je beurt of na het openleggen van een gevaarlijke locatie). Leg dan in die situatie geen mobs open.



### VERREKIJKER

Gooi dit voorwerp weg om alle weergegeven landschappen te onthullen. Noteer wat je op deze plekken kunt vinden en draai de kaarten dan weer om.



### ONTDEKKINGSKAART, TOTEM DER ONSTERFELIJKHEID & NATTE SPONS



Gebruik de ontdekkingskaart om te zoeken naar het Boslandhuis of het Oceaanmonument. Beide locaties bestaan maar 1x in de stapel Landschapkaarten. Bekijk de stapel en leg de kaart die je gevonden hebt als extra landschap op tafel. Vanaf nu kun je deze net zo verkennen als de andere landschappen die je op tafel hebt liggen, als iemand de hoge -kosten kan betalen. Er loert ook groot gevaar op beide plekken, dus wees voorzichtig!



■ In het oceaanmonument vind je de *natte spons* die nodig is voor Kist 05.

■ Verborgen in het boshuis ligt de *Totem der onsterfelijkheid*, die je nodig hebt voor Kist 06.

De 2 unieke voorwerpen hebben geen nut in dit spel, afgezien van de kisten. Als je de voorwerpen niet nodig hebt, dan vermijd je de locaties.

### VOEDSEL



Gebruik voedsel tijdens je beurt om extra te krijgen, volgens het nummer op de voedselkaart. Je kunt dit uitgeven aan één of meerdere acties, samen met de in je hand. Leg het voedsel op de aflegstapel om het te gebruiken. Ongebruikte vervallen aan het eind van je beurt.



Als een kist om voedsel vraagt dan kun je die vullen met elke soort. Natuurlijk kun je dat voedsel niet gebruiken.



### KRUISBOOG

Gebruik een kruisboog om tegen 2 willekeurige mobs te vechten zonder er voor te betalen. Leg de kruisboog op de aflegstapel om hem te gebruiken en neem dan maximaal 2 mobs mee als trofeeën in je inventaris.



### HOUT & IJZER

Je hebt eiken boomstammen en ijzeren staven nodig voor de handel met de dorpelingen en voor verschillende kisten. Om ze te vinden, zoek je in de gebieden waar je ze ook in het videospel zou zoeken: hout vind je meestal in bossen, ijzer in grotten en mijnen.



### INRICHTING & VERLICHTING

Als een kist of een dorpeling vraagt om of , moet je de juiste decoratieve voorwerpen vinden. Er zijn 5 voorwerpen verborgen onder de landschappen die geschikt zijn voor het **inrichten** of **verlichten** van je toekomstige huis. Op de voorwerpkarten staat bij welke categorie het voorwerp hoort.



## SNELLE VERWIJZINGSREGELS

**WIN:** Vul alle kisten behalve één

**VERLOREN:** Game Over kaart wordt opgedraaid

**IN JOUW BEURT:**

1. Gebruik hongerkaarten voor acties:

- X : Verken het landschap en krijg voorwerpen
- X : Vecht tegen mob en krijg trofee
- 1 : Vul landschappen tot 5
- 1 : Leg voorwerpen in kisten

2. Speel de nachtkaat en onthul 1 mob.

Ligt dit type al op tafel? Ga door met onthullen!

**SPECIALE VOORWERPEN:**

- Houwelen: gebruik 2x voor - in acties
- Zwaarden: gebruik 2x voor - in acties
- Voedsel: gebruiken voor +
- Harnas: mobs afweren (op verkenning of aan het einde van de beurt)
- Ontdekkingskaart: zoek naar oceaanmonument of boslandhuis Landschapkaart
- Verrekijker: onthul landschappen die worden getoond
- Kruisboog: vecht tegen 2 mobs zonder te betalen

