

MINECRAFT

EXPLORERS



Det finns mycket att upptäcka i Minecrafts värld.
Visa ditt mod och din nyfikenhet genom att vandra runt i Overworld på jakt efter dolda skatter.
Förvara skatterna säkert i dina kistor för att vinna spelet tillsammans.
Låt dig inte övermannas av fientliga mobs, för då är spelet över!

INNEHÅLL

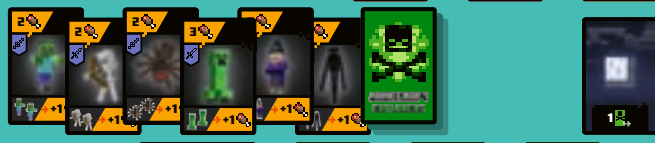
1 GAME OVER-KORT



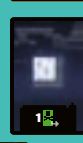
12 KIST-KORT



30 MOB-KORT 6X ZOMBIE, SKELETON, SPIDERL; 4X CREEPER, WITCH, ENDERMAN



1 NATTKORT



60 LANDSKAPSKORT



6 HUNGERKORT



UPPSTÄLLNING

1. Blanda landskapskorterna med landskapssidan uppåt. Lägg sedan ut de 5 översta korten i mitten av bordet. Se till att ingen ser de dolda föremålen på baksidan av korten.

2. Blanda Mob-korten med framsidan nedåt. Lägg tillbaka följande antal kort i lådan utan att titta, beroende på hur många som spelar:

1 PERSON: 8 kort / **2 PERSONER:** 7 kort
3 PERSONER: 6 kort / **4 PERSONER:** 5 kort

Stapla de kort som är kvar och blanda Game Over-kortet med de 4 nedersta korten i högen, så att du inte vet exakt var det är. Titta nu på det översta kortet och placera det bredvid mob-högen.

3. Personen som senast spelade Minecraft börjar. Den personen får Nattekortet och 6 Hungerkort.

4. Slutligen bestämmer du vilka kistor som måste fyllas för att vinna spelet. För att göra detta blandar du Kistkorterna och drar ett antal kistor enligt din önskade svårighetsgrad. Om du spelar för första gången lägger du ut kistorna 01 - 05 istället för att blanda.

LÄTT: 5 kistor / **NORMAL:** 6 kistor
SVÅR: 7 kistor / **HARDCORE:** 8 kistor

Lägg ut de ritade kistorna med den öppna kistan uppåt. Lägg tillbaka de övriga kistorna i lådan.



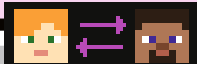
VINNA OCH FÖRLORA

Ni kommer att utforska Minecrafts värld tillsammans för att hitta föremålen som visas på kistkorterna. Du **vinner** spelet **omedelbart** om du fyller **alla utom en** kista med de begärda föremålen. Om du till exempel spelar med 5 kistor måste du fylla 4 av dem för att vinna. Du bestämmer vilka kistor som ska fyllas och du kan ändra dig under spelets gång.

Men skynda dig! Du **förlorar** spelet direkt när **Game Over-kortet avslöjas**. Ju snabbare mob-högen töms, desto närmare är du att förlora.



DITT DRAG



Turordningen flyttas medurs runt bordet. När det är din tur fattar du alla beslut, men du kan ta råd från de andra. Eftersom ni vinner eller förlorar tillsammans är det smart att planera och utbyta idéer tillsammans.

1. UTFÖR HANDLINGAR OCH BETALA MED HUNGERSKORT

På din tur kan du utföra olika handlingar. Varje handling kostar ett visst antal Hunger: 🍖. För att betala, lägg det antalet Hunger-kort från din hand. Du kan utföra alla handlingar i valfri ordning och så många gånger du vill, så länge du betalar för dem. Så snart du inte längre vill eller kan utföra några handlingar (t.ex. för att du inte längre har några Hunger-kort på din hand), slutar din tur.

2. SPELA NATTEKORTET OCH AVSLÖJA EN MOB

1 I slutet av din tur måste du göra dig av med Nattekortet från din hand. Detta kommer att få en mob att dyka upp omedelbart. Avslöja det översta kortet från mob-kortleken och placera det i en rad bredvid de andra mob-korten.

SE UPP: Om du avslöjar en mob som redan visas, kommer du att bli överkörd! Avslöja omedelbart ytterligare ett Mob-kort. Om den här typen redan visas avslöjar du en annan och så vidare tills du avslöjar en mob som ännu inte visas.

EXEMPEL: Alex avslöjar en **zombie** i slutet av sin tur. Eftersom det redan finns en zombie på bordet måste hon avslöja ett annat Mob-kort: en **spindel!** Det finns redan en spindel på bordet. Alex vänder på ett tredje Mob-kort: Tusan, ännu en **zombie!** Det fjärde kortet visar ett **kryp**, som ännu inte ligger på bordet. Nu behöver hon inte vända på ett kort till.



När du har lagt ut minst ett Mob-kort tar nästa person i medsols ordning de 6 Hunger-korten och Nattekortet på sin hand och börjar sin tur. Spela på detta sätt tills du vinner eller förlorar. Om du spelar ensam gör du helt enkelt ett drag efter nästa.

HANDLING 1: UTFORSKA LANDSKAPET OCH SKAFFA FÖREMÅL



För att utforska ett exponerat landskap måste du betala det antal som 🍖 visas på Landskapskortet. Vänd sedan på Landskapskortet. På baksidan av Landskapskortet kan du se vilket föremål du hittade. Ta föremålet och placera det framför dig. Det finns nu i ditt lager.

VIKTIGT!

- Du kan ha så många föremål som du vill i ditt lager.
- Du kan använda föremål med speciella förmågor i samma tur eller spara dem till senare omgångar.
- Inget nytt Landskapskort läggs ut. Detta sker endast via åtgärd 2.

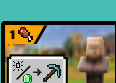
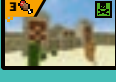
Om ett landskap visas 🍷 eller 🍷, kan du använda det verktyget från ditt lager (hacka eller svärd) för att utforska. Om du gör detta betalar du mindre 🍖. Kostnaden minskar beroende på numret på verktyget. Till exempel, med **diamantverktyg -4**, med **guldverktyg -3**, etc.

Om ett landskap visas finns det faror där 🦋. När du utforskar det kan mobs dyka upp. Du vet dock inte om det finns några mobs förrän du vänder upp kortet. Om det finns mobs på baksidan av kortet **måste du omedelbart dra det angivna antalet Mob-kort från kortleken och placera dem på bordet.** OBS: 🦋

OBSERVERA Återigen kan du bli överkörd av mobs om du upptäcker minst en mob-typ som redan finns på bordet.



Byar är speciella landskap. Där kan du handla med byborna 🏘️. För att visa ett bykort måste du betala 1 🍖 och ge 1 föremål som byborna ber om. Varje bybo vill antingen ha en smaragd 🟩 eller ett annat föremål, som du kan se till vänster om pilen på kortet. Till höger om pilen kan du se vad du får i utbyte och vad som står på baksidan av bykortet. Om du gör ett byte lägger du det begärda föremålet från ditt lager i en hög som ska kastas.



ÅTGÄRD 2: AVSLÖJA NYA LANDSKAP

Spendera 1 för att utföra denna handling. Om det finns några Landskapskort kvar med bildsidan uppåt, får du för varje kort bestämma om du vill låta det ligga kvar eller lägga tillbaka det underst i högen. Placera sedan nya landskap från högen tills det finns 5 Landskapskort i mitten av bordet.

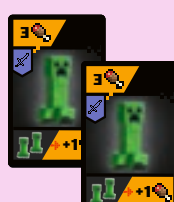
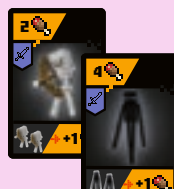
ÅTGÄRD 3: SLÅSS MOT MOBS OCH FÅ TROFÉ

Bekämpa en mob som visas genom att betala det antal som anges på Mob-kortet.

Du kan alltid använda ett svärd från ditt lager för denna handling. När du gör detta minskas kostnaden för att besegra mobben enligt antalet på svärdet.

Lägg till mobben du slogs mot som en *trofé* till ditt lager. Du kan använda vilket par som helst **2 troféer av samma mobtyp** som ett Hungerkort i din hand. Lägg troféparet i en kashög för att använda som 1 för någon handling. Precis som föremål kan du spara trofépar till senare eller använda dem direkt.

EXEMPEL: Steve lägger 3 Hunger-kort från sin hand för att slåss mot en creeper. Han tar creeper-kortet som en trofé till sitt lager. I en tidigare tur slogs han också mot en creeper, så Steve har nu 2 creeper-troféer. Han bestämmer sig för att spendera dem omedelbart, vilket ger honom +1 , att spendera denna tur.

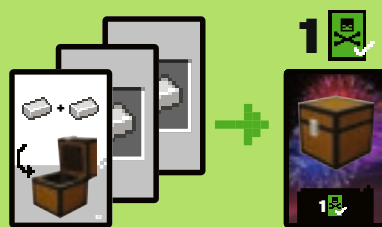


ÅTGÄRD 4: FYLLA KISTOR

Spendera 1 för att utföra denna handling. Placera sedan valfritt antal föremål från ditt lager under de Kistkort som efterfrågar dessa föremål. När alla begärda föremål ligger under en kista vänder du på kistkortet.

Som belöning för att fylla en kista kan du omedelbart slåss mot och besegra en mob som visas utan att betala för den. Ta den som en trofé till ditt lager som vanligt. Om det inte finns någon mob på displayen har du otur.

PÅMINNELSE: Du vinner direkt när du fyller den näst sista kistan.



SPECIELLA FÖREMÅL

VERKTYG, CHACKOR OCH SVÄRD



Om du hittar ett verktyg, lägg kortet i ditt lager med sidan vänd mot dig. När du använder verktyget för första gången kommer det att vara skadat. Vänd kortet 180° så att sidan är vänd mot dig för att visa detta. Om du använder verktyget igen kommer det att gå sönder och du måste lägga kortet i kashögen.

Du kan använda verktyg för att utföra motsvarande handlingar (med eller) billigare. Du kan använda verktyg mer än en gång i samma tur och även för samma handling. Du kan också använda flera verktyg för en handling. Om du spenderar för mycket på en handling går det överskottet förlorat.

Om en kista frågar efter ett verktyg (eller) , spelar dess material (järn, guld, diaman) ingen roll. Du kan även lägga ett skadat verktyg i en kista.

MAT

Använd mat för att få extra på din tur, enligt numret på Matkortet. Du kan spendera detta på en eller flera handlingar, tillsammans med den i din hand. Lägg maten i kashögen för att använda den. Om du spenderar för mycket på en handling, är överskottet förverkat.

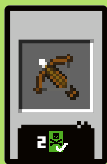


Om en kista ber om mat , då kan du fylla den med vilken typ som helst. Naturligtvis kan du inte använda den maten.



ARMBORST

Använd ett armborst för att bekämpa två mobs utan att betala för det. Lägg armborsten på kashögen för att använda den och ta sedan upp till 2 mobs som visas upp som troféer i ditt lager.



TRÄ & JÄRN

Du behöver ekstockar och järntackor för handel med bybor och för flera kistor. För att hitta dem, leta i de områden du skulle göra i videospellet: Trä finns vanligtvis i skogar, järn i grottor och gruvor.



RUSTNING

Rustningen skyddar dig från mobs en gång. Lägg rustningen i kashögen innan du måste avslöja ett eller flera mob-kort (i slutet av din tur eller efter att ha avslöjat en farlig plats). Avslöja sedan inte några mobs i den situationen.



VIKARE

Lägg det här föremålet för att avslöja alla landskap som visas. Notera vad du kan hitta på dessa platser och vänd sedan tillbaka korten igen.



EXPLORER KORT, TOTEM OF UNDYING & WET SPONGE



Använd Explorer-kortet (Utforskarkortet) för att leta efter antingen Woodland Mansion eller Ocean Monument. Båda platserna finns bara 1x i Landskap-korthögen. Titta igenom högen och placera det kort du hittade på bordet som ett extra landskap. Från och med nu kan du utforska dessa som du skulle göra med andra landskap, om någon kan betala den mycket höga -kostnaden. Det finns också stora faror som lurar på båda platserna, så var försiktig!



- I havsmonumentet hittar du den våta svamp som krävs för kista 05.
- Gömd i skogens herrgård finns odödighetens totem, som du behöver för kista 06.

De 2 unika föremålen har ingen användning i det här spelet förutom kistorna. Om du inte behöver föremålen, behöver du inte platserna.

INREDNING & BELYSNING

Om en kista eller en bybo frågar efter eller , måste du hitta lämpliga dekorationsföremål. Det finns 5 föremål gömda under landskapen som är lämpliga för **möblering** eller **belysning av** ditt framtida hem. Föremålskortet visar vilken kategori föremålet tillhör.



SNABBREFERENS FÖR REGLER

VINN: Fyll alla utom en kista

FÖRLORA: Game Over-kortet vänds uppåt

PÅ DIN TUR:

1. Använd hungerkort för handlingar:

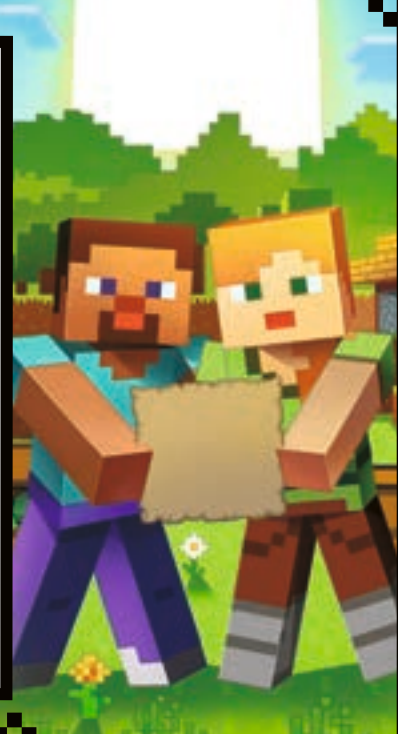
- X : Utforska landskapet och få föremål
- X : Slåss mot mobs och få trofé
- 1 : Fyll landskap till 5
- 1 : Lägg föremål i kistor

2. Spela Nattkortet och avslöja 1 mob.

Är den här typen redan ute? Fortsätt att avslöja!

SPECIELLA FÖREMÅL:

- Hackor: Använd 2x för - i handlingar
- Svärd: Använd 2x för - i handlingar
- Mat: Använd för +
- Rustning: Skyddar mot mobs (vid utforskning eller i slutet av turen)
- Utforskarkort: Sök efter ett havsmonument eller en herrgård i skogen Landskapskort
- Spionglas: Avslöja landskap på displayen
- Armborst: Slåss mot 2 mobs utan att betala



CREDITS

Speldesign: Matthew Dunstan
Design: Fiore GmbH
Art Direction & Design: Alexandria Land
Spelutveckling: Stephanie Korupp & 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