



MINECRAFT

EXPLORERS



Det er mye å oppdage i Minecraft-verdenen.
Vis ditt mot og nysgjerrighet ved å streife rundt i Oververdenen på jakt etter skjulte skatter.
Oppbevar skattene trygt i kisten for å vinne spillet sammen.
Ikke bli overkjørt av fiendtlige mobber, ellers er det over!

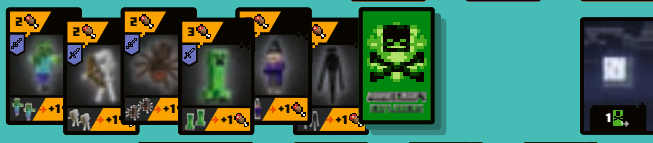
INNHOOLD

1 GAME OVER-KORT



12 KISTE KORT

30 MOB-KORT
(6x ZOMBIE),
5x JELETT, EDDERKOPP;
4x CREEPER, HEKS,
ENDERMAN)



1 NATTKORT

60 LANDSKAPSKORT



6 SULT KORT

OPPSETT

1. Bland landskapskortene med billedsiden opp. Deretter legger du ut de 5 øverste kortene på midten av bordet. Pass på at ingen ser de skjulte gjenstandene på baksiden av kortene.

2. Bland Mob-kortene med billedsiden ned. Legg følgende antall kort tilbake i esken uten å se etter, avhengig av hvor mange som spiller:

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

Stable det som er igjen, og bland Game Over-kortet inn i de fire nederste kortene i bunken, slik at du ikke vet nøyaktig hvor det er. Nå viser du det øverste kortet og legger det ved siden av mob-bunken.

3. Personen som spilte Minecraft sist, begynner. Denne personen får Nattkortet og 6 sultkort.

4. Til slutt bestemmer du hvilke kister som må fylles for å vinne spillet. Dette gjør du ved å blande Kistekortene og trekke et antall kister i henhold til ønsket vanskelighetsgrad. Hvis du spiller for første gang, legger du ut kistene 01 - 05 i stedet for å blande dem.

LETT: 5 kister / NORMAL: 6 kister
VANSKELIG: 7 kister / HARDCORE: 8 kister

Legg ut de tegnede kistene med den åpne kisten opp. Legg de resterende kistene tilbake i esken.



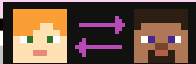
VINNE OG TAPE

Sammen utforsker dere Minecraft-verdenen for å finne gjenstandene som står på kistekortene. Du **vinner** spillet **umiddelbart** hvis du fyller **alle unntatt én** kiste med de ønskede gjenstandene. Hvis du for eksempel spiller med fem kister, må du fylle fire av dem for å vinne. Du bestemmer selv hvilke kister du vil fylle, og du kan ombestemme deg underveis i spillet.

Men skynd deg! Du **taper** spillet umiddelbart når **Game Over-kortet avsløres**. Jo raskere mob-bunken tømmes, jo nærmere kommer du er å tape.



DITT TREKK



Turene går med klokken rundt bordet. Når det er din tur, tar du alle avgjørelser, men du kan ta imot råd fra de andre. Siden dere vinner eller taper sammen, er det fornuftig å planlegge sammen og utveksle ideer.

1. UTFØR HANDLINGER OG BETAL MED SULTKORT

Når det er din tur, kan du utføre ulike handlinger. Hver handling koster et visst antall Hunger: 🍖. For å betale må du kaste det antallet sultkort du har på hånden. Du kan utføre en handling i hvilken som helst rekkefølge og så mange ganger du vil, så lenge du betaler for den. Så snart du ikke lenger vil eller kan utføre noen handlinger (f.eks. fordi du ikke lenger har noen sultkort på hånden), er turen din over.

2. SPILL UT NATTKORTET OG AVSLØR MOB

1 🍖 På slutten av din tur må du kaste Nattkortet fra hånden din. Dette vil føre til at en mob dukker opp umiddelbart. Vis det øverste kortet fra mob-bunken og plasser det på rad ved siden av de andre mob-kortene.

SE OPP: Hvis du avslører en mobtype som allerede er utstilt, blir du overkjørt! Avslør umiddelbart ett mob-kort til. Hvis denne typen allerede er utstilt, avdekker du et nytt og så videre helt til du avdekker en mob-type som ennå ikke er utstilt.

EKSEMPEL: Alex avdekker en **zombie** på slutten av sin tur. Siden det allerede ligger en zombie på bordet, må hun avdekke et Mob-kort til: en **edderkopp**! Det ligger også en edderkopp på bordet. Alex snur et tredje Mob-kort: Pokker, enda en **zombie**! Det fjerde kortet viser en **Creeper**, som ennå ikke ligger på bordet. Nå slipper hun å snu enda et kort.



Etter at du har lagt ut minst ett Mob-kort, tar neste person med klokken de 6 Sult-kortene og Nattkortet i hånden og begynner sin tur. Spill på denne måten til du vinner eller taper. Hvis du spiller alene, gjør du ganske enkelt ett trekk etter det neste.

ALTERNATIV 1: UTFORSK LANDSKAPET OG HENT GJENSTANDER



For å utforske et eksponert landskap må du betale det antallet som 🍖 står på landskapskortet. Deretter snur du Landskapskortet. På baksiden av landskapskortet ser du hvilken gjenstand du har funnet. Ta gjenstanden og legg den foran deg. Den er nå en del av beholdningen din.

VIKTIG!

- Du kan ha så mange gjenstander du vil i lageret ditt.
- Du kan bruke gjenstander med spesielle evner i samme omgang eller lagre dem til senere omganger.
- Nei nytt Landskapskort legges ut. Dette skjer bare via handling 2.

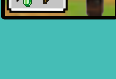
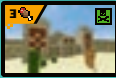
Hvis et landskap viser 🍷 eller 🗡️, kan du bruke det verktøyet fra lageret ditt (hakke eller sverd) til å utforske. Hvis du gjør dette, betaler du mindre 🍖. Kostnaden reduseres i henhold til tallet på verktøyet. For eksempel med **diamantverktøy -4**, med **gullverktøy -3** osv.

Hvis et landskap vises 🦋, er det fare på ferde. Når du utforsker det, kan det dukke opp mobs. Du vet imidlertid ikke om det er mobs der før du snur kortet med forsiden opp. Hvis det er pøbel på baksiden av kortet 1 🍖, må du umiddelbart trekke det angitte antallet mob-kort fra kortstokken og legge dem på bordet.

MERK: Igjen, du kan bli overkjørt av mobs hvis du avdekker minst én mobtype som allerede er utstilt.



Landsbyer er spesielle landskap. Der kan du handle med landsbyboerne 🏠. For å avdekke et landsbykort må du betale 1 🍖, og gi 1 gjenstand som landsbyboeren ber om. Hver landsbyboer ønsker seg enten en smaragd 🟩 eller en annen gjenstand, som du kan se **til venstre for piler** på kortet. **Til høyre for piler** kan du se hva du får i bytte, og det finner du på baksiden av landsbykortet. Hvis du gjør en byttehandel, legger du den ønskede gjenstanden fra beholdningen din i en avkastningsbunke.



HANDLING 2: AVSLØR NYE LANDSKAP

Bruk 1 for å utføre denne handlingen. Hvis det er noen Landskapskort igjen med bildesiden opp, kan du for hvert enkelt kort bestemme om du vil la det ligge eller legge det tilbake under bunken. Deretter plasserer du nye landskap fra bunken til det er 5 landskapskort midt på bordet.

HANDLING 3: KJEMP MOT MOBS OG FÅ TROFÉ

Bekjemp en mobb som vises ved å betale antall angitt på Mob-kortet.

Du kan alltid bruke et sverd fra lageret ditt til denne handlingen. Når du gjør dette, reduseres kostnaden for å bekjempe mobben i henhold til antallet på sverdet.

Legg til mobben du kjempet mot som et *trofé* til beholdningen din. Du kan bruke et hvilket som helst par av **2 trofeer av samme mobtype** som et sult-kort på hånden. Legg troféparet i en avkastningsbunke for å bruke det som 1 for en hvilken som helst handling. Akkurat som med gjenstander kan du lagre trofépar til senere eller bruke dem umiddelbart.

EKSEMPEL: Steve kaster 3 sult-kort fra hånden for å bekjempe en creeper. Han tar creeper-kortet som et trofé i beholdningen sin. I forrige omgang kjempet han også mot et kryp, så Steve har nå 2 kryp-troféer. Han bestemmer seg for å bruke dem umiddelbart, noe som gir ham +1 å bruke denne runden.



HANDLING 4: FYLL KISTER

Bruk 1 for å utføre denne handlingen. Plasser deretter et hvilket som helst antall gjenstander fra beholdningen din under Kistekort som ber om disse gjenstandene. Når alle de etterspurte gjenstandene ligger under en kiste, snur du kistekortet.

Som belønning for å fylle en kiste kan du umiddelbart kjempe mot og beseire en utstilt mob uten å betale for den. Ta den med som et trofé i beholdningen som vanlig. Hvis det ikke er noen mob på utstillingen, har du uflaks.

SOM EN PÅMINNELSE: Du vinner umiddelbart når du fyller den nest siste kisten.



SPESEIELLE GJENSTANDER

VERKTØY (HAKKER OG SVERD)



Hvis du finner et verktøy, legger du kortet i inventaret med siden vendt mot deg. Når du bruker verktøyet for første gang, vil det være skadet. Dette viser du ved å snu kortet 180° slik at siden vender mot deg. Hvis du bruker verktøyet igjen, går det i stykker, og du må legge kortet i avfallsbunken.

Du kan bruke verktøy til å utføre matchende handlinger (med eller) billigere. Du kan bruke verktøy mer enn én gang i samme runde og til og med til samme handling. Du kan også bruke flere verktøy til én handling. Hvis du bruker for mye penger på en handling, mister du det overskytende.

Hvis en kiste ber om et verktøy (eller) , spiller ikke materialet (jern, gull, diaman) noen rolle. Du kan til og med legge et skadet verktøy i en kiste.

MAT



Bruk mat for å få ekstra på din tur, i henhold til tallet på Matkortet. Du kan bruke dette på én eller flere handlinger, i tillegg til det du har på hånden. Legg maten i avkastbunken for å bruke den. Hvis du bruker for mye på en handling, mister du det overskytende.

Hvis en kiste ber om mat kan du fylle den med hvilken som helst type. Du kan selvfølgelig ikke bruke maten.



ARMBRØST

Bruk en armbrøst til å bekjempe 2 mobs uten å betale for den. Legg armbrøsten i avkastningsbunken for å bruke den, og ta deretter opptil to mobs som trofeer i inventaret ditt.



TRE & JERN

Du trenger eikestokker og jernbarrer for å handle med landsbyboerne og til flere kister. For å finne dem må du lete i de samme områdene som i videospillet: Tre finner du vanligvis i skogen, jern i huler og gruver.



RUSTNING

Rustningen beskytter deg mot mobs én gang. Legg rustningen i avkastbunken før du må vise et eller flere mob-kort (på slutten av turen din eller etter at du har vist et farlig sted). Deretter må du ikke avsløre noen mobs i den situasjonen.



KIKKERT

Kast denne gjenstanden for å avdekke alle de utstilte landskapene. Legg merke til hva du finner på disse stedene, og snu deretter kortene igjen.



UTFORSKERKORT, TOTEM AV UDØDELIG OG VÅT SVAMP



Bruk Explorer-kortet til å søke etter enten Woodland Mansion eller Ocean Monument. Begge stedene finnes bare én gang i landskapskortbunken. Se gjennom bunken og legg kortet du fant på bordet som et ekstra landskap. Fra nå av kan du utforske disse på samme måte som andre utstilte landskap, hvis noen kan betale den svært høye remove -kostnaden. Det lurer også store farer begge steder, så vær forsiktig!



- I havmonumentet finner du den våte svampen som kreves av Chest 05.
- Gjemt i herskapshuset i skogen ligger den udødeliges totem, som du trenger til bryst 06.

De to unike gjenstandene har ingen nytte i dette spillet, bortsett fra kistene. Hvis du ikke trenger gjenstandene, trenger du heller ikke stedene.

MØBLER OG BELYSNING

Hvis en kiste eller en landsbyboer ber om eller , må du finne passende pyntegjenstander. Det er fem gjenstander gjemt under landskapene som egner seg til å innrede eller belyse ditt fremtidige hjem. Gjenstandskortene viser hvilken kategori gjenstanden tilhører.



HURTIGREGLER

VINNE: Fyll alle unntatt én kiste

TAPT: Game Over-kortet snus med bildesiden opp

PÅ DIN TURN:

1. Bruk sult-kort for handlinger:

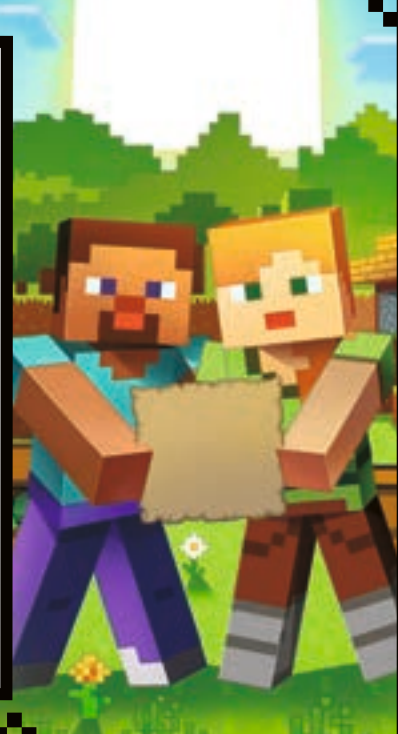
- X : Utforsk landskapet og få gjenstander
- X : Bekjemp mobs og få trofeer
- 1 : Fyll landskap til 5
- 1 legg gjenstander i kister

2. Spill Nattkortet og avslør 1 mob.

Er denne typen allerede ute? Fortsett å avdekke!

SPESEIELLE GJENSTANDER:

- Hakker: Bruk 2x til - i handlinger
- Sverd: Bruk 2x for - i handlinger i handlinger
- Mat: Brukes til +
- Rustning: Avverge mobber (under utforskning eller på slutten av turen)
- Utforskerkort: Søk etter havmonument eller herregård i skogen Landskapskort
- Spyglass: Avslør utstilte landskap
- Armbrøst: Bekjemp 2 mobs uten å betale



KREDITTER

Spilldesign: Matthew Dunstan

Kunstverk: Fiore GmbH

Art Direction & Design: Alexandria Land

Spillutvikling: 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