



MINECRAFT

EXPLORERS



Świat Minecraft jest pełen niezbadanych zakamarków.

Wykażcie się ciekawością i odwagą, przemierzając Nadziemie w poszukiwaniu ukrytych skarbów.

Znalezione skarby przechowujcie w skrzyniach, aby wspólnie sięgnąć po zwycięstwo.

Uważajcie na wrogie moby, które mogą was osaczyć i doprowadzić do końca gry!

ELEMENTY GRY

1 KARTA KOŃCA GRY



30 KART MOBÓW

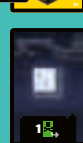
6x ZOMBIE,
5x KIELET, PAJĄK;
4x CREEPER, WIEDZMA,
ENDERMAN



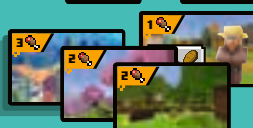
12 KART SKRZYŃ



1 KARTA NOCY



60 KART KRAIN



6 KART GŁODU



PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Potasujcie Karty krain, stroną z krainą ku górze. Następnie połóżcie 5 wierzchnich kart na środku stołu. Uważajcie, żeby żaden z graczy nie zobaczył przedmiotów ukrytych na spodach kart.

2. Potasujcie zakryte Karty mobów. W zależności od liczby graczy, odłóżcie następującą liczbę kart do pudełka, bez patrzenia na nie:

1 GRACZ: 8 kart / **2 GRACZY:** 7 kart
3 GRACZY: 6 kart / **4 GRACZY:** 5 kart

Pozostałe karty ułóżcie w stos. **Pomiędzy 4 dolne karty** wtasujcie Kartę Końca Gry tak, aby nie wiedzieć dokładnie, gdzie się znajduje. Następnie odkryjcie wierzchnią kartę i połóżcie ją obok stosu mobów.

3. Grę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia grała w Minecraft. Podajcie jej Kartę nocy i 6 Kart głodu.

4. Na koniec ustalcie, które skrzynie będzie trzeba zapełnić przedmiotami, aby zwyciężyć. Potasujcie Karty skrzyń i dobierzcie ich odpowiednią liczbę, w zależności od wybranego poziomu trudności. Podczas pierwszej rozgrywki, zamiast tasowania, rozłóżcie na stole skrzynie o numerach 01 – 05.

LATWY: 5 skrzyń / **NORMALNY:** 6 skrzyń
RUDNY: 7 skrzyń / **HARDCORE:** 8 skrzyń

Dobre skrzynie rozłóżcie na stole, otwartą skrzynią ku górze. Pozostałe odłóżcie do pudełka.



ZWYCIĘSTWO I PORAZKA

Wspólnie będziecie przemierzać świat Minecraft w poszukiwaniu przedmiotów widniejących na Kartach skrzyń.

Zwycięzcie natychmiastowo, jeśli uda wam się zapełnić wymaganymi przedmiotami **wszystkie skrzynie poza jedną**.

Na przykład, jeśli w rozgrywce bierze udział 5 skrzyń, musicie zapełnić 4 z nich, aby wygrać. Sami decydujcie, które ze skrzyń chcecie zapełniać, a podczas rozgrywki możecie zmienić zdanie. Musicie się jednak pośpieszyć!

Odkrycie karty końca gry oznacza natychmiastową porażkę. Im szybciej ubywa kart na stosie mobów, tym bliżej przegranej jesteście.



TWOJA TURA



Tury rozgrywane są zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej tury ty podejmujesz wszystkie decyzje, ale możesz zasięgnąć porady pozostałych graczy. Ponieważ dzielicie wygraną i porażkę, dobrze jest wspólnie planować i wymieniać się pomysłami.

1. WYKONUJ AKCJE, PŁACĄC KARTAMI GŁODU

Podczas swojej tury możesz wykonywać różne akcje. Każda akcja kosztuje określoną liczbę Głodu: . Aby zapłacić, odrzuć z ręki wskazaną liczbę Kart głodu. Możesz wykonać dowolne akcje w dowolnej kolejności tak wiele razy, jak chcesz, dopóki masz wystarczająco dużo Kart głodu. Twoja tura kończy się, gdy nie chcesz lub nie możesz już wykonać więcej akcji (np. ponieważ skończyły ci się Karty głodu na ręce).

2. ZAGRAJ KARTĘ NOCY I ODKRYJ MOBA

1 Pod koniec swojej tury musisz odrzucić z ręki Kartę nocy. Spowoduje to natychmiastowe pojawienie się moba. Odkryj wierzchnią kartę ze stosu i połóż ją w rzędzie obok pozostałych Kart mobów.

OSTRZEŻENIE! Jeśli na stole jest już mob takiego samego typu, jak ten na odkrytej karcie, zostaniecie osaczeni! Natychmiast odkryj **jedną dodatkową** Kartę moba. Jeśli ona także znajduje się już na stole, odkrywaj kolejne moby, aż trafisz na taki rodzaj, którego jeszcze na nim nie ma.

PRZYKŁAD: Alex pod koniec swojej tury odkrywa kartę **zombie**. Na stole znajduje się już jeden zombie, więc odkrywa kolejnego moba – jest to **pająk**! Pająk również jest już wyłożony. Alex sprawdza trzecią Kartę moba – a niech to, kolejny **zombie**! Czwartą kartą to **creeper**, którego nie ma jeszcze na stole. Alex nie musi już odkrywać więcej kart.



Po odkryciu przynajmniej jednej Karty moba następna, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, osoba bierze do ręki 6 Kart głodu oraz Kartę nocy i rozpoczyna swoją turę. Kontynuujcie grę w ten sposób aż do wygranej lub przegranej. Grając w pojedynkę, po prostu wykonuj ruch za ruchem.

AKCJA 1: ZBADAJ KRAINĘ I ZDOBĄDŹ PRZEDMIOT



Żeby zbadać odkrytą krainę, musisz zapłacić tyle , ile widnieje na jej karcie. Po zbadaniu odwróć Kartę krainy, a na jej spodzie zobaczysz, jaki przedmiot udało ci się znaleźć. Zabierz przedmiot i umieść go przed sobą. Znajduje się on teraz w twoim ekwipunku.

WAŻNE:

- Nie ma ograniczeń liczby przedmiotów, które możesz trzymać w ekwipunku.
- Przedmioty, które dają specjalne umiejętności możesz wykorzystać od razu, lub zachować na późniejsze tury.
- Nie** wykładaj kolejnej Karty krainy. Można to zrobić tylko przy pomocy Akcji 2.

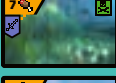
Jeśli na karcie krainy widnieje symbol lub , możesz użyć tego narzędzia (kilofa lub miecza) ze swojego ekwipunku, aby ułatwić badanie. Dzięki temu zapłacisz mniej . To, o ile mniej zapłacisz zależy od liczby, która widnieje na narzędziu. Na przykład, diamentowe narzędzie zapewni -4, złote -3 itd.

Jeśli na Karcie krainy widnieje symbol , **czyha w niej niebezpieczeństwo**. Gdy będziesz ją badać, mogą zjawić się moby. Sprawdzić możesz to jednak dopiero po odwróceniu karty. Jeśli na jej spodzie zobaczysz symbol , natychmiast odkryj wymienioną liczbę Kart mobów i połóż je na stole.

PAMIĘTAJ! Moby mogą was osaczyć, jeśli przynajmniej jeden z odkrytych rodzajów jest już na stole.



Specjalnym rodzajem krainy są wioski, w których możesz handlować z osadnikami . Żeby odwrócić Kartę wioski, musisz zapłacić 1 oraz dać osadnikowi 1 przedmiot, o który prosi. Każdemu osadnikowi możesz dać albo szmaragd albo przedmiot, który widnieje na jego karcie, na lewo od strzałki. Patrząc na prawo od strzałki, dowiesz się, co otrzymasz w zamian (jaki przedmiot znajduje się na odwrocie Karty wioski). Jeśli zdecydujesz się na handel, przenieś wymagany przez osadnika przedmiot ze swojego ekwipunku na stos kart odrzuconych.



AKCJA 2: ODKRYJ NOWE KRAINY

Ta akcja kosztuje 1 . Jeśli na stole znajdują się nieodwrócone Karty krain, zdecyduj, które z nich chcesz zostawić, a które odłożyć na spód stosu. Następnie dobieraj ze stosu nowe krainy, aż na środku stołu będzie 5 Kart krain.

AKCJA 3: WALCZ Z MOBAMI I ZDOBĄDŹ TROFEA

Walcz z mobami znajdującymi się na stole, płacąc tyle , ile widnieje na Karcie moba.

Możesz też użyć w tym celu miecza ze swojego ekwipunku. Zmniejszy to koszt pokonania moba o liczbę widniejącą na mieczu.

Pokonanego moba dodaj do ekwipunku jako trofeum. Każdą parę trofeów z mobów tego samego rodzaju możesz wykorzystać tak samo, jak Kartę głodu. Wykonując dowolną akcję, odrzuć parę trofeów na stos kart odrzuconych, aby jej użyć jako równowartości 1 . Tak samo jak w przypadku przedmiotów, pary trofeów również możesz wykorzystać natychmiast lub zachować je na później.

PRZYKŁAD: Steve odrzuca 3 Karty głodu z ręki, żeby walczyć z creeperem. Pokonawszy creepera, kładzie jego kartę w ekwipunku jako trofeum. W poprzedniej turze również walczył z creeperem, ma więc teraz dwa takie same trofea. Decyduje się na wykorzystanie ich natychmiast, dzięki czemu ma +1 do wydania w tej turze.



AKCJA 4: WYPEŁNIJ SKRZYNIE

Ta akcja kosztuje 1 . Połóż dowolną liczbę kart z ekwipunku pod Karty skrzyń, które ich wymagają. Gdy pod skrzynią znajdą się wszystkie potrzebne przedmioty, odwróć ją.

Jako nagrodę za wypełnienie skrzyni możesz natychmiast walczyć z mobem ze stołu, bez potrzeby płacenia . Po pokonaniu moba umieść jego kartę w ekwipunku jako trofeum, tak samo, jak w przypadku zwykłej walki. Jeśli na stole nie ma żadnego moba – twoja strata.

NIE ZAPOMNIJ! Wygrywasz natychmiast po wypełnieniu przedostatniej skrzyni.



PRZEDMIOTY SPECJALNE:

NARZĘDZIA KILIFY I MIECZE

Jeśli zdobędziesz kartę z narzędziem, umieść ją w swoim ekwipunku tak, żeby strona z symbolem była zwrócona ku tobie. Gdy użyjesz narzędzia, ulegnie ono uszkodzeniu. Oznacz to, odwracając kartę o 180°, symbolem w twoją stronę. Po ponownym użyciu narzędzie zepsuje się. Musisz je wtedy odłożyć na stos kart odrzuconych.

Narzędzia pozwalają taniej wykonywać akcje oznaczone symbolami lub . Możesz ich używać więcej niż raz na turę, a nawet więcej niż raz na akcję. Możesz też użyć kilku różnych narzędzi do wykonania jednej akcji. Jeśli wydasz więcej, niż wymaga akcja, reszta przepadnie.

Jeśli na Karcie skrzyni widnieje symbol lub , to możesz w niej umieścić odpowiednie narzędzie wykonane z dowolnego materiału (żelaza, złota, diamentu). Uszkodzone narzędzia także można wkładać do skrzyń.

JEDZENIE

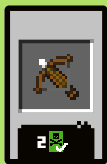
Liczba na Karcie jedzenia wskazuje, ile dodatkowego dostaniesz podczas tury po jej użyciu. Możesz go wydać na jedną lub więcej akcji, dodając wartość do , który masz na ręce. Aby użyć jedzenia, odłóż je na stos kart odrzuconych. Jeśli wydasz więcej, niż wymaga akcja, reszta przepadnie.

Jeśli na Karcie skrzyni widnieje symbol , możesz w niej umieścić dowolny rodzaj jedzenia. Rzecz jasna, umieszczonego w skrzyni jedzenia nie możesz już użyć.



KUSZA

Kusza pozwala walczyć z wybranymi 2 mobami bez potrzeby płacenia . Aby użyć kuszy, umieść ją na stosie kart odrzuconych, a następnie przenieś maksymalnie 2 moby ze stołu do ekwipunku jako trofea.



DREWNO I ŻELAZO

Kłody dębowe i sztabki żelaza są potrzebne do handlu z osadnikami oraz do niektórych skrzyń. Szukaj ich w takich samych miejscach, gdzie można je znaleźć w grze wideo – drewna w lesie, a żelaza w jaskiniach i kopalniach.



ZBROJA

Zbroja jednokrotnie chroni przed mobami. Odłóż ją na stos kart odrzuconych zamiast odkrywania jednej lub więcej Kart mobów (czyli pod koniec swojej tury lub po odkryciu niebezpiecznej krainy). Nie musisz już wtedy odkrywać żadnych mobów.



LUNETA

Odrzuć lunetę, aby odkryć wszystkie krainy na stole. Dobrze przyjrzyj się przedmiotom, które można w nich znaleźć, a następnie odwróć je z powrotem stroną z krainą ku górze.



KARTA BADACZA, TOTEM NIEŚMIERTELNYCH I MOKRA GĄBKĄ



Karta badacza pozwala ci szukać Leśnego dworu i Podwodnej świątyni. Każda z tych lokacji występuje tylko 1x w stosie Kart krain. Przejrzyj stos i umieść znalezioną kartę na stole jako dodatkową krainę. Możecie teraz badać ją w taki sam sposób, jak wszystkie inne krainy, o ile kogoś z was stać na zapłacenie niemałej liczby , której to wymaga. Nie działajcie pochopnie – w obu tych krainach czai się nie lada niebezpieczeństwo!

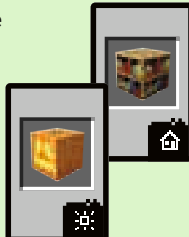


- W podwodnej świątyni znajdziecie mokrą gąbkę, która jest potrzebna do wypełnienia Skrzyni 05.
- W leśnym dworze kryje się totem nieśmiertelnych, potrzebny do Skrzyni 06.

Te 2 unikatowe przedmioty nie mają zastosowania w grze poza wypełnianiem wspomnianych dwóch skrzyń. Jeśli nie są wam one potrzebne, nie musicie zaglądać do tych lokacji.

WYPOSAŻENIE WNĘTRZ I OŚWIETLENIE

Jeśli na Karcie skrzyni lub osadnika widnieje symbol albo , musicie poszukać odpowiadających mu przedmiotów dekoracyjnych. Na spodach Kart krain kryje się 5 przedmiotów, które sprawdzą się jako wyposażenie lub oświetlenie przyszłego domu. Na kartach tych przedmiotów znajdziecie informację o tym, do której kategorii należą.



SZYBKE PRZYPOMNIENIE ZASAD

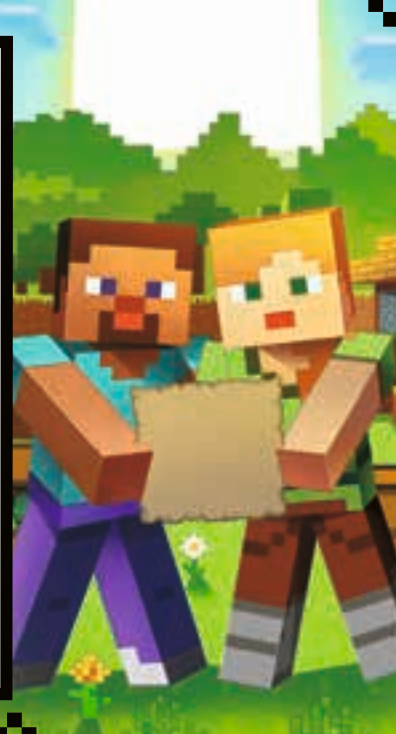
WYGRANA: zapełnienie wszystkich skrzyń za wyjątkiem jednej
PRZEGRANA: odkrycie karty końca gry
W SWOJEJ TURZE:

- Wykonuj akcje za pomocą Kart Głodu:
 - : zbadać krainę i zdobyć przedmiot
 - : walczyć z mobem i zdobyć trofeum
 - : dołożyć krainy tak, aby było ich 5
 - : włożyć przedmioty do skrzyń.

- Zagraj Kartę nocy i odkryj jednego moba. Na stole leży już taki sam mob? Odkrywaj dalej!

PRZEDMIOTY SPECJALNE:

- Kilofy: użyj 2x, - przy akcjach z
- Miecze: użyj 2x, - przy akcjach z
- Jedzenie: +
- Zbroja: odpędź potwory (podczas badania krainy lub na koniec tury)
- Karta badacza: szukaj Kart krainy podwodnej świątyni lub leśnego dworu
- Luneta: odkryj krainy ze stołu
- Kusza: walcz z 2 mobami bez płacenia



STOPKA REDAKCYJNA

Projekt gry: Matthew Dunstan
Ilustracje: Fiore GmbH
Art Direction & Design: Alexandria Land
Rozwój projektu: 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

