

MINECRAFT

DIGGING DOWN

Preparatevi per un'emozionante avventura di scavo! Avete scoperto un'enorme caverna e avete costruito una base all'ingresso. Esplorate insieme il sistema di tunnel, ma tenete d'occhio le vostre torce! Fate attenzione: vi attendono mob ostili e altri orrori sotterranei!

Guardate il tutorial!



Video tutorial!

9+

2-4

30

CONTENUTO

- A** 1 indicatore di salute (+ nastro biadesivo)
- B** 4 cuori
- C** 4 personaggi con basette
- D** 5 tessere torcia
- E** 120 carte:
- F** 4 obiettivi
- G** 4 inventari
- H** 16 equipaggiamenti base (4 attrezzi in 4 colori)
- I** 12 oggetti di scambio
- J** 32 torce
- K** 1 base
- L** 1 decisione
- M** 50 carte caverna (15 terra, 17 pietra, 18 ardesia profonda)
- N** 3 bustine incantamento



PRIMA DELLA VOSTRA PRIMISSIMA PARTITA

Rimuovete con cura tutto il contenuto dalle fustelle. Unite le due parti dell'indicatore di salute applicando il nastro biadesivo nelle aree contrassegnate e premendo saldamente i lati l'uno contro l'altro (come mostrato a destra).

Inserite i 4 **personaggi** nelle basette.



PREPARAZIONE

Scegliete un personaggio. Prendete l'inventario del colore corrispondente e gli equipaggiamenti base (i 4 attrezzi) dello stesso colore. Usate il lato della carta inventario che mostra il corretto numero di slot inventario in base al numero di giocatori* e tenetela davanti a voi.

CONFIGURATE L'INVENTARIO IN QUESTO MODO (L'ORDINE DELLE CARTE NELL'INVENTARIO È CASUALE):

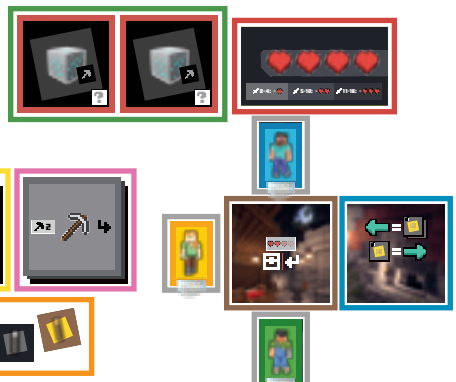
INVENTARIO	EQUIPAGGIAMENTO BASE	TORCE	SLOT INVENTARIO	ESEMPIO
3-4 giocatori Inventario da 9 slot	4 carte: il set del vostro colore	27 torce Rimettete 5 torce nella scatola.	Mettete 5 torce nel vostro inventario.	
2 giocatori Inventario da 12 slot	6 carte: un set del vostro colore, oltre a 1 set aggiuntivo di equipaggiamenti base da dividere tra entrambi i giocatori (in modo che ciascuno riceva 1 spada e 1 piccone in più)	Tutte e 32 le torce	Mettete 6 torce nel vostro inventario.	

Posizionate l'**indicatore di salute** al centro del tavolo.

Quindi, inserite i 4 cuori all'interno.

Posizionate la **base** sotto l'indicatore di salute.

Posizionate la **carta decisione** alla sua destra.



Posizionate i vostri **personaggi** accanto alla base.

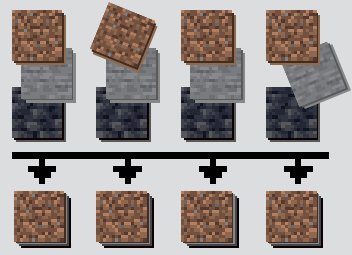
Posizionate i 12 **oggetti di scambio** in una pila a sinistra della base, a faccia in su. Posizionate le **torce** rimanenti accanto a questa pila come riserva e posizionate le **5 tessere torcia** di fronte a essi.

Scegliete un **livello di difficoltà** (Normale/Difficile/Hardcore; vedere la tabella qui sotto). Il **livello di difficoltà Normale** è l'ideale per familiarizzare con il gioco. Posizionate gli **obiettivi** corrispondenti al livello di difficoltà scelto a faccia in su accanto all'indicatore di salute.

NORMALE	DIFFICILE	HARDCORE
27 carte caverna (9x  , 10x  , 8x ): Rimuovete le carte con  e  (vedere angolo in alto a sinistra sul fronte).	37 carte caverna (12x  , 14x  , 11x ): Rimuovete le carte con  .	50 carte caverna (15x  , 17x  , 18x ): Usate tutte le carte caverna.
2x 	2x 	2x  + 2x 
Si vince la partita quando si trovano e si estraggono 2 diamanti.	Si vince la partita quando si trovano e si sconfiggono 2 Enderman.	Si vince la partita quando si trovano e si estraggono 2 diamanti, e quando si trovano e sconfiggono anche 2 Enderman.

Usate le **carte caverna** per costruire la caverna che esplorerete. Per farlo, mescolate separatamente le carte caverna con lo stesso retro – ad esempio, Terra , Pietra  e Ardesia Profonda  – in mazzi separati. Non guardate il fronte delle carte!

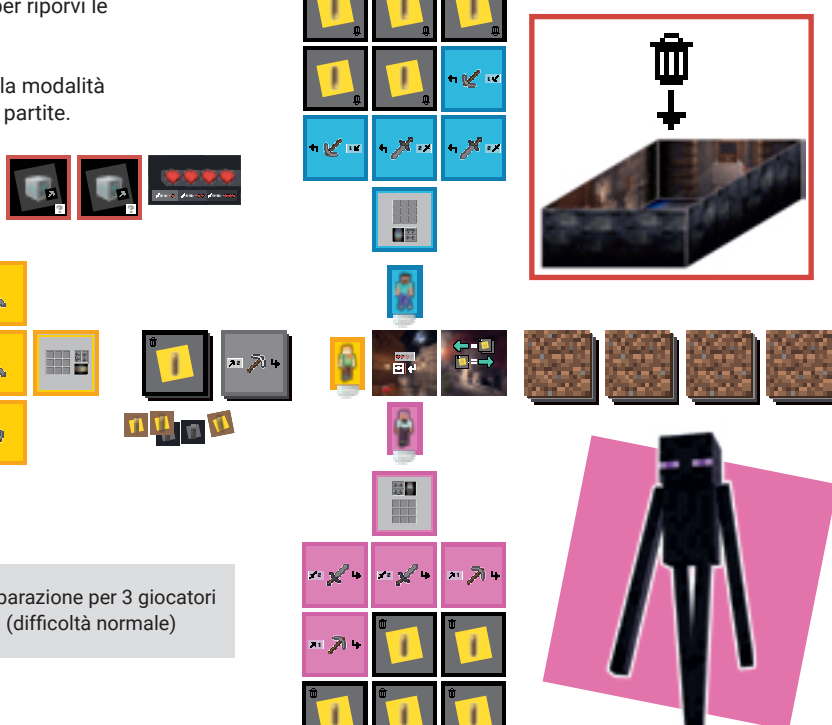
Create 4 pile disponendoci le carte caverna una ad una. Iniziate con le carte Ardesia Profonda, poi mettete le carte Pietra e infine quelle Terra. Distribuite le carte in modo che le pile siano il più possibile uniformi. *Va bene se le pile non hanno esattamente la stessa altezza.*



Posizionate le 4 pile accanto alla carta decisione. Queste 4 pile formano il sistema di grotte e i diversi **tunnel** che potete esplorare.

Tenete a portata di mano la **scatola del gioco** per riporvi le carte risolte o perse.

Le 3 **bustine incantamento** vi servono solo per la modalità Hardcore. Riponetele nella scatola per le prime partite.



VINCERE E PERDERE

Vi siete preparati per un'avventura sotterranea e avete portato con voi le vostre torce. Riuscirete a raggiungere gli obiettivi prima che le torce si esauriscano? Esplorate la caverna insieme per vincere come squadra. Lungo i tunnel della caverna troverete oggetti utili, affronterete situazioni rischiose e incontrerete creature pericolose!

Vincete la partita quando **tutti gli obiettivi** sono stati raggiunti. Per raggiungere gli obiettivi **dovete trovare e risolvere** le carte corrispondenti. I vostri obiettivi si trovano **sempre al livello più basso (Ardesia Profonda)**. Tenete d'occhio quante torce vi sono rimaste! Se finite le torce, la vostra avventura è finita. Perdete immediatamente quando **usate** l'ultima torcia. Più velocemente si svuota la vostra riserva di torce, più vi avvicinerete alla sconfitta. Attenzione però! Più vi addentrate nella caverna, più la situazione diventerà pericolosa ...

IL GIOCO

Il gioco si svolge in **diversi round**. Un round è composto da **diversi turni di esplorazione**. Un round termina **volontariamente** quando decidete di tornare alla base, oppure **involontariamente** perché vi rigenerate alla base. Per addentrarvi ulteriormente nella caverna, dovete usare il vostro equipaggiamento per combattere i mob ed estrarre minerali. L'equipaggiamento di base per 3-4 giocatori consiste in 2 spade di pietra e 2 picconi di pietra (per 2 giocatori: 3 spade di pietra e 3 picconi di pietra). Tenete gli occhi aperti, nella caverna potete trovare un equipaggiamento migliore.

Quando li usate, girate le spade e i picconi sul retro  (inattivi). Al termine di un turno di esplorazione, potete tornare alla base e girare tutti gli attrezzi usati sul fronte  (attivi). Ora potrete **usarli di nuovo**.

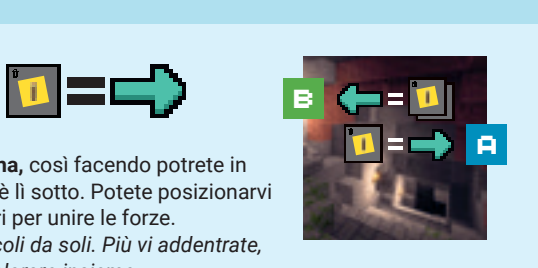
Potete usare più attrezzi dello stesso tipo (spade o picconi) contemporaneamente per sommare i loro valori. Inoltre, alcune carte potrebbero essere risolvibili solo collaborando in squadra. Unitevi e unite le vostre forze per combattere mob potenti o superare sfide difficili. *Esempio: per un mob con una forza di  8, Alex capovolge una spada di ferro  4 e Steve capovolge due spade di pietra 2x  2. Questo permette loro di sconfiggere il mob insieme. Qualsiasi valore di Forza residuo viene ignorato.*

 2 +  4 =  4	Con una spada di pietra (equipaggiamento base), potete affrontare un mostro con una forza di  2. Con 2 spade di pietra, potete sconfiggere un mostro con una forza di 4.	 1 +  4 =  4	Con un piccone di pietra (equipaggiamento base), potete estrarre minerali con una forza di  1. Con due picconi di pietra, potete estrarre minerali con una forza di 2.
--	---	---	---

In ogni turno di esplorazione, iniziate con la carta decisione (alla destra della base) e decidete insieme se volete iniziare (un altro) **turno di esplorazione**  oppure se **tornare alla base** .

(Un altro) turno di esplorazione: esplorate la caverna.

Scartate un totale di 1 torcia per entrare nella caverna o rimanete nella caverna. Facoltativamente, ora potete anche **muovervi** e/o **usare torce**.



■ **Posizionate il vostro personaggio davanti all'ingresso di una caverna**, così facendo potrete in seguito girare la prima carta caverna di quella pila e scoprire cosa c'è lì sotto. Potete posizionarvi davanti all'ingresso di una caverna da soli o insieme ad altri giocatori per unire le forze. Suggerimento: *all'inizio farete progressi più rapidi se esplorate i cunicoli da soli. Più vi addentrate, però, più diventa pericoloso! A quel punto potrebbe essere meglio esplorare insieme...*

■ Potete usare le torce per sbirciare cosa si nasconde sotto alle carte. Questo permette anche di disinnescare alcune situazioni pericolose. *Ad esempio, i mostri sono più facili da sconfiggere alla luce. Scartate 1 torcia dal vostro inventario* (rimettetela nella scatola) e poi posizionate una **tessera torcia** con il lato illuminato rivolto verso l'alto davanti al tunnel della caverna in cui vi trovate attualmente. *Guardate la carta caverna in cima e comunicate alla squadra cosa vi aspetta. Quindi, rimettete la carta a faccia in giù. Ora, decidete se volete rimanere in questo tunnel. Forse potete risolvere la carta se altri giocatori si uniscono a voi, oppure potreste decidere di andare prima in un altro tunnel della caverna. Potete usare di nuovo una tessera torcia in quel punto se scartate di nuovo 1 torcia. Ricordate però che la scorta di torce è limitata!*

Potete **muovervi e/o** usare le torce tutte le volte che volete. Avete deciso tutti quali tunnel volete esplorare? Allora, **uno alla volta, partendo dalla base** (da sinistra a destra), scoprite la **carta caverna** in cima **a ogni tunnel** davanti al quale si trova almeno un giocatore. Non potete più muovervi né usare le torce!

Potete **risolvere** ogni carta scoperta utilizzando spade o picconi (come indicato sulla carta), altrimenti dovete girarla di nuovo sul retro senza risolverla. Una spiegazione più dettagliata delle carte caverna è disponibile sul retro del regolamento. Se avete utilizzato una torcia, la tessera torcia rimane davanti alle carte non risolte (anche se vi allontanate da quel tunnel).

Poi, un giocatore davanti al **tunnel successivo della caverna** scopre la carta in cima, e così via. *Se nessuno si trova davanti a un tunnel della caverna, lo si salta e non si scopre alcuna carta in quel punto.*

Dopo aver superato tutti i tunnel della caverna, **dovete decidere nuovamente** se iniziare un altro giro di esplorazione (non dimenticate di scartare di nuovo 1 torcia!) o se tornare alla base.

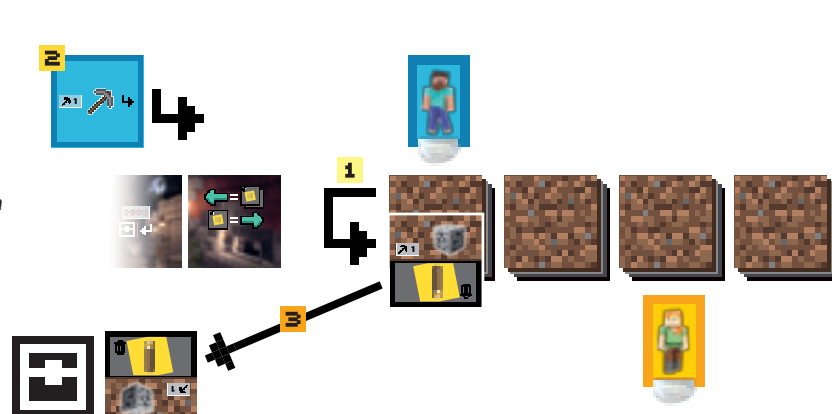
Molte carte vi danno come ricompensa un bottino se riuscite a risolverle. Potete sempre vedere quale bottino riceverete nella metà inferiore della carta (con il bordo visibile). Mettete il bottino come mostrato le tessere torcia vicino alla vostra base. Girate le carte in modo che il bottino sia nero e imilatele come mostrato a destra, così potrete vedere facilmente cosa avete raccolto in quel turno di esplorazione. Potrete depositare il bottino **nel vostro inventario** e utilizzarlo solo dopo essere tornati **volontariamente** alla base. Una volta messo al sicuro **nel vostro inventario**, potrete **distribuirlo** tra i membri della squadra. Decidete insieme chi riceverà quale bottino, poi mettete le carte corrispondenti nel vostro inventario. Potrete utilizzarle a partire dal prossimo round di esplorazione.

Esempio: Steve si trova davanti al primo tunnel della caverna a scoprire la carta base. Pertanto, è lui il primo a scoprire la carta caverna in cima a questa pila. Trova un blocco di carbone  1 e il bottino è una torcia  1.

Può estrarre il blocco di carbone usando un piccone di pietra  1 dal suo inventario. Capovolge il piccone sul lato inattivo  2. Non potrà usarlo di nuovo finché la squadra non sarà tornata alla base.

La carta caverna è stata ora risolta. Steve gira la carta in modo che la torcia sia sopra e la posiziona insieme al bottino  1 sotto la tessera torcia.

Non c'è nessuno davanti al tunnel successivo della caverna, quindi il tunnel viene saltato. Alex si trova al terzo tunnel della caverna. Cosa troverà quando scoprirà la prima carta della pila?

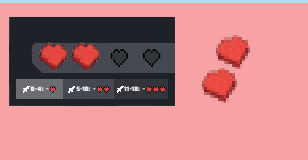


Non appena avrete **risolto una carta caverna che corrisponde a una delle vostre carte obiettivo**, potete **capovolgere immediatamente quella carta**. *Esempio: Avete trovato dei blocchi di diamante e li avete estratti con successo  4. Aggiungete la carta caverna al bottino e capovolgete immediatamente una delle carte obiettivo sul lato  1. Una volta trovata la seconda carta con i diamanti e dopo averla estratta con successo, potrete capovolgere la seconda carta obiettivo e vincere la partita!*



Se non riuscite a superare determinate carte, **perderete dei cuori**. Ad esempio: vi imbatteste in nemici che non potete sconfiggere con gli oggetti nel vostro inventario; vi trovaste in situazioni pericolose senza essere preparati. Quelle carte specificano quanti cuori dovete togliere dal vostro indicatore di salute. A seconda della carta, potete togliere **l'ultimo cuore** dal vostro indicatore di salute, tutti i cuori, oppure, qualsiasi **bottino raccolto** durante questo round andrà **perso**! Mettete il bottino perso nella scatola. *Non dovete pagare le torce per la rigenerazione.* Quindi, procedete come spiegato sotto **B**.

Se perdetes una carta caverna che corrisponde a uno dei vostri obiettivi, la carta obiettivo conta comunque come completata. Potete comunque vincere la partita!



* La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

