DE

MINECRAFT DIGGING DOWN

Macht euch bereit für ein aufregendes Höhlenabenteuer!
Ihr findet eine riesige Höhle und baut am Höhleneingang eure Basis.
Erkundet die Höhle gemeinsam, aber behaltet euren Vorrat an Fackeln im Auge! Seid vorsichtig - Monster und andere unterirdische Schrecken warten auf euch!

Video-Tutorial!
Hier ansehen!

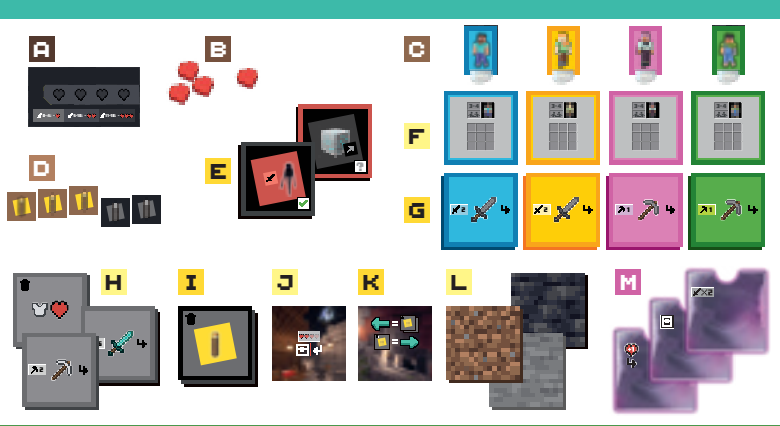
9+ | 2-4 | 30

SPIELMATERIAL

- A 1 Lebensanzeige (+ doppelseitige Klebestreifen)
- B 4 Herzen
- C 4 Charaktere mit Aufstellfüßen
- D 5 Fackel-Plättchen

120 Karten:

- E 4x Ziele
- F 4x Inventare
- G 16x Grundausstattung (4 Werkzeuge x 4 Farben)
- H 12x Austausch-Gegenstände
- I 32x Fackeln
- J 1x Basis
- K 1x Entscheidung
- L 50x Höhle (15x Erde, 17x Stein, 18x Tiefenschiefer)
- M 3 Verzauberungs-Kartenhüllen



VOR DEM ERSTEN SPIEL

Löst alle Inhalte vorsichtig aus den Stanzrahmen.
Befestigt die beiden Seiten der **Lebensanzeige** mit den doppelseitigen Klebestreifen aneinander (wie rechts abgebildet): Klebt dafür die Klebestreifen auf die gestrichelten Flächen. Drückt dann die Seiten der Lebensanzeige fest aneinander.

Steckt die 4 **Charaktere** in die Aufstellfüße.

SPIELAUFBAU

Sucht euch jeweils einen der 4 Charaktere aus. Nehmt euch das dazugehörige Inventar und das Grundausstattungs-Set (4 Werkzeuge) in eurer Farbe. Legt das Inventar auf die zu eurer Personenanzahl passenden Seite vor euch.

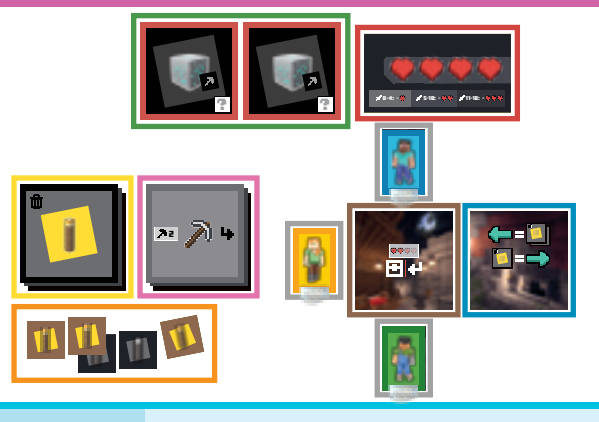
BAUT EUER INVENTAR WIE FOLGT AUF (ANORDNUNG DER KARTEN IM INVENTAR BELIEBIG):

INVENTAR	GRUNDAUSSTATTUNG	FACKELN	INVENTARPLÄTZE	BEISPIEL
3-4 Personen 9 Plätze in eurem Inventar	**4 Karten: Set der eigenen Farbe**	**27 Fackeln** *Legt 5 Fackeln in die Spieleschachtel.*	**Inventar mit 5 Fackeln auffüllen**	
2 Personen 12 Plätze in eurem Inventar	**6 Karten: Set der eigenen Farbe sowie 1 weiteres Grundausstattungs-Set** *auf beide Personen verteilt (ihr bekommt also jeweils zusätzlich 1 Schwert + 1 Spitzhacke)*	**alle 32 Fackeln**	**Inventar mit 6 Fackeln auffüllen**	

Legt die **Lebensanzeige** in die Mitte des Tisches. Schiebt dann die 4 Herzen hinein. Legt die **Basis** unter die Lebensanzeige. Legt rechts daneben die **Entscheidungs-Karte**.

Stellt eure **Charaktere** neben die Basis.
Legt links von der Basis die 12 **Austausch-Gegenstände** als Stapel mit der Vorderseite nach oben bereit. Platziert daneben die übrigen **Fackeln** als Vorrat und legt die 5 **Fackel-Plättchen** davor.

Wählt einen **Schwierigkeitsgrad** (Normal/Schwer/Hardcore, s. Tabelle unten). *Um das Spiel kennenzulernen, ist der Normal-Schwierigkeitsgrad am besten geeignet.* Legt die zu eurem gewählten Schwierigkeitsgrad passenden **Ziele** mit der ?-Seite nach oben neben die Lebensanzeige.



NORMAL	27 Höhlen-Karten (**9x**, **10x**, **8x**): Sortiert die Karten mit den Symbolen **und** aus (s. obere linke Ecke der Vorderseiten).	2x	Ihr gewinnt das Spiel, wenn ihr 2 Diamanten gefunden und abgebaut habt.
SCHWER	37 Höhlen-Karten (**12x**, **14x**, **11x**): Sortiert die Karten mit aus.	2x	Ihr gewinnt das Spiel, wenn ihr 2 Endermen gefunden und besiegt habt.
HARDCORE	50 Höhlen-Karten (**15x**, **17x**, **18x**): Verwendet alle Höhlen-Karten.	2x + 2x	Ihr gewinnt das Spiel, wenn ihr sowohl 2 Diamanten gefunden und abgebaut als auch 2 Endermen gefunden und besiegt habt.

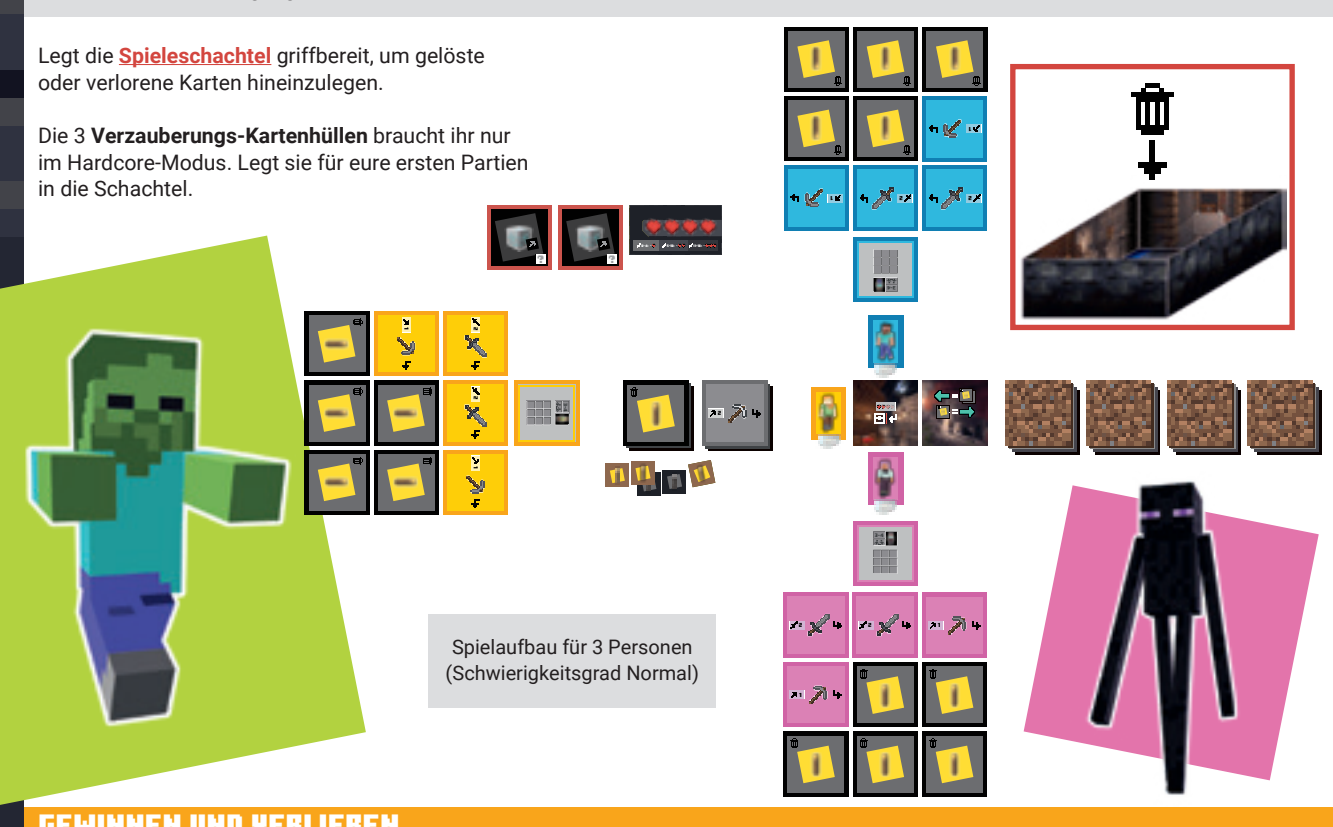
Baut mit den **Höhlen-Karten** die Höhle auf, die ihr erkunden werdet. Mischt dazu die Karten, die zu eurem gewählten Schwierigkeitsgrad passen, **getrennt** – also jeweils Erde, Stein und Tiefenschiefer als separate Stapel. Schaut euch die Karten-Vorderseiten nicht an!

Bildet dann 4 Stapel, indem ihr als Erstes die Tiefenschiefer-Karten, als Zweites die Stein-Karten und ganz nach oben, als Drittes, die Erde-Karten auslegt. Verteilt die Karten dabei möglichst gleichmäßig. *Es ist in Ordnung, wenn die Stapel nicht exakt gleich hoch sind.*

Legt die 4 Stapel neben die Entscheidungs-Karte. Diese 4 Stapel bilden die Höhle mit verschiedenen **Höhlengängen**, die ihr erkunden könnt.

Legt die **Spieleschachtel** griffbereit, um gelöste oder verlorene Karten hineinzulegen.

Die 3 **Verzauberungs-Kartenhüllen** braucht ihr nur im Hardcore-Modus. Legt sie für eure ersten Partien in die Schachtel.



Spielaufbau für 3 Personen (Schwierigkeitsgrad Normal)

GEWINNEN UND VERLIEREN

Ihr habt euch für ein unterirdisches Abenteuer vorbereitet und einen Vorrat an Fackeln dabei. Schafft ihr es, eure Ziele zu erreichen, bevor euch die Fackeln ausgehen? Erkundet gemeinsam die Höhle, um die von euch gewählten Ziele zu erreichen. Auf eurem Weg durch die Höhle werdet ihr nützliche Gegenstände finden, riskante Situationen erleben und gefährlichen Monstern begegnen!

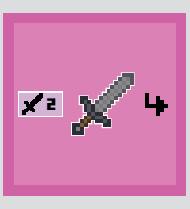
Ihr gewinnt das Spiel sofort, wenn **alle Ziele erreicht** sind. Die Ziele erreicht ihr, wenn ihr die dazu passenden Karten **findet und löst**. Eure Ziele befinden sich **immer in der untersten Ebene (Tiefenschiefer).** Behaltet stets euren Vorrat an Fackeln im Auge! Habt ihr keine Fackeln mehr, ist euer Abenteuer vorbei. Ihr verliert sofort, wenn ihr eure **letzte Fackel eingesetzt** habt. Je schneller sich der Fackelstapel leert, umso näher seid ihr der Niederlage. Seid vorsichtig - je tiefer ihr euch in die Höhle traut, desto gefährlicher wird es …

SPIELABLAUF

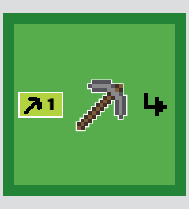
Das Spiel verläuft über **mehrere Durchgänge**. Ein Durchgang besteht aus **mehreren Erkundungs-Runden**. Ein Durchgang endet **freiwillig**, wenn ihr euch entscheidet, zurück zur Basis zu gehen, oder **unfreiwillig**, weil ihr bei der Basis wiederbelebt werdet. Um euch in der Höhle weiter zu bewegen, müsst ihr mithilfe eurer Ausrüstung Monster bekämpfen und Erze abbauen. Eure Grundausstattung besteht bei 3-4 Personen aus 2 Steinschwertern und 2 Steinspitzhacken (bei 2 Personen aus 3 Steinschwertern und 3 Steinspitzhacken). Bessere Ausrüstung könnt ihr in der Höhle finden.

Schwerter und Spitzhacken müsst ihr bei Verwendung auf die Rückseite umdrehen (**inaktiv**). Wenn ihr einen Durchgang beendet, dürft ihr zurück in der Basis alle verwendeten Werkzeuge wieder auf die Vorderseite umdrehen (**aktiv**). Nun könnt ihr sie **wieder verwenden**.

Du darfst mehrere Werkzeuge einer Art (entweder Schwerter oder Spitzhacken) gleichzeitig verwenden, um ihre Werte zu addieren. Außerdem können manche Karten nur gemeinsam als Team gelöst werden. Vereint eure Kräfte, um mächtige Monster oder andere schwierige Herausforderungen zu bewältigen. *Beispiel: Für ein Monster der Stärke 8 dreht Alex ein Eisenschwert 4 und Steve zwei Steinschwerter 2x 2 um. Damit besiegen sie das Monster gemeinsam.* Überzählige Stärkepunkte verfallen.



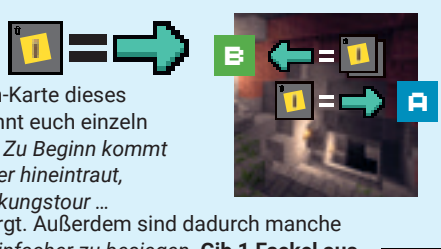
Mit einem Steinschwert (Grundausstattung) kannst du ein Monster mit der Stärke 2 bekämpfen. *Mit 2 Steinschwertern kannst du also ein Monster mit der Stärke 4 besiegen.*



Mit einer Steinspitzhacke (Grundausstattung) kannst du ein Erz mit der Stärke 1 abbauen. *Mit zwei Steinspitzhacken kannst du also ein Erz mit der Stärke 2 abbauen.*

In jeder Erkundungs-Runde startet ihr mit der Entscheidungs-Karte (rechts der Basis) und besprecht gemeinsam, ob ihr eine (weitere) **Erkundungs-Runde** beginnt A oder **zur Basis zurückkehrt** B:

A (Weitere) Erkundungs-Runde: Erforscht die Höhle.
Gebt insgesamt **1 Fackel ab**, um in die Höhle zu gehen bzw. in der Höhle zu bleiben. Optional könnt ihr euch jetzt **bewegen** und/oder **Fackeln benutzen**.



- **Stellt euren Charakter vor einen Höhlengang**, um später die oberste Höhlen-Karte dieses Stapels umzudrehen und zu schauen, was es dort zu entdecken gibt. Ihr könnt euch einzeln vor einen Höhlengang stellen oder gemeinsam mit anderen Personen. *Tipp: Zu Beginn kommt ihr schneller voran, wenn ihr einzeln die Gänge entdeckt. Je tiefer ihr euch aber hineintraut, desto gefährlicher wird es! Geht dann vielleicht lieber gemeinsam auf Entdeckungstour …*
- Ihr könnt Fackeln benutzen, um zu spicken, was sich unter den Karten verbirgt. Außerdem sind dadurch manche gefährlichen Situationen entschärft. *Beispielsweise sind Monster bei Licht einfacher zu besiegen.* **Gib 1 Fackel aus deinem Inventar ab** (lege sie in die Schachtel) und lege dann ein **Fackel-Plättchen** mit der hellen Seite nach oben vor den Höhlengang, vor dem du gerade stehst. Schaue dir die **oberste Höhlen-Karte** an und erzähle deinem Team, was es dort zu entdecken gibt.
  Lege die Karte dann verdeckt zurück. Entscheide nun, ob du bei diesem Gang stehen bleiben möchtest. Vielleicht könnt ihr die Karte nur lösen, wenn sich noch andere Personen zu dir bewegen. Oder ihr entscheidet euch, erstmal zu einem anderen Höhlengang zu gehen. Auch dort könnt ihr wieder eine Fackel benutzen, wenn ihr erneut 1 Fackel abgebt. *Denkt an euren begrenzten Vorrat an Fackeln!*

Ihr könnt euch **beliebig oft** bewegen und/oder Fackeln benutzen. Habt ihr euch alle entschieden, welchen Höhlengang ihr jeweils erkunden möchtet? Dann deckt ihr **nacheinander von der Basis ausgehend** (von links nach rechts) die **jeweils oberste Höhlen-Karte** der Höhlengänge auf, vor denen **mindestens eine Person** steht. Ihr dürft euch jetzt **nicht mehr bewegen oder Fackeln benutzen!**

Entweder könnt ihr diese aufgedeckte Karte nun **lösen,** indem ihr (wie auf der jeweiligen Karte gezeigt) Schwerter oder Spitzhacken einsetzt; oder ihr müsst sie ungelöst wieder **umdrehen**. Eine genauere Erklärung der Höhlen-Karten findet ihr auf der Rückseite der Anleitung. Falls ihr eine Fackel verwendet habt, bleibt das Fackel-Plättchen vor ungelösten Karten liegen (auch, wenn ihr euch von diesem Gang wegbewegt).

Danach deckt eine Person, die am **nächsten Höhlengang** steht, die oberste Karte auf usw. *Wenn niemand vor einem Höhlengang steht, überspringt ihr diesen und deckt dort keine Karte auf.* Nachdem ihr so alle Höhlengänge abgehandelt habt, trefft ihr wieder die **Entscheidung**, ob ihr eine weitere Erkundungs-Runde beginnt (vergesst nicht, dann wieder insgesamt 1 Fackel abzugeben!) oder zur Basis zurückkehrt.

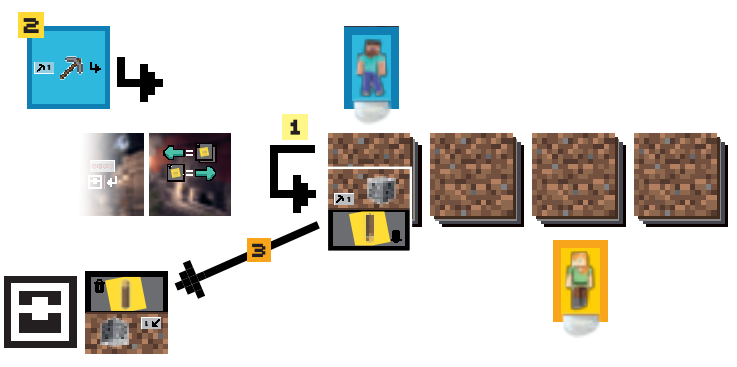
Bei vielen Karten werdet ihr mit **Beute** belohnt, falls ihr sie lösen könnt. Welchen Gegenstand ihr als Beute erhaltet, seht ihr immer auf der unteren Hälfte (mit dem schwarzen Rahmen) einer solchen Karte. Sammelt eure Beute unterhalb der Fackel-Plättchen in der Nähe eurer Basis. Dreht sie so, dass die Beute oben liegt. Stapelt eure Beute wie auf der rechten Seite gezeigt, damit ihr auf einen Blick sehen könnt, was ihr in dieser Erkundungsrunde schon gesammelt habt. Ihr dürft eure Beute **erst in euer Inventar legen und verwenden**, wenn ihr **freiwillig** den Durchgang beendet und **zur Basis zurückkehrt**. Dann habt ihr eure Beute gesichert und könnt sie **unter euch verteilen**. Entscheidet gemeinsam, wer welche Beute bekommt. Dann legt ihr die Karten in euer Inventar und könnt sie **ab der nächsten Erkundungs-Runde** verwenden.

Beispiel: Steve steht vor dem 1. Höhlengang rechts von der Basis. Deshalb deckt er als Erster die oberste Höhlen-Karte dieses Stapels auf. Er findet er einen Kohleblock 1, als Beute gibt es eine Fackel 1.

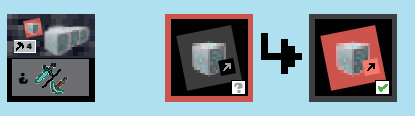
Den Kohleblock kann er mit einer Steinspitzhacke 1, die er in seinem Inventar hat, abbauen. Die Spitzhacke dreht er dafür auf die Rückseite, sie ist nun inaktiv 2. Er kann sie solange nicht wiederverwenden, bis sie zur Basis zurückgekehrt sind.

Die Höhlen-Karte ist damit gelöst. Steve dreht die Karte, so dass die Fackel oben liegt, und legt sie in die Beute 3.

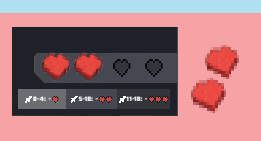
Am 2. Höhlengang steht niemand, deshalb wird dieser übersprungen. Am 3. Höhlengang steht Alex. Sie deckt die oberste Höhlen-Karte dieses Stapels auf. Was sie dort wohl finden wird?



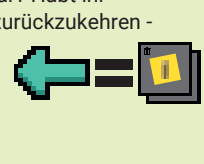
Sobald ihr **die zu einer Ziel-Karte passende Höhlen-Karte gelöst** habt, dürft ihr **sofort eine Ziel-Karte umdrehen**. *Beispiel: Ihr habt Diamant-Blöcke gefunden und mit 4 erfolgreich abgebaut. Legt die Höhlen-Karte zu eurer Beute und dreht sofort eine der Ziel-Karten auf die ✓-Seite. Sobald ihr die zweite Karte mit Diamanten findet und erfolgreich abbaut, dürft ihr die zweite Ziel-Karte umdrehen und habt damit das Spiel gewonnen.*



Wenn ihr bestimmte Karten nicht lösen könnt, verliert ihr **Herzen**. Zum Beispiel: Ihr begegnet einem Monster, das ihr mit den Schwertern in eurem Inventar nicht besiegen könnt; oder ihr riskiert eine gefährliche Situation, ohne vorher eine Fackel benutzt zu haben. Solche Karten zeigen an, wie viele **Herzen** ihr auf eurer Lebensanzeige **verliert**. Falls ihr das **letzte Herz** von der Lebensanzeige entfernen müsst, werdet ihr alle **bei der Basis wiederbelebt**.
Stellt alle Charaktere zurück zur Basis. Eure **Beute**, die ihr in diesem Durchgang gesammelt habt, ist leider **verloren**! Legt die verlorene Beute in die Schachtel. *Für die Wiederbelebung müsst ihr keine Fackeln zahlen.* Verfahrt dann wie unter B erklärt.
Solltet ihr eine zu einer Ziel-Karte passende Höhlen-Karte als Beute verlieren, ist das zwar ärgerlich, aber die Ziel-Karte wurde trotzdem erledigt. Ihr könnt das Spiel immer noch gewinnen!



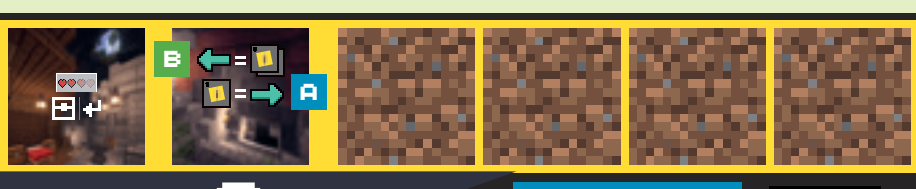
B Durchgang beenden: Kehrt zur Basis zurück.
Dies kann auf zwei Arten geschehen.
Seid ihr nicht mehr so gut ausgerüstet und habt viele inaktive Werkzeuge im Inventar? Habt ihr wertvolle Beute gesammelt? Dann könnt ihr euch entscheiden, **freiwillig** zur Basis zurückzukehren - **so sichert ihr eure Beute**.
Dafür müsst ihr zu Beginn einer Erkundungs-Runde insgesamt **2 Fackeln abgeben**.
Oder ihr wurdet **unfreiwillig** bei der Basis **wiederbelebt**, weil ihr alle Herzen auf eurer Lebensanzeige verloren habt (dafür müsst ihr keine Fackeln abgeben).



In der Basis könnt ihr Folgendes machen:
- Herzen auf der Lebensanzeige komplett auffüllen
- Beute sichern und verteilen (falls ihr wiederbelebt wurdet, habt ihr leider eure Beute fallen lassen, sodass es nichts zu verteilen gibt)
- alle verwendeten (inaktiven) Gegenstände (Schwerter und Spitzhacken) wieder auf die Vorderseite drehen (aktiv)
- falls noch Fackeln im Vorrat übrig sind: Inventar mit Fackeln auffüllen

Wichtig:
- Ihr müsst Fackeln im Inventar haben, um sie verwenden zu können! Habt ihr nicht mehr insgesamt 2 Fackeln im Inventar, um zur Basis zurückzukehren, verliert ihr eure Beute. Habt ihr keine Fackeln mehr – also weder im Vorrat noch in euren Inventaren – dann habt ihr das Spiel **verloren**.
- Ihr könnt in der Basis euer Inventar organisieren. Legt Fackeln zurück in den Vorrat, wenn ihr stattdessen Platz für Beute braucht. Ihr könnt Gegenstände auch komplett wegwerfen (in die Schachtel). Dies gilt auch für eure Grundausstattung.

KURZERKLÄRUNG: ABLAUF EINES DURCHGANGS



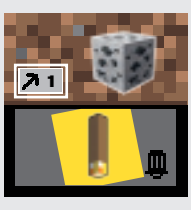
KARTENÜBERSICHT – NORMAL

	Kampf-Stärke		Abbau-Stärke
	Werkzeug ist wiederverwendbar.		Gegenstand ist nur 1x verwendbar. Legt ihn nach Verwendung in die Schachtel.
	Beute		Herzen auf Lebensanzeige verlieren

MOB

Um diese Karte zu lösen, müsst ihr das Monster/die Monster mit passender Kampf-Stärke (rote Zahl, hier: 6) besiegen.
- **Fackel verwendet:** Deckt mit dem Fackel-Plättchen die rote Zahl ab. Somit müsst ihr das Monster nur noch mit der gelben Kampf-Stärke bekämpfen.

Wenn ihr die Karte lösen könnt, sammelt ihr sie als Beute. Legt das Fackel-Plättchen - falls ihr eins verwendet habt - zurück in den Vorrat.
Wenn die Personen, die an diesem Höhlengang stehen, nicht genug Kampf-Stärke haben, könnt ihr das Monster nicht besiegen. Ihr verliert so viele Herzen, wie auf der Skala der Lebensanzeige angegeben. *Beispiel: Hat das Monster 8, dann verliert ihr 2* . Wenn ihr eine Fackel benutzt habt, dann verliert ihr auch nur die dem gefackelten Wert entsprechende Anzahl an Herzen. Verdeckt die Höhlen-Karte dann wieder, sie ist noch nicht gelöst.

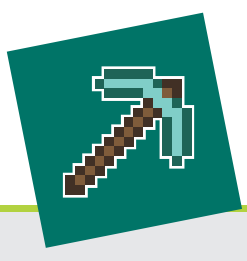


ERZE

Um Karten dieses Typs zu lösen, müsst ihr den Block/die Blöcke mit passender Abbau-Stärke (hier: 1) abbauen.
- **Fackel verwendet:** Das hat hier keine Auswirkung. Legt das Fackel-Plättchen zurück in den Vorrat.

Wenn ihr die Karte lösen könnt, sammelt ihr sie als Beute.
Wenn die Personen, die an diesem Höhlengang stehen, nicht genug Abbau-Stärke haben, könnt ihr den Block nicht abbauen. Verdeckt die Höhlen-Karte dann wieder, sie ist noch nicht gelöst.

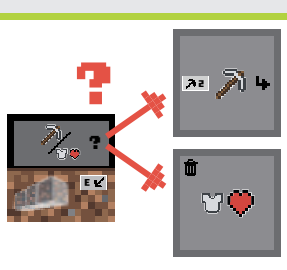
TROPFSTEINHÖHLE



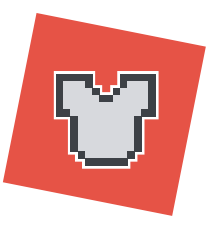
Um diese Karte zu lösen, müsst ihr mit passender Abbau-Stärke die Tropfsteine abbauen.
Wenn ihr die Karte lösen könnt, legt ihr sie in die Schachtel.
Beute gibt es hier leider keine.

RÜSTUNG

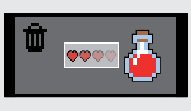
Legt diese Karte als zusätzliches Herz rechts neben die Lebensanzeige. Rüstungen sind nur 1x verwendbar. Sobald ihr das nächste Mal ein Herz verliert, legt ihr diese Karte in die Schachtel.



AUSTAUSCH-GEGENSTÄNDE



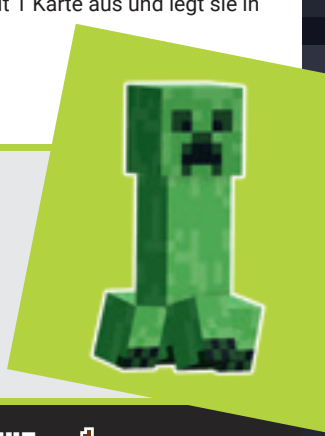
Bei diesen Karten werdet ihr vor vor eine Auswahl gestellt.
Wenn ihr sie in der Basis gesichert habt, müsst ihr gemeinsam entscheiden, welchen der zwei abgebildeten Gegenstände ihr haben wollt. Eine Person nimmt sich dann diesen aus dem Stapel der Austausch-Gegenstände und legt ihn in ihr Inventar (bzw. legt ihr Rüstungen neben die Lebensanzeige).
Die Höhlen-Karte kommt in die Schachtel.



TRANK

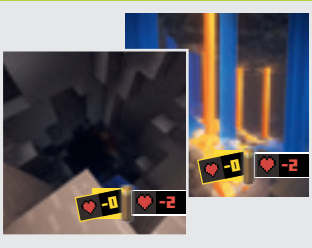
Diese Karte ist 1x verwendbar, um die Herzen auf der Lebensanzeige komplett aufzufüllen. Ihr dürft den Trank jeweils **vor** dem Aufdecken einer Höhlen-Karte verwenden, aber nicht in einem Moment, in dem ihr Herzen verliert.
Legt den Trank nach dem Einsetzen in die Schachtel.

CREEPER

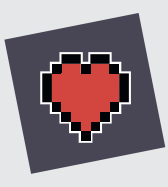


Creeper könnt ihr in diesem Spiel nicht besiegen. Ein aufgedeckter Creeper explodiert sofort und zerstört 1 Karte eurer in diesem Durchgang gesammelten Beute. Wählt 1 Karte aus und legt sie in die Schachtel. Ihr verliert außerdem 2 Herzen auf der Lebensanzeige.
- **Fackel verwendet:** Ihr konntet euch rechtzeitig in Sicherheit bringen, bevor der Creeper explodiert! Nichts passiert.

Legt diese Karte in die Schachtel.



LAVASEE & TIEFER ABGRUND



Ihr fallt in die Tiefe und verliert die angegebene Anzahl an Herzen auf der Lebensanzeige.
- **Fackel verwendet:** Ihr konntet die Gefahr rechtzeitig erkennen! Nichts passiert.

Legt diese Karte in die Schachtel.

DIE FOLGENDEN REGELN BRAUCHT IHR ERST ZU LESEN, WENN IHR DIE SCHWIERIGKEITEN SCHWER/HARDCORE SPIELEN MÖCHTET.

KARTENÜBERSICHT – SCHWER

LORE

Ihr findet eine Lore, deren Schienen ins Dunkel laufen. Traut ihr euch, mit der Lore zu fahren?
Eine Person, die an diesem Höhlengang steht, kann sich entscheiden, ein Fackel-Plättchen zu nehmen. Schnippe oder wirf es in die Höhe. Schaue dann, auf welcher Seite das Fackel-Plättchen landet:

Helle Seite: Die Lore hat euch sicher tiefer in die Höhle gebracht. Ihr dürft die nächsten 3 Karten im selben Höhlengang verdeckt in die Schachtel legen. Ihr seid euren Zielen näher gekommen!

Dunkle Seite: Leider seid ihr im Dunkeln in einen Abgrund gestürzt. Ihr verliert 2 Herzen auf der Lebensanzeige.

Legt diese Karte danach in die Schachtel.
Ihr könnt auch entscheiden, das Risiko nicht einzugehen. Legt die Karte dann einfach in die Schachtel, ohne eine Fackel zu werfen.

VERSUNKENER SCHATZ

Tief im Höhlensee gibt es wertvolle Beute zu finden. Wird euer Tauchgang erfolgreich sein?
Eine Person, die an diesem Höhlengang steht, kann sich entscheiden, ein Fackel-Plättchen zu nehmen. Schnippe oder wirf es in die Höhe. Schaue dann, auf welcher Seite das Fackel-Plättchen landet:

Helle Seite: Der Tauchgang war erfolgreich! Sammelt diese Karte als Beute.

Dunkle Seite: Leider war der Tauchgang nicht erfolgreich! Ihr verliert 1 Herz auf der Lebensanzeige. Legt diese Karte in die Schachtel.

Ihr könnt euch auch entscheiden, das Risiko nicht einzugehen. Legt die Karte dann einfach in die Schachtel, ohne eine Fackel zu werfen.

SPINNENNETZ

Um diese Karte zu lösen, müsst ihr mit passender Kampf-Stärke die Spinnennetze abbauen. Legt diese Karte in die Schachtel, wenn ihr sie gelöst habt.

FACKELN ZURÜCK ERHALTEN

Habt ihr diese Karte als Beute in der Basis gesichert, dürft ihr die abgebildete Anzahl an Fackeln aus der Schachtel zurückholen und zum Fackel-Vorrat bei der Basis legen.
Diese Höhlenkarte legt ihr in die Schachtel.

KARTENÜBERSICHT – HARDCORE

MONSTER-SPAWNER UND VERZAUBERUNGEN

Ihr habt einen Monster-Spawner gefunden! Um diese Karte zu lösen, müsst ihr sowohl das Monster mit passender Kampf-Stärke besiegen, als auch den Spawner mit passender Abbau-Stärke zerstören. Habt ihr keine Fackel verwendet, müsst ihr beides auf einmal machen, sonst verliert ihr so viele Herzen auf der Lebensanzeige, wie auf der Skala angegeben.
- **Fackel verwendet:** Deckt mit dem Fackel-Plättchen die Zahlen auf der rechten Seite ab. Gut ausgeleuchtet erschafft der Spawner keine Monster, ihr müsst ihn also nur mit der passenden Abbau-Stärke zerstören.

Wenn ihr die Karte lösen könnt, sammelt ihr sie als Beute. Habt ihr diese Karte als Beute in der Basis gesichert, nehmt ihr euch die passende Verzauberungs-Kartenhülle. Die Höhlenkarte legt ihr in die Schachtel. Verwendet die Verzauberungs-Kartenhülle, um einen Gegenstand zu verzaubern und damit stärker zu machen!
Ihr könnt die Verzauberungs-Kartenhülle entweder direkt verwenden oder zunächst in der Basis liegen lassen, falls ihr sie (dort) später verwenden möchtet.
Steckt einen passenden Gegenstand in die Kartenhülle, um ihn zu verzaubern.

Schärfe: Die verzauberte Waffe ist ab sofort doppelt so stark.

Behutsamkeit: Erze, die mit dieser verzauberten Spitzhacke abgebaut wurden, dürft ihr direkt in euer Inventar legen, statt zur Beute. Falls du keinen Platz in deinem Inventar hast, musst du dafür eine andere Karte abwerfen (Fackeln dürft ihr zurück zum Vorrat legen).

Schutz: Die verzauberte Rüstung muss nicht mehr abgeworfen werden. Ihr habt ein permanentes 5. Herz. Verliert ihr Herzen, dreht ihr die verzauberte Rüstung um. Zurück in der Basis könnt ihr die Rüstung dann wieder aktivieren.

WASSERFALL

Ihr findet einen Wasserfall, der ins Dunkel läuft. Traut ihr euch hinunter? Eine Person, die an diesem Höhlengang steht, kann sich entscheiden, ein Fackel-Plättchen zu nehmen. Schnippe oder wirf es in die Höhe. Schaue dann, auf welcher Seite das Fackel-Plättchen landet:

Helle Seite: Ihr seid sicher im Wasser gelandet. Ihr dürft die nächsten 3 Karten im selben Höhlengang verdeckt in die Schachtel legen. Ihr seid euren Zielen näher gekommen!

Dunkle Seite: Leider seid ihr nicht so sanft gelandet. Ihr verliert 2 Herzen auf der Lebensanzeige.

Legt danach diese Karte in die Schachtel.
Ihr könnt euch auch entscheiden, das Risiko nicht einzugehen. Legt die Karte dann einfach ab, ohne eine Fackel zu werfen.

KISTE

Glück gehabt! Ihr findet eine Kiste und müsst dafür ausnahmsweise keine Werkzeuge einsetzen. Es gibt einfach etwas geschenkt - legt die Kiste zu eurer Beute.

WÄRTER

Den Wärter könnt ihr nicht besiegen. Er ist auf euch aufmerksam geworden, es gibt kein Entkommen! Ihr verliert 4 Herzen auf der Lebensanzeige.
- **Fackel verwendet:** Ihr könnt euch wegschleichen, bevor der Wärter euch bemerkt. Nichts passiert. Legt diese Karte in die Schachtel.

CREDITS

Game Design: Jens Merkl
Artwork: Fiore GmbH
Art Direction & Design: Alexandria Land
Technical Development: Ina Franz
Game Development: Stephanie Korupp

© 2026
ravensburger.com/service

© 2026 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

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
PO Box 515 • Bicester • OX26 9QQ • GB

RAVENSBURGER NORTH AMERICA INC. • PO BOX 9333 SEATTLE, WA 98109 • USA

243713