PL

MINECRAFT DIGGING DOWN

Przygotuj się na emocjonującą wyprawę! Odkryliście jaskinię i zbudowaliście bazę przy jej wejściu. Wspólnie eksplorujcie podziemia, ale pilnujcie zapasu pochodni! Uważajcie – w ciemnościach czają się wrogie moby i inne zagrożenia...

Obejrzyj przewodnik!

Instrukcja video!

9+ | 2-4 | 30

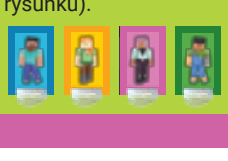
ZAWARTOŚĆ

- A pasek zdrowia (+ z dwustronną taśmą)
- B 4 serca
- C 4 postacie z podstawkami
- D 5 żetonów pochodni
- 120 kart, w tym:
- E 4 x cel
- F 4 x ekwipunek
- G 16 x podstawowe wyposażenie (4 x narzędzie w 4 kolorach)
- H 12 x przedmiot do wymiany
- I 32 x pochodnia
- J 1 x baza
- K 1 x karta decyzji
- L 50 x karta jaskini (15 x ziemia, 17 x kamień, 18 x łupkowiec)
- M 3 x koszulka zaklęć

PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY

Ostrożnie wypchnij wszystkie elementy z kartoników. Złóż pasek zdrowia, przyklejając do siebie jego dwie części za pomocą dołączonej taśmy dwustronnej (naklej ją w zaznaczonych miejscach), a następnie mocno dociśnij obie strony (jak pokazano na rysunku).

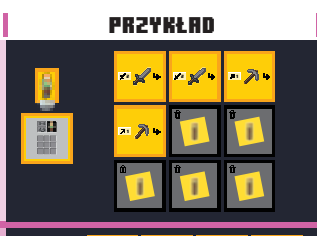
Umieść **4 postacie** na podstawkach.



PRZYGOTOWANIE GRY

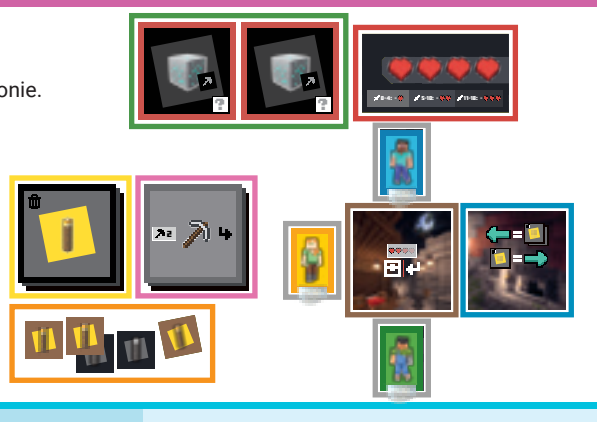
Wybierz swoją postać. Weź odpowiadający jej ekwipunek oraz zestaw podstawowego wyposażenia (4 narzędzia) w swoim kolorze. Użyj tej strony karty ekwipunku, która ma odpowiednią liczbę miejsc w ekwipunku dla określonej liczby graczy, i połóż ją przed sobą.

PRZYGOTUJ SWÓJ EKWIPUNEK W NASTĘPUJĄCY SPOSÓB (KOLEJNOŚĆ KART W EKWIPUNKU JEST DOWOLNA):

EKWIPUNEK	PODSTAWOWE WYPOSAŻENIE	POCHODNIE	ILOŚĆ W EKWIPUNKU	PRZYKŁAD
3-4 graczy 9 miejsc w Twoim ekwipunku	**4 karty: zestaw w Twoim kolorze**	**27 pochodni** *Odłóż 5 pochodni z powrotem do pudełka.*	**Umieść 5 pochodni w swoim ekwipunku.**	
2 graczy 12 miejsc w Twoim ekwipunku	**6 kart: zestaw w wybranym przez Ciebie kolorze, a także 1 dodatkowy zestaw podstawowego wyposażenia,** który zostanie podzielony między obu graczy (tak więc każdy z Was otrzyma dodatkowo 1 miecz + 1 kilof)	**Wszystkie 32 pochodnie**	**Umieść 6 pochodni w swoim ekwipunku.**	

Umieść **pasek zdrowia** na środku stołu.
Następnie wsuń do niego 4 serca.
Umieść **bazę** pod paskiem zdrowia. Umieść **kartę decyzji** po jej prawej stronie.
Postawcie swoje **postacie** obok bazy.
Połóż odkryte 12 **przedmiotów wymiany** w stosie po lewej stronie bazy.
Pozostałe **pochodnie** połóż obok nich jako zasób, a przed nimi ułóż 5 **żetonów pochodni**.

Wybierz **poziom trudności** (Normalny / Trudny / Bardzo trudny, patrz tabela poniżej). *Poziom Normalny jest najlepszy, aby zapoznać się z grą.* Umieść **cele** odpowiadające wybranemu poziomowi trudności odkryte obok paska zdrowia.

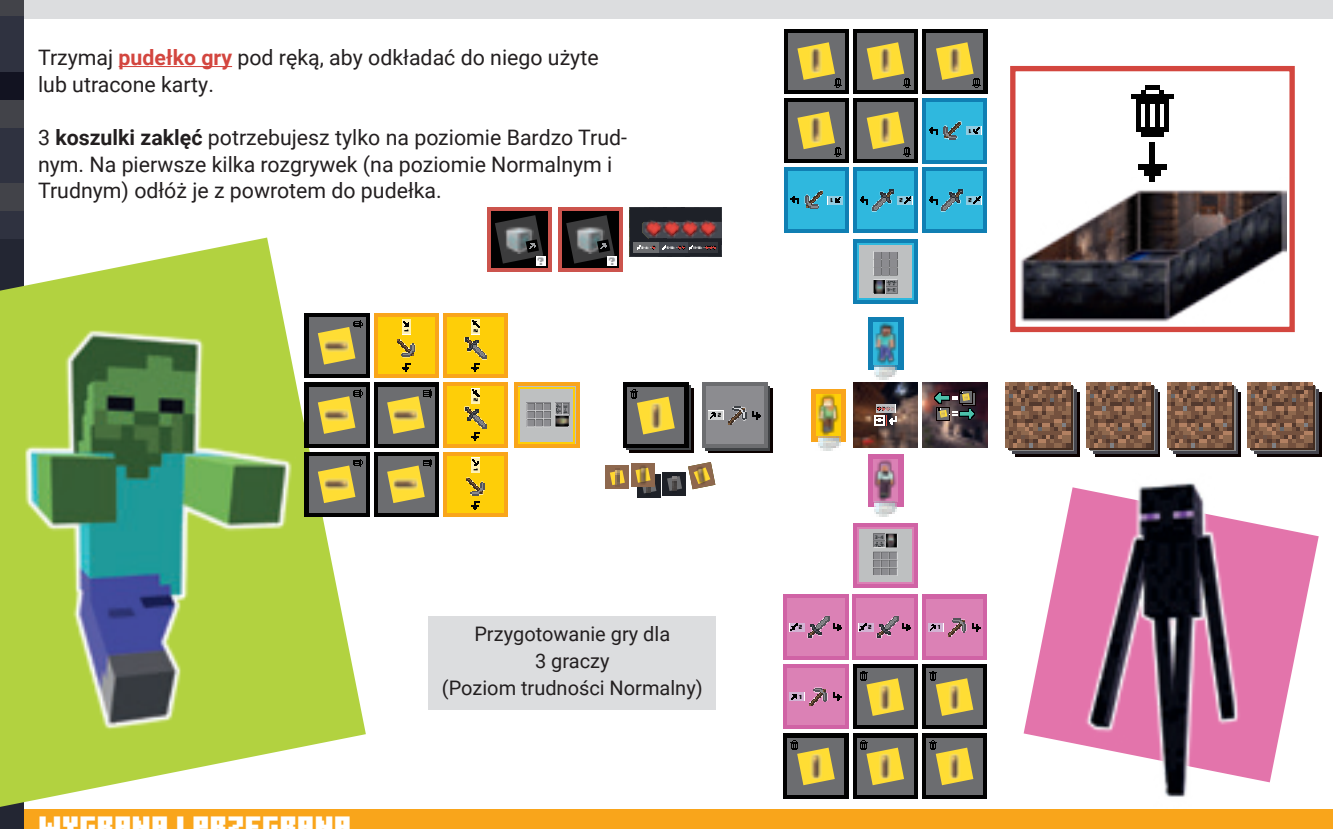


POZIOM NORMALNY	27 kart jaskiń (**9x**, **10x**, **8x**): Usuń karty z i (patrz lewy górny róg na froncie).	2x	Wygrywasz grę, gdy znajdziesz i wydobędziesz 2 diamenty.
POZIOM TRUDNY	37 kart jaskiń (**12x**, **14x**, **11x**): Wyjmij karty z .	2x	Wygrywasz grę, gdy znajdziesz i pokonasz 2 Endermanów.
POZIOM BARDZO TRUDNY	50 kart jaskiń (**15x**, **17x**, **18x**): Wykorzystaj wszystkie karty jaskiń.	2x + 2x	Wygrywasz grę, gdy znajdziesz i wydobędziesz 2 diamenty oraz pokonasz 2 Endermanów.

Użyj **kart jaskiń**, aby zbudować jaskinię, którą będziesz eksplorować. Aby to zrobić, potasuj karty jaskiń z takimi samymi rewersami osobno — tzn. Ziemia , Kamień i Łupkowiec jako oddzielne stosy. Nie patrz na przód kart! Utwórz 4 stosy, rozdzielając pomiędzy nie karty jaskiń. Zacznij od kart Łupkowiec, następnie dodaj karty Kamień, a na końcu karty Ziemia. Staraj się rozdzielić karty po równo. *Nic nie szkodzi, jeśli stosy nie będą miały dokładnie tej samej wysokości.* Umieść 4 stosy obok **karty decyzji**. Te 4 stosy tworzą system jaskiń i tuneli, które będziecie odkrywać.

Trzymaj **pudełko gry** pod ręką, aby odkładać do niego użyte lub utracone karty.

3 **koszulki zaklęć** potrzebujesz tylko na poziomie Bardzo Trudnym. Na pierwsze kilka rozgrywek (na poziomie Normalnym i Trudnym) odłóż je z powrotem do pudełka.



Przygotowanie gry dla 3 graczy (Poziom trudności Normalny)

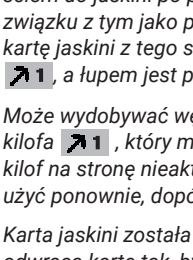
WYGRANA I PRZEGRANA

Przygotowaliście się na podziemną przygodę i zabraliście zapas pochodni. Czy uda Wam się osiągnąć cele, zanim skończą się Wasze pochodnie? Odkrywajcie razem jaskinie, aby odnieść sukces jako drużyna. Po drodze znajdziecie przydatne przedmioty, napotkacie ryzykowne sytuacje i spotkacie niebezpieczne moby!
Wygrywacie grę, gdy osiągnięte zostaną **wszystkie cele**. Cele realizujecie, **znajdując i** rozwiązując karty. Wasze cele znajdują się **zawsze na najniższym poziomie (Łupkowiec)**. Pilnujcie, ile pochodni macie w zapasie! Jeśli skończą się pochodnie, Wasza przygoda dobiega końca. Przegrywacie natychmiast, gdy **zużyjecie** ostatnią pochodnię. Im szybciej maleje Wasz stos pochodni, tym bliżej jesteście porażki. Uważajcie! Im głębiej się zapuszczacie, tym robi się niebezpieczniej.

ZASADY GRY

Gra rozgrywana jest w kilku rundach. Runda składa się z kilku tur eksploracji. Runda kończy się dobrowolnie, gdy zdecydujecie się wrócić do **bazy**, albo przymusowo, gdy odradzacie się w bazie. Aby zejść głębiej w jaskini, musicie używać swojego ekwipunku, by walczyć z mobami i wydobywać rudy. Wasz podstawowy ekwipunek dla 3–4 graczy to 2 **kamienne miecze** i 2 **kamienne kilofy** dla każdego (dla 2 graczy: 3 **kamienne miecze** i 3 **kamienne kilofy** dla każdego). Uwaga — w jaskini można znaleźć lepszy ekwipunek.
Kiedy z nich korzystacie, odwróćcie miecze i kilofy na drugą stronę (stan nieaktywny). Po zakończeniu tury eksploracji możecie wrócić do bazy i odwrócić wszystkie używane narzędzia z powrotem na frontową stronę (stan aktywny). Teraz możecie **z nich ponownie korzystać**.

Możesz używać jednocześnie kilku narzędzi tego samego typu (mieczy lub kilofów), aby zsumować ich wartości. Ponadto niektóre zadania można wykonać tylko wspólnie, jako zespół. Połączcie siły, aby walczyć z potężnymi przeciwnikami lub pokonywać trudne wyzwania. *Przykład: W przypadku moba o sile 8 Alex walczy żelaznym mieczem 4, a Steve walczy dwoma kamiennymi mieczami 2x 2.* *To pozwala im wspólnie pokonać moba. Wszelkie pozostałe wartości siły są ignorowane.*

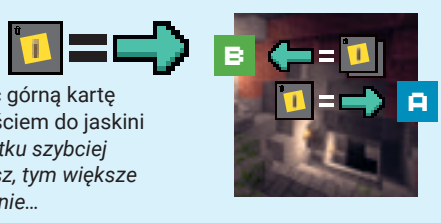


Z kamiennym mieczem *(podstawowe wyposażenie) możesz walczyć z mobem o sile 2. Z 2 kamiennymi mieczami możesz pokonać moba o sile 4.*

Z kamiennym kilofem *(podstawowe wyposażenie) możesz wydobywać rudę o sile 1. Z 2 kamiennymi kilofami możesz wydobyć rudę o sile 2.*

W każdej turze eksploracji zaczynacie od **karty decyzji** (po prawej stronie bazy) i wspólnie decydujecie, czy chcecie **rozpocząć (kolejną) turę eksploracji A** czy **wracacie do bazy B**:

A (Kolejna) tura eksploracji: Eksploruj jaskinię
Odrzuć 1 pochodnię, aby wejść do jaskini lub pozostać w niej.
Opcjonalnie możesz teraz **przemieścić się** i/lub **używać pochodni**.



- **Umieść swoją postać przed wejściem do jaskini,** aby później móc odwrócić górną kartę jaskini z tego stosu i sprawdzić, co się tam kryje. Możesz stanąć przed wejściem do jaskini sam lub razem z innymi graczami, aby połączyć siły. Wskazówka: *Na początku szybciej będziesz eksplorować korytarze samodzielnie. Im głębiej jednak się zapuścisz, tym większe będzie zagrożenie! W takiej sytuacji lepiej będzie eksplorować jaskinię wspólnie...*

- Możesz używać *pochodni*, aby podejrzeć, co ukrywa się pod kartami. To także pomaga w niektórych niebezpiecznych sytuacjach. Na przykład moby są łatwiejsze do pokonania w świetle. **Odrzuć 1 pochodnię z ekwipunku** (odłóż ją do pudełka gry), a następnie umieść żeton pochodni *jasną stroną do góry przed korytarzem jaskini, przed którym aktualnie stoisz. Spójrz na wierzchnią kartę kart jaskiń i powiedz drużynie, co Was czeka. Następnie połóż kartę z powrotem zakrytą.Teraz zdecydujcie, czy chcecie zostać w tym korytarzu. Być może uda Wam się rozwiązać zadanie, jeśli dołączą inni gracze, lub też zechcecie przejść do innego korytarza jaskini. Możecie ponownie użyć żetonu pochodni w innym miejscu, jeśli odrzucicie 1 pochodnię. Pamiętajcie, że Wasz zapas pochodni jest ograniczony!*

Możesz **poruszać się** i/lub **używać pochodni** tak często, jak chcesz. Czy wszyscy zdecydowali już, które korytarze jaskini chcą eksplorować? Zatem **każdy po kolei — zaczynając od** bazy (od lewej do prawej) — odkrywa wierzchnią kartę jaskiń w każdym korytarzu, przed którym stoi przynajmniej jeden gracz. Od tego momentu **nie możecie się już poruszać ani używać pochodni**!

Możesz albo **rozwiązać** tę odkrytą kartę, używając mieczy lub kilofów (zgodnie z obrazkiem na karcie), albo musisz ją odwrócić z powrotem jako nierozwiązaną. Bardziej szczegółowe wyjaśnienie dotyczące kart jaskiń znajduje się na odwrocie instrukcji. Jeśli użyłeś pochodni, żeton pochodni pozostaje przed nierozegranymi kartami (nawet jeśli odejdziesz od tego korytarza).
Następnie gracz znajdujący się przed **kolejnym korytarzem jaskini** odkrywa kartę z wierzchu i tak dalej. *Jeśli nikt nie stoi przed wejściem do jaskini, pomijasz je i nie odkrywasz tam karty.*

Po sprawdzeniu wszystkich korytarzy ponownie **decydujecie**, czy chcecie rozpocząć kolejną rundę eksploracji (pamiętajcie o odrzuceniu 1 pochodni), czy wrócić do bazy.

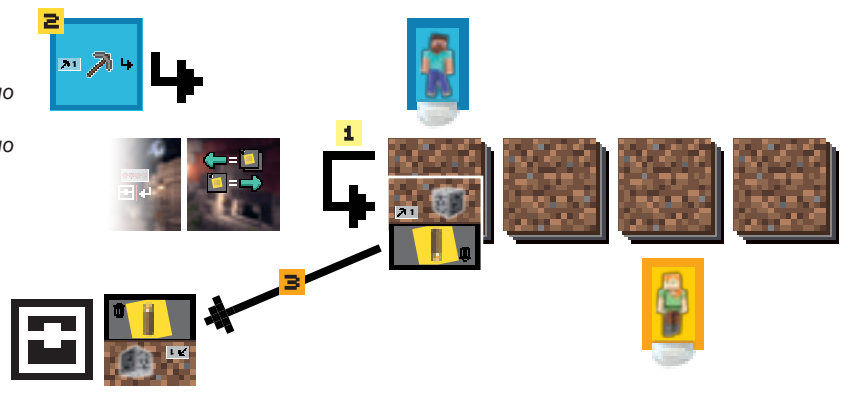
Wiele kart nagradza Was łupami, jeśli uda się je rozwiązać. To, jakie łupy otrzymujecie, zawsze widać w dolnej części karty jaskiń (z czarną ramką). Zbierajcie łupy pod żetonami pochodni w pobliżu Waszej bazy. Obróćcie je tak, aby łup był widoczny u góry, i układajcie w stos, jak pokazano po prawej stronie, aby łatwo widzieć, co zebraliście w tej rundzie eksploracji.
Łupy można **umieścić w ekwipunku i wykorzystać dopiero** po **dobrowolnym** powrocie do bazy. Gdy łupy zostaną już zabezpieczone w bazie, można je rozdzielić między członków drużyny. Wspólnie ustalcie, kto otrzyma poszczególne łupy, a następnie włóżcie te karty do ekwipunku. Można z nich korzystać już od następnej rundy eksploracji.

Przykład: Steve stoi przed pierwszym przejściem do jaskini po prawej stronie bazy. W związku z tym jako pierwszy odkrywa górną kartę jaskini z tego stosu. Znajduje blok węgla 1, a łupem jest pochodnia 1.

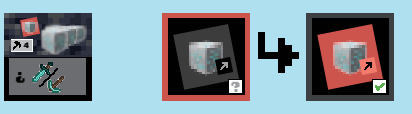
Może wydobywać węgiel za pomocą kamiennego kilofa 1, który ma w ekwipunku. Odwraca kilof na stronę nieaktywną. 2 Nie będzie mógł go użyć ponownie, dopóki nie wrócą do bazy.

Karta jaskini została rozwiązana. Steve odwraca kartę tak, by pochodnia znalazła się na górze, i umieszcza ją wraz z łupami 3 pod żetonami pochodni.

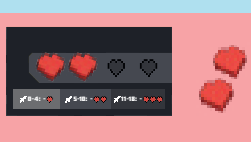
Przy następnym korytarzu jaskini nikogo nie ma, więc zostaje on pominięty. Alex stoi przy trzecim korytarzu jaskini. Co znajdzie, gdy odkryje wierzchnią kartę jaskiń z tego stosu?



Gdy tylko **rozwiążesz kartę jaskini, która pasuje do jednej z twoich kart celu**, możesz **natychmiast odwrócić tę kartę celu**. *Przykład: Znalazłeś bloki diamentów i pomyślnie je wydobyłeś 4. Dodaj kartę jaskini do swojego łupu i natychmiast odwróć jedną z kart celu na . Gdy znajdziesz drugą kartę z diamentami i pomyślnie je wydobędziesz, możesz odwrócić drugą kartę celu i wygrać grę!*

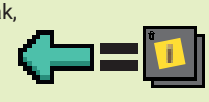


Jeśli nie uda Ci się poradzić sobie z niektórymi kartami, **tracisz serca**. Na przykład: trafiasz na moby, których nie jesteś w stanie pokonać przy pomocy przedmiotów z ekwipunku; znajdziesz się w niebezpiecznej sytuacji, do której nie jesteś przygotowany. Karty te określają, ile serc musisz usunąć ze swojego paska zdrowia. Jeśli będziesz musiał usunąć **ostatnie serce** ze swojego paska zdrowia, wszyscy zostają wyrzuceni z jaskini i odradzają się w bazie. Przenieście wszystkie postacie do bazy. Niestety, wszelkie **łupy zebrane** podczas tej rundy **przepadają**! Wrzućcie utracone łupy do pudełka. *Nie musicie płacić pochodniami za odrodzenie. Następnie postępujcie* zgodnie z instrukcją według punktu B. Jeśli stracicie *kartę jaskiń, która pasuje do jednego z Waszych celów, karta celu liczy się jako rozwiązana. Nadal możecie wygrać grę!*



B Zakończenie rundy: Powrót do Bazy

Można to zrobić na dwa sposoby:
Nie masz wystarczającej liczby aktywnych narzędzi? Zgromadziłeś cenne łupy? Jeśli tak, możesz **dobrowolnie** wrócić do bazy – **w ten sposób zabezpieczysz swoje łupy**.
Aby to zrobić, musisz na początku tury eksploracji **odrzucić łącznie** 2 pochodnie.
Może też się zdarzyć, że **wbrew swojej woli odrodziłeś się w** bazie, bo straciłeś wszystkie serca na pasku zdrowia (nie musisz za to płacić żadnych pochodni).



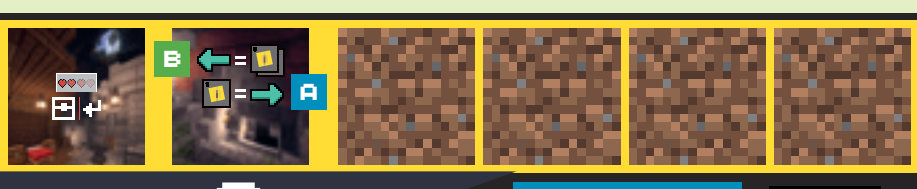
W bazie możecie wykonać następujące czynności:

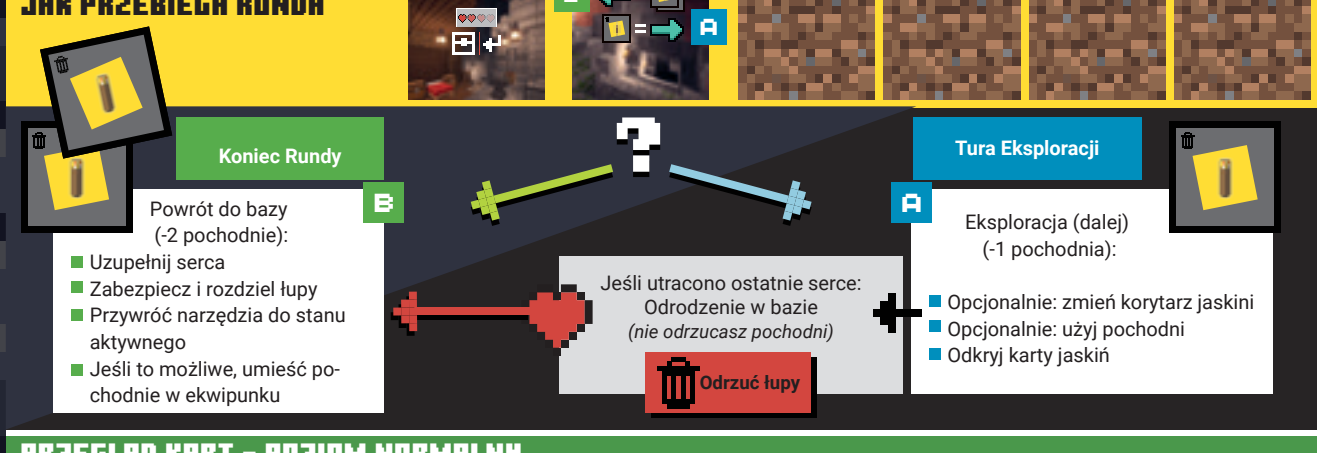
- Całkowicie uzupełnijcie serca na pasku zdrowia.
- Zabezpieczcie i rozdajcie łupy. (Niestety, jeśli odrodziliście się w bazie, straciliście łupy, więc nie ma nic do rozdzielenia).
- Odwróćcie wszystkie użyte (nieaktywne) narzędzia (miecze i kilofy) z powrotem na stronę frontową (aktywną).
- Jeśli w zapasie nadal są pochodnie: uzupełnijcie nimi swoje ekwipunki.

Ważne:

- Musicie mieć pochodnie w ekwipunku, aby móc ich używać! Jeśli nie macie co najmniej 2 pochodni w ekwipunku, by zapłacić za powrót do bazy, tracicie wszystkie łupy. Jeśli nie macie już żadnych pochodni — ani w ekwipunku, ani w zapasie — **przegrywacie** grę.
- W bazie możecie uporządkować swój ekwipunek. Możecie odkładać pochodnie z powrotem do zapasu, jeśli potrzebujecie miejsca na łupy. Możecie też na stałe odrzucać przedmioty do pudełka — dotyczy to również Waszego podstawowego wyposażenia!

KRÓTKIE WYJAŚNIENIE: JAK PRZEBIEGA RUNDA





PRZEGLĄD KART – POZIOM NORMALNY

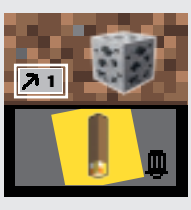
	Siła walki		Siła wydobycia
	Narzędzie może być używane wielokrotnie.		Przedmiot można użyć tylko raz. Po użyciu odrzuć do pudełka.
	Łup		Tracisz serca na pasku zdrowia.

MOB

Aby rozwiązać tę kartę, musicie pokonać moba (lub moby), osiągając równą lub wyższą siłę walki (czerwona wartość, tutaj: 6).

- **Użycie pochodni**: Zakryj czerwoną wartość żetonem pochodni. Teraz musicie dorównać lub przekroczyć tylko żółtej wartości siły walki.

Jeśli uda Ci się rozwiązać kartę, zabierasz ją jako łup. Odłóż żeton pochodni – jeśli go użyłeś – do zapasu. Jeśli postacie stojące przed tym przejściem do jaskini nie mają wystarczającej siły walki, nie możecie pokonać moba. Tracisz tyle serc, ile wskazuje skala paska zdrowia. *Przykład: Jeśli mob ma 8 tracisz 2*. Jeśli użyłeś pochodni, tracisz tylko tyle serc, ile wynosi wartość pochodni. Odwróć kartę jaskini ponownie; nie została jeszcze rozwiązana.



RUDY

Aby rozwiązać tę kartę, musicie wydobyć blok(i), osiągając równą lub wyższą siłę wydobycia (tutaj: 1).

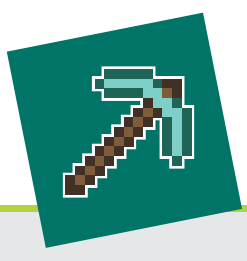
- **Użycie pochodni**: Pochodnia nie daje tutaj żadnego efektu. Zwróć żeton pochodni do zapasu.

Jeśli rozwiążecie tę kartę, zbieracie ją jako łup.
Jeśli gracze stojący przy tym korytarzu jaskini nie mają wystarczającej siły wydobycia, nie możecie wydobyć bloku. Odłóżcie kartę jaskiń z powrotem na stos — nie została ona rozwiązana.

JASKINIA NACIEKOWA

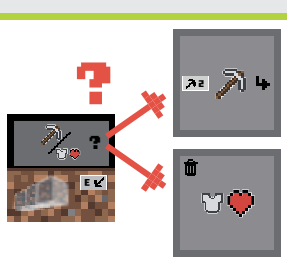
Aby rozwiązać tę kartę, musicie wydobyć naciek, osiągając równą lub wyższą siłę wydobycia.

Jeśli rozwiążecie kartę, odrzućcie ją do pudełka. Niestety, w tym przypadku nie ma żadnych łupów.



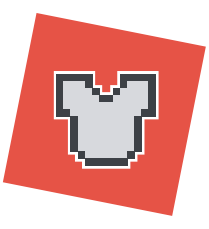
ZBROJA

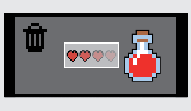
Umieść tę kartę jako dodatkowe serce po prawej stronie paska zdrowia.
Zbroja może być użyta tylko raz. Następnym razem, gdy stracisz serce, odrzuć tę kartę do pudełka.



PRZEDMIOTY WYMIANY

Te karty dają Wam wybór. Po zabezpieczeniu ich w bazie musicie wspólnie zdecydować, który z dwóch pokazanych przedmiotów chcecie zatrzymać. Następnie jeden gracz bierze wybrany przedmiot ze stosu przedmiotów wymiany i umieszcza go w swoim ekwipunku (lub w przypadku zbroi — obok paska zdrowia). Odrzuć kartę jaskiń do pudełka.





MIKSTURA

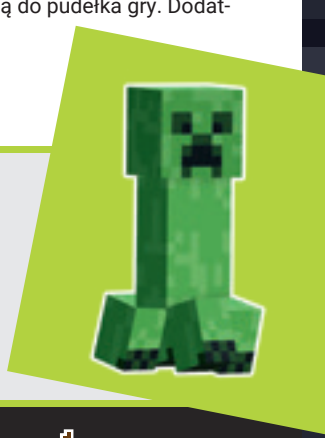
Tę kartę można użyć raz, aby całkowicie uzupełnić serca na pasku zdrowia. Można użyć mikstury **przed** odkryciem karty jaskiń, ale nie w momencie, gdy mielibyście stracić serca. Po użyciu odrzuć ją do pudełka.

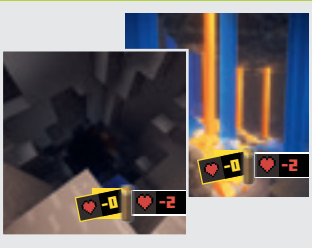
CREEPER

Nie możecie pokonać Creepera w tej grze. Odkryty Creeper natychmiast eksploduje i niszczy 1 kartę z łupów zebranych w tej rundzie. Wybierzcie 1 kartę i odrzućcie ją do pudełka gry. Dodatkowo tracicie 2 serca na pasku zdrowia.

- **Użycie pochodni**: Udało Wam się w porę uciec przed eksplozją! Nic się nie dzieje.

Odrzuć tę kartę do pudełka.



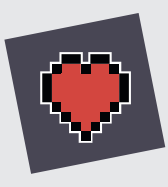


JEZIORO LAWY & GŁĘBOKA OTCHŁAŃ

Spadacie w głąb i tracicie wskazaną liczbę serc na pasku zdrowia.

- **Użycie pochodni**: Udało Wam się w porę zauważyć zagrożenie! Nic się nie dzieje.

Odrzuć tę kartę do pudełka.



ZAPOZNAJ SIĘ Z PONIŻSZYMI ZASADAMI TYLKO WTEDY, GDY CHCESZ GRAĆ NA POZIOMIE TRUDNYM/BARDZO TRUDNYM.

PRZEGLĄD KART – POZIOM TRUDNY

PORZUCONY WAGONIK

Znajdujecie porzucony wagonik na torach prowadzących w ciemność. Czy odważycie się nim pojechać? Jeden gracz stojący przy tym korytarzu jaskini może wziąć żeton pochodni. Podrzuca go lub zakręca nim, a następnie sprawdza, na którą stronę upadnie:

Jasna strona: Wagonik bezpiecznie zabiera Cię głębiej do jaskini. Odrzuć kolejne 3 karty jaskiń z tego samego korytarza zakryte do pudełka. Jesteście bliżej realizacji celów!

Ciemna strona: Niestety wpadasz w ciemną otchłań. Tracisz 2 serca na pasku zdrowia.

Następnie odrzuć tę kartę do pudełka. Możesz też nie ryzykować i po prostu ją odrzucić bez podrzucania żetonu pochodni.

ZATOPIONY SKARB

W głębi podziemnego jeziora ukryty jest cenny łup. Czy nurkowanie się powiedzie? Jeden gracz bierze żeton pochodni, podrzuca go lub nim kręci i sprawdza, na którą stronę upadnie:

Jasna strona: Nurkowanie się udało! Zbierz tę kartę jako łup.

Ciemna strona: Niestety nurkowanie się nie udało. Tracisz 1 serce na pasku zdrowia. Odrzuć kartę do pudełka.

Możesz także nie podejmować ryzyka. Po prostu odrzuć kartę bez podrzucania żetonu pochodni.

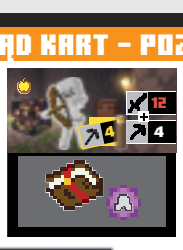
PAJĘCZYNA

Aby rozwiązać tę kartę, musisz zniszczyć pajęczyny, osiągając równą lub wyższą siłę walki. Następnie odrzuć kartę do pudełka.

ODZYSKIWANIE POCHODNI

Jeśli zabezpieczysz tę kartę jako łup w bazie, możesz odzyskać wskazaną liczbę pochodni z pudełka i dodać je do zapasu w bazie.
Następnie odrzuć kartę do pudełka.

PRZEGLĄD KART – POZIOM BARDZO TRUDNY



SPAWNERY MOBÓW I ZAKLĘCIA

Znajdujecie spawner! Aby rozwiązać tę kartę, musicie pokonać moba (odpowiednia siła walki) oraz zniszczyć spawner (odpowiednia siła wydobycia). Jeśli nie użyliście pochodni, musicie zrobić to jednocześnie — w przeciwnym razie tracicie serca zgodnie ze skalą.

- **Użycie pochodni**: Zakryj wartości po prawej stronie żetonem pochodni. Oświetlony spawner nie tworzy mobów, więc wystarczy go zniszczyć odpowiednią siłą wydobycia.

Jeśli rozwiążecie kartę, zbieracie ją jako łup. Po zabezpieczeniu karty w bazie weźcie pasującą koszulkę zaklęcia. Odrzućcie kartę jaskiń do pudełka. Użyj koszulki zaklęcia, aby ulepszyć przedmiot! Możesz skorzystać z niej od razu albo zostawić ją w bazie, jeśli wolicie użyć jej później. Umieść przedmiot w koszulce, aby go zaczarować.

Ostrość: zaczarowany miecz jest teraz dwa razy silniejszy.

Precyzyjne wydobycie: rudy wydobyte tym kilofem trafiają bezpośrednio do ekwipunku zamiast do łupów. Jeśli nie masz już miejsca w ekwipunku, musisz odrzucić inną kartę (możesz zwrócić pochodnie do swojego zapasu).

Ochrona: zaczarowana zbroja nie jest odrzucana po użyciu — masz na stałe piąte serce. Po utracie serc odwróć zbroję, jednak po powrocie do bazy możesz ją ponownie aktywować.

WODOSPAD

Znajdujecie wodospad spływający w mrok. Czy odważycie się zejść w dół? Gracz stojący w tym korytarzu jaskini może wziąć żeton pochodni. Podrzuca go lub nim kręci, a następnie sprawdza, na którą stronę upadnie:

Jasna strona: Bezpiecznie lądujesz w wodzie. Odrzuć kolejne 3 karty jaskiń z tego korytarza do pudełka.

Ciemna strona: Niestety lądowanie nie poszło gładko — tracisz 2 serca na pasku zdrowia.

Następnie odrzucasz kartę do pudełka. Możecie również zrezygnować z podejmowania ryzyka i od razu odrzucić kartę.

SKRZYNIA

Masz szczęście! Znajdujesz skrzynię i nie musisz używać żadnych narzędzi. To po prostu prezent — dodaj ją do łupów.

NADZORCA

Nie możesz pokonać Nadzorcy. Zauważył Cię i nie ma ucieczki! Tracisz 4 serca na pasku zdrowia.

- **Użycie pochodni:** Możecie się wymknąć, zanim Nadzorca Was zauważy — nic się nie dzieje. Odrzuć kartę do pudełka.

TWÓRCY

Autor gry: Jens Merkl
Ilustracje: Fiore GmbH
Kierownictwo artystyczne & Projekt: Alexandria Land
Rozwój techniczny: Ina Franz
Rozwój gry: 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

243828