

# MINECRAFT



## HEROES OF THE VILLAGE

A MINECRAFT FAMILY GAME

CHRISTIAN FIDRE & KNUT HAPPEL

Ravensburger

# MINECRAFT

## HEROES OF THE VILLAGE

GRA MINECRAFT DLA CAŁEJ RODZINY

DLA 2 - 4 GRACZY\* POWYŻEJ 7 LAT

PL

W "Minecraft: Heroes of the Village" mieszkańcy wioski potrzebują waszej pomocy, aby obronić się przed wrogimi złosadnikami. Współpracujcie, aby powstrzymać najazd, zanim złosadnicy zdążą dotrzeć do wioski.

Odkrywajcie świat, zbierajcie bloki, walczycie z potworami i stawiajcie budynki, aby obronić wioskę. Podczas tej przygody wspierają was wasi zwierzęcy pomocnicy!

Czy uda wam się zostać bohaterami wioski?

### Zawartość

1. 25 bloków: 6 x drewno (brązowy), 6 x kamień (szary), 6 x piasek (beżowy), 3 x czerwienit (czerwony), 4 ciemność (czarny)
2. 18 kafelków świata
3. 4 kolorowe podwójne podstawki + 4 odpowiadające im tablice ekwipunku
4. 6 kafelków graczy + 6 tablic graczy
5. 6 kafelków zwierząt + 6 tablic zwierząt
6. 9 kart budynków + 3 podstawki
7. 12 kafelków potworów
8. 1 pole startowe
9. 1 ścieżka złosadnika
10. 1 karta złosadnika + 1 podstawka
11. 1 kostka walki (czarna)
12. 1 kostka złosadnika (biała)
13. 1 woreczek



\*Użycie wyłącznie formy męskoosobowej ma na celu jedynie zwiększenie czytelności tekstu. Treści zawarte w niniejszej instrukcji są neutralne płciowo.



## BUDOWA

### A Wybór karty postaci i zwierzęcia

1. Każdy z was wybiera swój kolor gracza. Dobierz pasującą do niego **podwójną podstawkę** i odpowiednią **tablicę ekwipunku**.
2. Wybierz jedną z sześciu postaci spośród **kafelków graczy** i dopasuj do niej **tablicę gracza**.
3. Wybierz swojego zwierzęcego towarzysza i dobierz do niego odpowiedni **kafeltek zwierzęcia** i odpowiednią **tablicę zwierzęcia**.  
Każde zwierzę ma swoją specjalną umiejętność. Więcej informacji na ten temat znajdziecie w „Zwierzęta i ich specjalne umiejętności”.
4. Ustawcie kafelki graczy i kafelki zwierząt na podwójnych podstawkach w waszym kolorze gracza. To jest wasza **karta postaci**. Złączcie ze sobą (jak puzzle) waszą **tablicę gracza** i **tablicę zwierzęcia** razem z **tablicą ekwipunku** w waszym kolorze gracza. Następnie połączcie przed sobą **cały wasz ekwipunek**.



### B Budowa świata gry

1. Włóżcie do **woreczka** trzy bloki, które są narysowane na odwrocie pola startowego: 1x drewno (brązowy), 1x kamień (szary), 1x piasek (beżowy), 1x ciemność (czarny)
2. Połóżcie **pole startowe** na środku stołu, przednią stroną do góry. Środkowe pole to wioska, którą powinniście chronić. Postawcie tam swoje karty postaci. Dopasujcie **ścieżkę złośadnika** do górnej krawędzi pola startowego.
3. Postawcie **kartę złośadnika** na polu 9 ścieżki złośadnika. Połóżcie pozostałe **trzy bloki ciemności** na **polu 5, 6 i 7** ścieżki złośadnika.

**WSKAZÓWKA:** Jeśli gracze z młodszymi dziećmi i/lub chcecie wybrać prostszą wersję gry, wówczas możecie postawić kartę złośadnika na polu 11 ścieżki złośadnika.

4. Przetasujcie 18 kafelków świata i rozdzielcie je na trzy stopy, stroną z blokiem ku górze. Połóżcie te stopy na stole, powyżej pola startowego.
5. Połóżcie pozostałe 18 bloków obok kafelków świata.
6. Wybierzcie jeden **zestaw budynków**. Jeśli to jedna z waszych pierwszych rozgrywek, najlepszym wyborem będzie zestaw dla początkujących (czyli z kartami budynków 1-3). Później możecie sprawdzić swoje umiejętności, wybierając zestaw dla zaawansowanych (karty budynków 4-6) lub dla ekspertów (karty budynków 7-9). Połóżcie trzy karty budynków z wybranego zestawu powyżej pola startowego. Pozostałe karty budynków nie będą w tej rozgrywce potrzebne. Włóżcie je z powrotem do pudełka z grą.
7. Przetasujcie 12 **kafelków potworów** i ułóżcie je w zakrytym stosie powyżej pola startowego. Obok połóżcie czarną **kostkę walki**.
8. Przygotujcie białą **kostkę złośadnika** dla gracza rozpoczynającego rozgrywkę.

## CEL GRY

Zbudujcie wspólnie trzy wybrane przez was budynki, zanim złosadnicy dotrą do wioski

## PRZEBIEG GRY

Rozpoczyna ten, która jako ostatni oswoił zwierzę w Minecraftie. Żaden w was jeszcze tego nie zrobił? W takiej sytuacji rozpoczyna

Podczas twojego ruchu przeprowadzasz dokładnie dwie akcje. Możesz także przeprowadzić tę samą akcję dwa razy.

### MOŻLIWE AKCJE:

1. Odkrywanie świata
2. Zbieranie bloków
3. Zwalczanie potworów
4. Budowanie

najmłodszy gracz.

### Wskazówki:

- Sam **ruch** waszej postaci **nie** liczy się jako akcja. Po świecie gry możecie poruszać się zupełnie swobodnie – przed, po, a także między waszymi dwiema akcjami. Jeśli chcecie wykonać swoją akcję w wybranym miejscu, wówczas musicie postawić swoją postać na odpowiednim kafelku świata lub na polu startowym.
- Na każdym kafelku świata, a także na polu startowym, może stać jednocześnie wiele kart postaci.

### Akcja 1: Odkrywanie świata

Przenieś się na ten kafelek świata, przy którym chcesz dołożyć nowy kafelek świata. Nowy kafelek możesz umieścić przy każdym wolnym boku pola startowego lub (już ułożonego) kafełka świata.

Wybierz jeden z kafełków świata, które leżą w trzech stosach u góry. Teraz weź z zasobu przestawione na nim bloki 1-3 i włóż je do woreczka. Następnie obróć kafelek świata i połóż go na wybranym przez Ciebie wolnym miejscu. W ten sposób poszerzacie wasz świat gry.

**Przykład:** Znajdujesz się na lewym polu pola startowego. Nowe kafełki świata możesz dołożyć do zaznaczonych na zielono boków.

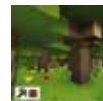


### Wskazówki:

- Kiedy w toku gry kafelek świata wskazuje na tylną stronę (w całości lub w części) bloków, które nie znajdują się już w waszym zasobie, nadal możecie go tam umieścić. Pozostałe bloki włóżcie do woreczka i zignorujcie resztę
- Górne kafełki świata we wszystkich trzech stosach to bloki, których nie ma już w zasobie i/lub nie są już potrzebne do stawiania budynków? Wówczas możecie dołożyć te kafełki świata do waszego świata (nie wkładając bloków do woreczka), do momentu aż górny kafelek świata w jednym z trzech stosów będzie przedstawiał bloki, które nadal są wam potrzebne. To nie liczy się jako akcja.

### Akcja 2: Zbieranie bloków

Możecie zbierać bloki, gdy stoicie na kafelku świata z symbolem zbierania. Są trzy rodzaje kafełków świata z symbolami zbierania: drewno znajdziecie w lasach, piasek na pustyniach, a kamień w jaskiniach. Na polu startowym znajdziecie sąsiadujący z wioską kafelek świata, na którym będzie odpowiednio symbol zbierania drewna, kamienia i piasku.



Kafelek świata z symbolem zbierania drewna



Kafelek świata z symbolem zbierania piasku

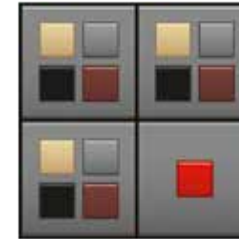


Kafelek świata z symbolem zbierania kamienia

Aby wybrać tę akcję, musisz stać na kafelku świata z symbolem zbierania, zgodnego z tym, jakie bloki chcesz zbierać. Wyciągnij **trzy bloki z woreczka** (bez podglądania).

To, czy twoja akcja będzie skuteczna, zależy od tego, jakie bloki znajdziesz:

- **Bloki nie pasują do symbolu zbierania na kafelku świata:** Odłóż te bloki z powrotem do woreczka.
- **Bloki pasują do symbolu zbierania na kafelku świata:** Możesz zachować te bloki i dołączyć je do twojego ekwipunku.
- **Czerwienit:** czerwienit to nietypowy blok, który nie posiada kafelka świata z symbolem zbierania. Jeśli wylosowałeś blok czerwienitu, wówczas możesz go zachować (razem z blokami, które pasują do symbolu zbierania), i zdeponować go w twoim specjalnym magazynie na czerwienit.
- **Ciemność:** O nie, dokopałeś się zbyt głęboko! W ciemności czają się potwory... Jeśli wylosowałeś blok ciemności, czeka cię spotkanie z potworem! Odłóż blok ciemności z powrotem do woreczka. Mimo to możesz zachować czerwienit oraz bloki, które pasują do symbolu zbierania. Na koniec umieść kafelek potworów na symbolu zbierania. Ten symbol zbierania jest obecnie zablokowany przez potwora i nie możecie tam zbierać bloków, dopóki ktoś z was nie podejmie zwycięskiej walki przeciwko potworowi (zobacz Akcja 3: zwalczanie potworów).
- **Wskazówki:** Nawet jeśli podczas swojej akcji wyciągniesz z woreczka więcej niż jeden blok ciemności, musisz położyć na symbolu zbierania tylko jeden kafelek potwora. Może się zdarzyć, choć rzadko, że w woreczku będą znajdować się mniej niż trzy bloki. Wówczas należy wyjąć wszystkie.

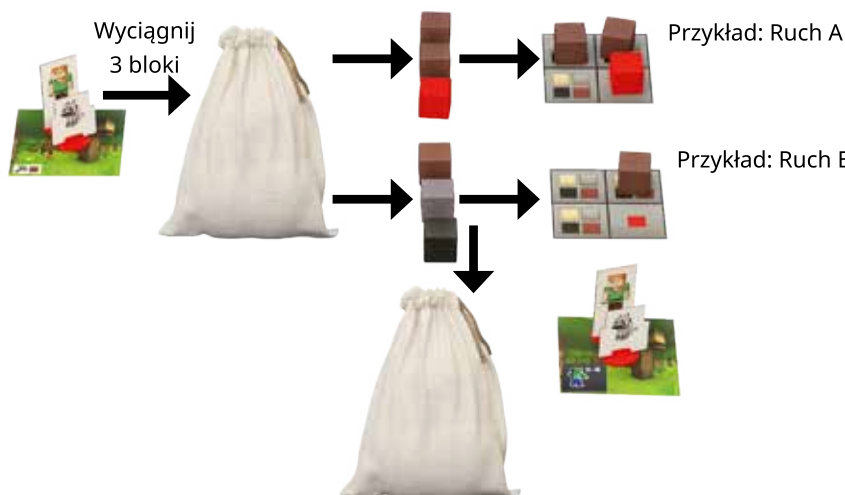


Ekwipunek gracza:

- trzy magazyny ekwipunku – na drewno, kamień i piasek, oraz bloki ciemności (akcja 3: Zwalczanie potworów)
- specjalny magazyn na czerwienit

**MOŻESZ ZACHOWAĆ TYLKO TYLKO BLOKÓW, ILE ZMIEŚCI SIĘ W TWOIM EKWIPUNKU!**

**WSKAZÓWKI:** W każdej chwili możecie zajrzeć do woreczka, aby sprawdzić, jakie bloki obecnie się w nim znajdują. Nie zapominajcie, aby następnie przemieszczać bloki, nie zaglądając do środka!



Przykładowy ruch A: Stoisz na kafelku świata z symbolem zbierania drewna i wyciągasz dwa bloki drewna oraz jeden blok czerwienitu. W twoim ekwipunku jest jeszcze wystarczająca ilość miejsca. Dlatego możesz umieścić wszystkie trzy bloki w swoim ekwipunku.

Przykładowy ruch B: Stoisz na kafelku świata z symbolem zbierania drewna i wyciągasz jeden blok drewna, jeden blok kamienia oraz jeden blok ciemności. Blok drewna możesz umieścić w swoim ekwipunku. Blok kamienia oraz blok ciemności umieść z powrotem w woreczku, a kafelek potwora na symbolu zbierania.



### Akcja 3: Zwalczanie potworów



Łatwy



Średni



Trudny

Aby usunąć potwora z zablokowanego symbolu zbierania, musisz podjąć z nim walkę. W tym celu musisz znajdować się na kafelku świata z kafelkiem potwora. Aby dowiedzieć się, czy atak był skuteczny, możesz do 3 razy rzucić kostką walki. Każdy potwór ma swoją wartość bojową. Jest ona podana na kafelku potwora i wynosi od 4 do 6. Podczas gdy łatwe potwory pokonasz już 4 lub wyższą cyfrą, to trudniejsze potwory możesz pokonać jedynie wtedy, gdy wyrzucisz 6. Gdy pokonasz potwora, akcja jest zakończona (nie możesz więc rzucić kolejnej raz kostką, nawet jeśli nie rzucałeś jeszcze 3 razy). Jeśli rzucisz 3 razy i nie udało ci się pokonać potwora, wówczas akcja jest zakończona, a kafelek potwora pozostaje na swoim miejscu.

- **Wyrzuciłeś (co najmniej) odpowiednią liczbę oczek i pokonałeś potwora!** Zdejmij potwora z kafelka świata i odłóż go na bok (jeśli w toku gry wszystkie potwory zostaną odłożone na bok, wówczas przetasuj je i umieść ponownie w zakrytym stosie). W nagrodę możesz wyjąć od razu trzy bloki z woreczka i zachować sobie dowolny spośród nich (o ile masz jeszcze wolne miejsce w ekwipunku). Jeśli wyciągniesz blok ciemności, możesz go tym razem zachować i położyć na wolnym miejscu w twoim standardowym ekwipunku (czyli nie w magazynie czerwienitu). Ten blok ciemności będziesz mógł później wykorzystać jako dowolny blok podczas stawiania budynków w wiosce.
- **Wyrzuciłeś jeden z dwóch symboli złosadników!** Te efekty zadziałają natychmiastowo, gdy wyrzucisz któryś z tych symboli.



Złosadnicy zostali zastraszeni! Przesuń postać złosadnika **o jedno pole wstecz na ścieżce złosadnika (w kierunku od wioski).**



Złosadnicy wykorzystują czas, w którym byliście zajęci potworami, i podchodzą coraz bliżej! Przesuń postać złosadnika **o jedno pole do przodu na ścieżce złosadnika (w kierunku wioski).**

### Akcja 4: Budowanie



Aby stawiać budynki, musisz znajdować się w wiosce. Tutaj możesz dostarczyć bloki zgromadzone w twoim ekwipunku. To, jakie bloki są aktualnie potrzebne, możecie odczytać z kart budynków. Połóżcie potrzebne bloki obok odpowiadających im kart budynków.

- Podczas akcji możecie położyć tyle bloków, ile chcecie, także dla różnych budynków.
- Możecie wspólnie stawiać kilka budynków jednocześnie.
- Nie musicie stawiać budynków w z góry określonym kierunku lub kolejności (np. z dołu do góry).
- Bloki ciemności możecie wykorzystać zamiast jakiegokolwiek innego bloku. Jeśli położycie go przy budynku, nie musicie od razu podejmować decyzji, zamiast jakiego bloku został położony (o ile w tym budynku brakuje więcej niż jednego bloku).
- Jeśli macie w ekwipunku bloki, których nie potrzebujecie do stawiania budynków, możecie odłożyć je do pudełka z grą podczas akcji „Budowanie”.

Jeśli ustawiliście wszystkie wymagane bloki, wówczas budynek jest gotowy. Umieśćcie go na podstawce i ustawcie w wiosce na polu startowym. Bloki, których użyliście do postawienia tego budynku, zostają na swoim miejscu (nie wracają do woreczka ani nie są odkładane do zasobu).

Za każdy postawiony budynek możecie przenieść postać złosadnika o jedno pole wstecz na ścieżce osadnika (w kierunku od wioski).

## Koniec ruchu: Złosadnicy

Pod koniec każdego ruchu (czyli po przeprowadzeniu dwóch akcji) musisz rzucić kostką złosadnika.



Złosadnicy podchodzą coraz bliżej! Przesuń postać złosadnika o jedno pole do przodu na ścieżce złosadnika (w kierunku wioski).



Miałeś szczęście! Złosadnicy nie przemieszczają się podczas tego ruchu.

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, czyli teraz czas na ruch gracza po twojej lewej stronie, itd.

Gdy złosadnicy dotrą do **pól 7, 6 i 5 na ścieżce złosadnika**, wówczas musisz przenieść leżący na tym polu blok ciemności do woreczka. Świat staje się coraz bardziej niebezpieczny! Prawdopodobieństwo, że podczas zbierania bloków spotkasz potwora, rośnie.

## KONIEC GRY

- Jeśli postawicie trzy budynki, zanim złosadnicy dotrą do wioski, wówczas wszyscy od razu wygrywacie. Gratulacje, jesteście teraz bohaterami wioski!
- Jeśli złosadnicy dotrą do wioski, zanim ukończycie swoje budynki, wówczas wszyscy od razu przegrywacie. Następnym razem na pewno wam się uda!

## Zwierzęta i ich umiejętności specjalne

Wilk



Twój wilk pomoże ci w pokonaniu niebezpiecznych potworów!

→ Za każdym razem, gdy przeprowadzasz akcję „Zwalczanie potworów” i rzucaś kostką walki, możesz dodać +1 do wyrzuconej cyfry.

Kot



Twój kot odstraszy niebezpieczne potwory!

→ Za każdym razem, gdy przeprowadzasz akcję „Zbieranie bloków”, pierwszy blok ciemności nie zadziała. Jeśli wyciągniesz więcej bloków ciemności, wówczas mają one normalne działanie.

Lis




Twój lis znalazł coś dla ciebie!

→ Za każdym razem, gdy przeprowadzasz akcję „Zbieranie bloków”, możesz zachować dodatkowy blok materiału (oprócz czerwienitu), który nie pasuje do twojego symbolu zbierania. Możesz to zrobić także wtedy, gdy twój ruch nie był skuteczny i gdy nie wyciągnąłeś żadnych pasujących bloków.

Panda



Twoja panda jest taka puszysta, że nawet złosadnicy stają się nieco przyjaźniejsi!

→ Za każdym razem, gdy przeprowadzasz akcję „Zwalczanie potworów” i rzucaś kostką walki, pierwszy symbol  nie zadziała. Jeśli wyrzucisz ten symbol więcej niż raz, wówczas ma on normalne działanie.

Koń



Z twoim koniem możesz szybciej poznać świat!

→ Za każdym razem, gdy przeprowadzasz akcję „Odkrywanie świata”, możesz położyć dwa kafelki świata zamiast jednego i włożyć bloki do woreczka.

Lama



Twoja lama nosi skrzynię, w której czeka na ciebie dodatkowe miejsce do przechowywania!

→ Masz więc jedno wolne miejsce w ekwipunku, w którym zmieści się jeden blok. To dotyczy wszystkich bloków (drewna, kamienia, piasku, czerwienitu i ciemności).

# MINECRAFT

## HEROES OF THE VILLAGE

RODINNÁ HRA MINECRAFT  
PRO 2-4 HRÁČE\* OD 7 LET

CZ

Ve hře „**Minecraft: Heroes of the Village**“ potřebují obyvatelé vesnice vaši pomoc k obraně proti nepřátelským zločincům.

Spolupracujte, abyste zabránili přepadení, než zločinci dorazí do vesnice. Objevujte svět, sbírejte bloky, bojujte s příšerami a budujte stavby na obranu vesnice. Při vašem dobrodružství vás podpoří zvířecí společníci!

Můžete se stát hrdiny vesnice?

### Obsah

1. 25 bloků: 6x dřevo (hnědé), 6x kámen (šedý), 6x písek (běžový), 3x rudit (červený), 4x temnota (černý)
2. 18 karet se světy
3. 4 barevné dvojité stojánky + 4 odpovídající karty inventáře
4. 6 kartiček hráčů + 6 karet hráčů
5. 6 kartiček zvířat + 6 karet zvířat
6. 9 karet staveb + 3 stojánky
7. 12 kartiček s příšerami
8. 1 startovní pole
9. 1 cesta zločnicka
10. 1 figurka zločnicka + 1 stojánek
11. 1 bojová kostka (černá)
12. 1 kostka zločnicka (bílá)
13. 1 sáček



\* Pouze z důvodu lepší čitelnosti se používá jazykový tvar rodu mužského, který má být ve všech případech rodově neutrální.



## KONSTRUKCE

### A Hrací figurka a výběr zvířete

1. Každý z hráčů si vybere jednu barvu hráče. Vezměte si **dvojitý stojánek** ve stejné barvě a příslušnou **kartu inventáře**.
2. Vyberte si jednu ze šesti postav na **kartičkách hráčů** a k tomu si vezměte odpovídající **kartu hráče**.
3. Vyberte si zvířecího průvodce a vezměte si příslušnou **kartičku zvířete** a odpovídající **kartu zvířete**. Každé zvíře má zvláštní schopnost. K tomu najdete více informací v části „Zvířata a jejich speciální schopnosti“.
4. Umístěte svou kartičku hráče a kartičku zvířete do dvojitého stojánu v barvě vašeho hráče. To je vaše **hrací figurka**.
5. Vezměte si kartu inventáře své barvy a na levou stranu připojte kartu hráče a na pravou stranu kartu zvířete. Dílky do sebe zapadnou jako skládačka a vytvoří **kompletní inventář hráče**, který si položte před sebe.



### B Vytvoření herního světa

1. Umístěte do **sáčku** čtyři bloky, které jsou vyobrazeny na zadní straně startovního pole: 1x dřevo (hnědý), 1x kámen (šedý), 1x písek (béžový), 1x temnota (černý).
2. Položte **startovní pole** lícem nahoru do středu stolu. Prostřední pole je vesnice, kterou máte chránit. Umístěte tam své hrací figurky. Ke startovnímu poli připojte v horní části dílek s **cestou zákeřníka**.
3. Postavte **figurku zákeřníka** na pole 9 cesty zákeřníka. Položte zbývající **tři bloky temnoty** na **pole 5, 6 a 7** cesty zákeřníka.

**TIP:** Hrajete-li s mladšími dětmi a/nebo chcete snazší začátek, můžete postavit figurku zákeřníka na pole 11 cesty zákeřníka.

4. Zamíchejte 18 karet se světy a rozdělte je na 3 hromádky a otočte je nahoru tou stranou, kde jsou vyobrazeny bloky. Položte tyto hromádky nad startovní pole na stůl.
5. Ostatních 18 bloků položte vedle karet se světy.
6. Vyberte jednu **sadu staveb**. Pro vaše první herní partie se nejlépe hodí sada pro začátečníky (s kartami staveb 1-3). Později můžete své dovednosti prokázat se sadami pro pokročilé a experty (karty staveb 4-6, příp. karty staveb 7-9). Umístěte tři karty staveb ze zvolené sady nad startovní pole. Ostatní karty staveb nejsou pro tuto hru potřeba. Vraťte je zpět do krabice.
7. Zamíchejte 12 **kartiček příšer** a položte je lícem dolů nad startovní pole. Vedle položte černou **bojovou kostku**.
8. Připravte bílou **kostku zákeřníka** pro začínajícího hráče.

## CÍL HRY

Postavte společně tři stavby, které jste si vybrali, než zákeřníci dorazí do vesnice.

## PRAVIDLA HRY

Kdo naposledy ochočil zvíře v Minecraftu, začíná. Ještě se to nikomu nepodařilo? Pak začíná nejmladší hráč.

Když jste na řadě, provedete přesně **DVĚ AKCE**.  
Můžete také provést stejnou akci dvakrát.

Možné akce:

1. Objevujte svět
2. Sbírejte bloky
3. Bojujte s příšerami
4. Stavte

### Upozornění:

- **Pohyb** vaší hrací figurkou se **nepočítá** jako akce. Můžete se zcela svobodně pohybovat po světě – před, po, a dokonce i mezi vašimi dvěma akcemi. Pokud chcete provést akci na určitém místě, musíte umístit svou figurku na odpovídající kartu světa nebo na startovní pole.
- Na každé kartě světa a na startovním poli může být současně několik figurek.

### Akce 1: Objevujte svět

Přejděte na kartu světa, ke které chcete přiložit novou kartu světa. Přikládat můžete ke všem volným stranám startovního pole nebo k již vyloženým kartám světa.

Vyberte si jednu kartu světa, která leží nahoře na třech hromádkách. Nyní vezměte ze zásob 1-3 bloky, které jsou na ní vyobrazeny, a vložte je do sáčku. Poté kartu světa otočte a položte ji na prázdné místo, které jste si vybrali. Takto rozšíříte svůj herní svět.



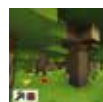
***Příklad:** Nacházíte se na levém poli startovního pole. Nové karty světa můžete přiložit k zeleně označeným stranám.*

### Upozornění:

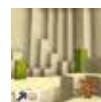
- Pokud se v průběhu hry na kartě světa objeví na zadní straně bloky (všechny nebo některé), které již nejsou v zásobě, stále ji můžete přiložit. Bloky, které jsou ještě k dispozici, vložte do sáčku a zbytku si nevšímejte.
- Jsou na horních kartách světa na všech třech hromádkách zobrazeny bloky, které již nejsou v zásobě a/nebo již nejsou pro stavění potřebné? Pak smíte tyto karty světa přikládat ke svému světu (aniž byste vkládali zobrazené bloky do sáčku), dokud se na kartě světa na jedné ze tří hromádek neobjeví bloky, které ještě potřebujete. Toto se nepočítá jako akce.

### Akce 2: Sbírejte bloky

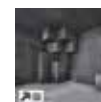
Bloky můžete sbírat, pokud stojíte na kartě světa se symbolem sbírání. Existují tři různé typy karet světa se symbolem sbírání: dřevo najdete v lesích, písek v pouštích a kámen v jeskyních. Na startovním poli, které sousedí s vesnicí, již najdete kartu světa se symbolem sbírání pro dřevo, kámen a písek.



*Karta světa se symbolem sbírání pro dřevo*



*Karta světa se symbolem sbírání pro písek*

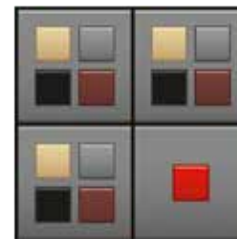


*Karta světa se symbolem sbírání pro kámen*

Pokud zvolíte tuto akci, musíte stát na kartě světa s odpovídajícím symbolem sbírání, ze které chcete sbírat bloky. Vytáhněte si **tři bloky ze sáčku** (bez nahlédnutí dovnitř).

Zda je vaše akce úspěšná, závisí na tom, které bloky najdete:

- **Bloky neodpovídají symbolu sbírání na kartě světa:** Vložte tyto bloky zpět do sáčku.
- **Bloky odpovídají symbolu sbírání na kartě světa:** Tyto bloky si můžete ponechat a odložit je do svého inventáře.
- **Rudit:** Rudit je speciální blok, který není na žádných kartách světa se symbolem sbírání. Pokud jste si vytáhli ruditový blok, můžete si jej ponechat (navíc k blokům, které odpovídaly symbolům sbírání) a vložit jej do svého speciálního inventáře ruditů.
- **Temnota:** Ach ne, kopali jste příliš hluboko! Ve tmě číhají příšery... Pokud jste vytáhli blok temnoty, narazili jste na příšeru! Vložte blok temnoty zpět do sáčku. Stále si můžete ponechat bloky, které odpovídají symbolu sbírání, a rudit. Poté položte kartičku příšery na symbol sbírání. Tento symbol sbírání je nyní zablokován příšerou a nemůžete tam sbírat bloky, dokud jeden z vás nebude bojovat s příšerou a neporazí ji (viz akce 3: Bojujte s příšerami).
- **Upozornění:** I když vytáhnete ze sáčku několik bloků temnoty v rámci jedné akce, musíte na symbol sbírání položit pouze jednu kartičku příšery. Pokud jsou v ojedinělých případech v sáčku méně než tři bloky, vytahujete pouze ty, které jsou k dispozici.

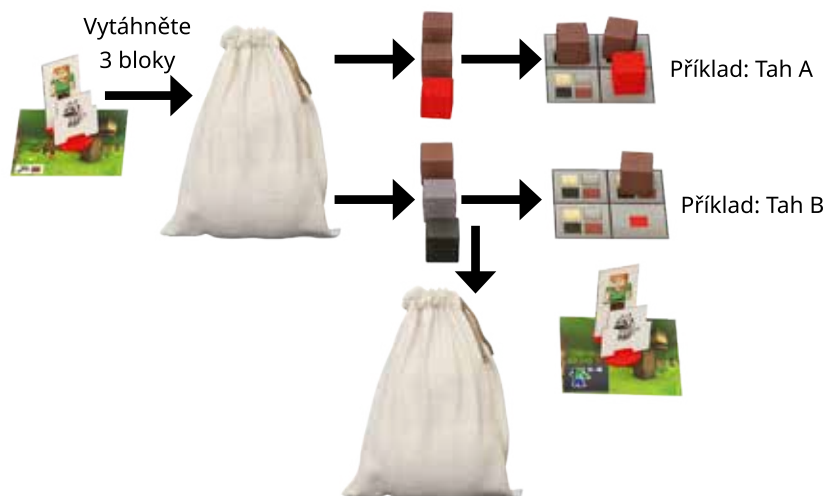


Inventář hráčů:

- tři místa v inventáři pro dřevo, kámen, písek a bloky temnoty (viz akce 3: Bojujte s příšerami)
- speciální místo v inventáři pro rudit

**SMÍTE SI PONECHAT POUZE TOLIK BLOKŮ, KOLIK MÁTE JEŠTĚ VOLNÝCH MÍST V INVENTÁŘI!**

**TIP:** Do sáčku se můžete kdykoli podívat a zjistit, jaké bloky se v něm aktuálně nacházejí. Nezapomeňte poté bloky zamíchat, aniž byste se dívali!



Příklad tahu A: Stojíte na kartě světa se symbolem sbírání pro dřevo a vytáhnete si dva dřevěné bloky a jeden ruditový blok. Ve vašem inventáři je stále dost místa. Proto smíte odložit všechny tři bloky do svého inventáře.

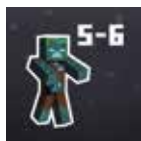
Příklad tahu B: Stojíte na kartě světa se symbolem sbírání pro dřevo a vytáhnete si jeden blok dřeva, jeden kámen a jeden blok temnoty. Dřevěný blok smíte umístit do svého inventáře. Kámen a blok temnoty vložte zpět do sáčku a položte kartičku příšery na symbol sbírání.



### Akce 3: Bojujte s příšerami



Snadná



Střední



Těžká

Chcete-li odstranit příšeru ze zablokovaného symbolu sbírání, musíte s ní bojovat. Chcete-li to provést, musíte se nacházet na kartě světa s kartičkou příšery. Chcete-li zjistit, zda je váš útok úspěšný, můžete až 3x házet bojovou kostkou. Všechny příšery mají bojovou hodnotu. Ta je uvedena na kartičce příšery a činí 4 až 6.

Zatímco snadnou příšeru můžete porazit již čtyřkou nebo vyšším číslem, těžkou příšeru můžete porazit pouze tehdy, když hodíte šestku.

Jakmile porazíte příšeru, akce je u konce (nemůžete tedy znovu házet kostkami, i když jste ještě neházeli 3krát). Pokud jste hodili 3x a nepodařilo se vám příšeru porazit, akce je u konce a kartička příšery zůstane tam, kde je.

- **Hodili jste (alespoň) odpovídající číslo a úspěšně porazili příšeru!** Odstraňte příšeru z karty světa a odložte ji stranou (pokud jsou během hry všechny příšery odloženy stranou, zamíchejte je a znovu je umístěte na hromádku lícem dolů). Za odměnu můžete ihned vytáhnout tři bloky ze sáčku a ponechat si libovolně jeden z nich (pokud máte ještě volné místo v inventáři). Pokud si vytáhnete blok temnoty, můžete si jej ponechat a umístit na jedno ze svých tří běžných míst inventáře (ne na místo pro rudity). Později můžete blok temnoty použít jako jakýkoli blok při budování staveb ve vesnici.
- **Hodili jste jeden ze dvou symbolů zákeřníka!** Když hodíte jeden z těchto symbolů, má to následující důsledky.



Zákeřníci jsou zastrašeni! Posuňte figurku zákeřníka na cestě zákeřníka o **jedno pole zpět** (směrem od vesnice).



Zákeřníci využívají čas, kdy jste zaneprázdněni příšerou, a přicházejí blíž a blíž! Posuňte figurku zákeřníka na cestě zákeřníka o **jedno pole dopředu** (směrem k vesnici).

### Akce 4: Stavte



Abyste mohli postavit stavbu, musíte se nacházet ve vesnici. Zde můžete použít své bloky nasbírané v inventáři.

Na kartách staveb můžete vidět, které bloky jsou vždy zapotřebí. Položte potřebné bloky vedle příslušné karty stavby.

- V jedné akci můžete umístit libovolný počet bloků, dokonce u různých staveb.
- Společně můžete stavět všechny stavby najednou.
- Nemusíte stavět stavby v určitém směru nebo pořadí (např. zdola nahoru).
- Bloky temnoty můžete použít místo jakéhokoli jiného bloku. Pokud je umístíte vedle stavby, nemusíte se přímo rozhodovat, za který blok mají být použity (pokud pro tuto stavbu stále chybí více bloků). Pokud máte v inventáři bloky, které již na stavby nepotřebujete, můžete je během akce "Stavte" uložit do krabice.

Pokud jste položili všechny potřebné bloky pro stavbu, je **stavba dokončena**. Umístěte ji do stojánku a postavte ji do vesnice na startovní pole. Bloky, které jste použili na budování této stavby, nechte ležet (nevrací se zpět do sáčku nebo do zásob).

Za každou dokončenou stavbu můžete figurku zákeřníka posunout o jedno pole na cestě zákeřníka zpět ( pryč od vesnice).

## Konec tahu: Zákeřníci

Na konci vašeho tahu (po provedení dvou akcí) musíte hodit kostkou zákeřníka.



Zákeřníci se stále přibližují! Přesuňte figurku zákeřníka na cestě zákeřníka o jedno pole dopředu (směrem k vesnici).



Měli jste štěstí! Zákeřníci se v tomto tahu nehýbou.

Poté je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček atd. Jakmile zákeřníci dosáhnou **pole 7, 6 a 5 na cestě zákeřníka**, musíte do sáčku vložit příslušný blok temnoty, který leží na tomto poli. Svět je stále nebezpečnější! Pravděpodobnost, že při sbírání bloků potkáte příšeru, se zvyšuje.

## KONEC HRY

- Pokud dokončíte tři stavby dřívě, než dorazí do vesnice zákeřníci, okamžitě společně vyhráváte. Gratulujeme, nyní jste hrdinové vesnice!
- Pokud zákeřníci dorazí do vesnice dřívě, než dokončíte své stavby, okamžitě jste společně prohráli. Příště to určitě vyjde!

## Zvířata a jejich speciální schopnosti

Vlk



Váš vlk vám pomůže bojovat s nebezpečnými příšerami!  
→ Kdykoli provádíte akci „Bojujte s příšerami“ a hodíte bojovou kostkou, smíte k výsledku kostky připočítat +1.

Kočka



Vaše kočka udržuje nebezpečné příšery dál od vás!  
→ Kdykoli provádíte akci „Sbírejte bloky“, nebude mít první blok temnoty žádný účinek. Pokud si vytáhnete další bloky temnoty, budou mít normální účinek.


Liška



Vaše liška pro vás něco našla!  
→ Kdykoli provádíte akci „Sbírejte bloky“, smíte si ponechat další blok materiálu (kromě ruditu), který neodpovídá symbolu sbírání. To platí i v případě, že váš tah byl jinak neúspěšný a nevytáhli jste žádné vhodné bloky.

Panda



Vaše panda je tak hebká, že dokonce i zákeřníci začnou být o něco přátelštější!  
→ Kdykoli provádíte akci „Bojujte s příšerami“ a hodíte bojovou kostkou, nebude mít první symbol  žádný účinek. Pokud si vytáhnete další bloky temnoty, budou mít normální účinek.

Kůň



Se svým koněm můžete objevovat svět rychleji!  
→ Kdykoli provádíte akci „Objevujte svět“, můžete umístit dvě karty světa místo jedné a vložit příslušné bloky do sáčku.

Lama



Vaše lama vám nese truhlu s extra úložným prostorem!  
→ Máte ještě jedno místo pro inventář navíc, na které můžete uložit jeden blok. To platí pro všechny bloky (dřevo, kámen, písek, rudit a temnota).

# MINECRAFT

## HEROES OF THE VILLAGE

RODINNÁ HRA MINECRAFT

PRE 2-4 HRÁČOV\* OD 7 ROKOV

SK

V hre „Minecraft: Heroes of the Village“ potrebujú obyvatelia dediny vašu pomoc na obranu proti nepriateľským záškodníkom.

Spolupracujte, aby ste zabránili prepadnutiu, kým záškodníci dorazia do dediny. Objavujte svet, zbierajte bloky, bojujte s príšerami a budujte stavby na obranu dediny. Pri vašom dobrodružstve vás podpora zvierací spoločníci!

Môžete sa stať hrdinami dediny?

### Obsah

1. 25 blokov: 6x drevo (hnedé), 6x kameň (šedé), 6x piesok (béžové), 3x rudit (červené), 4x temnota (čierna)
2. 18 kariet so svetmi
3. 4 farebné dvojité stojančeky + 4 zodpovedajúce karty inventára
4. 6 kartičiek hráčov + 6 kariet hráčov
5. 6 kartičiek zvierat + 6 kariet zvierat
6. 9 kariet stavieb + 3 stojančeky
7. 12 kartičiek s príšerami
8. 1 štartové pole
9. 1 cesta záškodníka
10. 1 figúrka záškodníka + 1 stojanček
11. 1 bojová kocka (čierna)
12. 1 kocka záškodníka (biela)
13. 1 vrecúško



\*Iba z dôvodu lepšej čitateľnosti sa používa jazykový tvar mužského rodu, ktorý má byť vo všetkých prípadoch rodovo neutrálny.



# VÝSTAVBY

## A Hracia figúrka a výber zvieratá

1. Každý z hráčov si vyberie jednu farbu hráča. Vezmite si **dvojitý stojanček** v rovnakej farbe a príslušnú **kartu inventára**.
2. Vyberte si jednu zo šiestich postáv na **kartičkách hráčov** a k tomu si vezmite zodpovedajúcu **kartu hráča**.
3. Vyberte si zvieracieho sprievodcu a vezmite si príslušnú **kartičku zvieratá** a zodpovedajúcu **kartu zvieratá**. Každé zviera má zvláštnu schopnosť. K tomu nájdete viac informácií v časti „Zvieratá a ich špeciálne schopnosti“.
4. Umiestnite svoju kartičku hráča a kartičku zvieratá do dvojitého stojančeka vo farbe vášho hráča. To je vaša **hracia figúrka**.
5. Vezmite si kartu inventára svojej farby a na ľavú stranu pripojte kartu hráča a na pravú stranu kartu zvieratá. Dieliky do seba zapadnú ako skladačka a vytvoria **kompletný inventár hráča**, ktorý si položíte pred seba.



## B Vytvorenie herného sveta

1. Umiestnite do **vrecúška** štyri bloky, ktoré sú vyobrazené na zadnej strane štartového poľa: 1x drevo (hnedý), 1x kameň (šedý), 1x piesok (béžový), 1x temnota (čierny).
2. Položte **štartové pole** lícom nahor do stredu stola. Prostredné pole je dedina, ktorú máte chrániť. Umiestnite tam svoje hracie figúrky. K štartovému poľu pripojte v hornej časti dielik s **cestou záškodníka**.
3. Postavte **figúrku záškodníka** na pole 9 cesty záškodníka. Položte zvyšné **tri bloky temnoty** na **polia 5, 6 a 7** cesty záškodníka.

**TIP:** Ak hráte s mladšími deťmi a/alebo chcete jednoduchší začiatok, môžete postaviť figúrku záškodníka na pole 11 cesty záškodníka.

4. Zamiešajte 18 kariet so svetmi, rozdeľte ich na 3 kôpky a otočte ich hore tou stranou, kde sú vyobrazené bloky. Položte tieto kôpky nad štartové pole na stôl.
5. Ostatných 18 blokov položte vedľa kariet so svetmi.
6. Vyberte jednu **sadu stavieb**. Pre vaše prvé herné partie sa najlepšie hodí sada pre začiatočníkov (s kartami stavieb 1-3). Neskôr môžete svoje schopnosti preukázať so sadami pre pokročilých a odborníkov (karty stavieb 4-6, príp. karty stavieb 7-9). Umiestnite tri karty stavieb zo zvolenej sady nad štartové pole. Ostatné karty stavieb nie sú pre túto hru potrebné. Vráťte ich späť do krabice.
7. Zamiešajte 12 **kartičiek príšer** a položte ich lícom dole nad štartové pole. Vedľa položte čiernu **bojovú kocku**.
8. Pripravte bielu **kocku záškodníka** pre začínajúceho hráča.

## CIEĽ HRY

Postavte spoločne tri stavby, ktoré ste si vybrali, kým záškodníci dorazia do dediny.

## PRAVIDLÁ HRY

Kto naposledy skrotil zviera v Minecrafte, začína. Ešte sa to nikomu nepodarilo? Potom začína najmladší hráč.

Keď ste na rade, vykonáte presne **DVE AKCIE**.  
Môžete tiež vykonať rovnakú akciu dvakrát.

Možné akcie:

1. Objavujte svet
2. Zbierajte bloky
3. Bojujte s príšerami
4. Stavajte

### Upozornenie:

- **Pohyb** vašou hracou figúrkou sa **nepočíta** ako akcia. Môžete sa úplne slobodne pohybovať po svete - pred, po a dokonca aj medzi vašimi dvoma akciami. Ak chcete vykonať akciu na určitom mieste, musíte umiestniť svoju figúrku na zodpovedajúcu kartu sveta alebo na štartové pole.
- Na každej karte sveta a na štartovom poli môže byť súčasne niekoľko figúrok.



### Akcia 1: Objavujte svet

Prejdite na kartu sveta, ku ktorej chcete priložiť novú kartu sveta. Príkladať môžete ku všetkým voľným stranám štartového pola alebo k už vyloženým kartám sveta.

Vyberte si jednu kartu sveta, ktorá leží navrchu, na troch kôpkach. Teraz zoberte zo zásob 1-3 bloky, ktoré sú na nej vyobrazené a vložte ich do vrecúška. Potom kartu sveta otočte a položte ju na prázdne miesto, ktoré ste si vybrali. Takto rozšírite svoj herný svet.



**Príklad:** Nachádzate sa na ľavom poli štartového pola. Nové karty sveta môžete priložiť k **zeleno** označeným stranám.

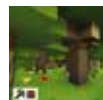
### Upozornenie:

- Ak sa v priebehu hry na karte sveta objavia na zadnej strane bloky (všetky alebo niektoré), ktoré už nie sú v zásobe, stále ju môžete priložiť. Bloky, ktoré sú ešte k dispozícii, vložte do vrecúška a zvyšok si nevšímajte.
- Sú na horných kartách sveta na všetkých troch kôpkach zobrazené bloky, ktoré už nie sú v zásobe a/alebo už nie sú pre stavanie potrebné? Potom môžete tieto karty sveta prikladať k svojmu svetu (bez toho, aby ste vkladali zobrazené bloky do vrecúška), kým sa na karte sveta na jednej z troch kôpok neobjavia bloky, ktoré ešte potrebujete. Toto sa nepočíta ako akcia.



### Akcia 2: Zbierajte bloky

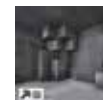
Bloky môžete zbierať, pokiaľ stojíte na karte sveta so symbolom zbierania. Existujú tri rôzne typy kariet sveta so symbolom zbierania: drevo nájdete v lesoch, piesok v púšťach a kameň v jaskyniach. Na štartovom poli, ktoré susedí s dedinou, už nájdete kartu sveta so symbolom zbierania pre drevo, kameň a piesok.



Karta sveta so symbolom zbierania pre drevo



Karta sveta so symbolom zbierania pre piesok

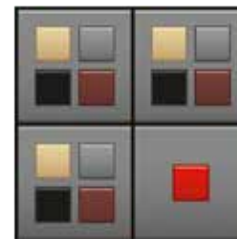


Karta sveta so symbolom zbierania pre kameň

Ak zvolíte túto akciu, musíte stáť na karte sveta so zodpovedajúcim symbolom zbierania, z ktorej chcete zbierať bloky. Vytiahnite si **tri bloky z vrecúška** (bez nahliadnutia dovnútra).

Či je vaša akcia úspešná, závisí od toho, ktoré bloky nájdete:

- **Bloky nezodpovedajú symbolu zbierania na karte sveta:**  
Vložte tieto bloky späť do vrecúška.
- **Bloky zodpovedajú symbolu zbierania na karte sveta:** Tieto bloky si môžete ponechať a odložiť ich do svojho inventára.
- **Rudit:** Rudit je špeciálny blok, ktorý nie je na žiadnych kartách sveta so symbolom zbierania. Pokiaľ ste si vytiahli ruditový blok, môžete si ho ponechať (navyše k blokom, ktoré zodpovedali symbolom zbierania) a vložiť ho do svojho špeciálneho inventára ruditov.
- **Temnota:** Ach nie, kopali ste príliš hlboko! V tme číhajú príšery. Ak ste vytiahli blok temnoty, narazili ste na príšeru! Vložte blok temnoty späť do vrecúška. Stále si môžete ponechať bloky, ktoré zodpovedajú symbolu zbierania a ruditu. Potom položte kartičku príšer na symbol zbierania. Tento symbol zbierania je teraz zablokovaný príšerou a nemôžete tam zbierať bloky, kým jeden z vás nebude bojovať s príšerou a neporazí ju (viď akcia 3: Bojujte s príšerami).
- **Upozornenie:** Aj keď vytiahnete z vrecúška niekoľko blokov temnoty v rámci jednej akcie, musíte na symbol zbierania položiť iba jednu kartičku príšery. Ak sú v ojedinelých prípadoch vo vrecúšku menej ako tri bloky, vyťahujete iba tie, ktoré sú k dispozícii.

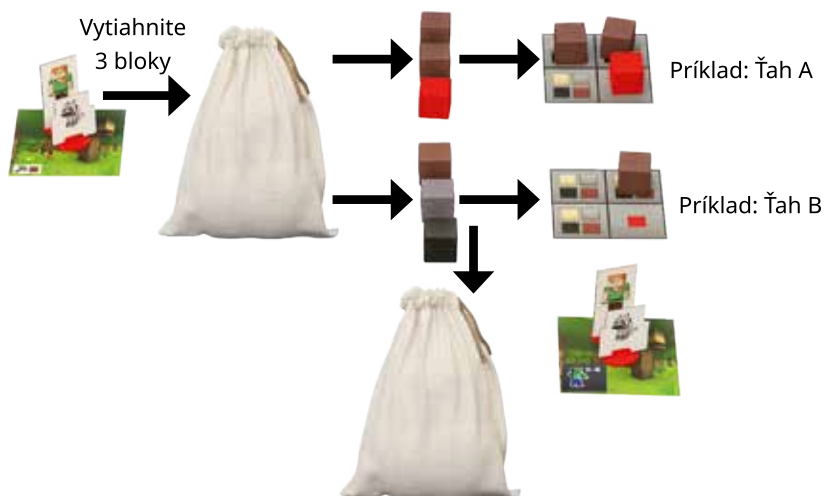


Inventár hráčov:

· tri miesta v inventári pre drevo, kameň, piesok a bloky temnoty (pozri 3. akcia: "Bojujte s príšerami"); špeciálne miesto v inventári pre rudit.

**MÔŽETE SI PONECHAŤ IBA TOĽKO BLOKOV, KOĽKO MÁTE EŠTE VOĽNÝCH MIEST V INVENTÁRI!**

**TIP:** Do vrecúška sa môžete kedykoľvek pozrieť a zistiť, aké bloky sa v ňom aktuálne nachádzajú. Nezabudnite potom bloky zamiešať bez toho, aby ste sa pozerali!



Príklad ťahu A: Stojíte na karte sveta so symbolom zbierania pre drevo a vytiahnete si dva drevené bloky a jeden ruditový blok. Vo vašom inventári je stále dost' miesta. Preto môžete odložiť všetky tri bloky do svojho inventára.

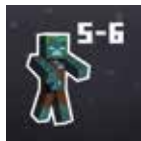
Príklad ťahu B: Stojíte na karte sveta so symbolom zbierania pre drevo a vytiahnete si jeden blok dreva, jeden kameň a jeden blok temnoty. Drevený blok môžete umiestniť do svojho inventára. Kameň a blok temnoty vložte späť do vrecúška a položte kartičku príšery na symbol zbierania.



### Akcia 3: Bojujte s príšerami



Jednoduchá



Stredná



Ťažká

Ak chcete odstrániť príšeru zo zablokovaného symbolu zbierania, musíte s ňou bojovať. Ak to chcete urobiť, musíte sa nachádzať na karte sveta s kartičkou príšery. Ak chcete zistiť, či je váš útok úspešný, môžete **až 3-krát hádzať bojovou kockou**. Všetky príšery majú bojovú hodnotu. Tá je uvedená na kartičke príšery a je 4 až 6.

Zatiaľ čo jednoduchú príšeru môžete poraziť už štvorkou alebo vyšším číslom, ťažkú príšeru môžete poraziť iba vtedy, keď hodíte šestku.

Akonáhle porazíte príšeru, akcia je na konci (nemôžete teda znovu hádzať kockami, aj keď ste ešte nehádzali 3-krát). Ak ste hodili 3-krát a nepodarilo sa vám príšeru poraziť, akcia je na konci a kartička príšery zostane tam, kde je.

▪ **Hodili ste (aspoň) zodpovedajúce číslo a úspešne porazili príšeru!**

Odstráňte príšeru z karty sveta a odložte ju na stranu (ak sú počas hry všetky príšery odložené na stranu, zamiešajte ich a znovu ich umiestnite na kôpku lícom dole). Za odmenu môžete ihneď vytiahnuť **tri bloky z vrecúška a ponechať si jeden ľubovoľný z nich** (ak máte ešte voľné miesto v inventári). Pokiaľ si vytiahnete blok temnoty, môžete si ho ponechať a umiestniť na jedno zo svojich troch bežných miest inventára (nie na miesto pre rudity). Neskôr môžete blok temnoty použiť ako akýkoľvek blok pri budovaní stavieb v dedine.

▪ **Hodili ste jeden z dvoch symbolov záškodníka!**

Keď hodíte jeden z týchto symbolov, má to nasledujúce dôsledky.



Záškodníci sú zastrašení! Posuňte figúrku záškodníka na ceste záškodníka **o jedno pole späť** (smerom od dediny).



Záškodníci využívajú čas, kedy ste zaneprázdnení príšerou a prichádzajú bližšie a bližšie! Posuňte figúrku záškodníka na ceste záškodníka **o jedno pole dopredu** (smerom k dedine).

### Akcia 4: Stavajte



Aby ste mohli postaviť stavbu, musíte sa nachádzať v dedine. Tu môžete použiť svoje bloky nazbierané v inventári.

Na kartách stavieb môžete vidieť, ktoré bloky sú vždy potrebné. Položte potrebné bloky vedľa príslušnej karty stavby.

- V jednej akcii môžete umiestniť ľubovoľný počet blokov, dokonca pri rôznych stavbách.
- Spoločne môžete stavať všetky stavby naraz.
- Nemusíte stavať stavby v určitom smere alebo poradí (napr. zdola nahor).
- Bloky temnoty môžete použiť namiesto akéhokoľvek iného bloku. Pokiaľ ich umiestnite vedľa stavby, nemusíte sa priamo rozhodovať, za ktorý blok majú byť použité (pokiaľ pre túto stavbu stále chýba viac blokov).
- Pokiaľ máte v inventári bloky, ktoré už na stavby nepotrebuje, môžete ich počas akcie "Stavajte" uložiť do krabice.

Pokiaľ ste položili všetky potrebné bloky pre stavbu, je **stavba dokončená**. Umiestnite ju do stojančeka a postavte ju do dediny na štartové pole. Bloky, ktoré ste použili na budovanie tejto stavby, nechajte ležať (nevracajú sa späť do vrecúška alebo do zásob).

Za každú dokončenú stavbu môžete figúrku záškodníka posunúť o jedno pole na ceste záškodníka späť (preč od dediny).

## Koniec ťahu: Záškodníci

Na konci vášho ťahu (po vykonaní dvoch akcií), musíte hodiť kockou záškodníka.



Záškodníci sa stále približujú! Presuňte figúrku záškodníka na ceste záškodníka o jedno pole dopredu (smerom k dedine).



Mali ste šťastie! Záškodníci sa v tomto ťahu nehýbu.

Potom je na rade ďalší hráč v smere hodinových ručičiek atď. Akonáhle záškodníci dosiahnu polia **7, 6 a 5 na ceste záškodníka**, musíte do vrecúška vložiť príslušný blok temnoty, ktorý leží na tomto poli. Svet je stále nebezpečnejší! Pravdepodobnosť, že pri zbieraní blokov stretnete príšeru, sa zvyšuje.

## KONIEC HRY

- Pokiaľ dokončíte tri stavby skôr, než dorazia do dediny záškodníci, okamžite spoločne vyhrávate. Gratulujeme, teraz ste hrdinovia dediny!
- Ak záškodníci dorazia do dediny skôr, ako dokončíte svoje stavby, okamžite ste spoločne prehrali. Nabudúce to určite vyjde!

## Zvieratá a ich špeciálne schopnosti

Vlk



Váš vlk vám pomôže bojovať s nebezpečnými príšerami!  
→ Kedykoľvek vykonávate akciu „Bojujte s príšerami“ a hodíte bojovou kockou, môžete k výsledku kocky pripočítať +1.

Mačka



Vaša mačka udržuje nebezpečné príšery ďalej od vás!  
→ Kedykoľvek vykonávate akciu „Zbierajte bloky“, nebude mať prvý blok temnoty žiadny účinok. Pokiaľ si vytiahnete ďalšie bloky temnoty, budú mať normálny účinok.


Líška



Vaša líška pre vás niečo našla!  
→ Kedykoľvek vykonávate akciu „Zbierajte bloky“, môžete si ponechať ďalší blok materiálu (okrem ruditu), ktorý nezodpovedá symbolu zbierania. To platí aj v prípade, že váš ťah bol inak neúspešný a nevytiahli ste žiadne vhodné bloky.

Panda



Vaša panda je tak hebká, že dokonca aj záškodníci začnú byť o niečo priateľskejší!  
→ Kedykoľvek vykonávate akciu „Bojujte s príšerami“ a hodíte bojovou kockou, nebude mať prvý symbol  žiadny účinok. Pokiaľ si vytiahnete ďalšie bloky temnoty, budú mať normálny účinok.

Kôň



So svojim koňom môžete objavovať svet rýchlejšie!  
→ Kedykoľvek vykonávate akciu „Objavujte svet“, môžete umiestniť dve karty sveta namiesto jednej a vložiť príslušné bloky do vrecúška.

Lama



Vaša lama vám nesie truhlicu s extra úložným priestorom!  
→ Máte ešte jedno miesto pre inventár navyše, na ktoré môžete uložiť jeden blok. To platí pre všetky bloky (drevo, kameň, piesok, rudit a temnota).

# MINECRAFT

## HEROES OF THE VILLAGE

MINECRAFT CSALÁDI TÁRSASJÁTÉK

2-4 JÁTÉKOS RÉSZÉRE\* 7 ÉVES KORTÓL

HU

A „Minecraft: Heroes of the Village” játékban a falubelieknek szükségük van a segítségedre, hogy megvédjék magukat az ellenséges Illagerek ellen.

Akadályozzátok meg együtt a rajtaütést, mielőtt az Illagerek elérik a falut. Fedezzék fel a világot, gyűjtsenek blokkokat, harcoljatok szörnyekkel, és építsetek épületeket, hogy megvédjétek a falut. Az állattársak támogatni fognak a kalandban!

Vajon a falu hősei lesztek?

### A játék tartalma

1. 25 blokk: 6 fa (barna), 6 kő (szürke), 6 homok (bézs), 3 vöröskő (piros), 4 sötétség (fekete)
2. 18 világlapka
3. 4 színes dupla állvány + 4 hozzáillő leltártábla
4. 6 játékoslapka + 6 játékos tábla
5. 6 állatlapka + 6 állattábla
6. 9 épületkártya + 3 állvány
7. 12 szörnylapka
8. 1 kezdőmező
9. 1 Illager ösvény
10. 1 Illager figura + 1 állvány
11. 1 harci kocka (fekete)
12. 1 Illager kocka (fehér)
13. 1 zsák



\*Az általános hímnem nyelvi alakját, amely minden esetben nemileg semleges jelentésű, kizárólag a jobb olvashatóság érdekében használjuk.



## ÉPÍTKEZÉS

### A játékfigura és az állat kiválasztása

1. Minden játékos válasszon magának egy szint. Vedd el a hozzáillő **dupla állványt** és **leltártáblát**.
2. Válassz egyet a **játékoslapkák** hat karaktere közül, majd vedd el a megfelelő **játékos táblát**.
3. Válassz egy állattársat, és vedd el a megfelelő **állatlapkát** és **állattáblát**.  
Minden állatnak van egy különleges képessége. Erről bővebb információt az „Állatok és különleges képességeik” részben találsz.
4. Tedd játékoslapkáidat és állatlapkáidat a játékos színének megfelelő dupla állványba. Ez a te **karaktered**.
5. Rakjátok össze a játékos tábláitok és az állattábláitok puzzle darabjait a színeiteknek megfelelő leltártáblával. Ezután rakjátok ki magatok elé a **teljes játékosleltárt**.



### A játék világának felépítése

1. Helyezd a **zsákba** a kezdőmező hátoldalán látható négy blokkot: 1 x fa (barna), 1 x kő (szürke), 1 x homok (bézs), 1 x sötétség (fekete)
2. Helyezd a **kezdőmezőt** képpel felfelé az asztal közepére. A közepén lévő mező az a falu, amelyet meg kell védenetek. Állítsátok fel rajta a karaktereiteket. Rakd ki az **Illager ösvényt** a kezdőmező felső részétől.
3. Helyezd az **Illager figurát** az Illager ösvény 9. mezőjére. Tedd a maradék **három Sötétség blokkot** az Illager ösvény **5., 6. és 7. mezőjére**.

**TIPP:** Ha kisebb gyerekekkel játszotok és/vagy kisebb nehézségi fokon szeretnétek kezdeni, akkor az Illager figurát az Illager ösvény 11. mezőjére helyezhetitek.

4. Keverd meg a 18 világlapkát, és oszd őket 3 halomba úgy, hogy a blokkokat ábrázoló oldaluk felül legyen. Helyezd ezeket a halmokat az asztalra a kezdőmező fölé.
5. Tedd a maradék 18 blokkot a világlapkák mellé.
6. Válassz ki egy **épületkészletet**. A Kezdő készlet (az 1-3. építőkártyákkal) a legjobb az első játékokhoz. Később a Haladó és a Profi készletekkel (4-6. építőkártya és 7-9. építőkártya) bizonyíthatjátok képességeiteket. Tedd a három építőkártyát a kiválasztott készletből a kezdőmező fölé. A többi építőkártya nem szükséges ehhez a játékhoz. Tedd vissza őket a játékdobozba.
7. Keverd meg a 12 **szörnylapkát**, és helyezd őket képpel lefelé a kezdőmező fölé. Tedd melléjük a fekete harci kockát.
8. Készítsd oda a fehér **Illager kockát** a kezdő játékosnak.

## A JÁTÉK CÉLJA

Építsétek fel együtt a három kiválasztott épületet, mielőtt az Illagerek elérnék a falut.

## JÁTÉK MENET

Aki utoljára szelídített meg egy állatot Minecraftban, az kezdi a játékot. Senki nem csinált még ilyet? Akkor a legfiatalabb játékos kezd.

Amikor rád kerül a sor, pontosan két műveletet hajtasz végre. Ugyanazt a műveletet kétszer is végrehajthatod.

Lehetséges műveletek:

1. Felfedezheted a világot
2. Blokkokat gyűjthetsz
3. Szörnyekkel harcolhatsz
4. Építhetsz

### Tippek:

- A karakter **mozgatása nem** számít műveletnek. Teljesen szabadon mozoghattok a világban – a két művelet előtt, után és között is. Ha egy műveletet egy bizonyos helyen akartok végrehajtani, akkor a karaktereiteket a megfelelő világlapkára vagy a kezdőmezőre kell helyeznetek.
- Minden világlapkán és a kezdőmezőn egyszerre több játékfigura is lehet.



### 1. művelet: A világ felfedezése

Lépj arra a világlapkára, amelyhez új világlapkát szeretnél hozzáadni. A kezdőmező bármelyik szabad oldalára vagy a már kirakott világlapkák mellé helyezhetsz lapkákat.

Válassz ki egyet a három halom tetején levő világlapkák közül. Most vedd ki a készletből a rajta látható 1–3 blokkot, és tedd a zacskába. Ezután fordítsd meg a világlapkát, és helyezd tetszés szerint egy üres helyre. Így bővítheted játékvilágodat.



**Példa:** A kezdő mezőtől balra lévő mezőn állsz. A zölddel jelölt oldalak mellett új világlapkákat helyezhetsz el.

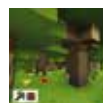
### Tippek:

- Ha a játék során egy világlapka hátoldalán olyan blokkok láthatók (részben vagy egészben), amelyek már nincsenek a készletben, a lapkát akkor is elhelyezhetitek. Tegyétek a maradék blokkokat a zsákba, és hagyjátok figyelmen kívül a többi.
- A legfelső világlapkákon mindhárom halomban olyan blokkok láthatók, amelyek már nincsenek készletben és/vagy már nem szükségesek az épületekhez? Ilyenkor ezeket a világlapkákat hozzáadhatjátok a világotokhoz (anélkül, hogy a rajtuk látható blokkokat a zacskába helyeznétek), amíg a három halom egyikének tetején lévő világlapkán végre azok a blokkok láthatók, amelyekre még szükségetek van. Ez nem számít műveletnek.

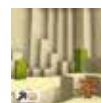


### 2. művelet: Blokkok gyűjtése

Blokkokat akkor gyűjthettek, ha olyan világlapkán álltok, amely gyűjtés szimbólummal van jelölve. Három különböző típusú világlapka létezik gyűjtés szimbólummal: Az erdőkben fát, a sivatagokban homokot és a barlangokban követ találtok. A falu szomszédságában lévő kezdőmezőben már találtok egy világlapkát a fa-, kő- és homokgyűjtés szimbólumával.



Világlapka fagyűjtés szimbólummal



Világlapka homokgyűjtés szimbólummal

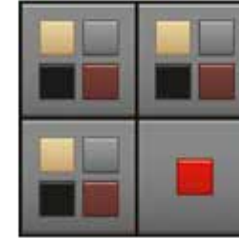


Világlapka kőgyűjtés szimbólummal

Ha ezt a műveletet választod, akkor olyan világlapkán kell állnod, amelyen a gyűjteni kívánt blokkok gyűjtés szimbóluma látható. Húzz **három blokkot a zsákból** (anélkül, hogy belenézni).

### A művelet sikere attól függ, hogy milyen blokkokat találtál:

- **A blokkok nem egyeznek a világlap gyűjtés szimbólumával:**  
Tedd vissza ezeket a blokkokat a zsákba.
- **A blokkok megfelelnek a világlap gyűjtés szimbólumának:**  
Ezeket a blokkokat megőrizheted és elhelyezheted a leltárodban.
- **Vöröskő:** A Vöröskő egy különleges blokk, amelyhez nincsenek gyűjtés szimbólummal ellátott világlapok. Ha egy Vöröskő blokkot húztál, megtarthatod (a gyűjtés szimbólumnak megfelelő blokkok mellett), és elhelyezheted a speciális Vöröskő leltárhelyeden.
- **Sötétség:** Ajaj, biztos túl mélyre ástál! A sötétségben szörnyek bújkálnak... Ha Sötétségblokkot húztál, egy szörnyeteggel fogsz összeakadni! Tedd vissza a Sötétségblokkot a zsákba. Továbbra is megtarthatod azokat a blokkokat, amelyek megfelelnek a gyűjtés szimbólumnak, valamint a Vöröskő blokkokat. Ezután helyezz egy szörny lapkát a gyűjtés szimbólumra. Ezt a gyűjtés szimbólumot most blokkolta a szörny, és addig nem gyűjthettek blokkokat ott, amíg valamelyikőtök meg nem küzd a szörnyel és le nem győzi (lásd 3. művelet: Harc szörnyekkel).
- **Tipp:** Még ha egy művelet során több sötétség blokkot is húzol a zsákból, csak egy szörnylapkát kell a gyűjtés szimbólumra helyezned. Ha ritka esetben háromnál kevesebb blokk van a zsákban, akkor csak a benne lévő blokkokat húzd ki.



#### Játékosleltár:

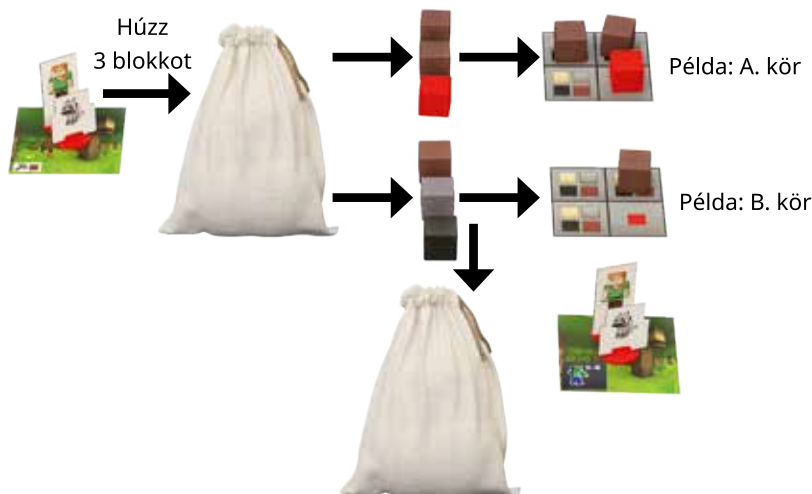
- három leltárhely a fa-, kő-, homok- és sötétségblokkok számára (lásd 3. művelet: Harc)
- egy speciális leltárhely a Vöröskő számára

**CSAK ANNYI BLOKKOT TARTHATSZ MEG, AMENNYI SZABAD LETÁRHELYED VAN!**

**TIPP:** Bármikor belenézhetsz a zsákba, hogy megnézd, milyen blokkok vannak éppen benne. Utána ne felejtse el megkeverni a blokkokat anélkül, hogy teselkednél!

A. példakör: Egy fagyűjtés szimbólummal ellátott világlapán állsz, és két fablokkot, valamint egy vöröskő blokkot húzol. Még van elég hely a leltárodban. Így mindhárom blokkot elhelyezheted a leltárodban.

B. példakör: Egy világlapán állsz, amelyen a fagyűjtés szimbóluma látható, és egy fa-, egy kő- és egy sötétségblokkot húzol. A fablokkot elhelyezheted a leltárodban. Tedd vissza a kő- és a sötétségblokkot a zsákba, majd helyezz egy szörnylapkát a gyűjtés szimbólumra.

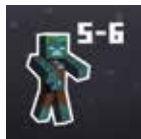




### 3. művelet: Harc szörnyekkel



Könnyű



Közepes



Nehéz

- Ahhoz, hogy eltávolíts egy szörnyet egy blokkolt gyűjtés szimbólumról, meg kell küzdened vele. Ehhez azon a világlapkán kell lenned, amelyen a szörnylapka van. Hogy megtudd, sikeres-e a támadásod, legfeljebb 3-szor dobhatsz a harci kockával. Minden szörnynek van harci értéke. Ez a szörnylapkán van feltüntetve, és 4 és 6 közötti értékű. Míg egy könnyű szörnyet 4-es vagy magasabb számmal győzhetsz le, egy nehéz szörnyet csak akkor győzhetsz le, ha 6-ot dobsz. Amint legyőztél egy szörnyet, a művelet véget ér (tehát nem dobhatsz újra a kockával, még akkor sem, ha háromnál kevesebbszer dobtál). Ha 3-szor dobtál, és nem sikerült legyőznöd a szörnyet, a műveletnek vége, és a szörnylapka ott marad, ahol van.
- **A megfelelő számot vagy annál nagyobbat dobtál, és sikeresen megküzdöttél a szörnyeteggel!** Távolítsd el a szörnyet a világlapkáról, és tedd félre (ha az összes szörnyet félreteszed a játék során, keverd meg őket, és rendezd őket újra egy halomba, képpel lefelé fordítva). Jutalomként azonnal húzhatsz három blokkot a táskából, és bármelyiket megtarthatod (ha van szabad helyed a leltárodban). Ilyenkor, ha sötétségblokkot húzol, megtarthatod, és a három normál leltárhely egyikére helyezheted (nem a vöröskő leltárhelyre). Ezután a sötétségblokkot bármilyen blokkként felhasználhatod a falu épületeinek építésénél.
- **A két Illager szimbólum egyikét dobtad!** Ezek az effektusok azonnal jelentkeznek, amikor valamelyik szimbólumot dobod.



Az Illagerek meg vannak félemlítve! Mozgasd **hátrébb** az Illager figurát **egy mezővel** az Illager ösvényen (a falutól távolabb).



Az Illagerek kihasználják az alkalmat, amikor a szörnyeteggel vagy elfoglalva, és közelednek! Mozgasd az Illager figurát **egy mezővel előre** az Illager ösvényen (a falu felé).

### 4. művelet: Építés



Egy épület építéséhez a faluban kell lenned. Itt használhatod fel a leltárban összegyűjtött blokkjaidat.

Az épületkártyákon láthatod, hogy milyen blokkokra van szükség hozzájuk. Helyezd a szükséges blokkokat a megfelelő épületkártya mellé.

- Egy műveletben tetszőleges számú blokkot helyezhettek el, akár különböző épületekhez is.
- Egyszerre akár az összes épületet megépíthetitek.
- Nem kell az épületeket meghatározott irányban vagy sorrendben építeni (pl. alulról felfelé).
- Bármilyen más blokk helyett használhattok sötétségblokkokat. Ha egy épület mellé helyezitek el őket, nem kell azonnal eldöntened, hogy melyik blokk helyett használjátok őket (ha még mindig több blokk hiányzik az épülethez).
- Ha vannak olyan blokkok a készletben, amelyekre már nincs szükségetek az épületekhez, az „Építés” művelet során visszatehetitek őket a játékdobozba.

Ha az épülethez szükséges összes blokkot elhelyeztéték, az épület elkészült. Tegyétek egy állványba, és tegyétek a faluban a kezdőmezőre. Hagyjátok ott a blokkokat, amelyekből ezt az épületet építettétek (nem kerülnek vissza a zsákba vagy a leltárba).

Minden elkészült épület után egy mezővel hátrébb mozgathatjátok az Illager figurát az Illager ösvényen (a falutól távolabb).

Minden elkészült épülethez behozhatod az Illager figurát. Mozgasd vissza a mezőt az Illager ösvényen (el a falutól).

## A kör vége: Az Illagerek

A köröd végén (két művelet végrehajtása után) dobnod kell az Illager kockával.



Az Illagerek egyre közelebb kerülnek! Mozgasd az Illager figurákat egy mezővel előre az Illager ösvényen (a falu felé).



Szerencséd van! Az Illagerek nem mozogtak ebben a körben.

Ezután az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékos kerül sorra, és így tovább.

Amint az Illagerek elérik a 7., 6. és 5. mezőt az Illager ösvényen, a megfelelő Sötétség blokkot, amely azon a négyzeten található, a zsákba kell helyezni. Egyre veszélyesebb a világ! Növekszik annak a valószínűsége, hogy blokkok gyűjtése közben egy szörnyeteggel találkoztok.

## VÉGJÁTÉK

- Ha befejezitek a három épületet, mielőtt az Illagerek elérnék a falut, akkor együtt nyertek. Gratulálunk, ti vagytok a falu hősei!
- Ha az Illagerek elérik a falut, mielőtt befejeznétek az épületeiteket, akkor azonnal együtt vesztedek. Legközelebb biztos sikerülni fog!

## Az állatok és különleges képességeik

Farkas



A farkas segít harcolni a veszélyes szörnyekkel!

→ Amikor végrehajtod a „Harc szörnyekkel” műveletet, és dobsz a harci kockával, +1-et adhatsz a kockadobás eredményéhez.

Macska



A macskád távol tartja tőled a veszélyes szörnyeket!

→ Amikor végrehajtod a Blokkgyűjtés műveletet, az első sötétség blokknak nincs hatása. Ha több sötétség blokkot húzol, a hatásuk normálisan jelentkezik.

Róka




A rókád talált neked valamit!

→ Amikor végrehajtod a „Blokkok gyűjtése” műveletet, megtarthatasz egy további blokkot egy olyan anyagból (a vöröskő kivételével), amely nem egyezik az gyűjtés szimbólummal. Ez akkor is érvényes, ha a húzásod egyébként sikertelen volt, és nem húztál megfelelő blokkot.

Panda



A pandád olyan aranyos, hogy még az Illagerek is kissé barátságosabbak!

→ Amikor végrehajtod a „Harc szörnyekkel” műveletet, és dobsz a harci kockával, az első  szimbólumnak nincs hatása. Ha újra dobod a szimbólumot, a normál hatás lép fel.

Ló



Lovaddal gyorsabban felfedezheted a világot!

→ Amikor végrehajtod a „Világ felfedezése” műveletet, egy helyett két világlapkát helyezhetsz el, és a jelzett blokkokat a zsákba teheted.

Láma



Lámád egy ládát hordoz, extra tárhellyel a számodra!

→ Eggyel több leltárhelyed van, ahol blokkot tárolhatsz. Ez minden blokkra vonatkozik (fa, kő, homok, vöröskő és sötétség).

# MINECRAFT

## HEROES OF THE VILLAGE

RO

JOC DE FAMILIE MINECRAFT

PENTRU 2 - 4 JUCĂTORI\* CU VÂRSTA DE LA 7 ANI

În „Minecraft: Heroes of the Village” sătenii au nevoie de ajutorul vostru pentru a se apăra de Răufăcători. Colaborați între voi pentru a opri invazia înainte ca Răufăcătorii să ajungă în sat.

Explorați lumea, colectați blocurile, luptați cu monștrii și construiți clădiri pentru a apăra satul. În această aventură puteți conta și pe ajutorul animalelor!

Oare veți deveni eroii satului?

### Conținut:

1. 25 de blocuri: 6 lemn (maro), 6 piatră (gri), 6 nisip (bej), 3 piatră roșie (roșu), 4 întuneric (negru)
2. 18 plăci de lume
3. 4 suporturi duble colorate + 4 table asortate cu echipament
4. 6 plăci de jucător + 6 table pentru jucător
5. 6 plăci de animale + 6 table pentru animale
6. 9 cărți cu construcții + 3 suporturi
7. 12 plăci cu monștri 12 Monsterplättchen
8. 1 câmp de început
9. 1 cale a Răufăcătorilor
10. 1 figurină a Răufăcătorilor + 1 bază
11. 1 Illagerfigur + 1 Aufstellfuß
12. 1 zar al Răufăcătorilor (alb)
13. 1 săculeț



\*Genul masculinul din text se referă la toate genurile și este folosit doar pentru o mai bună lizibilitate.



## CONSTRUCȚIE

### A Alegerea caracterelor și a animalelor

1. Fiecare dintre voi își alege o culoare de jucător. Asortați-o cu **suportul dublu** corespunzător și cu **tabla de jucător cu echipament** corespunzătoare.
2. Alegeți unul dintre cele șase personaje de pe **plăcile de jucător** și potriviți-le cu **tabla de jucător** corespunzătoare.
3. Alegeți un animal de companie și asortați **placa cu animale** și **tabla pentru animale** cu animalul corespunzător. Fiecare animal are o abilitate specială. Pentru mai multe informații, consultați punctul „Animalele și abilitățile lor speciale”.
4. Așezați plăcile de jucător și plăcile de animale în suportul dublu în culoarea jucătorului. Acesta este **personajul** vostru
5. Completați toate elementele de pe tabla de jucător și tabla pentru animal împreună cu tabla cu echipament în culoarea aleasă. Apoi, puneți în fața voastră **echipamentul complet al jucătorului**.



### B Structura lumii jocului

1. Puneți în **săculeț** cele patru blocuri prezentate pe versoul zonei de start: 1 x lemn (maro), 1 x piatră (gri), 1 x nisip (bej), 1 x întuneric (negru)
2. Așezați **câmpul de start** în centrul mesei, cu partea din față în sus. Câmpul din mijloc este satul pe care trebuie să-l protejați. Așezați-vă personajele acolo. Adăugați **calea Răufăcătorilor** deasupra zonei de start.
3. Așezați **figurina Răufăcătorilor** pe câmpul 9 de pe calea Răufăcătorilor. Așezați celelalte trei **blocuri de întuneric** pe câmpurile **5, 6 și 7** de pe calea Răufăcătorilor.

**INDICAȚIE:** Dacă jucați cu copii mai mici și/sau vreți să începeți mai ușor, puteți plasa figurina Răufăcătorilor pe câmpul 11 de pe calea Răufăcătorilor.

4. Amestecați cele 18 plăci de lume și împărțiți-le în 3 teancuri, cu blocurile cu fața în sus. Așezați aceste teancuri pe masă, deasupra câmpului de start.
5. Așezați cele 18 de blocuri rămase lângă plăcile de lume.
6. Alegeți **setul de construcție**. Pentru primele câteva jocuri, setul pentru începători (cu cărți de construcție 1-3) este cel mai bun. Mai târziu, vă puteți dovedi abilitățile cu seturile de avansați și experți (cărți de construcție 4-6 și cărți de construcție 7-9). Așezați trei cărți de construcție din setul ales deasupra câmpului de start. Nu veți avea nevoie de celelalte cărți de construcție în acest joc. Puneți-le înapoi în cutie.
7. Amestecați cele 12 **plăci cu monștri** și așezați-le cu fața în jos pe câmpul de start. Așezați **zarul negru de luptă** lângă acesta.
8. Pregătiți **zarul alb al Răufăcătorilor** pentru jucătorul care începe.

## SCOPUL JOCULUI

Construiți împreună trei clădiri la alegere înainte ca Răufăcătorii să ajungă în sat.

## ÎNCEPEREA JOCULUI

Începe jucătorul care a împlânzit ultima dată un animal în Minecraft.

Nici unul dintre voi nu a făcut asta încă? În acest caz, începe cel mai tânăr jucător.

Când vă vine rândul, efectuați exact **DOUĂ ACȚIUNI**. De asemenea, puteți efectua aceeași acțiune de două ori.

Acțiuni posibile:

1. Explorarea lumii
2. Colectarea blocurilor
3. Lupta cu monștri
4. Construirea

### Indicații:

- **Mutarea** personajului **nu** se consideră o acțiune. Sunteți complet liber să vă deplasați în jurul lumii - înainte, după și chiar între două acțiuni. Dacă doriți să efectuați o acțiune într-o locație, trebuie să plasați personajul pe placa lumii sau pe câmpul de start corespunzător.
- În același timp, pe fiecare placă a lumii și pe câmpul de start pot sta mai multe personaje.



### Acțiunea 1: Explorarea lumii

Mergeți la placa de lume la care doriți să adăugați o nouă placă de lume. Puteți amplasa plăci pe orice parte liberă a câmpului de start sau pe piesele de lume deja amplasate.

Alegeți una dintre piesele de lume aflate în partea de sus a celor trei stive. Acum luați din blocurile de rezervă cele 1-3 blocuri indicate pe ea și puneți-le în geantă. Întoarceți apoi placa de lume și plasați-o pe câmpul gol pe care l-ați ales. În acest fel, vă extindeți lumea jocului.



*Exemplu: Sunteți pe câmpul din stânga câmpului de start. Puteți plasa noi plăci de lume pe laturile marcate cu verde.*

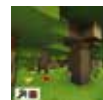
### Indicații:

- Dacă, în timpul jocului, pe spatele plăcii de lume apar blocuri (întregi sau parțiale) pe care nu le mai aveți printre blocurile de rezervă, o puteți plasa în continuare. Puneți blocurile pe care le aveți în săculeț și ignorați restul.
- Plăcile de lume din partea de sus de pe toate cele trei stive arată blocuri pe care nu le mai aveți printre blocurile de rezervă și/sau de care nu mai aveți nevoie pentru construcție? În acest caz, puteți adăuga acea placă de lume la lumea dumneavoastră (fără a pune blocurile indicate în săculeț) până când placa de lume din vârful uneia dintre cele trei stive va conține blocurile de care mai aveți nevoie. Acest lucru nu se consideră o acțiune.

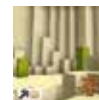


### Acțiunea 2: Colectarea blocurilor

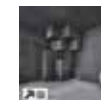
Puteți colecta blocuri dacă vă aflați pe o placă de lume cu un simbol de colectare. Există trei tipuri diferite de plăci cu simboluri de colectare: Veți obține lemnul în păduri, nisipul în deșerturi și piatra în peșteri. Pe câmpul de start adiacent satului, veți avea deja o placă de lume cu un simbol de colectare pentru lemn, piatră și nisip.



Placa de lume cu simbol de colectare a lemnului



Placa de lume cu simbol de colectare a nisipului

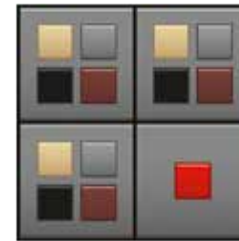


Placa de lume cu simbolul de colectare a pietrei

Dacă alegeți această acțiune, trebuie să vă aflați pe o piesă de lume cu simbolul de colecție corespunzător cu care vreți să colectați blocurile. Scoateți **trei blocuri din săculeț** (fără să vă uitați înăuntru).

### Succesul acțiunii depinde de blocurile pe care le găsiți:

- **Blocurile nu se potrivesc cu simbolul de colectare a plăcilor de lume:** Puneți aceste blocuri înapoi în săculeț.
- **Blocurile se potrivesc cu simbolul de colectare al plăcii de lume:** Puteți păstra aceste blocuri și le puteți pune în echipament.
- **Piatra roșie:** Piatra roșie este un bloc special pe care nu îl are nicio placă de lume cu simbol de colectare. Dacă ați scos un bloc de piatră roșie din săculeț, îl puteți păstra (cu excepția blocurilor care se potrivesc cu simbolul de colecție) și îl puteți pune în echipamentul dumneavoastră în locul destinat special pentru piatră roșie.
- **Întuneric:** Oh, nu, cred că ați săpat cam prea adânc! Monștri vă pândesc în întuneric... Dacă ați scos un bloc de întuneric, pregătiți-vă să întâlniți un monstru! Puneți blocul de întuneric înapoi în săculeț. Puteți păstra în continuare blocurile care se potrivesc cu simbolul de colectare și cu piatră roșie. Apoi puneți placa cu monstru deasupra simbolului de colectare. Acest simbol de colectare este acum blocat de un monstru și nu puteți colecta niciun bloc până când unul dintre voi nu înfruntă și învinge monstrul (vedeți acțiunea 3: Lupta cu monștri).
- **Indicații:** Chiar dacă colectați mai multe blocuri de întuneric din săculeț într-o singură acțiune, veți plasa doar o singură placă cu monstru pe simbolul de colectare.
- Dacă, în cazuri rare, există mai puțin de trei blocuri în săculeț, le extrageți doar pe cele disponibile.



#### Echipamentul jucătorului:

- trei locuri în echipament pentru blocurile de lemn, piatră, nisip și întuneric (vedeți acțiunea 3: Lupta)
- spațiu special în echipament pentru piatră roșie

**PUTEȚI PĂSTRA DOAR ATÂTEA BLOCURI CÂTE SPAȚIU LIBERE AVEȚI ÎN ECHIPAMENT!**

**INDICAȚIE:** Vă puteți uita în orice moment în săculeț pentru a vedea ce blocuri se află în ea. Nu uitați să amestecați blocurile mai târziu, fără să vă uitați!

Exemplu de mișcare A: Vă aflați pe o piesă de lume cu un simbol de colectare a lemnului și scoateți două blocuri de lemn și un bloc de piatră roșie. Există încă suficient spațiu în echipamentul dumneavoastră. Prin urmare, puteți plasa toate cele trei blocuri în echipamentul dumneavoastră.

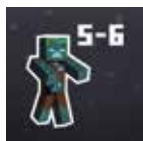
Exemplu de mișcare B: Vă aflați pe placa cu simbolul de colectare a lemnului și trageți un bloc de lemn, un bloc de piatră și un bloc de întuneric. Puteți plasa un bloc de lemn în echipament. Puneți blocul de piatră și blocul de întuneric înapoi în săculeț și așezați placa cu monstru pe simbolul de colectare.



### Acțiunea 3: Lupta cu monștri



Simplu



Moderat dificil



Dificil

- Pentru a îndepărta un monstru de pe un simbol de colectare bloat, trebuie să îl înfrunțați. Pentru a face acest lucru, trebuie să vă aflați pe o placă de lume cu o placă de monstru. Pentru a verifica dacă atacul dumneavoastră a avut succes, puteți arunca zarul de luptă de până la 3 ori. Toți monștrii au o valoare de luptă. Aceasta este marcată pe placa de monstru și variază între 4 și 6. Deși puteți învinge un monstru mai slab cu un scor de 4 sau mai mare, puteți învinge un monstru puternic doar dacă obțineți un 6. De îndată ce învingeți un monstru, acțiunea se încheie (de aceea nu mai aruncați din nou zarurile, chiar dacă nu ați aruncat de 3 ori). Dacă ați făcut 3 aruncări și nu ați reușit să învingeți monstrul, acțiunea se încheie, iar placa cu monstrul rămâne pe loc.
- **Ați aruncat (cel puțin) numărul corect și ați reușit să învingeți monstrul!**  
Îndepărtați monstrul de pe placa de lume și puneți-l deoparte (dacă toți monștrii sunt puși deoparte în timpul jocului, amestecați-i și puneți-i cu fața în jos într-un teanc). Ca recompensă, puteți extrage imediat trei blocuri din săculeț și puteți păstra oricare dintre acestea (dacă mai aveți spațiu liber în echipament). Dacă scoateți un bloc de întuneric, îl puteți păstra și îl puteți amplasa pe unul dintre cele trei spații normale libere din echipamentul dumneavoastră (dar nu pe spațiul rezervat pentru piatra roșie). Blocul de întuneric poate fi folosit ulterior ca orice alt bloc la construirea de construcții în sat.
- **Ați aruncat unul dintre cele două simboluri ale Răufăcătorilor!** Acest lucru se întâmplă imediat după ce ați aruncat unul dintre simboluri.



Răufăcătorii sunt intimidați! **Mutați înapoi** Răufăcătorii **cu un câmp** pe calea Răufăcătorilor (mai departe de sat).



Răufăcătorii se folosesc de timpul în care ați fost ocupat cu monstrul și se apropie! **Mutați figurina Răufăcătorilor cu un câmp înainte** pe calea Răufăcătorilor (mai aproape de sat).

### Acțiunea 4: Construirea



Pentru a construi o clădire, trebuie să vă aflați în sat. Aici puteți livra blocurile colectate în echipament.

Puteți vedea de ce blocuri aveți nevoie pe cărțile de construcție. Așezați blocurile necesare lângă cartea de construcție dată.

- Puteți amplasa oricâte blocuri doriți în timpul unei acțiuni, chiar și cu clădiri diferite.
- Puteți construi toate clădirile împreună în același timp.
- Nu trebuie să construiți clădirile într-o anumită direcție sau ordine (de exemplu, de jos în sus).
- Puteți utiliza blocurile de întuneric în locul oricărui alt bloc. Dacă le așezați lângă o clădire, nu trebuie să decideți în locul cărui bloc ar trebui să le folosiți (dacă mai lipsesc câteva blocuri pentru acea clădire).
- Dacă aveți în echipament blocuri de care nu mai aveți nevoie pentru clădire, le puteți pune în cutie în timpul acțiunii „Construire”.

Dacă ați folosit toate blocurile necesare pentru construcție, clădirea este gata. Așezați-o pe suport și plasați-o în sat pe terenul de start. Lăsați blocurile pe care le-ați folosit pentru a construi această clădire (nu se întorc în săculeț sau la blocurile de rezervă).

Pentru fiecare clădire finalizată, puteți muta figura Răufăcătorilor cu un spațiu înapoi pe calea Răufăcătorilor (mai departe de sat).

## Sfârșitul mișcării: Răufăcătorii

La sfârșitul turei dumneavoastră (după ce ați terminat două acțiuni) trebuie să aruncați zarul Răufăcătorilor.



Răufăcătorii sunt tot mai aproape! Mutați figurina Răufăcătorilor cu un câmp înainte pe calea Răufăcătorilor (mai aproape de sat).



Sunteți norocoși! În această tură, Răufăcătorii nu se vor mișca.

Apoi este rândul următorului jucător să joace - în sensul mișcării acelor de ceasornic și așa mai departe.

Când Răufăcătorii ajung la **câmpurile 7, 6 și 5 de pe calea Răufăcătorilor**, trebuie să puneți în săculeț blocul de întuneric corespunzător găsit pe acel câmp. Lumea devine din ce în ce mai periculoasă! Probabilitatea de a întâlni un monstru în timp ce colectați blocurile este în creștere.

## SFÂRȘITUL JOCULUI

- Dacă terminați de construit trei clădiri înainte ca Răufăcătorii să ajungă în sat, veți câștiga împreună și imediat jocul. Felicitări, acum toți sunteți eroii satului!
- Dacă Răufăcătorii ajung în sat înainte ca clădirile să fie terminate, pierdeți împreună și imediat jocul. Data viitoare cu siguranță veți reuși!

## Tiere und ihre Spezialfähigkeiten

Lupul



Lupul dumneavoastră vă va ajuta să vă luptați cu un monstru periculos!

→ De fiecare dată când efectuați acțiunea „Luptă cu monstrul” și aruncați zarurile de luptă, puteți adăuga +1 punct la scorul dumneavoastră de pe zar.

Pisica



Pisica va ține monștrii periculoși departe de dumneavoastră!

→ Ori de câte ori efectuați acțiunea „Colectarea blocurilor”, primul bloc de întuneric nu va „funcționează”. Dacă extrageți alte blocuri de întuneric, efectul acestora este deja normal.

Vulpea




Vulpea dumneavoastră a găsit ceva pentru dumneavoastră!

→ Ori de câte ori efectuați acțiunea „Colectarea blocurilor”, puteți păstra un bloc suplimentar de material (cu excepția celui de piatră roșie) care nu se potrivește cu simbolul de colectare. Acest lucru se aplică și în cazul în care mutarea dumneavoastră nu a avut succes și nu ați scos niciun bloc corespunzător.

Ursulețul panda



Ursulețul panda este atât de pufos încât până și Răufăcătorii devin un pic mai prietenoși față de dumneavoastră!

→ Ori de câte ori efectuați acțiunea „Lupta cu monstrul” și aruncați zarurile de luptă, primul simbol  nu are niciun efect. Simbolul aruncat data viitoare are deja un efect normal.

Calul



Puteți explora lumea mult mai repede cu calul dumneavoastră!

→ De fiecare dată când efectuați acțiunea „Explorarea lumii”, puteți să stivuiți două piese de lume în loc de una și să puneți blocurile corespunzătoare în săculeț.

Lama



Lama transportă un cufăr cu spațiu de depozitare suplimentar pentru dumneavoastră!

→ Aveți încă un loc în inventar pentru a depozita un bloc suplimentar. Acest lucru este valabil pentru toate blocurile (lemn, piatră, nisip, piatră roșie și întuneric).

©2022

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

ravensburger.com

## CREDITS

Game design: Christian Fiore & Knut Happel  
Game development: Stephanie Korupp & Anne Lenzen  
Art direction: Sophia Shimamura  
Cover illustration: Fiore GmbH  
Graphic design: Fiore GmbH, Shane Smith, Razzleberries AB,  
Andry Laurence

Creative direction: Marc Watson, Patrick Geuder, Jens Bergensten  
Business management: Shabnam Elmi  
Art production: Marie-Louise Bengtsson  
Art direction: Ninni Landin, Jan Cariaga  
Product design: Adrian Ward, Filip Thoms



239647-A



© 2022 Mojang AB. All Rights Reserved. Minecraft, the MINECRAFT logo and the MOJANG STUDIOS logo are trademarks of the Microsoft group of companies.