

MINECRAFT

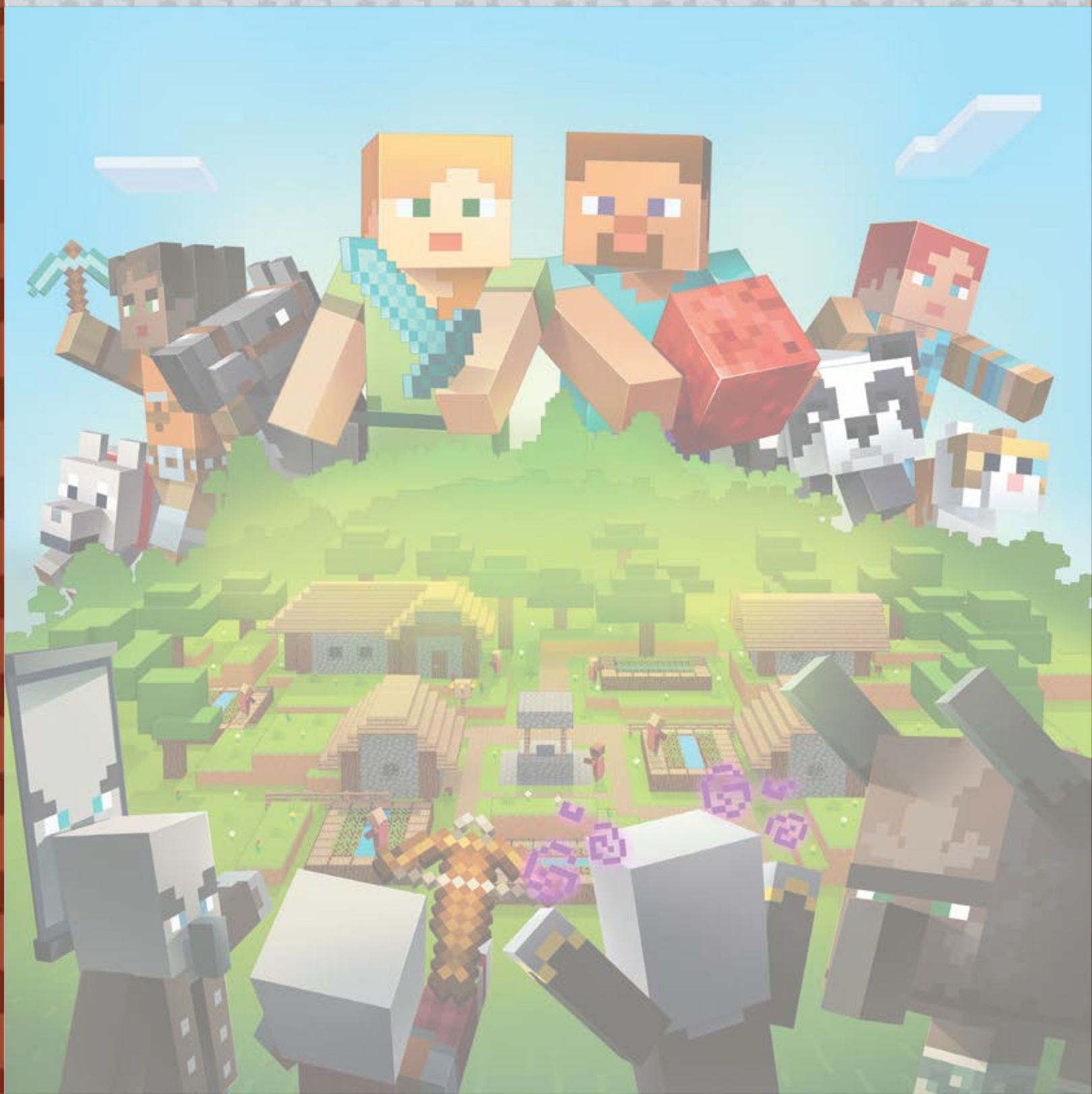


HEROES OF THE VILLAGE

A MINECRAFT FAMILY GAME

CHRISTIAN FIDRE & KNUT HAPPEL

Ravensburger



MINECRAFT

HEROES OF THE VILLAGE

ETT MINECRAFT-BRÄDSPEL FÖR HELA FAMILJEN

FÖR 2-4 SPELARE FRÅN 7+ ÅR

SE

I "**Minecraft: Heroes of the Village**", behöver byborna din hjälp att försvara sig mot annalkande fybor. Kan du bygga upp ett försvar i tid för att hindra fybor från att plundra byn?

Samarbeta för att hålla plundrarna borta. Utforska världen, samla block, bekämpa mobs och bygg byggnader för att försvara byn. Dina trogna husdjur står vid din sida och är redo att hjälpa dig när du behöver det som mest.

Har ditt team vad som krävs för att bli **Heroes of the Village**?

Innehåll

1. 25 block: 6 trä (brun), 6 sten (grå), 6 sand (beige), 3 röd sten (röd), 4 mörker (svart)
2. 18 världsbrickor
3. 4 färgbaser + 4 lagerkort (matchande)
4. 6 spelarbrickor + 6 spelkaraktärskort
5. 6 husdjursbrickor + 6 speciella förmågakort
6. 9 byggnader + 3 baser
7. 12 mob-brickor
8. 1 startbricka
9. 1 fybovägbricka
10. 1 fybofigur + 1 bas
11. 1 stridstärning (svart)
12. 1 fybodöd (vit)
13. 1 påse



SPELUPPSTÄLLNING

A Välj en spelpjäsa och ett djur

1. Välj 1 färgbas, 1 spelarbricka och 1 husdjursbricka.
2. Sätt ihop spelpjäsen genom att sätta spel- och husdjursbrickorna i hålen på den valda färgbasen.
3. Leta reda på lagerkortet som matchar den valda färgbasen och fäst det på både spelkaraktärskortet som motsvarar spelarbrickan och speciella förmågakortet som motsvarar djurbrickan.
4. Obs! För mer information om husdjur, se Husdjur och deras speciella förmågor.



B Skapa världen

1. Placera de 4 blocken som visas på baksidan av startbrickan i påsen. Det ska finnas 1 block vardera av trä, sand, sten och mörker.
2. Placera startbrickan med framsidan upp mitt på bordet. Placera alla spelpjäser i mitten, som representerar byn som laget har lovat att skydda. Fäst fybovägbrickan överst på startbrickan.
3. Ställ fybofiguren på ruta 9 på fybovägen. Placera de återstående 3 mörkerblocken på rutorna 5, 6 och 7 på fybovägen.

TIPS! Placera fybofiguren på ruta 11 på fybovägbrickan när du spelar med små barn eller för att göra spelet enklare.

4. Blanda de 18 världsbrickorna och dela upp dem i 3 staplar med 6 block med blocksidan uppåt. Placera staplarna bredvid startbrickan.
5. Placera de återstående 18 blocken bredvid världsbrickorna.
6. Välj 1 Byggset. Överväg att använda nybörjarsetet (byggnad 1-3) under de första spelrundorna. I senare spel kan spelarna visa vad de går för med seten avancerad (byggnaderna 4-6) och expert (byggnaderna 7-9). Placera de 3 byggnaderna i den valda uppsättningen bredvid startbrickan. Lägg tillbaka de återstående byggnaderna i spellådan.
7. Blanda de 12 mob-brickorna och lägg dem med framsidan nedåt i en stapel bredvid startbrickan. Placera stridstärningen (svart) bredvid mob-brickstapeln.
8. Lämna över fybodöd (vit) till den spelare som börjar.

SPELETS MÅL

Bygg de 3 utvalda byggnaderna innan fyborna når byn!

SÅ SPELAR DU

Spelaren som senast tämjde ett djur i Minecraft börjar. Om ingen kvalificerar sig börjar den yngsta spelaren spelet.

Spelaren utför 2 actions per omgång. Spelarna får utföra samma action två gånger.

MÖJLIGA ACTIONS:

1. Utforska världen
2. Samla block
3. Bekämpa en mob
4. Bygga

Obs!

- Att flytta spelpjäsen räknas inte som en action. Spelarna får röra sig fritt i världen – före, efter eller mellan sina 2 actions. För att utföra en action på en viss plats måste spelaren först flytta sin spelpjäs till den rutan.
- Ett ruta kan vara ockuperad av flera spelpjäser. Detta gäller både världsbrickorna och byn.

Action 1: Utforska världen

För att utforska världen flyttar spelaren till rutan den vill utforska. Spelaren kan lägga till en ny världsbricka till valfri fri sida av startbrickan eller till befintliga världsbrickor.

Spelaren tar 1 världsbricka från toppen av en stapel och lägger de 1-3-blocken som visas på baksidan av brickan i påsen. De vänder sedan världsbrickan uppåt och placerar den bredvid den ruta de för närvarande ockuperar.

Exempel: Spelpjäsen är placerad till vänster om startbrickan. Spelaren får placera den nya världsbrickan på vilken som helst av de gröna rutorna.



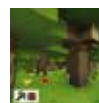
Obs!

- Senare i spelet kanske vissa eller alla blocktyper på baksidan av världsbrickan inte är tillgängliga. Spelaren kan fortfarande lägga ut världsbrickan. Lägg alla tillgängliga block (som visas på baksidan av världsbrickan) i påsen och ignorera resten.
- Visar alla 3 världsbrickor överst i högarna att blocken inte längre finns tillgängliga eller inte längre behövs? Spelarna kan lägga till dessa världsbrickor i den befintliga världen (utan att lägga till de visade blocken i påsen) tills en världsbricka ovanpå 1 av de 3 staplarna visar de block som fortfarande behövs. Detta räknas inte som en action.

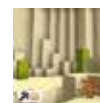


Action 2: Samla block

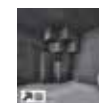
Spelarna kan samla trä från skogar, sand från öknar och sten från grottor. På startbrickan bredvid byn hittar spelarna 1 världsbricka med en samlarsymbol för trä, sten och sand.



Trävärldsbricka



Sandvärldsbricka



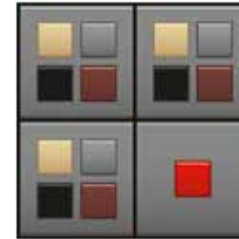
Stenvärldsbricka

För att utföra denna action måste spelaren flytta sin spelpjäs till världsbrickan med en samlarsymbol som den vill samla block från. Spelaren drar sedan ut **3 block** från påsen utan att titta.

Hur väl denna action lyckas beror på vilka block som spelaren samlar in:

- **Blocken matchar inte samlarsymbolen:** Lägg tillbaka dem i påsen.
- **Blocken matchar samlarsymbolen:** Spelaren lägger till dessa block i sin inventering.
- **Rödsten:** Rödsten är ett särskilt block som inte har någon egen uppsamlingsplats som trä, sten eller sand. Spelare som drar rödsten behåller den i sin rödstenslagerplats.
- **Mörker:** "Åh nej! Spelarna har grävt för djupt! Mörkret har monster ... En spelare som drar ett mörkerblock stöter på en farlig Mob (monster). Lägg tillbaka mörkerblocket i påsen. Spara alla block som matchar samlarsymbolen samt alla rödstensblock. Placera sedan en mob-bricka på samlarsymbolen. Insamlingsplatsen är nu blockerad av moben tills en spelare besegrar den (se Action 3, Bekämpa en mob).
- **Obs!** Spelaren placerar bara 1 mob-bricka på samlarsymbolen även om denne drar flera mörkerblock.

Om det i sällsynta fall finns färre än 3 block i påsen ska endast de tillgängliga blocken dras ut.



Spelarlista:

3 vanliga inventeringsplatser för trä-, sand-, sten- och mörkerblock (se fiction 3, Bekämpa en mob)

1 speciell rödstenslagerplats

SPELARNA FÅR BARR LÄGGA TILL BLOCK I SITT LAGER OM DET FINNS PLATS!

TIPS! En spelare kan när som helst under spelets gång titta i påsen för att se vilka block som finns inuti. Var noga med att blanda ordentligt efteråt!



Omgång A exempel: En spelare som står på en världsbricka med en träsamlaresymbol drar 2 träblock och 1 rödstensblock. Det finns tillräckligt med plats i deras lager för alla 3. Spelaren lägger till alla 3 blocken till sitt lager.

Omgång B exempel: Från världsbrickan med en träsamlaresymbol drar spelaren 1 trä, 1 sten och 1 mörkerblock. Spelaren lägger till träblocket i sitt lager och lägger tillbaka sten- och mörkerblocken i påsen. Spelaren måste placera 1 mob-bricka på samlarsymbolen.

Action 3: Bekämpa en mob



Lätt



Medel



Svår

För att ta bort en mob-bricka som blockerar en insamlingsplats måste spelaren slåss mot den. Spelaren tar samma ruta som mob-brickan och slår stridstärningen för att avgöra om den kan besegra moben.

Varje mob har ett slagvärde tryckt på sin bricka, från 4-6. Lätta mobs besegras genom att slå 4 eller högre, tuffa mobs besegras genom att slå 6. En spelare kan kasta tärningen upp till 3 gånger för att få önskat resultat.

När spelaren besegrat moben är denna action klar. I det här läget får spelaren inte slå stridstärningen igen.

- Besegra moben: Ta bort mob-brickan från världsbrickan. Om spelarna har förbrukat alla 12 mob-brickor ska de blandas och läggas i en ny mob-stapel med framsidan nedåt. Som belöning för att ha besegrat moben drar spelaren 3 block från påsen. Spelaren väljer 1 block av de 3 och lägger till det i sitt lager om den har lediga platser. Spelaren får behålla ett mörkerblock genom att lägga till den på en vanlig lagerplats (ej rödsten). Använd mörkerblocket istället för ett annat block när du bygger en byggnad i byn.
- **Så fungerar fybosymbolen:** Följande händer omedelbart efter att en fybosymbol har slagits.



Fyborna är rädda! Flytta fybofiguren 1 steg bakåt på fybovägen, bort från byn.



Fybor drar nytta av distraktionen och rör sig närmare! Flytta fram fybofiguren 1 steg på fybovägen i riktning mot byn.

Action 4: Bygga



För att bygga går en spelare till byn och lämnar in sina insamlade block.

De block som behövs för att bygga en byggnad är tryckta på byggnadsbrickan. Placera ut användbara blockar bredvid byggnaderna.

- En spelare kan lämna in ett valfritt antal block för att lägga till en eller flera byggnader.
- Alla spelare arbetar tillsammans med alla byggnader.
- Spelarna behöver inte färdigställa byggnaderna i någon särskild ordning.
- Ett mörkerblock kan användas istället för ett annat block.
- Spelare får ta bort block från sina inventarier som inte längre behövs för att bygga. Lägg tillbaka dem i lådan.

När spelarna placerar det sista blocket är byggnaden färdig. Sätt den i en bas och placera den i byn.

Block som används för att konstruera denna byggnad ligger kvar där de är och ska inte läggas tillbaka i påsen.

Fybor skräms av dina byggnader och din fristad! För varje färdig byggnad ska du flytta fybofiguren 1 steg bakåt på fybovägen, bort från byn.

Slutet av omgången: Fyborna reagerar

Spelaren slår fybodöd i slutet av sin tur när de utfört 2 actions.



En spelare som kastar fybosymbolen flyttar fram fybofiguren 1 steg mot byn.



En spelare som slår en blank sida har tur! Fyborna får inte röra sig den här omgången.

När spelaren är klar med sin tur fortsätter spelet till vänster.

När Fybor når ruta 7, 6 och 5 på fybovägen blir världen farligare!
Lägg mörkerblocken, som befinner sig på rutan, i påsen.
Möjligheten att stöta på en mob när du samlar in block ökar.

SLUT PÅ SPELET

Om teamet slutför alla 3 byggnader innan fyborna når byn vinner teamet. Grattis ni är Heroes of the Village!

Om fyborna når byn först förlorar teamet. Lycka till nästa gång!

Husdjur och deras speciella förmågor

Varg



Vargen hjälper till att bekämpa farliga mobs!
→ En spelare som bekämpar en mob får slå med stridstärningen och lägga till +1 till resultatet.

Katt



Katten håller mobs borta!
→ En spelare som utför blocksamlar-action skyddas mot effekterna av det första mörkerblocket de drar. Om spelaren drar ett annat mörkerblock under samma omgång, så händer det.


Räv



Räven har hittat något!
→ En spelare som utför en blocksamlar-action får behålla ytterligare 1 block av material som inte matchar samlarsymbolen, förutom rödsten. Detta gäller även om de inte drar ett enda block som matchar den specifika samlingsymbolen.

Panda



Pandan är för fluffig och för söt för att motstå!
→ Om en spelare bekämpar en mob och slår med stridstärningen, skyddas denne mot den första  symbolen som den slår. Om det händer igen uppstår effekten.

Häst



Utforska världen ännu snabbare med hästen!
→ En spelare som utför en utforska världen action får lägga ut 2 världsbrickor. Lägg motsvarande block från båda världsbrickorna i påsen.

Lama



Laman bär på ett extra lager!
→ Spelaren med laman har ytterligare 1 lagerplats för blockförvaring. Den kan användas för alla material, inklusive rödsten.

MINECRAFT

HEROES OF THE VILLAGE

ET MINECRAFT FAMILIESPIL

2 - 4 SPILLERE FRA 7+

DK

I "**Minecraft: Heroes of the Village**", her har indbyggerne brug for din hjælp til at forsvare sig mod de angribende Illagers. Kan du opbygge et forsvar i tide til at forhindre Illagers i at angribe landsbyen?

Arbejd sammen for at afværge angrebet. Udforsk verden, saml blokke, bekæmp mobs, og konstruer bygninger for at forsvare landsbyen. Dine trofaste kæledyr står ved din side og er klar til at hjælpe dig, når du har mest brug for det.

Har dit team det, der skal til for at blive **Heroes of the Village**?

Indhold

1. 25 Blokke: 6 Træ (brune), 6 Sten (grå), 6 Sand (beige), 3 Redstone (røde), 4 Darkness (sorte)
2. 18 verdenskort
3. 4 farvebaser + 4 lagerkort (matchende)
4. 6 spillebrikker + 6 spiller figurkort
5. 6 kæledyrsbrikker + 6 special-kort
6. 9 bygninger + 3 baser
7. 12 Mob-brikker
8. 1 startkort
9. 1 Illagers sti-kort
10. 1 Illagers-brik + 1 base
11. 1 kampterning (sort)
12. 1 Illagers terning (hvid)
13. 1 opbevaringspose



SPILLET'S FORLØB

A Vælg en spillebrik og et kæledyr

1. Vælg 1 farvebase, 1 spillebrik, og 1 kæledyrsbrik.
2. Saml spillebrikken ved at sætte spille- og kæledyrsbrikkerne i hullerne i den valgte farvebase.
3. Find det lagerkort der passer til den valgte farvebase og sæt det på både det spillerkort, der svarer til spillebrikken, og det specialkort, der svarer til kæledyrsbrikken.
4. Bemærk: Du kan finde flere oplysninger om kæledyrene, se kæledyrene og deres særlige evner.



B Opsætning af verden

1. Placér de 4 blokke som vist bag på startkortet i opbevaringsposen. Der skal være 1 blok i træ, sand, sten og darkness.
2. Placér startkortet med billedsiden opad midt på bordet. Placér alle spillebrikkerne i midten, som repræsenterer den landsby, som holdet har forpligtet sig til at beskytte. Fastgør Illagers sti øverst på startkortet.
3. Placér Illagers på felt 9 på Illagers sti. Placér de resterende 3 darkness-blokke på felt 5, 6 og 7 på Illagers sti.

TIP: Placér Illagers-brikken på felt 11 på Illagers sti-kortet, når du spiller med mindre børn, eller for at gøre spillet nemmere.

4. Bland de 18 Verdenskort og del dem i 3 stakke med 6 blokke med billedsiden opad. Placér stakkene ved siden af startkortet.
5. Placér de resterende 18 blokke ved siden af verdenskortene.
6. Vælg 1 byggesæt. Overvej at bruge begynder sættet (bygning 1-3) til de første par spil. I senere spil kan spillerne bevise deres mod med sættene Advanced (bygning 4-6) og Expert (bygning 7-9). Placér de 3 bygninger i det valgte sæt ved siden af startkortet. Læg de resterende bygninger tilbage i æsken.
7. Bland de 12 Mob-brikker, og læg dem i en stak med billedsiden nedad ved siden af startkortet. Læg kampterningen (sort) ved siden af bunken af Mob-brikker.
8. Giv Illagers terningen (hvid) til den spiller, der starter.

FORMÅLET MED SPILLET

Byg de 3 udvalgte bygninger, inden Illagers når ind til byen!

SÅDAN SPILLER DU

Den spiller, der sidst har tæmmet et dyr i Minecraft, starter spillet. Hvis ingen af spillerne kvalificerer sig, starter den yngste spiller.

Spilleren udfører 2 handlinger pr. tur. Spilleren kan udføre samme handling to gange.

MULIGE HANDLINGER

1. Udforsk verden
2. Saml blokke
3. Bekæmp en Mob
4. Byg

Bemærk:

- Det gælder ikke som et træk, når en spillebrik flyttes. Spillerne kan flytte sig frit gennem verden — før, efter eller endda mellem deres 2 handlinger. For at udføre en handling på et bestemt sted skal spilleren først flytte sin spillebrik til feltet.
- Der kan godt være flere spillere på et felt. Det gælder for både verdenskort og byen.

Handling 1: Udforsk verden

For at udforske verden, skal spilleren flytte til det felt, man ønsker at udforske. Man kan føje et nyt verdenskort til en hvilken som helst fri side af startkortet eller til eksisterende verdenskort.

Spilleren tager 1 verdenskort fra toppen af en stak og lægger de 1-3 blokke, der er afbildet på bagsiden af kortet, i opbevaringsposen. Derefter vendes de verdenskort med billedsiden opad, og den placeres ved siden af det felt, spilleren befinder sig på i øjeblikket.

Eksempel:

Spillebrikken er placeret til venstre for startkortet. Spilleren kan placere det nye verdenskort på et valgfrit grønt felt.



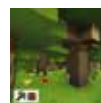
Bemærk:

- Senere i spillet er nogle eller alle bloktyper på bagsiden af verdenskortet måske ikke tilgængelige. Spilleren kan stadig lægge verdenskortet ud. Læg de tilgængelige blokke (som vises på bagsiden af verdenskortet) i opbevaringsposen, og ignorer resten.
- Viser alle 3 verdenskort øverst i stakken, blokke der ikke længere er tilgængelige eller ikke længere er nødvendige? Spillerne kan føje disse verdenskort til den eksisterende verden (uden at lægge de viste blokke i opbevaringsposen), indtil et verdenskort oven på 1 af de 3 stakke viser blokke, der stadig er brug for. Det gælder ikke som et træk.

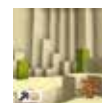


Handling 2: Saml blokke

Spillerne kan samle blokke fra verdenskort med et samlesymbol. Spillerne kan samle træ fra skove, sand fra ørkener og sten fra huler. På startbrikken ved siden af byen finder spillerne 1 verdenskort med et samlesymbol for træ, sten og sand.



Verdenskort
træ



Verdenskort
sand



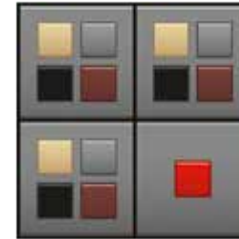
Verdenskort
sten

For at udføre denne handling skal spilleren flytte sin spillebrik til verdenskortet med et samlesymbol, som man ønsker at samle blokke fra. De trækker derefter **3 blokke** ud af opbevaringsposen uden at kigge.

Succesen af denne handling afhænger af de blokke, spilleren indsamler:

- **Blokke matcher ikke samlesymbolet:** Læg dem tilbage i opbevaringsposen.
- **Blokke matcher samlesymbolet:** Spilleren føjer disse blokke til sit lager.
- **Redstone:** Redstone er en særlig type blok, der ikke har sit eget opsamlingssted, som f.eks. træ, sten eller sand. Spillere, der trækker redstone, beholder den på deres redstone lagerplads.
- **Darkness:** Åh nej! Spillerne har gravet for dybt! I mørket er der monstre ... Den spiller, der trækker en darkness-blok, støder på en farlig Mob (monster). Læg darkness-blokken tilbage i opbevaringsposen. Behold alle blokke, der matcher samlesymbolet, samt alle redstone-blokke. Spilleren skal lægge en Mob-brik på samlesymbolet. Samlestedet er nu blokeret af Mob'en, indtil en spiller har besejret den (se action 3, bekæmp en Mob).
- **Bemærk:** En spiller lægger kun 1 Mob-brik på samlesymbolet, selvom man trækker flere darkness-blokke.

I sjældne tilfælde, hvis der er mindre end 3 blokke i opbevaringsposen, skal du kun trække de tilgængelige.



Spillerlager:

3 almindelige lagerpladser til træ, sand, sten og darkness-blokke (se handling 3, bekæmp en Mob).

1 speciel redstone-lagerplads

SPILLERE MÅ KUN FØJE BLOKKE TIL DERES LAGER, HVIS DE HAR LEDIGE PLADSER!

TIP: På et hvilket som helst tidspunkt under spillet kan en spiller kigge i opbevaringsposen for at se, hvilke blokke, der er i den. Sørg for at blande det rigtigt bagefter!



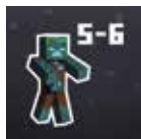
Eksempel på runde A: En spiller på et verdenskort med et træ-samlesymbol trækker 2 træ-blokke og 1 redstone-blok. Der er plads nok i deres lager til alle 3. Spilleren føjer alle 3 blokke til sit lager.

Eksempel på runde B: På et verdenskort med et træ-samlesymbol trækker spilleren 1 træ-blok, 1 sten og 1 darkness-blok. Spilleren lægger træ-blokken på sit lager og lægger sten- og darkness-blokkene tilbage i opbevaringsposen. Spilleren skal lægge 1 Mob-brik på samlesymbolet.

Handling 3: Bekæmp en Mob



Nem



Middel



Svær

For at fjerne en Mob-brik, der blokerer et samlested, skal spilleren bekæmpe den. Spilleren bruger samme felt som Mob-brikken og kaster kampterningen for at afgøre, om man kan besejre Mob'en.

Hver Mob har en kampværdi trykt på brikken fra 4-6. Nemme Mobs besejres ved at slå en 4'er eller højere, svære Mobs besejres ved at slå en 6'er. En spiller må kaste terningen op til 3 gange for at få det ønskede resultat.

Når spilleren har besejret Mob'en, er handlingen fuldført. Nu må spilleren ikke kaste kampterningen igen.

- **Bekæmpelse af en Mob:** Fjern Mob-brikken fra verdenskortet. Hvis spillerne har brugt alle 12 Mob-brikker op, skal du blande dem og lægge dem i en ny Mob-bunke med billedsiden nedad. Som belønning for at komme af med Mob'en trækker spilleren 3 blokke i opbevaringsposen. De vælger 1 blok ud af de 3 og føjer den til deres lager, hvis de har ledige pladser. Spilleren kan beholde en darkness-blok ved at føje den til 1 ledig almindelig lagerplads (ikke redstone). Brug darkness-blokken i stedet for en hvilken som helst anden blok, når du bygger en bygning i landsbyen.
- **Kast et Illagers symbol:** Følgende sker umiddelbart efter at have kastet et Illagers symbol.



Illagers er truet! Flyt Illagers-brikken 1 felt tilbage på Illagers sti, væk fra byen.



Illagers udnytter forvirringen og kommer tættere på! Flyt Illagers-brikken 1 felt frem på udstødt sti, i retning mod byen.

Handling 4: Byg



For at bygge går en spiller til byen og afleverer sine samlede blokke.

De blokke, der skal bruges til at konstruere en bygning, er trykt på byggebrikken. Placér eventuelle nyttige blokke ved siden af bygningerne.

- En spiller må vende et hvilket som helst antal blokke for at føje den til en eller flere bygninger.
- Alle spillere arbejder sammen om alle bygninger.
- Spillerne behøver ikke at færdiggøre bygningerne i en bestemt rækkefølge.
- En darkness-blok kan bruges i stedet for enhver anden blok.
- Spillere må fjerne blokke fra deres lagre, som ikke længere er nødvendige for at bygge. Læg dem tilbage i æsken.

Når spillerne placerer den sidste blok, er bygningen færdig. Sæt den i en base, og placér den i landsbyen.

Blokke, der bruges til at konstruere denne bygning, bliver, hvor de er, og kommer ikke tilbage i opbevaringsposen.

De udstødte bliver truet af jeres bygninger og trækker sig tilbage! For hver færdig bygning flyttes Illagers-brikken 1 felt tilbage på Illagers sti, væk fra landsbyen.

Afslutning af runden: Illagers reagerer

Spillere kaster Illagers terningen ved slutningen af sin tur, når 2 handlinger er udført.



En spiller, der slår et Illagers symbol, flytter Illagers brikken 1 felt frem mod landsbyen.



En spiller, der slår en tom er heldig! Illagers kan ikke bevæge sig i denne runde.

Når spilleren er færdig med sin tur, fortsætter runden til venstre.

Når Illagers når frem til felt 7, 6 og 5 på Illagers sti, bliver verden farligere! Anbring darkness-blokken, der er placeret på mellemrummet, i opbevaringsposen. Chansen for at støde på en Mob, mens der indsamles blokke, stiger.

AFSLUTNING AF SPILLET

Hvis holdet færdiggør alle tre bygninger, før Illagers når landsbyen, vinder holdet. Tillykke, I er nu Heroes of the Village - landsbyens helte!

Hvis Illagers når landsbyen først, taber holdet. Bedre held næste gang!

Kæledyr og deres særlige evner

Ulv



Ulven hjælper med at bekæmpe farlige Mobs!

→ En spiller, der bekæmper en Mob, kaster kampterningen og lægger +1 til resultatet.

Kat



Katten holder Mobs væk!

→ En spiller, der udfører handlingen saml blokke, er beskyttet mod virkningerne af den første darkness-blok, der trækkes. Hvis man trækker en anden darkness-blok i samme omgang, får den effekt.

Ræv




Ræven har fundet noget!

→ En spiller, der udfører handlingen saml blokke, må beholde 1 ekstra blok af et hvilket som helst materiale, der ikke matcher samle-symbolet, undtagen redstone. Dette gælder også, hvis de ikke trækker en eneste blok, der matcher det pågældende samlesymbol.

Panda



Pandaen er for blød og sød til at modstå!

→ Hvis en spiller, der bekæmper en Mob, kaster kampterningen og bliver beskyttet mod det første  symbol. Hvis de kaster den igen, får det effekt.

Hest



Udforsk verden endnu hurtigere med hesten!

→ En spiller, der udfører handlingen udforsk verden, kan lægge 2 verdenskort ud. Læg de tilsvarende blokke af begge verdenskort i opbevaringsposen.

Lama



Lama har ekstra lager!

→ Spillere med lama har 1 lagerplads mere til opbevaring af blokke. Den kan bruges til alle materialer, herunder redstone.

MINECRAFT

HEROES OF THE VILLAGE

ET MINECRAFT FAMILIESPILL

FOR 2-4 SPILLERE FRA 7+

NO

I "**Minecraft: Heroes of the Village**", Landsbyens helter» trenger innbyggerne i landsbyen din hjelp til å forsvare seg mot ondsbyboerne som nærmer seg. Kan du bygge opp forsvaret i tide for å hindre ondsbyboerne fra å raide landsbyen?

Arbeid sammen for å bekjempe angrepet. Utforsk verden, samle blokker, kjemp mot mobs og sett opp bygninger for å forsvare landsbyen. Dine lojale kjæledyr står ved din side, klare til å hjelpe deg når du trenger det mest.

Har laget ditt det som skal til for å bli landsbyens helter?

Innhold

1. 25 blokker: 6 tre (brun), 6 stein (grå), 6 sand (beige), 3 redstone (rød), 4 Darkness (svart)
2. 18 verdenbrikker
3. 4 fargebaser + 4 lagerkort (matchende)
4. 6 spillerbrikker + 6 spillerfigurkort
5. 6 kjæledyrbrikker + 6 spesielle evnekort
6. 9 bygninger + 3 baser
7. 12 Mob-tokens
8. 1 startrute
9. 1 ondsbyboer-bane
10. 1 ondsbyboer-brikke + 1 sokkel
11. 1 kampterning (svart)
12. 1 ondsbyboer-terning (hvit)
13. 1 pose



OPPSETT AV SPILLET

A Velg en spillerbrikke og et kjæledyr

1. Velg 1 fargebase, 1 spillerbrikke og 1 kjæledyrbrikke.
2. For å sette sammen spillerbrikken skal spilleren og kjæledyrbrikkene settes inn i åpningene på den valgte fargebasen.
3. Finn lagerkortet som matcher den valgte fargebasen og fest det til både spillerkarakterkortet som hører til spillerbrikken og det spesielle evnekortet som hører til kjæledyrbrikken.
4. Obs: For mer informasjon om kjæledyr, se Kjæledyr og deres spesielle evner.



B Sette opp verden

1. Plasser de 4 blokkene på baksiden av startruten i posen. Det skal være 1 blokk hver av tre, sand, stein og Darkness.
2. Legg startruten med forsiden vendt opp midt på bordet. Plasser alle brikkene i midten som representerer den landsbyen laget har lovet å beskytte. Fest ondsbyboer-banen til toppen av startruten.
3. Plasser ondsbyboer-brikken på plass 9 i ondsbyboer-banen. Plasser de resterende 3 Darkness-blokkene på plass 5, 6 og 7 i ondsbyboer-banen.

TIPS: Plasser ondsbyboer-brikken på plass 11 i Ondsbyboer-banen når du leker med små barn eller for å gjøre spillingen enklere.

4. Stokk de 18 verdenbrikkene og del dem i 3 stabler på 6 med blokksiden opp. Sett stabelen ved siden av startruten.
5. Plasser de resterende 18 blokkene ved siden av verdenbrikkene.
6. Velg 1 byggesett. Vurder å bruke nybegynnersettet (bygning 1-3) i de første spillene. I senere spill kan spillerne bevise at de håndtere Avansert- (bygning 4-6) og Ekspert-settene (bygning 7-9). Plasser de 3 bygningene i det valgte settet ved siden av startruten. Legg de gjenværende bygningene tilbake i spillboksen.
7. Stokk de 12 mob-tokenene og legg dem med bildesiden ned i en bunke ved siden av startruten. Legg kampterningen (svart) ved siden av stabelen med mob-tokens.
8. Gi ondsbyboer-terningen (hvit) til startspilleren.

MÅLET MED SPILLET

Bygg de 3 utvalgte bygningene før ondsbyboerne når landsbyen!

SLIK SPILLER DU

Spilleren som sist temmet et dyr i Minecraft, starter. Hvis ingen er kvalifisert, begynner den yngste spilleren spillet.

Spilleren utfører 2 handlinger per omgang. Spillerne kan utføre den samme handlingen to ganger.

MULIGE HANDLINGER:

1. Utforske verden
2. Samle blokker
3. Slåss mot en mob
4. Bygge

Merk:

- Flytting av spillerbrikken teller ikke som en handling. Spillerne kan bevege seg fritt gjennom verden, før, etter, eller til og med mellom deres to handlinger. For å utføre en handling på et bestemt sted, må spilleren først flytte sin spillerbrikke til det aktuelle feltet.
- Det kan være at det er flere spillere igjen på et felt. Dette gjelder både verdenbrikkene og landsbyen.

Handling 1: Utforske verden

For å utforske verden flytter spilleren til det stedet han/hun ønsker å utforske. De kan legge til en ny verdenbrikke på hvilken som helst ledig side av startruten eller til eksisterende verdenbrikker.

Spilleren tar 1 verdenbrikke fra toppen av en stabel og legger de 1–3 blokkene som er avbildet på baksiden av brikken i posen. De snur deretter verdenbrikken med forsiden opp og plasserer den ved siden av det rommet de holder på med.

Eksempel:

Spillerbrikken er plassert til venstre for startruten. Spilleren kan plassere den nye verdenbrikken på et fritt valgt **grønt** felt.

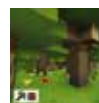


Merk:

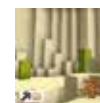
- Senere i spillet kan det hende at noen eller alle blokktypene på baksiden av verdenbrikken ikke er tilgjengelig. Spilleren kan fortsatt legge ut verdenbrikken. Legg eventuelle tilgjengelige blokker (som vises på baksiden av verdenbrikken) i posen og ignorer resten.
- Viser alle 3 verdenbrikkene øverst i stabelen, for å vise at blokkene ikke lenger er tilgjengelige eller nødvendige? Spillerne kan legge disse verdenbrikkene til den eksisterende verdenen (uten å legge de viste blokkene i posen) inntil en verdenbrikke øverst i en av de 3 bunkene viser blokker som fortsatt er nødvendige. Dette teller ikke som en handling.

Handling 2: Samle blokker

Spillerne kan samle tre fra skogene, sand fra ørkenen og stein fra hulene. På startrute n ved siden av landsbyen finner du 1 verdenbrikke med et samlesymbol for tre, stein og sand.



Verdenbrikke i tre



Verdenbrikke i sand



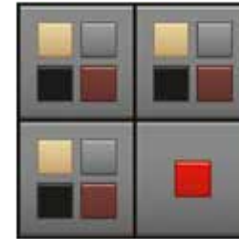
Verdenbrikke i stein

For å utføre denne handlingen må spilleren flytte sin spillerbrikke til verdenbrikke med et samlesymbol som han/hun ønsker å samle blokker fra. Deretter trekker de 3 blokker ut av posen uten å se på dem.

Hvor vellykket denne handlingen er, avhenger av blokkene spilleren samler på:

- **Blokker stemmer ikke overens med samlesymbolet:** Legg dem tilbake i posen.
- **Blokkene stemmer overens med samlesymbolet:** Spilleren legger disse blokkene til sin beholdning.
- **Redstone:** Redstone er en spesiell type blokk som ikke kan samles fra sitt eget sted som tre, stein eller sand. Spillere som trekker Redstone oppbevarer den i lagerplassen for Redstone.
- **Darkness:** Å nei! Spillerne har gravd for dypt! Mørket skjuler monstre. En spiller som trekker en Darkness-blokk støter på en farlig mob (monster). Legg Darkness-blokken tilbake i posen. Ta vare på alle blokker som passer til samlesymbolet, samt eventuelle Redstone-blokker. Deretter plasserer du en mob-token på samlesymbolet. Samlestedet er nå blokkert av mob-en til en spiller klarer å beseire den (se handling 3, Kjempe mot en mob).
- **Merk:** En spiller plasserer bare 1 mob-token på samlesymbolet selv om de trekker flere Darkness-blokker.

Hvis det i sjeldne tilfeller er mindre enn 3 blokker i posen, skal du bare tegne de som er tilgjengelige.



Spillerbeholdning:

3 vanlige lagerplasser for tre-, sand-, stein- og Darkness-blokker (se Handling 3, Kjempe mot en mob)

1 spesiell lagerplass for Redstone

SPILLERNE KAN BARE LEGGE TIL BLOKKER I BEHOLDNINGEN HVIS DE HAR LEDIGE PLAGSER!

TIPS: En spiller kan når som helst kikke i posen for å se hvilke blokker som befinner seg i posen. Sørg for å stokke godt etterpå!



Eksempel omgang A: En spiller på en verdenbrikke med et samlesymbol av tre trekker 2 treblokker og 1 Redstone-blokk. Det er nok plass på lageret til alle 3. Spilleren legger til alle 3 blokkene i sin beholdning.

Eksempel omgang B: På verdenbrikken med et samlesymbol i tre trekker spilleren 1 tre-, 1 stein- og 1 Darkness-blokk. Spilleren legger til treblokken i sin beholdning og legger stein- og Darkness-blokkene tilbake i posen. Spilleren må plassere 1 mob-token på samlesymbolet.

Handling 3: Slåss mot en mob



Enkel



Middels



Vanskelig

For å fjerne et mob-token som blokkerer et samlested, må spilleren kjempe mot den. Spilleren bruker den samme plassen som mob-tokens og kaster kampterningen for å avgjøre om de kan beseire mob-en.

Hver mob har en kampverdi trykt på tilhørende token, denne går fra 4 til 6. Enkle mobs beseires ved å trille en firer eller høyere.

Vanskelige mobs blir beseiret ved å trille en sekser. En spiller kan kaste terningen opptil 3 ganger for å få ønsket resultat.

Når spilleren har beseiret mob-en, er handlingen gjennomført.

På dette tidspunktet kan ikke spilleren kaste kampterningen igjen.

- **Beseire mob-en:** Fjern mob-tokenet fra verdenbrikken. Hvis spillerne har brukt opp alle 12 mob-tokens, stokker du dem og legger dem i en ny mob-bunke med bildesiden ned. Som belønning for å beseire mob-en trekker spilleren 3 blokker fra posen. De velger 1 blokk fra de 3 og legger den til i varebeholdningen hvis de har ledige plasser. Spilleren kan beholde en Darkness-blokk ved å legge den til 1 tilgjengelig vanlig lagerplass (ikke Redstone). Bruk Darkness-blokken i stedet for andre blokker når du bygger en bygning i landsbyen.

- **Trille et ondsbyboer-symbol:** Følgende skjer umiddelbart etter at et ondsbyboer-symbol er trillet.



Ondsbyboerne er skremt! Flytt ondsbyboer-brikken 1 felt bakover på ondsbyboer-banen, bort fra landsbyen.



Ondsbyboerne utnytter distraksjonen og kommer nærmere! Flytt ondsbyboer-brikken 1 felt fremover på ondsbyboer-banen i retning mot landsbyen.

Handling 4: Bygge



For å bygge må en spiller gå til landsbyen og sneu de oppsamlede blokkene.

Blokkene som trengs for å bygge en bygning er trykt på bygningsbrikken. Plasser eventuelle nyttige blokker ved siden av bygningene.

- En spiller kan sneu så mange blokker han eller hun vil legge til i en eller flere bygninger.
- Alle spillerne samarbeider på alle bygningene.
- Spillerne trenger ikke å fullføre bygningene i noen bestemt rekkefølge.
- En Darkness-blokk kan brukes i stedet for en annen blokk.

Spillere kan fjerne blokker fra lagerbeholdningen som ikke lenger er nødvendig for å bygge. Legg dem tilbake i esken.

Når spillerne plasserer den siste blokken, er bygningen ferdig. Sett den inn i en sokkel og plasser den i landsbyen.

Blokker som brukes til å bygge bygningen forblir der de er, og skal ikke legges tilbake i posen.

Ondsbyboerne blir skremt av bygningene dine og trekker seg tilbake! For hver fullført bygning flytter du ondsbyboer-brikken 1 felt bakover på ondsbyboer-banen, bort fra landsbyen.

Slutt på omgangen: Ondsbyboerne reagerer

Spilleren triller ondsbyboer-terningen når det er deres tur, etter at de har utført 2 handlinger.



En spiller som slår ondsbyboer-symbolet flytter ondsbyboer-brikken frem 1 felt mot landsbyen.



En spiller som triller et blankt felt er heldig! Ondsbyboerne kan ikke forflytte seg i denne omgangen.

Når spilleren er ferdig med sin tur, går turen videre mot venstre.

Når ondsbyboerne når plass 7, 6 og 5 på ondsbyboer-banen, blir verden farligere! Plasser Darkness-blokken som står på plassen i posen. Sjansen for å støte på en mob når du samler blokker øker.

AVSLUTNING AV SPILLET

Hvis laget fullfører alle 3 bygningene før ondsbyboerne når frem til landsbyen, vinner laget. Gratulerer, dere er nå landsbyens helter!

Hvis ondsbyboerne når landsbyen først, taper laget. Lykke til neste gang!

Kjæledyr og deres spesielle evner

Ulv



Ulven hjelper til med å bekjempe farlige mobs!
→ En spiller som utfører en Kjempe mot en mob-handling, triller kampterningen og legger +1 til resultatet.

Katt



Katten holder mobs unna!
→ En spiller som utfører Samle blokker-handlingen er beskyttet mot effektene av den første Darkness-blokken de trekker. Hvis de trekker en annen Darkness-blokk i løpet av den samme omgangen, trer effekten i kraft.

Rev



Reven har funnet noe!
→ En spiller som utfører Samle blokker-handlingen kan beholde 1 ekstra blokk av et materiale som ikke matcher samlesymbolet, med unntak av Redstone. Dette gjelder selv om de ikke trekker en enkelt blokk som samsvarer med samlesymbolet.

Panda



Pandaen er for lodden og søt til å motstå!
→ Hvis en spiller som utfører en Kjempe mot en mob-handling triller kampterningen, er han/hun beskyttet mot det første symbolet de triller. Hvis de triller den igjen, finner effekten sted.

Hest



Utforsk verden enda raskere med hesten!
→ En spiller som utfører Utforske verden-handlingen kan legge ut 2 verdenbrikker. Legg de tilhørende blokkene med begge verdenbrikkene i posen.

Lama



Lamaen kommer med ekstra utstyr!
→ Spilleren med lamaen har 1 ekstra lagerplass til oppbevaring av blokker. Den kan brukes til alle materialer, inkludert Redstone.

MINECRAFT

HEROES OF THE VILLAGE

MINECRAFT-LAUTAPELI

FI

2-4 PELAAJALLE, YLI 7-VUOTIAILLE

"Minecraft: Heroes of the Village", -pelissä kylän asukkaat tarvitsevat apuasi puolustautuakseen lähestyviä pahalaisia vastaan. Pystytkö rakentamaan puolustuksen ajoissa estääksesi pahalaisia hyökkäämästä kylään?

Työskennelkää yhdessä hyökkäyksen torjumiseksi. Tutki maailmaa, kerää kuutioita, taistele hirviöitä vastaan ja rakenna rakennuksia kylän puolustamiseksi. Uskolliset lemmikit seisovat vierelläsi valmiina auttamaan, kun tarvitset niitä eniten.

Onko joukkueellasi tarvittavat edellytykset olla kylän sankareita?

Sisältö

1. 25 kuutiota: 6 puukuutiota (ruskea), 6 kivikuutiota (harmaa), 6 hiekkakuutiota (beige), 3 punakivikuutiota (punainen), 4 pimeyskuutiota (musta)
2. 18 maailmalaattaa
3. 4 värillistä jalustaa + 4 tavaraluettelokorttia (yhteensopivat)
4. 6 pelaajalaattaa + 6 pelaajahahmokorttia
5. 6 lemmikkilaattaa + 6 erityisominaisuuskorttia
6. 9 rakennusta + 3 jalustaa
7. 12 hirviömerkkiä
8. 1 aloituslaatta
9. 1 pahalaispolkulaatta
10. 1 pahalaisnappula + 1 jalusta
11. 1 taistelunoppa (musta)
12. 1 pahalaisnoppa (valkoinen)
13. 1 pussi



PELIVALMISTELUT

A Valitse pelinappula ja lemmikki

1. Valitse 1 värillinen jalusta, 1 pelaajalaatta ja 1 lemmikkilaatta.
2. Kokoa pelinappula asettamalla pelaaja- ja lemmikkilaatat valitsemasi värillisen jalustan aukkoihin.
3. Etsi tavaraluettelokortti, joka vastaa valitsemaasi värillistä jalustaa. Kiinnitä se sekä pelaajalaattaa vastaavaan pelaajahahmokorttiin että lemmikkilaattaa vastaavaan erityisominaisuuskorttiin.
4. Huomaa: Lisätietoja lemmikeistä on kohdassa Lemmit ja niiden erityisominaisuudet.



B Valmistele maailma

1. Laita aloituslaatan takana kuvatut 4 kuutiota pussiin. Pussissa pitäisi olla 1 puu-, hiekka-, kivi- ja pimeyskuutio.
2. Aseta aloituslaatta pöydän keskelle kuvapuoli ylöspäin. Aseta kaikki pelinappulat laatan keskelle. Laatta kuvastaa kylää, jota joukkue on luvannut suojella. Kiinnitä pahalaispolkulaatta aloituslaatan yläpuolelle.
3. Aseta pahalaisnappula pahalaispolun ruutuun 9. Aseta loput 3 pimeyskuutiota pahalaispolun ruutuihin 5, 6 ja 7.

VINKKI: Aseta pahalaisnappula pahalaispolkulaatan ruutuun 11, kun pelaat pienten lasten kanssa tai kun haluat helpottaa peliä.

4. Sekoita 18 maailmalaattaa ja jaa ne 3 pinoon, joissa on 6 laattaa kuutiopuoli ylöspäin. Aseta pinot aloituslaatan viereen.
5. Aseta loput 18 kuutiota maailmalaattojen viereen.
6. Valitse 1 rakennussarja. Muutamassa ensimmäisessä pelissä kannattaa käyttää aloittelijasarjaa (rakennukset 1-3). Myöhemmissä peleissä pelaajat voivat todistaa taitonsa edistyneen sarjan (rakennukset 4-6) ja asiantuntijasarjan (rakennukset 7-9) avulla. Aseta valitun sarjan 3 rakennusta aloituslaatan päälle. Laita loput rakennukset pelilaatikkoon.
7. Sekoita 12 hirviömerkkiä ja aseta ne pinoon aloituslaatan viereen kuvapuoli alaspäin. Aseta taistelunoppa (musta) hirviömerkkipinon viereen.
8. Anna pahalaisnoppa (valkoinen) aloittavalle pelaajalle.

PELIN TAVOITE

Rakenna 3 valittua rakennusta ennen kuin pahalaiset saavuttavat kylän!

PELIN KULKU

Pelaaja, joka viimeksi kesytti Minecraftissa eläimen, aloittaa pelin. Jos kukaan ei ole tehnyt niin, nuorin pelaaja aloittaa pelin.

Pelaaja suorittaa vuorollaan 2 toimintoa. Pelaajat voivat suorittaa saman toiminnon kaksi kertaa.

MAHDOLLISET TOIMINNOT

1. Tutustu maailmaan
2. Kerää kuutioita
3. Taistele hirviötä vastaan
4. Rakenna

Huomaa:

- Pelinappulan siirtämistä ei lasketa toiminnoksi. Pelaajat voivat liikkua vapaasti maailmassa – ennen 2 toimintoa, niiden jälkeen tai niiden välillä. Jotta pelaaja voi suorittaa toiminnon tietyssä paikassa, hänen on ensin siirrettävä pelinappulansa kyseiseen ruutuun.
- Ruudussa voi olla useita pelinappuloita. Tämä koskee sekä maailmalaattoja että kylää.

Toiminto 1: Tutustu maailmaan

Tutustuakseen maailmaan pelaaja siirtyy ruutuun, jota hän haluaa tutkia. Hän voi lisätä uuden maailmalaatan mille tahansa aloituslaatan tai olemassa olevan maailmalaatan vapaalle sivulle.

Pelaaja ottaa 1 maailmalaatan pinon päältä ja laittaa pussiin laatan takana kuvatut 1–3 kuutiota. Sitten hän kääntää maailmalaatan kuvapuoli ylöspäin ja asettaa laatan sen ruudun viereen, jossa hän on parhaillaan.

Esimerkki:

Pelinappula on aloituslaatan vasemmalla puolella. Pelaaja voi asettaa uuden maailmalaatan mihin tahansa vihreään ruutuun.

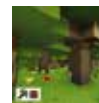


Huomaa:

- Myöhemmin pelissä osa tai kaikki maailmalaatan takana olevat kuutiotyypit eivät välttämättä ole käytettävissä. Pelaaja voi silti asettaa maailmalaatan paikalleen. Laita kaikki saatavilla olevat kuutiot (jotka näkyvät maailmalaatan takana) pussiin ja jätä loput huomioimatta.
- Näkykö pinojen päällä olevissa 3 maailmalaatassa kuutioita, jotka eivät ole enää käytettävissä tai joita ei enää tarvita? Pelaajat voivat lisätä nämä maailmalaatat olemassa olevaan maailmaan (lisäämättä näytettyjä kuutioita pussiin), kunnes 3 pinon päällä olevista maailmalaatoista 1 laatassa näkyy kuutioita, joita tarvitaan edelleen. Tätä ei lasketa toiminnoksi.

Toiminto 2: Kerää kuutioita

Pelaajat voivat kerätä kuutioita maailmalaatoista, joissa on keräilyssymboli. Pelaajat voivat kerätä puuta metsistä, hiekkaa aavikoilta ja kiviä luolista. Kylän vieressä olevasta aloituslaatasta pelaajat löytävät 1 maailmalaatan, jossa on keräilyssymboli puulle, kivelle ja hiekalle.



Puumaailmalaatta



Hiekkamaailmalaatta



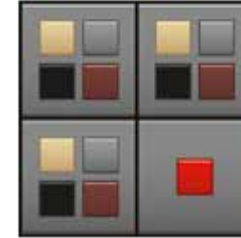
Kivimaailmalaatta

Tämän toiminnon suorittamiseksi pelaajan on siirrettävä pelinappulansa keräilyssymbolilla varustettuun maailmalaattaan, josta hän haluaa kerätä kuutioita. Sen jälkeen hän ottaa pussista 3 kuutiota katsomatta pussiin.

Tämän toiminnon onnistuminen riippuu pelaajan keräämistä kuutioista:

- **Kuutiot eivät vastaa keräilyymbolia:** Laita ne takaisin pussiin.
- **Kuutiot vastaavat keräilysymbolia:** Pelaaja lisää nämä kuutiot tavaraluettelonsa.
- **Punakivi:** Punakivi on erityinen kuutio, jolla ei ole omaa keräyspaikkaa, kuten puulla, kivellä tai hiekalla. Punakiven ottavat pelaajat säilyttävät sen punakiven paikassa tavaraluettelossa.
- **Pimeys:** Voi ei! Pelaajat ovat kaivaneet liian syvälle! Pimeydessä on hirviötä ... Pimeyskuution ottava pelaaja kohtaa vaarallisen hirviön. Laita pimeyskuutio takaisin pussiin. Pidä itselläsi keräilysymbolia vastaavat kuutiot sekä mahdolliset punakivikuutiot. Aseta sitten hirviömerkki keräilysymbolin päälle. Hirviö on keräyspaikan esteenä, kunnes pelaaja voittaa sen (katso toiminto 3, Taistele hirviötä vastaan).
- **Huomaa:** Pelaaja asettaa vain 1 hirviömerkin keräilysymbolin päälle, vaikka hän ottaisi useita pimeyskuutioita.

Niissä harvoissa tapauksissa kun pussissa on vähemmän kuin 3 kuutiota, ota vain niin monta kuin on käytettävissä.



Pelaajan tavaraluettelo:
 3 tavallista paikkaa tavaraluettelossa puu-, hiekkar-, kivi- ja pimeyskuutioille (katso toiminto 3, Taistele hirviötä vastaan)
 1 erityinen punakiven paikka tavaraluettelossa

PELAAJAT VOIVAT LISÄTÄ KUUTIOITA TAVARALUETTELONSA VAIN, JOS HEILLÄ ON VAPAITA PAIKKOJA!

VINKKI: Pelaaja voi milloin tahansa pelin aikana kurkistaa pussiin ja tarkistaa, mitä kuutioita pussissa on. Muista sekoittaa kuutiot hyvin sen jälkeen!



Esimerkki vuorosta A: Pelaaja, joka on puun keräilyymbolilla varustetussa maailmalaatassa, ottaa 2 puukuutiota ja 1 punakivikuution. Tavaraluettelossa on riittävästi tilaa kaikille 3 kuutiolle. Pelaaja lisää kaikki 3 kuutiota tavaraluettelonsa.

Esimerkki vuorosta B: Puunkeräilyymbolilla varustetussa maailmalaatassa pelaaja ottaa 1 puu-, 1 kivi- ja 1 pimeyskuution. Pelaaja lisää puukuution tavaraluettelonsa ja palauttaa kivi- ja pimeyskuutiot pussiin. Pelaajan on asetettava 1 hirviömerkki keräilysymbolin päälle.

Toiminto 3: Taistele hirviötä vastaan



Helppo



Normaali



Vaikea

Jos pelaaja haluaa poistaa hirviömerkin, joka on keräyspaikan esteenä, hänen on taisteltava hirviötä vastaan. Pelaaja on samassa ruudussa kuin hirviömerkki ja heittää taistelunoppaa selvittääkseen, pystyykö hän voittamaan hirviön.

Kuhunkin hirviömerkkiin on painettu taisteluarvo väliltä 4–6. Helpot hirviöt voitetaan heittämällä vähintään silmäluku 4. Vaikeat hirviöt voitetaan heittämällä silmäluku 6. Pelaaja saa heittää noppaa 3 kertaa saadakseen haluamansa tuloksen. Kun pelaaja on voittanut hirviön, toiminto on valmis. Tässä vaiheessa pelaaja ei saa heittää taistelunoppaa uudelleen.

- **Hirviön kukistaminen:** Poista hirviömerkki maailmalaatalta. Jos pelaajat ovat käyttäneet kaikki 12 hirviömerkkiä, sekoita ne ja laita ne uuteen hirviömerkkipinoon kuvapuoli alaspäin. Pelaaja ottaa pussista 3 kuutiota palkkioksi hirviön voittamisesta. Hän valitsee 1 kuution 3 kuutiosta ja lisää sen tavaraluettelonsa, jos hänellä on vapaita paikkoja. Pelaaja voi pitää pimeyskuution lisäämällä sen 1 käytettävissä olevaan tavalliseen paikkaan tavaraluettelossa (ei punakiveen). Käytä pimeyskuutiota muiden kuutioiden sijaan, kun rakennat rakennusta kylään.
- **Pahalaissymbolin heittäminen:** Seuraava tapahtuu välittömästi pahalaissymbolin heittämisen jälkeen.



Pahalaiset pelkäävät! Siirrä pahalaisnappulaa 1 ruutu taaksepäin pahalaispolulla pois päin kylästä.



Pahalaiset hyödyntävät häiriötekijöitä ja liikkuvat lähemmäksi! Siirrä pahalaisnappulaa 1 ruutu eteenpäin pahalaispolulla kylän suuntaan.

Toiminto 4: Rakenna



Rakentaessaan pelaaja menee kylään ja luovuttaa keräämänsä kuutiot.

Rakennuksen rakentamiseen tarvittavat kuutiot on painettu rakennuslaattaan. Aseta mahdolliset hyödylliset kuutiot rakennusten viereen.

- Pelaaja voi luovuttaa minkä tahansa määrän kuutioita yhteen tai useampaan rakennukseen.
- Kaikki pelaajat työskentelevät yhdessä kaikissa rakennuksissa.
- Pelaajien ei tarvitse viimeistellä rakennuksia missään tietyssä järjestyksessä.
- Pimeyskuutiota voidaan käyttää minkä tahansa muun kuution sijasta.
- Pelaajat voivat poistaa kuutiot tavaraluetteloistaan, joita ei enää tarvita rakentamisessa. Laita ne takaisin laatikkoon.

Kun pelaajat asettavat viimeisen kuution paikalleen, rakennus on valmis. Kiinnitä se jalustaan ja aseta se kylään.

Tämän rakennuksen rakentamiseen käytetyt kuutiot jäävät paikoilleen, eikä niitä laiteta takaisin pussiin.

Pahalaiset pelkäävät rakennuksia ja vetäytyvät! Siirrä pahalaisnappulaa jokaista valmista rakennusta kohti 1 ruutu taaksepäin pahalaispolulla pois päin kylästä.

Vuoron päättyminen: Pahalaiset reagoivat

Pelaaja heittää pahalaisnoppaa vuoronsa päätteeksi, kun hän on suorittanut 2 toimintoa.



Pelaaja, joka heittää pahalaissymbolin, siirtää pahalaisnappulaa eteenpäin 1 ruudun kohti kylää.



Tyhjän heittävä pelaaja on onnekas! Pahalaiset eivät voi liikkua tällä vuorolla.

Kun pelaaja on päättänyt vuoronsa, pelivuoro siirtyy vasemmalle.

Kun pahalaiset saavuttavat ruudut 7, 6 ja 5 pahalaispolulla, maailmasta tulee vaarallisempi! Aseta ruudussa oleva pimeyskuutio pussiin. Hirviön kohtaamisen todennäköisyys kasvaa kuutioita kerätessä.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Joukkue voittaa, jos se saa kaikki 3 rakennusta valmiiksi, ennen kuin pahalaiset saapuvat kylään. Onneksi olkoon, olette nyt kylän sankareita!

Joukkue häviää, jos pahalaiset saavuttavat kylän ensin. Parempi onni seuraavalla kerralla!

Lemmikit ja niiden erityisominaisuudet

Susi



Susi auttaa taistelussa vaarallisia hirviöitä vastaan!

→ Hirviötä vastaan taisteleva pelaaja heittää taistelunoppaa ja lisää tulokseen +1.

Kissa



Kissa pitää hirviöt poissa!

→ Kuutioita keräävä pelaaja on suojassa ensimmäisen ottamansa pimeyskuution vaikutuksilta. Jos hän ottaa toisen pimeyskuution saman vuoron aikana, vaikutus tulee voimaan.

Kettu



Kettu on löytänyt jotakin!

→ Kuutioita keräävä pelaaja saa pitää 1 ylimääräisen kuution mitä tahansa materiaalia, joka ei vastaa keräilyymbolia, paitsi punakiven. Tämä pätee, vaikka hän ei ottaisi yhtään kyseistä keräilysymbolia vastaavaa kuutiota.

Panda



Panda on liian pörröinen ja suloinen vastustettavaksi!

→ Jos hirviötä vastaan taisteleva pelaaja heittää taistelunoppaa, hän on suojattu ensimmäiseltä heittämältään symbolilta. 🐼 Jos hän heittää sen uudelleen, vaikutus tulee voimaan.

Hevonen



Tutustu maailmaan entistä nopeammin hevosen avulla!

→ Maailmaa tutkiva pelaaja saa asettaa 2 maailmalaattaa paikalleen. Lisää kummankin maailmalaatan vastaavat kuutiot pussiin.

Laama



Laama kantaa ylimääräistä tavaraluetteloa!

→ Pelaajalla, jolla on laama, on vielä 1 paikka tavaraluettelossa kuutioiden säilyttämistä varten. Sitä voidaan käyttää kaikille materiaaleille, myös punakivelle.

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



© 2022

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

ravensburger.com



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

MINECRAFT



239646-A

Ravensburger