

MINECRAFT

PORTAL DASH



A COOPERATIVE MINECRAFT BOARD GAME

Ravensburger

PL*Drodzy Gracze,*

ta kooperacyjna gra planszowa oferuje wam unikatowy system gry, pełen cały czas nowych przygód. Gdy zapoznacie się już z zasadami gry, możecie rozgrywać coraz to nowe, wciągające partie – dzięki nowym potworom, różnorodnym elementom planszy i potężnym bossom. Wiele zasad dotyczy specjalnych kafelków, specjalnych umiejętności potworów albo rozmaitych wyjątków. Najlepiej sprawdzać je wtedy, gdy pojawią się w grze. Zasady w waszym języku znajdziecie na stronach:

I.	Przed pierwszą rozgrywką	3
II.	Montaż	3
III.	Cel gry	6
IV.	Przebieg gry	6
V.	Kostka bloku	6
VI.	Kostka potwora	7
VII.	Twoje akcje	9
	<i>Buty</i>	10
	<i>Zbroje</i>	10
	<i>Miecze i łuki</i>	11
	<i>Zaklęcia</i>	12
	<i>Kilofy</i>	12
	<i>Funkcje koloru bloków</i>	12
	<i>Zadania piglina</i>	13
	<i>Akcje podstawowe</i>	14
VIII.	Koniec gry & odkrywanie elementów planszy	14
IX.	Bossowie	15
X.	Kolejne poziomy	15
XI.	Słowniczek potworów	16

CZ*Vážení hráči,*

tato kooperativní desková hra nabízí herní systém pro stále nová dobrodružství. Jakmile se naučíte pravidla, můžete zažít hru novým a náročnějším způsobem díky novým příšerám, částem herního plánu a různým finálním bossům. Mnoho pravidel se vztahuje ke speciálním kartičkám, schopnostem příšer nebo výjimkám. Vyhledejte si je nejlépe tehdy, když se objeví ve hře. Pravidla ve svém jazyce naleznete na následujících stránkách:

I.	Před první hrou	18
II.	Příprava	18
III.	Cíl hry	21
IV.	Pravidla hry	21
V.	Kostka bloků	21
VI.	Kostka příšer	22
VII.	Vaše akce	24
	<i>Boty</i>	25
	<i>Zbroj</i>	25
	<i>Meče a luky</i>	26
	<i>Kouzla</i>	27
	<i>Krumpáče</i>	27
	<i>Barevné funkce bloků</i>	27
	<i>Úkoly Piglinů</i>	28
	<i>Základní akce</i>	29
VIII.	Konec tahu a odkrytí částí herního plánu	29
IX.	Finální boss	30
X.	Další úrovně	30
XI.	Glosář příšer	31

SK*Vážení hráči,*

táto kooperatívna stolová hra ponúka herný systém pre stále nové dobrodružstvá. Akonáhle sa naučíte pravidlá, môžete zažiť hru novým a náročnejším spôsobom vďaka novým príšerám, častiam herného plánu a rôznym finálnym bossom. Veľa pravidiel sa vztahuje k špeciálnym kartičkám, schopnostiam príšer alebo výnimkám. Vyhľadajte si ich najlepšie vtedy, keď sa objavia v hre. Pravidlá vo svojom jazyku nájdete na nasledujúcich stránkach:

I.	Pred prvou hrou	33
II.	Příprava	33
III.	Cieľ hry	36
IV.	Pravidlá hry	36
V.	Kocka blokov	36
VI.	Kocka príšer	37
VII.	Vaše akcie	39
	<i>Čížmy</i>	40
	<i>Brnenie</i>	40
	<i>Meče a luky</i>	41
	<i>Kúzla</i>	42
	<i>Krumpáče</i>	42
	<i>Farebné funkcie blokov</i>	42
	<i>Úlohy Piglinov</i>	43
	<i>Základné akcie</i>	44
VIII.	Koniec tahu a odkrytie častí herného plánu	44
IX.	Finálny boss	45
X.	Ďalšie úrovne	45
XI.	Glosár príšer	46

MINECRAFT

PORTAL DASH

PL

W „Minecraft: Portal Dash” uciekacie z Netheru – ognistego podziemia Minecraft. Wykażcie się sprytem w wykorzystaniu uzbrojenia i kurczących się zasobów, odważnie stawiając czoła hordom potworów. Czy uda wam się dobiec do portalu, by razem uciec?

I. PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ

Ostrożnie wyjmijcie wszystkie części z wypraski. Ustawcie 20 potworów na czerwonych podstawkach. Pozostałe 4 podstawki (różowa, niebieska, żółta, zielona) są przeznaczone na wasze karty postaci. Wybierzcie z 8 dostępnych skórek (=obrazków waszych bohaterów), po jednej na każdy kolor. Przez każdą rozgrywkę możecie dokonać tego wyboru od nowa.



II. MONTAŻ

Ten sposób montażu dotyczy poziomu 1, polecanego dla początkujących. Zmiany w montażu dla poziomów 2-5 znajdziecie na stronie 15.

1 ŚCIEŻKA PLANSZY:

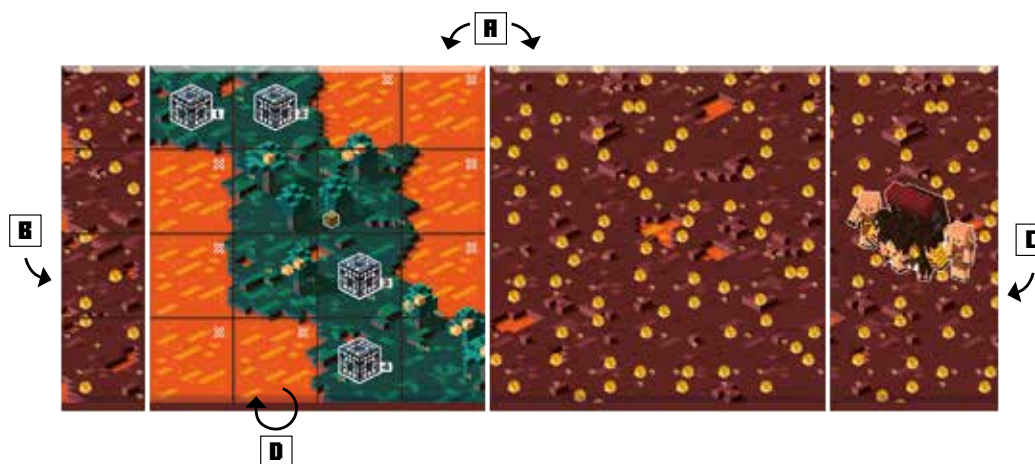
A. Przemieszczajcie **8 części planszy** i wylosujcie 2, z których zbudujecie **zakrytą** ścieżkę na środku stołu. Pozostałe części nie będą w tej rozgrywce potrzebne.

B. Na lewym końcu ścieżki umieśćcie pas startu. *Tu zaczyna się wasza przygoda.*

C. Na prawym końcu ścieżki umieśćcie **zakryty pas portalu**. *Tam czeka wasz cel: portal, który przeniesie was z powrotem do bezpiecznego świata na powierzchni.*

Ważne: Układ i orientacja wszystkich części planszy muszą być dopasowane tak, by tworzyły ciągły pas krajobrazu.

D. Odsłoń kawałek planszy obok pasa startu w taki sposób, aby układ został zachowany.





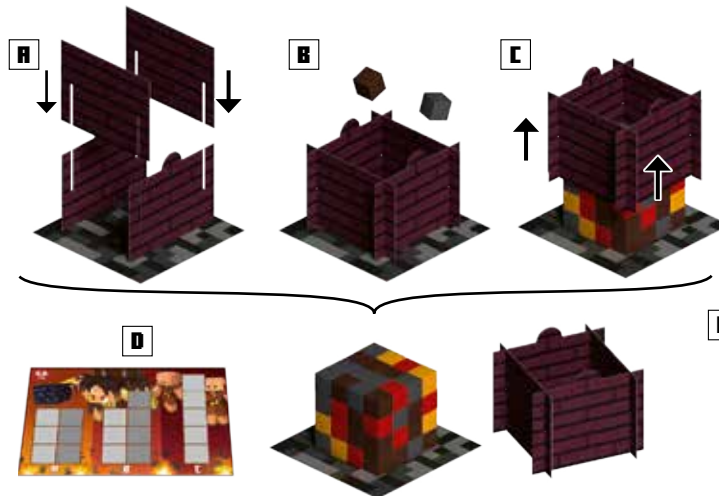
2 STOS ZASOBÓW:

A. Połóż **podkładkę pod blok** obok planszy. Złóż czteroczęściowy **pomocnik montażu** i postaw go na podkładce.

B. Wypełnij go wszystkimi **64 blokami** (16x czerwony, 16x szary, 12x złoty, 12x brązowy, 8x czarny) w przypadkowej kolejności. Potrząśnij nim, aby bloki mogły ułożyć się w wielką kostkę.


C. Następnie chwyć za wystające elementy i podnieś pomocnik montażu do góry. Odłóż go gdzieś w pobliżu. Podczas gry będziecie przechowywać w nim „wykorzystane” bloki.

D. Połóżcie w pobliżu bloków także tablicę piglina. Odwróć do góry tę stronę, która odpowiada liczbie grających osób ( lub ). *Podczas przebiegu gry będziecie musieli wchodzić w interakcje z piglinami, rdzennymi mieszkańcami Netheru, aby przygotować portal, który umożliwi wam ucieczkę..*



3 POTWORY:

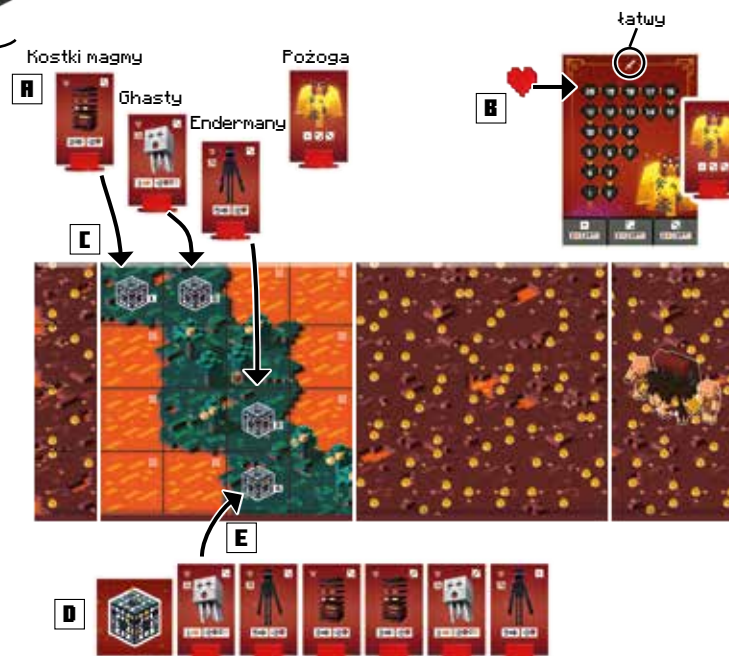
A. Wyszukajcie pośród 20 potworów 3 kostki magmy, 3 ghasty i 3 endermany (zob. ilustracja). Potrzebujecie także pożogi, która będzie waszym bossem. *Pilnuje portalu – tylko wtedy, gdy uda wam się ją pokonać, będziecie mogli wygrać grę.* Pozostałe potwory (3 hogliny, 3 płomyki, 3 mroczne szkielety i 1 prastary hoglin) nie będą wam w tej rozgrywce potrzebne.

B. Połóż tablicę bossa „**pożoga**” w pobliżu pasa portalu łatwą stroną () do góry i postaw na niej kartę pożogi. Połóż także 1 znaczek serca na polu 20 paska życia.

C. Wybierz losową kartę kostki magmy i połóż ją na polu spawnera potworów na odkrytej części planszy. Powtórz to z losowym ghastrzem (na polu 2) i losowym endermanem (na polu 3).

D. Z pozostałych kostek magmy, ghastrów i endermanów ułóż w losowej kolejności „kolejkę oczekujących” (nieco dalej od pola gry). Na jednym końcu umieść spawner potworów. On będzie wyznaczał początek kolejki. *Potwory pokonane podczas gry trafiają na koniec kolejki, natomiast potwory, które wchodzić do gry, są pobierane z jej początku.*

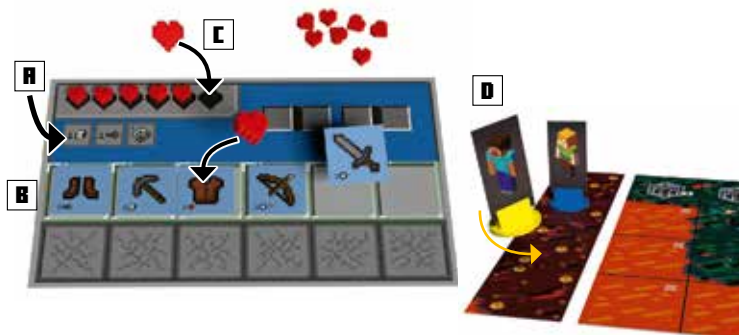
E. Czy na odkrytej części planszy są więcej niż 3 pola spawnera potworów? W takiej sytuacji połóż na każdym z nich po jednym potworze z kolejki, zaczynając od **pierwszego**.



4 WASZ EKWIPUNEK:

- A.** Niech każdy z was weźmie **jedną z 4 tablic ekwipunku** w wybranym przez was kolorze i położy ją przed sobą.
- B.** Poza tym dostaniecie **5 przedmiotów w waszym kolorze**. Połóżcie je na 5 dowolnych polach w **górnym** rzędzie waszego ekwipunku.
- C.** Odłóżcie **48 znaczników serc** do wspólnego zasobu. Niech każdy z was weźmie **po 7 serc**: sześcioma wypełnijcie swój pasek życia, który znajduje się na górze waszej tablicy ekwipunku. Siódme serce połóżcie na kafelku przedmiotu, który przedstawia wasz skórzany napierśnik.
- D.** Na końcu dostaniecie **kartę postaci** (w kolorze waszej tablicy ekwipunku, składającej się z kolorowej podstawki + wybranej skórki). Ułóżcie wszystkie wasze postaci na dowolnych polach pasa startu.

Wskazówka: Najlepiej po przeczytaniu wprowadzenia przedyskutujcie, kto chciałby gdzie stanąć. Z jednego pola może startować kilka osób (a nawet wszystkie!).



5 PRZEDMIOTY:

- A.** Wyciągnijcie **8 netherytowych przedmiotów** (z ciemną przednią stroną) i połóżcie je **odkryte** we wspólnym zasobie.
- B.** Przemieszczać pozostałe **40 przedmiotów** (z białą przednią stroną) i ułóżcie je w **zakrytym** stosie. Obok niego zostawcie trochę miejsca na stos odrzutów.



6 POZOSTAŁE MATERIAŁY:

- A.** Połóżcie **5 znaczników skrzyni** we wspólnym zasobie. Połóżcie jeden znacznik na odkrytej części planszy, na polu oznaczonym skrzynią ().
- B.** Przygotujcie **przewodniki** w waszym języku („Przegląd ruchów” i „Funkcje kolorów bloków”) i **6 czarnych kostek walki**.
- C.** Zdecydujcie, kto rozpocznie grę. Otrzymujesz **2 białe kostki**.



III. CEL GRY

W tej grze wygrywacie albo przegrywacie – wszyscy razem.

- **Wygracie**, jeśli przekroczycie ścieżkę planszy, odkryjecie pas portalu i **pokonacie bossów**, którzy tam na was czekali. Aby móc odkryć pas portalu, musicie **wykonać** wszystkie 3 zadania piglina (z tablicy piglina).

Miejscowi piglini zajmują się wydobyciem bloków. Jeśli im w tym pomożecie, wynagrodzą was obsydianem, którego potrzebujecie, aby aktywować wasz portal ucieczki. Ale pośpieszcie się – za każdym razem, gdy wydobyta zostanie pewna liczba bloków, znika jeden piglin. Musicie więc bardzo szybko zakończyć wasze zadania piglina!

- **Przegracie**, jeśli nie **zakończycie zadań piglina na czas**: zadanie A musi zostać wykonane, gdy tylko zdjęta zostanie najwyższa warstwa kostki zasobów, zadanie B po zdjęciu drugiej warstwy, a zadanie C po zdjęciu trzeciej. Więcej informacji na ten temat znajdziecie na stronie 13.
- **Przegracie** również, gdy **wszystkie 64 bloki** z kostki zasobów zostaną **wykorzystane**.
- **Przegracie** także wtedy, gdy ktoś z was będzie musiał **oddać ostatnie serce ze swojego paska życia**. Dlatego dbajcie o siebie nawzajem, wspieracie się i nie spuszczaście z oka waszych pasków życia!

IV. PRZEBIEG GRY

Gracie tak długo, aż wygracie albo przegracie. Ten, kto ma przed sobą białą kostkę, wykonuje ruch. Twój ruch składa się z następujących kroków.

1 NA POCZĄTKU RZUCASZ BIAŁĄ KOSTKĄ I PRZELICZASZ WYNIK.

- a. **Kostka bloków** (kolory i ?) wykorzystuje 1 blok o wyrzuconym kolorze z kostki zasobów.
- b. **Kostka potworów** (liczby 1-3) aktywuje wszystkie potwory z wyrzuconą ilością oczek lub wprowadza do gry nowe.

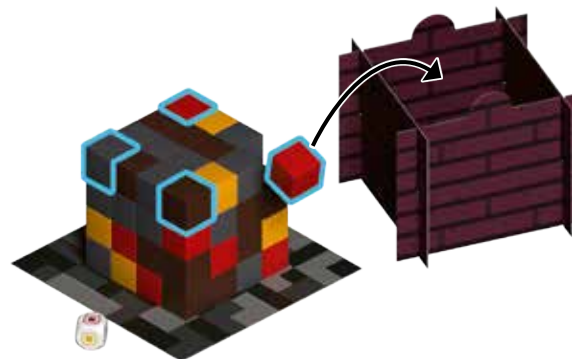
2 NASTĘPNIE PRZEPROWADZASZ DOKŁADNIE 2 AKCJE. DO WYBORU MASZ:

- a. Trzy różne akcje podstawowe (można je przeprowadzić także wielokrotnie)
- b. Twoje przedmioty: każdy przedmiot umożliwia silną akcję, jednak zostaje w ten sposób „wykorzystany” i musi zostać naprawiony podczas kolejnej akcji. *Podczas przebiegu gry otrzymacie także nowe, jeszcze silniejsze przedmioty. Zamiast naprawiać stare przedmioty, możecie je zastąpić.*

3 PO TWOICH 2 AKCJACH PRZEKAZUJESZ BIAŁĄ KOSTKĘ OSOBIE SIEDZĄCEJ PO TWOJEJ LEWEJ STRONIE. TERAZ JEJ RUCH.

V. KOSTKA BLOKÓW

Na początku ruchu rzucasz obiema białymi kostkami. Następnie oblicz najpierw **wynik z kostki bloku** (kolory i ?). Podczas każdego ruchu musisz wydobyć z kostki zasobów 1 blok, który pasuje do wyniku z kostki. Wrzuć ten blok do pomocnika montażu – jest już „wykorzystany”.



Wydobyciem rządzą następujące zasady:

1. Blok musi „**leżeć luzem**”. Bloki leżą luzem, jeśli ich **górną stronę** i przynajmniej **dwie inne** strony są widoczne. *W pierwszym ruchu luzem leżą tylko 4 górne rogi – na rysunku powyżej są to bloki zaznaczone na niebiesko.*
2. Blok musi być w **wyrzuconym kolorze**.
3. Musisz wydobyć blok w tym kolorze z **najwyższej warstwy, w której taki blok leży luzem**. *Jeśli w najwyższej warstwie luzem leży więcej bloków w tym kolorze, wybierz jeden z nich.*

4. **Wyjątek „?”:** Kiedy kostka bloku pokazuje „?”, wówczas kolor nie ma znaczenia. W tym przypadku musisz wybrać i wydobyć dowolny leżący luzem blok z najwyższej warstwy.

Jeśli wyrzucony kolor nie leży luzem w żadnej warstwie, wówczas masz szczęście i nie musisz wykorzystywać bloku. Natomiast przy „?” zostaje wykorzystany zawsze jeden blok.

VI. KOSTKA POTWORA

Po kostce bloku przeanalizuj **kostkę potwora** (liczby 1-3). Ta kostka aktywuje potwory na planszy lub wprowadza do gry nowe. Najpierw sprawdź, czy na planszy znajduje się potwór z wyrzuconą ilością oczek. Sprawdź to na nadrukowanym **boku kostki, na górze po prawej stronie** potwora.

Czy w grze jest więcej potworów z wyrzuconą liczbą? Wówczas musisz aktywować wszystkie te potwory.



Aktywowaniem rządzą następujące zasady:

1. Wybieraj potwory jeden po drugim i aktywuj je po kolei. Kolejność możesz wybrać samodzielnie.
2. Dla każdego aktywnego potwora przeprowadź **wszystkie** akcje, od lewej do prawej, których symbole są wydrukowane poniżej potwora. Większość potworów będzie poruszała się w waszym kierunku i zaatakuje, jeśli będzie w stanie was osiągnąć.

Ruch

Potwory mogą przemieścić się o tyle pól, ile wynosi liczba podana przed ➡ Poruszają się zawsze w **linii prostej (poziomo lub pionowo) z pola na pole**, nigdy na ukos. Nie mogą wejść na pola lawy (oznaczone ☒), ignorują jednak wszystkie pozostałe pola przeszkód.

Wyjątek: Latające ghasty i pożoga mogą unosić się nad lawą. Przypomni wam o tym ➡ w kolorze lawy.

Każdy potwór „zajmuje” pole, na którym stoi. Inne potwory nie mogą **przejść przez zajęte pole ani na nim** stanąć. Pola, na których znajduje się co najmniej jedna z waszych kart postaci, również są uznawane przez potwory za zajęte. Potwory nigdy nie mogą wejść na wasze pole. Natomiast będą was atakować z sąsiadujących pól.

Cel poszukiwań

Potwory nieustannie szukają **najkrótszej drogi**, by móc zaatakować kogoś spośród was. Poruszają się zawsze w kierunku osoby, która jest najbliższej potwora. Dlatego policz ilość pól pomiędzy potworem a waszymi kartami postaci, aby ustalić najmniejszą odległość. **Taka sama najmniejsza odległość dotyczy więcej niż jednej karty postaci?** W takiej sytuacji możesz zdecydować, kogo potwór obierze sobie za cel. Przejdź aktywowanym potworem z pola na pole wzdłuż najkrótszej trasy, aż...

- ...przejdzie tyle pól, ile wynosi liczba przed ➡, lub
- ...będzie znajdował się w **odległości umożliwiającej zaatakowanie** postaci

Aby osiągnąć swój cel, potwór może oczywiście **skręcać**. Pamiętajcie tylko, że potwór nie może wejść na pola z lawą ani na pola już zajęte.


Zasięg

Większość potworów na początku po prostu stoi i atakuje dopiero wówczas, gdy znajdzie się na polu **granicznym prostopadle** z polem, na którym stoi postać. Dlatego usiłują znaleźć się właśnie na takim polu.

Wyjątek stanowią potwory, które potrafią atakować na odległość (ghasty, płomyki i pożoga). Rozpoznacie je po symbolu ☄, znajdujących się na ich kartach lub tablicach bossów. Liczba przed ☄ informuje, z dystansu ilu pól dany potwór może was zaatakować. Policzcie w tym celu pola, dokładnie tak, jak podczas ruchu z pola na pole (w linii prostej). Także tutaj możliwy jest skręt, czyli „atak zza rogu”. Jeśli uda wam się przejść od potwora do postaci, oznacza to, że postać była w zasięgu. W takiej sytuacji potwór natychmiast się zatrzymuje i nie porusza się już w waszym kierunku.






Atak

Czy w zasięgu aktywowanego potwora znajduje się, lub mogłyby się znaleźć w wyniku jego ruchu, co najmniej jedna postać? W takiej sytuacji potwór atakuje i zadaje obrażenia. Zasady:

1. Potwory zadają obrażenia **wyłącznie jednej osobie**.
2. Jeśli w zasięgu potwora znajduje się więcej postaci (bo np. stoicie na tym samym polu), możecie sami zdecydować, kto zostanie zaatakowany.
3. Ujemna liczba umieszczona przed  na potworze oznacza, jak **wiele będzie obrażeń**. Ten, kto zostanie zaatakowany przez potwora, musi oddać **odpowiednią ilość serc** ze swojej tablicy ekwipunku.
4. **Ważne:** Na początku **musisz** zdjąć serca z elementów uzbrojenia (przedmiotów, na których znajdują się serca). Dopiero później zdejmujesz serca ze swojego paska życia.

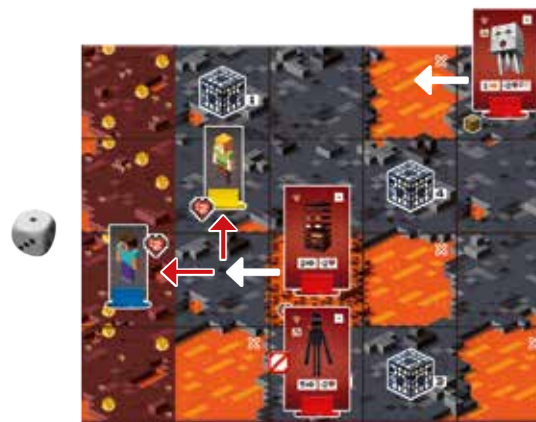
Aktywuj w opisany sposób kolejne potwory, aż aktywujesz **wszystkie** z wyrzuconą liczbą. Dla każdego potwora ustalasz po kolei ruch, cel, zasięg i atak. Może się przy tym okazać, że ktoś z was zostanie zaatakowany wielokrotnie.

Weź pod uwagę: Gdy ktokolwiek spośród was będzie musiał oddać ostatnie serce, przegracie! *Dlatego nie pakujcie się niepotrzebnie w niebezpieczne sytuacje.*

Przykład 1: Wyrzucenie 3 aktywuje ghaście i kostkę magmy. Kostka magmy wykorzystuje swój ruch (2 ) , aby dotrzeć do Steve'a, ponieważ znajduje się bliżej niż Alex. Po dwóch krokach stoi obok niego. Wtedy atakuje i wyrządza Steve'owi obrażenia (-2 ) – Steve musi oddać 2 serca. Natomiast ghaście od początku stał w odległości wystarczającej do zaatakowania (2 ) Alex, więc nie wykonuje żadnego ruchu. Od razu zadaje Alex 2 obrażenia (-2 ). Enderman ma inną liczbę () i nie zostaje aktywowany.




Przykład 2: Wyrzucenie 1 aktywuje wszystkie trzy potwory na planszy. Alex & Steve podejmują decyzję, że najpierw aktywują endermana. Z powodu lawy i zajętych pól nie może się on zbliżyć do nikogo. Następnie aktywują kostkę magmy. Po pierwszym kroku znajduje się na polu sąsiadującym zarówno z Alex, jak i ze Steve'em. Atakuje – Alex & Steve mogą teraz sami zdecydować, kogo dotkną 2 obrażenia, które wyrządza kostka magmy. Nie mogą jednak rozdzielić ich między siebie! Na końcu ruch wykonuje ghaście, który niema nikogo w zasięgu ataku. Jego atak przepada.



Nowe potwory

W grze nie ma żadnego potwora z wyrzuconą liczbą? Wtedy „spawnuje” (=pojawia się) na planszy nowy potwór.

Weź pierwszego potwora z kolejki i postaw go na pierwszym wolnym, niezajętym polu ze spawnerem (). Jeśli jest więcej wolnych pól, wówczas musisz wybrać pole, **które jest najbliżej twojej postaci**.

Nie ma żadnego wolnego pola spawnera? Mieliście szczęście, nie pojawi się żaden nowy potwór. W takiej sytuacji kolejka nie ulega zmianie.

Ważne: Nowo zespawnowany potwór nie jest aktywowany. W każdym ruchu potwory są albo aktywowane, albo wprowadzane są nowe, ale nigdy obie te opcje na raz.

Przykład 3: Alex wyrzuca 2. Na planszy nie ma żadnego potwora z wyrzuconą liczbą. W takiej sytuacji Alex bierze pierwszego potwora z kolejki i umieszcza go na wolnym polu spawnera, które znajduje się najbliżej jego postaci. Oprócz tego nic się nie wydarza.

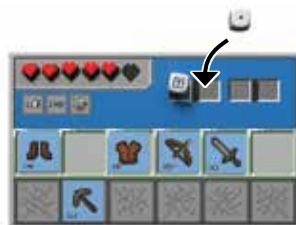


VII. TWOJE AKCJE

Gdy już rzuciłeś kostką i przeliczyłeś oczka, możesz zacząć działać. Połóż na razie obie białe kostki na lewych polach kostek w twoim ekwipunku.

Teraz możesz wykonać **dokładnie 2 dowolne akcje**. W tym celu możesz wykorzystać twoje przedmioty, lub wybrać spośród trzech słabszych akcji podstawowych.

Ponieważ akcje zazwyczaj składają się z kilku części, w **zachowaniu** kontroli nad ich przebiegiem pomocne będą białe kostki: Przesuń jedną białą kostkę z lewego pola na prawe, zanim wybierzesz pierwszą akcję. Wtedy przeprowadź akcję w całości. Następnie przesuń drugą kostkę w prawo i przeprowadź drugą akcję.



Przedmioty

Twoje przedmioty umożliwiają ci przeprowadzenie silnych akcji.

Każdego przedmiotu możesz użyć jednak tylko

1 raz, zanim ulegnie on zniszczeniu. Aby to zaznaczyć, przesuń ten przedmiot **do dolnego rzędu twojego ekwipunku**.

Z przedmiotów, które leżą w dolnym rzędzie, nie możesz korzystać podczas przeprowadzania akcji. Najpierw musisz je naprawić – dopiero później wolno ci przenieść je z powrotem do górnego, „dostępnego” rzędu. O tym, jak naprawiać przedmioty, dowiesz się z dalszej części tego tekstu.



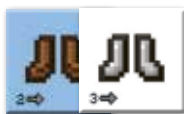
W toku gry otrzymasz co jakiś czas nowy przedmiot, na przykład po pokonaniu potwora, wydobyciu żółtego bloku albo otwarciu skrzyni za skarbem. W takiej sytuacji postępuj następująco:

1. Zdejmij **dwa górne kafelki** ze stosu przedmiotów i odkryj je. **Wybierz 1**, który chcesz zatrzymać. Drugi połów odkryty obok stosu.
2. Umieść nowy przedmiot w górnym rzędzie **wolnej kolumny** w twoim ekwipunku. Jednocześnie możesz posiadać **maksymalnie 6 przedmiotów!**
3. Jeśli posiadasz już 6 przedmiotów, wówczas możesz **wymienić** jeden ze starych. Wybierz dowolny spośród twoich starych przedmiotów i odrzuć ten kafelek. Połóż nowy przedmiot w „**dostępnym**” górnym rzędzie w tej samej kolumnie. Jeśli wolałbyś jednak zatrzymać swoje dotychczasowe przedmioty, możesz także odrzucić ten nowy.

Ważne:

- Przedmioty możesz wymieniać dowolnie. To znaczy, że nie musisz koniecznie wymieniać miecza na nowy miecz! Możesz np. posiadać więcej mieczy, albo żadnego, jeśli nie chcesz. *Chociaż ta druga opcja nie jest szczególnie dalekowzroczna...*
- **Nowy przedmiot** połóż zawsze w górnym, **aktywnym rzędzie**, nawet wtedy, gdy zastępujesz przedmiot uszkodzony!
- Jeśli wymieniasz kolorowy przedmiot startowy, wówczas włóż go z powrotem do pudełka z grą, a nie na stos przedmiotów odrzuconych. Gdy stos przedmiotów wyczerpie się w toku gry, wówczas kolejny stos ułóżcie właśnie ze stosu odrzuconych – w ten sposób wasze słabe przedmioty startowe nie zostaną użyte ponownie.

Netherytowe buty



Dzięki butom możesz poruszać się po planszy. Liczba przed ➡️ oznacza, dokładnie tak jak w przypadku potworów, o ile pól może przesunąć się w toku akcji twoja postać. **Wolno** przejść **mniejszą** ilość pól.

Możesz poruszać się wyłącznie w linii prostej, nie po przekątnej. **Nie** możesz stać ani przejść przez pola lawy (oznaczone ❌), a także przez pola, na których stoi potwór.

Natomiast na pola, na których stoją inne postaci, możesz wejść bez żadnego problemu.

Wskazówka: Często zebranie się na jednym polu może nawet okazać się pomocne. W takiej sytuacji, podczas ataku sąsiadujących z wami potworów, zawsze będziecie mogli zdecydować, kto z was zostanie zaatakowany.

Specjalne pola gry

PRZESZKODY

- **Na pola lawy** (oznaczone ❌) nie wolno ci nigdy wchodzić.
- **Na pola magmy** (oznaczone ❤️) możesz co prawda wejść, jednak będzie to oznaczało natychmiastowe doznanie 1 obrażenia. **Ważne:** Jeśli zostaniesz na tym polu albo je opuścisz, nie wydarzy się nic więcej. Obrażenie odnosisz tylko raz, **dokładnie w momencie wejścia** na pole lub podczas przechodzenia przez nie.
- **Na pola piasku dusz** (oznaczone ➡️2) możesz wejść tylko wtedy, jeśli na każde pole wykorzystasz 2 „kroki ruchu”.

Przykład: Alex porusza się za pomocą diamentowych butów. Najpierw wchodzi na pole magmy (1 krok). W momencie wejścia odnosi 1 obrażenie. Następnie przechodzi na pole, na którym stoi Steve (1 krok). Następnie idzie jeszcze w górę, na pole piasku dusz (2 kroki). W ten sposób wykorzystwała 4 kroki diamentowych butów.



NETHERYTOWE BUTY umożliwiają poruszanie się po polach magmy i piasku dusz tak, jak po zwykłych polach. Nie doznajesz obrażeń i zużywasz tylko 1 punkt ruchu na pole. Natomiast w dalszym ciągu **nie** możesz wejść na lawę.



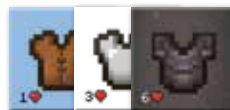
SKRZYŃNIA SKARBÓW



Jeśli na **końcu twojego** ruchu stoisz na polu, na którym leży **znacznik skrzyni**, wówczas możesz ją otworzyć. Zdejmij znacznik z planszy i odłóż go z powrotem do wspólnego zasobu. Wówczas **wszyscy** natychmiast otrzymacie nowy przedmiot. Niech każdy z was wyciągnie **po 2 kafelki przedmiotów** ze stosu zasobów.

Przyjrzyjcie się swoim dwóm przedmiotom i zdecydujcie, **który** z nich chcecie **zatrzymać**. Drugi odrzućcie. Połóżcie swój nowy przedmiot w górnym rzędzie waszego ekwipunku, tak jak za zwyczaj. Jeśli macie ich już 6, musicie odrzucić jeden przedmiot, tak jak opisano wyżej.

Zbroje Dodatkowe punkty życia



Zbroje to „**przedmioty pasywne**”, którymi **nie można** wykonywać **akcji**. Dają ci jednak dodatkowe punkty życia, dzięki którym łatwiej jest znosić obrażenia. Liczba przed ❤️ pokazuje, ile znaczników serca może zostać umieszczonych na zbroi. Jeśli w toku gry otrzymasz nową zbroję, umieść ją jak zwykle w górnym, dostępnym rzędzie twoich przedmiotów. Następnie umieść na kafelku **maksymalną liczbę** serc.

Jeśli odniesiesz obrażenia (nieistotne, czy w wyniku spotkania z potworami czy z polem magmy), za każdym razem **musisz** najpierw zdjąć serce z twoich zbroi, zanim ściągniesz któreś z twojego paska życia. Jeśli masz więcej zbroi, możesz rozdysponować serca dowolnie między nimi.

Gdy na zbroi nie ma już żadnego serca, uznaje się ją za uszkodzoną. Przesuń ją do dolnego rzędu. Gdy ją naprawisz, możesz przenieść ją z powrotem do góry, tak samo jak inne twoje przedmioty. Wypełnij ją przy tym ponownie **maksymalną ilością** serc.

Możesz naprawiać także zbroje, które jeszcze nie są zupełnie zniszczone. Aby naprawić zbroję, która leży jeszcze w górnym rzędzie, ale nie ma już maksymalnej ilości serc, uzupełnij je.

SPODNIE mogą pełnić **funkcję i butów, i zbroi**.

Jeśli otrzymacie spodnie, musicie zdecydować, z której z tych funkcji chcecie korzystać. Umieśćcie kafelek w waszym ekwipunku w taki sposób, aby widoczny był wybrany przez was symbol (→ lub ♥).

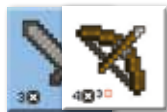


Wybierzcie ♥, a następnie umieśćcie tam

odpowiednią ilość serc.

Ważne: Za każdym razem, gdy naprawiacie spodnie, możecie od nowa zdecydować, z której funkcji chcecie korzystać. Odwróćcie kafelek, jeśli chcecie zmienić funkcję.

Miecze i łuki: Zwalczanie potworów

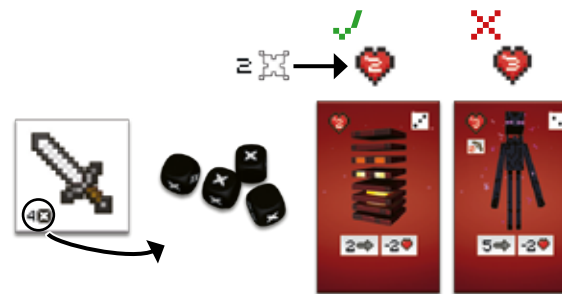


Za pomocą mieczy i łuków możesz walczyć z potworami. Liczba przed ✖ to ilość czarnych kostek walki, którymi możesz rzucić, by zadać obrażenia potworowi.

Dotyczy cię ta sama zasada, co potworów: musisz mieć swój cel w zasięgu ataku:

- Mieczem możesz zaatakować potwora tylko wtedy, gdy stoi na polu **sąsiadującym** z twoją postacią. Za pomocą **łuku** możesz atakować także z odległości. **Zasięg** możesz sprawdzić, odczytując liczbę przed 🏹 (zazwyczaj 3 pola). W tym celu policz ilość pól, dokładnie tak samo jak podczas ruchu, zaczynając od twojej postaci i kierując się w stronę potwora. Ty także możesz skrócić podczas liczenia, czyli „strzelić zza rogu”.
- Na początku zdecyduj, którego potwora chcesz zaatakować i przesunij broń, której w tym celu użyjesz, do dolnego rzędu twojego ekwipunku.
 - Następnie rzuć tyłoma **czarnymi kostkami walki**, ile wynosi liczba przed ✖ na twojej broni. Zsumuj liczby wyrzuconych trafień (= ✖).

Aby pokonać potwora, musisz wyrzucić co najmniej tyle trafień, ile wynosi ilość punktów życia potwora (liczba w ♥ na karcie potwora).



Jeśli wyrzucisz mniej trafień, miałeś pecha. Potwór zostaje na planszy, a twoja broń jest uszkodzona. Nie dostaniesz natomiast żadnej dodatkowej kary ani nie doznasz obrażeń. *W kolejnej akcji będziesz mógł ponownie spróbować...*

Jeśli udało ci się wyrzucić dokładnie tyle lub więcej trafień, pokonałeś potwora! Zabierz kartę potwora z planszy i umieść na końcu kolejki. W **nagrodę** natychmiast otrzymasz **nowy przedmiot**. Jak zwykle weź 2 kafelki ze stosu i zachowaj 1.

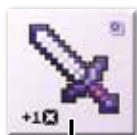
Ważne:


- Potwory nie „zapamiętują” obrażeń. Jeśli nie udało ci się pokonać potwora podczas **jednej akcji**, będziesz mógł spróbować w kolejnej. Jedynym wyjątkiem są bossowie (więcej informacji na stronie 15).
- Niektóre potwory są **odporne na niektóre typy ataków**. Latających ghastrów nie możesz zaatakować za pomocą mieczy (🗡). Natomiast endermanów nie możesz zaatakować łukami (🏹).



Jeśli używasz netherytowego miecza, wówczas możesz podczas walki rzucić jeszcze **raz** dowolną ilością kostek. Najpierw rzuć wszystkimi 6 kostkami walki. Następnie zdecyduj, czy chcesz jeszcze raz rzucić dowolną ilością kostek, aby (być może) uzyskać lepsze rezultaty. Jeśli tak, wówczas dopiero po drugim rzucie policz wszystkie widoczne trafienia.

Zaklęcia: Ulepszanie przedmiotów

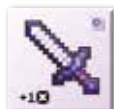


Kafelki z  to tak zwane **zaklęcia**. Kiedy odkryjesz zaklęcie, możesz je zatrzymać tylko wtedy, gdy posiadasz **przedmiot tego rodzaju**, na którym można użyć danego zaklęcia. Jeśli tak jest, wybierz odpowiedni przedmiot. Umieść kafelek zaklęcia

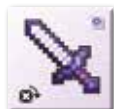
lekko przesunięty na wybranym przedmiocie, tak abyś mógł zobaczyć symbol twojego przedmiotu pod spodem. Akcja twojego przedmiotu zostanie natychmiast wzmocniona przez zaklęcie. Gdy wykorzystasz albo naprawisz przedmiot, umieszczone na nim zaklęcia są przesuwane razem z nim.

Ważne: Jeśli położysz zaklęcie na uszkodzonym przedmiocie, zostanie on **natychmiast naprawiony**. Przenieś go do górnego rzędu twojego ekwipunku.

ZAKLĘCIA



To zaklęcie musisz położyć na mieczu (obojętne, którym). Za każdym razem, gdy atakujesz tym mieczem, rzuć 1 dodatkową kostką walki. Jeśli zaczarujesz netherytowy miecz, rzuć wszystkimi 6 kostkami, a potem jeszcze raz jedną, która będzie liczyć się jako 7. kostka.



Także to zaklęcie musisz położyć na mieczu (obojętne, którym). Za każdym razem, gdy atakujesz tym mieczem, możesz rzucić jeszcze jeden **raz** dowolną ilością kostek walki. Tak jak w przypadku netherytowego miecza, policz wszystkie trafienia dopiero na końcu. Jeśli zaczarujesz netherytowy miecz, możesz wykonać do dwóch dodatkowych rzutów.



To zaklęcie musisz położyć na łuku. Za każdym razem, gdy atakujesz tym łukiem, rzuć 1 dodatkową kostką walki. Oprócz tego zasięg twojego łuku zwiększa się o 1 pole.

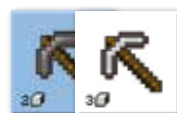



To zaklęcie musisz położyć na butach (obojętne, których). Za każdym razem, gdy poruszasz się z pomocą tych butów, możesz wykonać 2 dodatkowe kroki.



Także to zaklęcie musisz położyć na butach (obojętne, których). Wówczas umożliwi ci wkroczenie na pola magmy i piasku dusz tak, jak na zwykłe pola. Nie doznajesz obrażeń i zużywasz tylko 1 punkt ruchu na pole. Natomiast w dalszym ciągu **nie** możesz wejść na lawę.

Kilofy: Wydobywanie bloków



Za pomocą kilofów możesz wydobyć bloki z kostki zasobów. Liczba przed  pokazuje, ile bloków z rzędu możesz wziąć. Wolno wziąć **mniej** bloków.

Inaczej niż w przypadku kostki bloków, tutaj dotyczy cię tylko jedna zasada: możesz wydobyć tylko te „leżące luzem” bloki, których **górną stronę** i przynajmniej **dwa inne boki** są widoczne. Natomiast to, jakie kolory i z których warstw wybierzesz, zależy tym razem tylko od ciebie.

Na razie połóż wydobyte bloki obok stosu. Będziesz musiał **od razu** je **wykorzystać**. **Nie** możesz zachować sobie bloków na kolejne ruchy ani ich **przechowywać!**

Wykorzystanie bloków, możliwość 1:

Funkcje kolorów

Każdemu kolorowi bloków przypisana jest funkcja. Kiedy wydobywasz bloki, istnieje możliwość natychmiastowego wykorzystania **ich funkcji koloru**. Kiedy wykorzystasz tę funkcję, blok jest **wykorzystany** – umieść go w pomocniku montażu.

CZERWONE BLOKI: UZDROWIENIE

Gdy chcesz wykorzystać czerwony blok, wybierz najpierw jedną osobę jako cel – to możesz być ty sam lub ktoś inny. Wybrana osoba **uzupełnia** natychmiast **wszystkie serca na swoim pasku życia**. Zbroje nie są przy tym uzupełniane, je trzeba będzie naprawić.



SZARE BLOKI: NAPRAWA

Gdy chcesz wykorzystać szary blok, wybierz najpierw jedną osobę jako cel – to możesz być ty sam lub ktoś inny. Wybrana osoba **naprawia** natychmiast **wszystkie swoje przedmioty**. W tym celu przenosi wszystkie kafelki z dolnego rzędu ekwipunku do górnego i uzupełnia serca we wszystkich zbrojach.



ŻÓLTE BLOKI: NOWE PRZEDMIOTY:

Gdy chcesz wykorzystać żółty blok, wybierz najpierw jedną osobę jako cel – to możesz być ty sam lub ktoś inny.

Wybrana osoba **otrzymuje** natychmiast **jeden nowy przedmiot**. Zasady jak zawsze: Wziąć dwa kafelki ze stosu, jeden zatrzymać, drugi odrzucić.



CZARNE BLOKI: PRZEDMIOTY NETHERYTOWE

Gdy chcesz wykorzystać czarny blok, wybierz 1 z przedmiotów netherytowych leżących we wspólnym zasobie (na początku 8 sztuk). Tego przedmiotu **nie otrzymasz** natychmiast. Zamiast tego weź 5 zakrytych górnych kafelków ze stosu przedmiotów i wymieszaj je razem z wybranym przedmiotem netherytowym. Następnie umieść te 6 kafelków zakrytych na górze stosu. Kto w kolejnej akcji odkryje przedmiot netherytowy, może jak zawsze zdecydować, czy chce go zatrzymać, w zamian za odrzucenie innego kafelka.



Jeśli go nie wybierzesz, wówczas po prostu połóżcie ten kafelek na stosie przedmiotów odrzuconych. Jeśli zostanie przemieszany, wówczas przedmiot netherytowy zostanie w grze – nie musicie go ponownie „odblokowywać” czarnym blokiem.

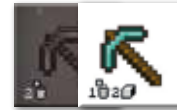
Nie deprecjonujcie mocarnych netherytowych przedmiotów! Ponieważ będzie włączony w 5 górnych kafelków na stosie, wyciągniecie go najpóźniej podczas trzeciego „otrzymywania przedmiotów”.

BRĄZOWE BLOKI: PRZYKRYWANIE POLA

Tych specjalnych bloków nie wrzucasz do pomocnika montażu, tylko umieszczasz bezpośrednio na planszy. Najpierw wybierz dowolne, wolne pole przeszkód (lawa, magma albo piasek dusz), na którym nie znajdują się ani potwory, ani postaci. Umieść blok na środku pola przeszkód – w ten sposób straci swoją niezwykłość. Od tej pory można wejść na niego jak na każde inne pole, ponieważ nie zadaje obrażeń i wymaga tylko jednego kroku ruchu.



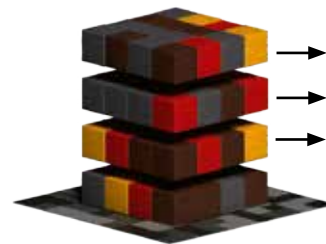
Uwaga: Jeśli przykryjesz pole lawy, wówczas od tego momentu mogą na nie wchodzić także potwory, jeśli jest to dla nich najkrótsza droga. Karty potworów i wasze postaci, które poruszają się po polu, umieść najlepiej na drewnianej kostce.



Za pomocą specjalnego kilofa z netherytu i diamentu możesz ponownie wydobyć **WYKORZYSTANE BLOKI**. Jeśli wykorzystasz jeden z nich, by wydobyć bloki, sięgnij do pomocnika montażu, w którym przechowywane są wykorzystane bloki i wyjmij – bez podglądania! – taką ilość bloków, jaka jest podana przed . Diamentowy kilof umożliwi ci zabranie do dwóch dodatkowych bloków ze stosu. Wszystkie zabrane bloki musisz wykorzystać od razu – albo zgodnie z ich funkcją, albo w ramach zadań piglina.

Wykorzystanie bloków, możliwość 2: Zadania piglina

Potrzebujecie obsydianu, aby uciec z Netheru i wygrać. Piglini posiadają go na wymianę – oczekują jednak, że w zamian pomożecie im w wydobywaniu zasobów. W tym celu dają wam trzy zadania. W ramach każdego z nich musicie dostarczyć im odpowiednią ilość bloków.

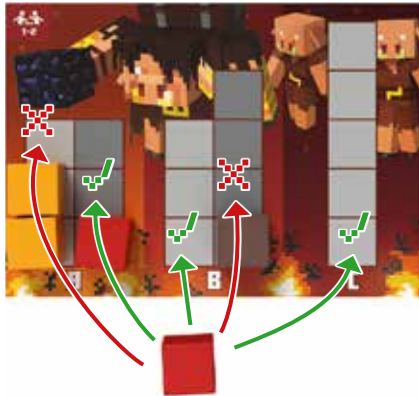


Na **tablicy piglina** znajdują się **3 zadania: A, B i C**. Musicie wykonać te zadania w odpowiednim czasie: Gdy tylko zdjęta zostanie **najwyższa** warstwa ze stosu, musicie położyć wszystkie bloki, które są wymagane w **zadaniu A**, na tablicy piglina. **W innym wypadku**

przeegraliście. Takie same zasady dotyczą drugiej warstwy i zadania B, a także trzeciej warstwy i zadania C.

Za każdym razem, gdy wydobywasz bloki, możesz – **zamiast korzystać z ich funkcji!** – położyć je na tablicy piglina.

Możesz umieścić bloki właściwie na każdym etapie, także np. zacząć zadanie C, zanim zadanie A lub B zostanie zakończone, a nawet rozpoczęte.



JEDYNA ZASADA:

Każda kolumna na tablicy może zostać wypełniona wyłącznie blokami w tym samym kolorze. Możecie sami zdecydować, w jakim. Pierwszy blok, który umieścicie w kolumnie, decyduje o kolorze wszystkich pozostałych bloków.

Przednia i tylna strona tablicy piglina przedstawiają nieco różne zadania, jednak działają one w ten sam sposób. Ponieważ w grze „Minecraft: Portal Dash” łatwiej jest wygrać, gdy gra mniejsza ilość graczy, dla równowagi pigliny będą wymagać od was większej ilości bloków.

Akcje podstawowe

Zamiast użyć i zniszczyć jeden z twoich przedmiotów, możesz podczas swojego ruchu wykonać także jedną z poniższych akcji podstawowych. Podczas jednego ruchu wolno wykonać dwa razy tę samą akcję podstawową.



Akcja podstawowa 1: Wydobądź 1 blok ze stosu zasobów. Stosuj się przy tym do podanych wyżej zasad i jak zawsze wykorzystaj blok od razu po wydobyciu.



Akcja podstawowa 2: Wykonaj 1 krok swoją postacią. Także tutaj stosuj się do opisanych wyżej zasad. Pamiętaj, że mając tylko 1 krok, nie możesz wejść na pola piasku duszy.



Akcja podstawowa 3: Napraw 1 z twoich przedmiotów. W przeciwieństwie do szarych bloków, tutaj możesz naprawić wyłącznie swój własny przedmiot. Przesuń **dokładnie jeden** wybrany uszkodzony przedmiot z powrotem do górnego rzędu twojego ekwipunku lub uzupełnij zbroję. Jeśli to twoja pierwsza akcja, wówczas możesz wykorzystać swój naprawiony przedmiot od razu w drugiej akcji.


VIII. KONIEC RUCHU

Po przeprowadzeniu 2 akcji, przekazaj obie białe kostki osobie po twojej lewej stronie. Zanim rozpocznie swój ruch, sprawdźcie, czy możecie odsłonić kolejną część planszy:

ODKRYCIE PLANSZY

Czy któraś z waszych postaci znajduje się na polu granicznym z zakrytą częścią planszy? Jeśli tak, możecie wspólnie zdecydować, czy chcecie odkryć tę część **między waszymi ruchami**. *Zastanówcie się dobrze: w nieodkrytych częściach Netheru grasują kolejne potwory!*

Jeśli chcecie odkryć kolejną część ścieżki planszy, wykonajcie następujące kroki:

1. Odwróćcie zakrytą część tak, aby układ krajobrazu pozostał niezmienny.
2. Umieście **znacznik skrzyni** z zasobu na polu skrzyni () na odkrytej części.
3. Wypełnijcie kolejno **wszystkie pola spawnera w odkrytej części**, umieszczając na nich potwory z kolejki. W tym celu stawiajcie kolejne potwory na spawnerach, w kolejności według ich liczb.

ODKRYCIE PASA PORTALU



Aby odkryć pas portalu, postępujcie w ten sam sposób. Tutaj obowiązuje jednak jedna **zasada specjalna**: Możecie **odkryć pas dopiero** wtedy, gdy **wykonacie wszystkie 3 zadania piglina**. *Przypomną wam o tym pigliny na tylnej stronie pasa.*

Od razu po odkryciu postawcie kartę bossa na polu z portalem.

Niezależnie od tego, czy odkryliście część planszy, teraz przyszedł czas na ruch kolejnej osoby. Rozpoczynasz swój ruch jak zawsze, rzucając białą kostką i przeliczając wynik.

Przy tej okazji mogą się oczywiście aktywować świeżo ustawione potwory...

Następnie przeprowadzasz 2 akcje, po czym przekazujesz białą kostkę dalej, itd.

Gracie na zmianę, tyle kolejek, aż wydarzy się jedna z sytuacji, które opisane są na stronie 6 w rozdziale „cel gry”. Jeśli któraś z nich się wydarza, to jest to koniec gry.

Dla przypomnienia: Przegracie, jeśli nie wykonacie na czas zadań piglina, całkowicie wykorzystacie kostkę zasobów, albo ktoś spośród was będzie musiał oddać ostatecznie serce ze swojego paska życia. Wygracie, gdy wykonacie wszystkie zadania, odkryjecie pas portalu i pokonacie bossów.

IX. BOSSOWIE

Skoro już odkryliście pas portalu i rozstawiliście bossów... aby wygrać, musicie teraz ich pokonać! Atakujcie ich dokładnie tak samo, jak wszystkie inne potwory. Ponieważ bossowie dysponują wieloma punktami życia (sprawdź na tablicy bossów), **nie** musicie pokonać ich w ciągu jednej akcji. Za każdym razem, gdy zadacie im obrażenia, przesuniecie znacznik serca na tablicy bossa o odpowiednią ilość miejsc niżej.

Gdy całkowicie zdejmiecie serce z tablicy, czyli ilość **punktów życia bossa** spadnie do „0”, nic już nie powstrzyma was przed ucieczką z Netheru. **Od razu wygrywacie!**

Ważne: Dopóki boss żyje, będzie **aktywowany** kostką potwora podczas **każdego ruchu**, ponieważ posiada wszystkie liczby. Jeśli jest więcej potworów z wyrzuconą liczbą, wówczas oczywiście one również będą aktywowane. Natomiast nie spawnuje to nowych potworów.

W zależności od wyrzuconej liczby, boss atakuje w różny sposób. Przyjrzyj się symbolom umieszczonym na tablicy przeciwnika lub sprawdź w słowniczku bossów na stronie 17.



X. KOLEJNY POZIOM

Jeśli udało wam się wygrać tę rozgrywkę, w następnym rozdaniu możecie zaryzykować trudniejszy poziom. Zasady gry pozostają niezmienione. Tylko montaż i materiał gry będą wyglądały następująco:

 Poziom 2	Wmieszaj 3 hogliny między pozostałe potwory w kolejce. Wykorzystaj jako bossa prastarego hoglina zamiast pożogi i odwróć jego tablicę bossa na łatwiejszą stronę. Pozostała struktura gry zostaje niezmieniona.
 Poziom 3	Wmieszaj 3 hogliny i 3 płomyki między pozostałe potwory w kolejce. Możecie sami zdecydować, którego z dwóch bossów chcecie wykorzystać – odwróćcie jego tablicę bossa na łatwiejszą stronę. Pozostała struktura gry zostaje niezmieniona.
 Poziom 4	Wydłużcie ścieżkę o trzecią część planszy i uwzględnijcie jej układ. Wykorzystajcie pożogę w roli bossa i odwróćcie ją na trudniejszą stronę. Pozostała struktura gry pozostaje niezmieniona, są więc w niej kostki magmy, ghasty i endermany.
 Poziom 5	Wymieszajcie wszystkie dodatkowe rodzaje potworów (hogliny, płomyki i mroczne szkielety) w kolejce. Wykorzystajcie prastarego hoglina w roli bossa i odwróćcie jego tablicę na trudniejszą stronę. Pozostała struktura gry pozostaje niezmieniona, ścieżka składa się więc wyłącznie z 2 części planszy.

Numer poziomu (= trudność) zależy od wykorzystanych elementów. Możecie dodatkowo urozmaicić i utrudnić sobie grę, budując swoje własne poziomy. To działa w następujący sposób:

- **Ścieżka planszy:** Wykorzystajcie co najmniej 2 części planszy, a także pas startu i pas portalu (= poziom 0). Każda część planszy, za pomocą której przedłużycie ścieżkę, podnosi poziom o 2.
- **Rodzaje potworów:** Kostki magmy, ghasty i endermany są zawsze w grze (= poziom 0). Każdy dodatkowy rodzaj potworów (hogliny, płomyki, mroczne szkielety), który włączycie do gry, podniesie jej poziom o 1.

- **Bossowie:** Pożoga i prastary hoglin mają podobną moc. Wykorzystajcie w każdej rozgrywce jednego z nich, aby strzegli waszego portalu. Odwrócony na łatwiejszą stronę, podniesie poziom o 1. Jeśli odwróciecie bossa na trudniejszą stronę, wówczas poziom zwiększy się o 2.

Przykłady: Rozgrywka z 3 częściami planszy (+2), hoglinami i płomykiem (+2) oraz z trudną pożogą (+2) odpowiada poziomowi trudności 6. Również 4 części planszy (+4), same hogliny (+1) i łatwy boss (+1) odpowiadają poziomowi 6.

Oczywiście możecie także złamać te zasady, aby uzyskać absurdalne i niemożliwe scenariusze. Na przykład, jak by to było z innymi przedmiotami startowymi, w rozgrywce bez kostek magmy albo oboma bossami w grze? Bawcie się i dzielcie się swoimi najlepszymi pomysłami ze znajomymi!

XI. SŁOWNICZEK POTWORÓW

Kostki magmy



Te słabe potwory posiadają 2 punkty życia. Gdy są aktywowane, przesuują się maksymalnie o 2 pola i zadają sąsiadującej osobie 2 obrażenia.

Ghasty



Latające ghasty posiadają 2 punkty życia. Gdy są aktywowane, przesuują się o 1 pole i mogą wchodzić na pole lawy. Jeśli mają w zasięgu (2 pola) jakąś osobę, zadają jej 2 obrażenia.



Ważne: Ghastów nie możecie zaatakować mieczami, ponieważ latają wysoko w powietrzu!

Endermany



Duże endermany posiadają 3 punkty życia. Gdy są aktywowane, przesuują się maksymalnie o 5 pól i zadają sąsiadującej osobie 2 obrażenia.



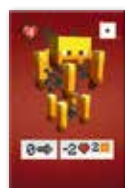
Ważne: Endermanów nie możecie zaatakować łukami, ponieważ uchylają się przed strzałami!

Hogliny



Twarde hogliny mają 4 punkty życia. Gdy są aktywowane, przesuują się maksymalnie o 3 pola i zadają sąsiadującej osobie 2 obrażenia. Gdy zadają obrażenia, dodatkowo „przesuwają” dotkniętą nimi osobę na wolne, sąsiadujące pole. To wy wybieracie, na które pole zostanie przeniesiona postać. Jeśli to pole magmy, wówczas postać dozna dodatkowych obrażeń. Jeśli nie ma wolnego pola (bo wszystkie sąsiadujące pola są zajęte przez potwory lub są polami magmy), postać zostaje na swoim miejscu.

Płomyki



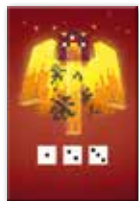
Ogniste płomyki posiadają 4 punkty życia i w tej grze nie mogą się poruszać. Gdy są aktywowane, atakują i zadają **wszystkim osobom**, które są ich zasięgu (2 pola), po 2 obrażenia. *W ich pobliżu powinniście unikać grupowania się na jednym polu! Ale nie będą dla was zagrożeniem, jeśli tylko szybko przemkniecie obok nich.*

Mroczne szkielety



Tajemnicze mroczne szkielety posiadają 4 punkty życia. Gdy są aktywowane, przesuują się maksymalnie o 2 pola i zadają sąsiadującej osobie 2 obrażenia. Dodatkowo niszczą przedmiot osoby, którą zaatakowały! Jeśli jesteś celem ataku mrocznych szkieletów, wówczas musisz przesunąć 1 z twoich dostępnych przedmiotów do dolnego rzędu twojego ekwipunku. W ten sposób jego akcja się kończy. Jeśli przesuujesz część zbroi, natychmiast zdejmij z niej wszystkie serca. Jeśli wszystkie twoje przedmioty były już uszkodzone, wówczas nic się nie wydarza.

Bossowie: Pożoga



Ta gorąca istota może przemknąć nad lawą i zaatakować was także z odległości. W zależności od wyrzuconej liczby, stosuje jeden z tych ataków:

✂ ŁATWA STRONA €20 PUNKTÓW ŻYCIA:

- Pożoga może przesunąć się maksymalnie o 2 pola w waszym kierunku, a także wejść na pola lawy. Następnie zadaje jednej osobie w zasięgu (3 pola) dokładnie **1 obrażenie**.
- Porusza się na odległość do 2 pól i może wchodzić na pola lawy. Następnie zadaje jednej osobie w zasięgu (3 pola) dokładnie **2 obrażenia**.
- Porusza się na odległość do 2 pól i może wchodzić na pola lawy. Następnie zadaje jednej osobie w zasięgu (3 pola) dokładnie **3 obrażenia**.

✂✂ TRUDNIEJSZA STRONA €25 PUNKTÓW ŻYCIA:

- Pożoga przesuwa się maksymalnie o 2 pola w waszym kierunku, a także może wejść na pola lawy. Następnie zadaje **wszystkim osobom w zasięgu** (3 pola) dokładnie 1 obrażenie.
- Porusza się na odległość do 2 pól i może wchodzić na pola lawy. Następnie wyrządza jednej osobie w zasięgu (3 pola) dokładnie 2 szkody. Gdy jesteście celem tego ataku, **uszkodzi** on także 1 z waszych dostępnych przedmiotów. Przenieś 1 przedmiot do dolnego rzędu waszego ekwipunku. Jego akcja przepada. Jeśli przesuwasz element zbroi, wówczas od razu zdejmij z niej wszystkie serca. Jeśli wszystkie wasze przedmioty były już uszkodzone, wówczas nic się nie wydarzy.
- Pożoga przesuwa się maksymalnie o 2 pola w waszym kierunku, a także może wejść na pola lawy. Następnie zadaje jednej osobie w zasięgu (3 pola) dokładnie 1 obrażenie. Dodatkowo musicie **wykorzystać 1 dowolny blok** z górnej warstwy kostki zasobów. Postępuj przy tym dokładnie tak, jak gdyby kostki bloków pokazywały [?] jelet dobtál volna.

Bossowie: Prastary hoglin



Ten potężny potwór szarżuje na was, po czym atakuje z wielką siłą. W zależności od wyrzuconej liczby, stosuje jeden z tych ataków:

✂ ŁATWA STRONA €20 PUNKTÓW ŻYCIA:

- Prastary hoglin przesuwa się maksymalnie o 3 pola w waszym kierunku. Następnie zadaje jednej sąsiadującej osobie dokładnie **2 obrażenia**.
- Porusza się maksymalnie o 3 pola w waszym kierunku. Następnie zadaje jednej sąsiadującej osobie dokładnie **3 obrażenia**.
- Porusza się maksymalnie o 3 pola w waszym kierunku. Następnie zadaje jednej sąsiadującej osobie dokładnie **4 obrażenia**.

✂✂ TRUDNA STRONA €25 PUNKTÓW ŻYCIA:

- Prastary hoglin porusza się maksymalnie o 3 pola w waszym kierunku. Następnie zadaje jednej sąsiadującej osobie dokładnie 2 obrażenia. Przed tym specjalnym atakiem **nie obronisz się za pomocą zbroi!** Jeśli zostaniesz trafiony, musisz zdjąć 2 serca bezpośrednio z twojego paska życia, nawet jeśli masz jeszcze serca na zbroi.
- Prastary hoglin przesuwa się maksymalnie o 3 pola. Następnie zadaje jednej sąsiadującej osobie dokładnie 3 obrażenia. Przy tym dodatkowo „**przesuwa**” swój cel na wolne, sąsiadujące pole. To wy wybieracie, na które pole zostanie przeniesiona postać. Jeśli to pole magmy, wówczas postać dozna dodatkowych obrażeń. Jeśli nie ma wolnego pola (bo wszystkie sąsiadujące pola są zajęte przez potwory lub są polami magmy), postać zostaje na swoim miejscu.
- Prastary hoglin przesuwa się maksymalnie o 3 pola. Następnie wyrządza jednej sąsiadującej osobie dokładnie 4 szkody. Dodatkowo musicie **wykorzystać 1 dowolny blok** z górnej warstwy kostki zasobów. Postępuj przy tym dokładnie tak, jak gdyby kostki bloków pokazywały [?].

MINECRAFT

PORTAL DASH

CZ

Ve hře „Minecraft: Portal Dash“ uniknete z Netheru – ohnivého podsvětí Minecraftu. Chytře využijete své vybavení a ubývající zdroje na zemi a statečně čelíte hordám příšer. Dokážete sprintovat k portálu a společně uniknout?

I. PŘED PRVNÍ HROU

Opatrně uvolněte všechny součásti z kartonu. Umístěte 20 kartiček příšer do červených stojánků. Zbývající 4 stojánky (růžový, modrý, žlutý, zelený) jsou pro vaše hrací figurky. Vyberte si z 8 skinů (= vzhled vaší postavičky) jeden pro každou barvu. Před každou hrou je můžete znovu kombinovat.



II. PŘÍPRAVA

Tato příprava popisuje úroveň 1, která se doporučuje pro úvodní hry. Změny v přípravě úrovní 2–5 naleznete na straně 30.

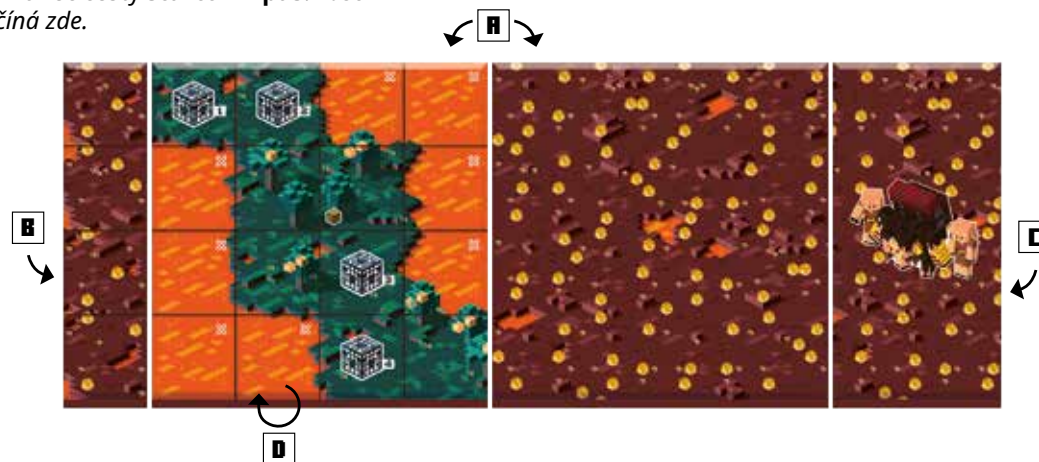
1 CESTA HERNÍHO PLÁNU:

- A. Zamíchejte 8 dílů herního plánu a ze 2 náhodných dílů vytvořte uprostřed stolu cestu **lícem dolů**. Ostatní díly nejsou pro tuto hru potřeba.
- B. Umístěte na levý konec cesty **startovní pás**. Vaše dobrodružství začíná zde.

- C. Na pravý konec umístěte **portálový pás lícem dolů**. Tam leží váš cíl, portál zpět do bezpečného běžného světa.

Důležité: Směr a umístění všech částí herního plánu se musí shodovat tak, aby vznikl souvislý pás krajiny.

- D. Otočte díl herního plánu vedle startovního pásu tak, aby byl zachován směr.





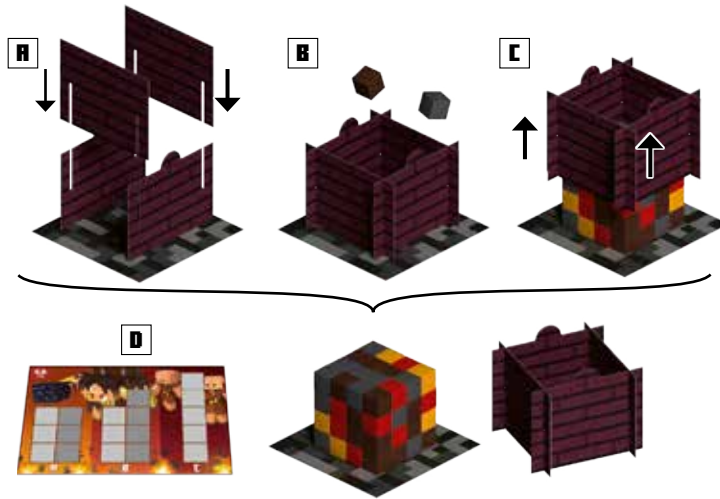
2 ZÁSOBNÍK BLOKŮ

A. Položte **podložku pod bloky** vedle herního plánu. Složte čtyřdílnou konstrukční oporu dohromady a položte ji na podložku.

B. Naplňte ji všemi **64 bloky** (16x červený, 16x šedý, 12x žlutý, 12x hnědý, 8x černý) v náhodném pořadí. Bloky setřeste tak, aby vytvořily velkou krychli.

C. Poté můžete konstrukční oporu vytáhnout za horní hranu nahoru a odložit ji. Umístěte ji někde poblíž. Během hry do ní budete sbírat „spotřebované“ bloky.


D. Položte také kartu Piglinů poblíž bloků. Otočte ji nahoru tou stranou, která odpovídá počtu hráčích osob ( nebo ). Během hry musíte jednat s Pigliny, původními obyvateli z Netheru, abyste dokončili portál a mohli uniknout.



3 PŘÍŠERY

A. Vyhledejte z **20 stojánků s příšerami**

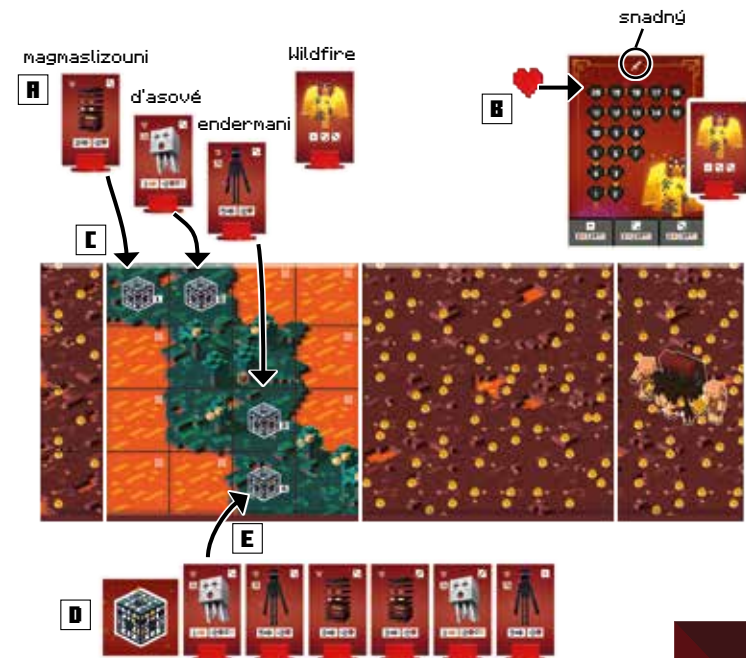
3 magmaslizouny, 3 ďasy a 3 endermany (viz obrázků). Navíc budete potřebovat **Wildfira**, který bude vaším finálním bossem. *Ten hlídá portál – pouze pokud ho porazíte, můžete hru vyhrát. Všechny ostatní příšery (3 Hoglini, 3 ohnivci, 3 Wither kostlivci a Starobylý Hoglin) nejsou v této hře potřeba.*

B. Položte kartu **finálního bossa „Wildfira“** snadnou stranou () nahoru blízko portálového pásu a umístěte na něj stojánek Wildfira. Kromě toho umístěte také 1 **žeton srdíčka** na pole 20 lišty života.

C. Vyberte **náhodný stojánek magmaslizouna** a umístěte jej na pole spawneru příšer 1 na odkrytém dílu herního plánu. Opakujte s náhodným **ďasem** (na poli 2) a jedním **endermanem** (na poli 3).

D. Ze zbývajících magmaslizounů, ďasů a endermanů vytvořte „**frontu**“ v **náhodném pořadí**, trochu stranou od hrací plochy. Položte na jeden konec **spawner příšer**. Ta označuje začátek fronty. *Příšery poražené během hry jdou na konec fronty, zatímco příšery, které vstupují do hry, se berou vždy od začátku.*

E. Ukazuje odkrytý díl herního plánu více než 3 pole se spawnerem? Potom na každé další takové pole postavte příšeru z fronty, počínaje tou, která stojí **úplně vpředu**.



4 VÁŠ INVENTÁŘ

A. Vezměte si každý **jednu ze 4 karet inventáře** v barvě vašeho výběru a položte ji před sebe.

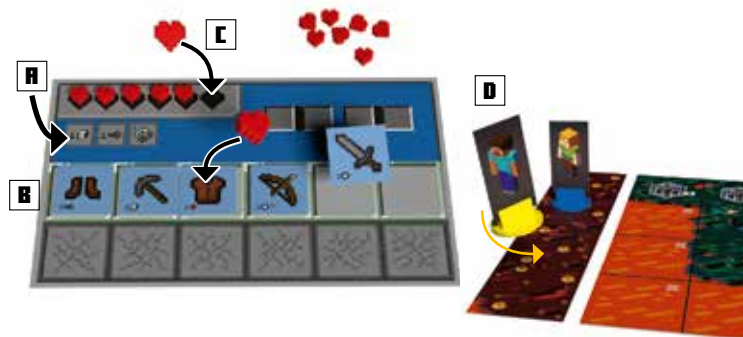
B. Také dostanete **5 předmětů ve vaší barvě**. Umístěte je na libovolných 5 polí v **horní řadě** vašeho inventáře.

C. Připravte **48 žetonů srdíček** jako obecné zásoby. Vezměte si každý **7 srdíček**: šesti srdíčky naplníte svou lištu života v horní části karty inventáře. Sedmé umístěte na kartičku předmětu, na které je vaše kožená zbroj.



D. Nakonec dostanete **hrací figurku** (v barvě vaší karty inventáře skládající se z barevného stojáčku a libovolného skinu). Umístěte všechny své figurky na libovolné pole startovního pásu.

Tip: Po přečtení návodu se dohodněte, kdo chce kde začít. Je povoleno, aby na stejném poli začínalo několik hráčů (nebo dokonce všichni)!



5 PŘEDMĚTY

A. Vytřídte **8 netheritových předmětů** (s tmavými předními stranami) a umístěte je **lícem nahoru** do obecných zásob.

B. Zbylých **40 předmětů** (s bílými předními stranami) zamíchejte a naskládejte je **lícem dolů** na hromádku. Vedle ponechte místo na odhazovací hromádku.



6 DALŠÍ MATERIÁL

A. Připravte **5 žetonů truhel** do obecných zásob. Umístěte jeden žeton na pole otočeného dílu herního plánu, které je označeno truhou ().

B. Připravte **herní pomůcky** ve vašem jazyce („Přehled tahu“ a „Barevné funkce bloků“) a **6 černých bojových kostek**.

C. Rozhodněte se, kdo udělá první tah. Dostanete **2 bílé kostky**.



III. CÍL HRY

V této hře vyhráváte nebo prohráváte všichni společně.

- **Vyhraje**te, když projdete cestu herního plánu, objevíte portálový pás a **porazíte finálového bossa**, který tam na vás čeká. Abyste směli odkrýt portálový pás, musíte nejprve **splnit** všechny **3 úkoly Piglinů** (na kartě Piglinů).

Místní Piglini zde těží bloky. Pokud jim pomůžete, odmění vás obsidiánem, který budete potřebovat, abyste aktivovali únikový portál. Ale pospěšte si – kdykoli je vytěženo určité množství bloků, jeden Piglin zmizí. Takže musíte splnit úkoly Piglinů rychle!

- **Prohraje**te, pokud **úkoly Piglinů nesplníte včas**: Úkol A musí být splněn, jakmile je odebrána horní vrstva bloků z velké krychle, úkol B po druhé vrstvě a úkol C po třetí vrstvě. Více informací naleznete na straně 28.
- **Prohraje**te také tehdy, pokud **se spotřebuje všech 64 bloků** z velké krychle.

Prohrajete i v případě, že někdo z vás musí **odevzdat poslední srdíčko ze své lišty života**. Tak si navzájem pomáhejte, chraňte se a vždy si dávejte pozor na své životy!

IV. PRAVIDLA HRY

Hrajete tak dlouho, dokud nevyhraje nebo neprohraje. Kdo má před sebou bílé kostky, je na řadě. Váš tah obsahuje následující kroky.

1 NEJPRVE HOĎTE BÍLÝMI KOSTKAMI A VYHODNOŤTE JE.

- a. **Kostka bloků** (barvy a ?) spotřebuje 1 blok hozené barvy z velké krychle.
- b. **Kostka příšer** (čísla 1-3) aktivuje všechny příšery s hozeným číslem nebo přivádí do hry nové.

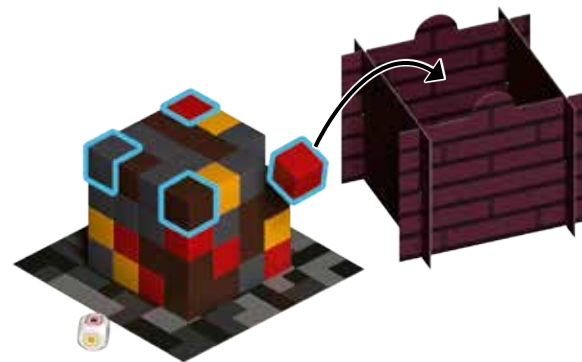
2 PAK PROVEDETE PŘESNĚ 2 AKCE. MŮŽETE SI VYBRAT:

- a. Tři různé základní akce (lze provést i několikrát).
- b. Vaše předměty: každý předmět umožňuje silnou akci, ale je přitom „spotřebován“ a musí být opraven v nějaké pozdější akci. *V průběhu hry budete také dostávat nové, ještě mocnější předměty. Místo opravy starých je můžete také nahradit.*

3 PO VAŠICH 2 AKCÍCH PŘEDEJTE BÍLÉ KOSTKY OSOBE PO LEVÉ STRANĚ OD VÁS. TA JE DALŠÍ NA ŘADĚ.

V. KOSTKA BLOKŮ

Na začátku svého tahu hodte oběma bílými kostkami. Nejdříve vyhodnotte **blokovou kostku** (barvy a ?). V každém tahu musíte vzít z velké krychle 1 blok, který odpovídá výsledku kostky. Vhoďte tento blok do konstrukční opory – považuje se za „spotřebovaný“.



Pro odebrání bloků platí následující pravidla:

1. Blok musí **„být volný“**. Bloky jsou volné, pokud jejich **vrchní** strana a minimálně **ještě dvě další** strany jsou viditelné. *V prvním tahu jsou volné pouze 4 horní rohy – na obrázku výše jsou to modře orámované bloky.*
2. Blok musí mít stejnou **barvu**, která byla **hozena kostkou**.

3. Musíte odebrat blok této barvy z **nejvyšší vrstvy, ve které takový blok leží volně**. Pokud je v horní vrstvě více volných bloků této barvy, pak vyberte jeden z nich.

4. **Speciální případ „?“**: Pokud hodíte kostkou bloků „?“, pak barva nehraje žádnou roli. V tomto případě musíte vybrat jakýkoli volný blok z **nejvyšší vrstvy** a odebrat jej.

Pokud barva, kterou jste hodili, není v žádné vrstvě volná, pak máte štěstí a nemusíte spotřebovat žádný blok. Naopak při hození „?“ se vždy spotřebuje jeden blok.

VI. KOSTKA PŘÍŠER

Po kostce bloků vyhodnotte **kostku příšer** (čísla 1-3). Tato kostka aktivuje příšery na herním plánu nebo přivádí do hry nové. Nejprve zkontrolujte, zda se na herním plánu nenacházejí příšery s číslem hozeným na kostce. Poznáte je podle vytištěné **strany kostky vpravo nahoře** na stojánku příšer.



Nachází se ve hře jedna příšera nebo více příšer s počtem hozeným na kostce? Pak musíte aktivovat všechny tyto příšery.

Pro aktivaci platí následující pravidla:

1. Vybírejte jednu příšeru za druhou a aktivujte ji jednu po druhé. Pořadí si přitom můžete určit sami.
2. U každé aktivované příšery proveďte zleva doprava **všechny** akce, jejichž symboly jsou vytištěny pod příšerou. Většina příšer se pohybuje směrem k vám a poté zaútočí, pokud dojdou k někomu z vás.

Pohyb

Příšery se mohou pohybovat o tolik polí, kolik uvádí číslo, které je před ➡. Vždy se pohybují **ortogonálně (horizontálně nebo vertikálně) z pole na pole**, nikdy ne diagonálně. Na lávová pole (označená symbolem ☒) nemůžete táhnout, ale ignorujte všechna ostatní pole překážek. **Výjimka:** Létaující **ďasové a Wildfire** se mohou vznášet nad lávovými poli. Šipka v barvě lávy ➡ vám to připomene.

Každá příšera „obsazuje“ pole, na kterém stojí. Ostatní příšery nemohou táhnout **na obsazená pole nebo přes ně**. Pole, na kterých se nachází alespoň jedna z vašich hracích figurek, jsou také pro příšery považována za obsazená. Příšery nikdy nemohou táhnout k vám na pole. Místo toho na vás zaútočí ze sousedních polí.

Hledání cíle

Všechny příšery vždy hledají **nejkratší cestu**, aby mohly někoho z vás napadnout. Vždy se pohybují k té osobě, která je příšeře nejbliže. Proto počítejte pole mezi příšerou a vaší hrací figurkou, abyste zjistili nejkratší vzdálenost. **Je nejkratší vzdálenost k několika hracím figurkám?** Pak se můžete rozhodnout, koho příšera vybere jako cíl.

Pohybujte aktivovanou příšerou po nejkratší cestě z jednoho pole na druhé, dokud...

- ... se neposune o tolik polí, kolik ukazuje číslo před ➡, nebo
- ... dokud se nedostane do **dosahu útoku** k nějaké figurce.

Přitom může příšera samozřejmě **odbočit**, aby dosáhla svého cíle. Pamatujte, že příšery nemohou vstoupit na lávová pole nebo na obsazená pole.


Dosah

Většina příšer se nejprve zastaví a zaútočí, jakmile se ocitnou na poli, které **ortogonálně sousedí** s nějakou figurkou. Pokuste se proto přesunout na takové pole. **Výjimku** tvoří příšery, které mohou útočit **na dálku (ďasové, ohnivci a Wildfire)**. Ty poznáte podle symbolu ☄ na jejich stojáncích nebo na kartě finálního bossa. Číslo před ☄ udává, přes kolik polí mohou vaše příšery útočit na dálku. Počítejte zde úplně stejně jako u pohybu pole po poli (ortogonálně). Také zde je možné odbočení, tedy „útok zpoza rohu“. Pokud se dostanete od příšery k hrací figurce, pak je figurka v dosahu. Příšera pak okamžitě zastaví a dál se k vám nepohybuje.

Útok

Nachází se aktivovaná příšera v dosahu alespoň jedné hrací figurky nebo se dostala na dosah svým pohybem? Pak zaútočí a způsobí zranění. Platí následující:






1. Příšery způsobí zranění **pouze jedné osobě**.
2. Pokud je v dosahu několik hracích figurek (protože např. stojíte na stejném poli), můžete si vybrat, kdo z vás bude napaden.

3. Minusové číslo před  na příšeře uvádí, **jak velké bude zranění**. Kdo bude napaden příšerou, musí ze své karty inventáře odebrat **odpovídající počet srdíček**.

4. **Důležité:** Nejprve **musíte** vzít srdíčka ze zbroje (předměty se srdíčky). Teprve potom odebíráte srdíčka ze své lišty života.

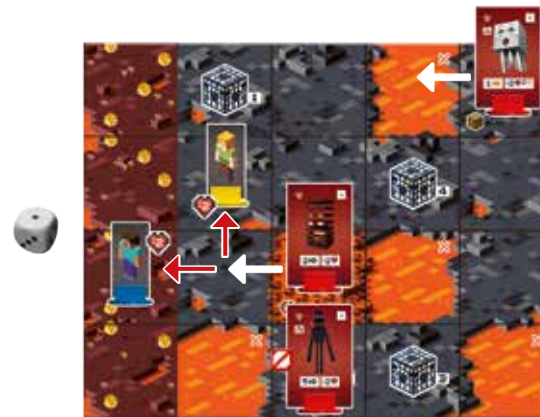
Popsaným způsobem aktivujte jednu příšeru po druhé, dokud nebudou aktivovány **všechny** s hozeným číslem. Pro každou příšeru určíte postupně pohyb, cíl, dosah a útok. Přitom se může stát, že jedna osoba může být napadena několikrát.

Zapamatujte si: Jakmile někdo přijde o své poslední srdíčko, prohráli jste hru! *Nevystavujte se tedy zbytečně nebezpečným situacím.*

Příklad 1: Hozená 3 aktivuje ďasa a magmaslizouna. Magmaslizoun využívá svůj pohyb (2 ) , aby se dostal ke Stevovi, protože je blíže než Alex. Po dvou krocích stojí na sousedním poli. Nyní zaútočí a způsobí Stevovi zranění (-2 ) – Steve musí odevzdat 2 srdíčka. Ďas stojí již v dosahu pro útok (2 ) na Alex, takže se již nepohybuje. Způsobí Alex přímo 2 zranění (-2 ). Enderman má jiné číslo () a nebude aktivován.




Příklad 2: Hozená 1 aktivuje všechny tři příšery na herním plánu. Alex a Steve se rozhodnou nejprve aktivovat endermana. Ten se kvůli lávě a obsazeným polím nemůže pohnout směrem k nikomu. Pak aktivují magmaslizouna. Po jednom kroku již stojí vedle Alex i Steve. Pak zaútočí – Alex a Steve si nyní mohou vybrat, který z nich utrpí 2 zranění, která jim způsobí magmaslizoun. Nelze je však mezi sebou rozdělit! Nakonec se pohybuje ďas, ale nenachází se v dosahu figurek. Jeho útok tedy propadne.



Nové příšery

Ve hře není žádná příšera s počtem hozeným na kostce?

Poté se na herním plánu „spawnuje“ (= objeví) nová příšera. Vezměte **první příšeru** z fronty a postavte ji na **volné, neobsazené** pole na herním plánu se spawnerem ().

Pokud je více volných polí, musíte vybrat pole, které je **vaší hrací figurce co nejbližší**. Nejsou nikde žádná volná pole se spawnerem? Pak máte štěstí a neobjeví se žádná nová příšera. Fronta zůstává v tomto případě beze změny.

Důležité: Nově spawnovaná příšera se **neaktivuje**. V každém tahu se buď aktivuje příšera, nebo se vytvoří nová, ale nikdy ne obojí.

Příklad 3: Alex hodí 2. Na herním plánu není žádná příšera s hrozeným číslem. Alex tedy vezme první příšeru z fronty a umístí ji na volné pole se spawnerem nejbližší své postavě. Jinak se nic neděje.

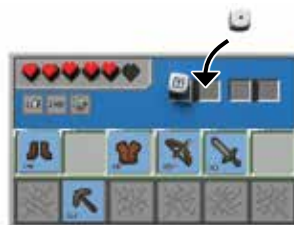


VII. VAŠE AKCE

Poté, co hodíte kostkou a vyhodnotíte ji, můžete jednat sami. Nejprve položte obě bílé kostky na obě levá pole pro kostky ve vašem inventáři.

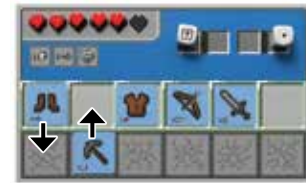
Nyní můžete provést **přesně 2 libovolné akce**. K tomu buď použijete své předměty, nebo si můžete vybrat ze tří slabších základních akcí. Protože se akce často skládají z několika částí, pomohou vám bílé kostky **udržet přehled** ve vašem tahu:

Přesuňte jednu z obou kostek z levého pole do pravého, než zvolíte první akci. Pak provedete akci. Poté posuňte druhou kostku doprava a provedte druhou akci.



Předměty

Vaše předměty vám umožňují provádět výkonné akce. Každý předmět však můžete použít pouze 1x, než dojde k jeho poškození.



To vyznačíte tak, že předmět posunete **do spodní řady svého inventáře**. Předměty, které jsou ve spodní řadě, již nesmíte používat pro provádění akcí. Nejprve je musíte opravit – teprve potom je smíte přesunout zpět do horní „dostupné“ řady. Jak opravit předměty, bude vysvětleno později.

V průběhu hry budete získávat nové předměty opakovaně, například za poražení příšery, vytěžení žlutého bloku nebo otevření truhly s pokladem. V každém případě postupujte následujícím způsobem:

1. Vezměte si **horní 2 kartičky** z hromádky předmětů a otočte je lícem nahoru. **Vyberte 1**, kterou si chcete ponechat. Druhou odhodte lícem nahoru vedle hromádky.
2. Umístěte nový předmět do horní řady **volného sloupce** svého inventáře. Můžete vlastnit **maximálně 6 předmětů** zároveň!
3. Pokud již máte 6 předmětů, můžete **nahradit** nějaký starý. Vyberte si kteroukoli ze svých starých věcí a kartičku odhodte. Umístěte nový předmět do **„dostupné“ horní řady** stejného sloupce. Pokud si chcete ponechat své dosavadní předměty, můžete zahodit ty nové.


Důležité:

- Předměty můžete nahradit libovolným způsobem. Nemusíte tedy vyměňovat jeden meč za nový! Je povoleno například vlastnit několik mečů nebo vůbec žádný. *Druhá možnost asi není nijak obzvláště výhodná...*
- Položte **nový předmět** vždy do horní, **aktivní řady**, i když vyměníte poškozený!
- Pokud vyměníte barevný startovní předmět, vložte jej zpět do krabice místo na odkládací hromádku. Pokud se totiž hromádka předmětů v průběhu hry vyprázdní, zamícháte odkládací hromádku, vytvoříte novou a vaše slabé startovní předměty se do ní **nepřimíchají**.

Boty: Pohyb






S botami se můžete pohybovat po herním plánu. Číslo před šipkou stejně jako u příšer udává, o kolik polí můžete se svou hrací figurkou v akci táhnout. **Je dovoleno**, abyste se přesunuli o **menší** počet polí.

Můžete se pohybovat pouze ortogonálně, nikdy ne diagonálně. Na pole, na kterých stojí příšera, nebo na lávová pole (označená symbolem ) **nelze** vstoupit ani přes ně táhnout.

Tip: Často může být dokonce užitečné, pokud se sejdete na jednom poli. Při útocích sousedních příšer se pak totiž můžete vždy rozhodnout, kdo z vás bude napaden.

Speciální hrací pole

PŘEKÁŽKY

- Na **lávová pole** (označeno ) nikdy nemůžete vstoupit.
- Na magmatická pole (označeno ) můžete vstoupit, ale okamžitě utrpíte 1 zranění. **Důležité:** Pokud zůstanete stát na poli nebo jej opustíte, nic dalšího se neděje. Zranění utrpíte **pouze jednou, když vstoupíte na pole** nebo když přes něj táhnete.
- Na **pole s pískem duší** (označeno ) lze vstoupit pouze tak, že na každé pole použijete 2 „pohybové kroky“.

Příklad: Alex použije pro tah své diamantové boty. Nejprve táhne na magmatické pole (1 krok). Když tam vstoupí, utrpí 1 zranění. Pak se přesune na pole, na kterém stojí Steve (1 krok). Poté se přesune nahoru na pole s pískem duší (2 kroky). Tam použila 4 kroky diamantových bot.



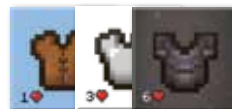
NETHERITOVÉ BOTY vám během vašeho tahu umožní vstoupit na magmatická pole a pole s pískem duší jako na normální pole. Neutrpíte žádné zranění a musíte použít pouze 1 pohybový bod na každé pole. Ale **nemůžete** táhnout dále na lávu.

TRUHLY S POKLADEM


Pokud na **konci své pohybové akce** stojíte na poli, na kterém je **žeton s truhlou**, pak můžete tuto truhlu otevřít. Odstraňte žeton z herního plánu a vraťte jej do zásob.

Pak dostanete všichni okamžitě nový předmět. Vytáhnete si každý **2 kartičky s předměty** z hromádky zásob. Podívejte se na své dva předměty a rozhodněte se pro **jeden** z nich, který si chcete **ponechat**. Druhý odložte. Položte svůj nový předmět jako obvykle do horní řady vašeho inventáře. Pokud již máte 6 předmětů, musíte odložit jiný předmět, jak bylo popsáno výše.

Zbroj: Životy navíc



Zbroj jsou „**pasivní předměty**“, se kterými nemůžete provést **žádnou akci**. Dodají vám další životy, abyste lépe zvládli zranění.

Číslo před  udává, kolik žetonů srdíček lze umístit na zbroj. Pokud v průběhu hry obdržíte novou zbroj, umístěte ji jako obvykle do horní, dostupné řady svých předmětů. Poté okamžitě umístěte **maximální počet** srdíček na kartičku.

Když utrpíte zranění (ať už od příšer, nebo magmatických polí), **musíte** vždy nejprve odebrat srdíčka ze své zbroje, teprve pak je odebíráte ze své lišty života. Pokud máte několik zbrojí, můžete srdíčka rozdělit libovolně, jak chcete.

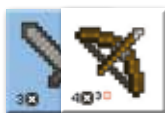
Jakmile na zbroji nejsou žádná srdíčka, je považována za poškozenou. Přesuňte ji do spodní řady. Pokud ji opravíte, můžete ji přesunout zpět nahoru, stejně jako ostatní předměty. Znovu ji naplníte **maximálním počtem** srdíček.

Můžete dokonce opravit zbroj, která není úplně poškozená. Pokud opravíte zbroj, která je ještě v horní řadě, ale již nemá maximální počet srdíček, tak je rovněž opět naplníte.



KALHOTY jsou speciální kombinace bot a zbroje. Když získáte kalhoty, musíte se rozhodnout, pro kterou z obou funkcí je chcete použít.

Umístěte kartičku do inventáře tak, aby zvolený symbol (→ nebo ♥) ukazoval směrem k vám. Pokud si vyberete ♥, pak na něj vložte odpovídající počet srdíček. **Důležité:** kdykoli chcete opravit kalhoty, můžete se znovu rozhodnout a kartičku otočit, pokud chcete změnit funkci.



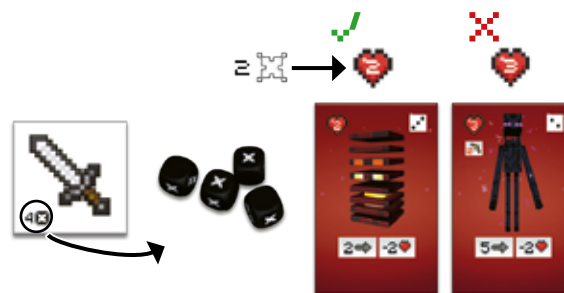
Meče a luky: Bojujte s příšerami

S meči a luky můžete bojovat proti příšerám. Číslo před ✘ je počet černých bojových kostek, kterými můžete hodit, abyste zranili příšeru.

Stejně jako je to u příšer, i vy musíte stát v **dosahu útoku** ke svému cíli:

- S **mečem** můžete zaútočit pouze na příšeru, která stojí na poli, jež sousedí s vaší hrací figurkou.
 - S **lukem** můžete také zaútočit i na dálku. **Dosah** můžete zjistit podle čísla před ☞ (obvykle 3 pole). Stejně jako při pohybu počítejte počet polí, počínaje polem vedle vaší figurky až k příšere. Při počítání můžete také zatočit, tedy „střílet za roh“.
1. Nejprve vyberte příšeru, na kterou chcete zaútočit, a posuňte zbraň, kterou k tomu použijete, do spodní řady svého inventáře.
 2. Pak hodíte tolika **černými bojovými kostkami**, kolik ukazuje číslo před ✘ na vaší zbrani. Sečtete počet hozených zásahů (= ✘) dohromady.

Abyste porazili příšeru, musíte hodit alespoň tolik zásahů, kolik má příšera životů (počet v ♥ na stojánku příšery).



Pokud hodíte méně zásahů, máte bohužel smůlu. Příšera zůstane stát na herním plánu a vaše zbraň je poškozená. Žádný další trest ani zranění však nenastane. *Můžete to zkusit v pozdější akci znovu...*

Pokud jste hodili stejný počet zásahů nebo více, pak jste příšeru porazili! Vezměte stojánek s příšerou z herního plánu a postavte jej dozadu do fronty. Jako **odměnu** obdržíte ihned **nový předmět**. Jako obvykle si vytáhnete 2 kartičky z hromádky a 1 si ponechte.

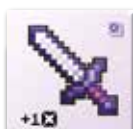
Důležité:

- Příšery „neukládají“ žádná zranění. Pokud jste neporazili příšeru v rámci **jedné akce**, můžete se o to pokusit v příští akci. Jedinou výjimku tvoří váš finální boss (více informací na straně 30).
- Některé příšery jsou **imunní vůči určitým útokům**. Nemůžete útočit na létající ďasy s meči (☞✘). Na druhou stranu endermany nelze napadnout luky (☞☞).



Použijete-li **NETHERITOVÝ** meč, smíte v boji hodit libovolným počtem kostek ještě **jednou**. Nejprve hodte všemi 6 bojovými kostkami. Poté se rozhodněte, zda chcete znovu hodit libovolným počtem kostek, abyste dosáhli případně lepšího výsledku. Pokud ano, spočítejte teprve po druhém hodu všechny viditelné zásahy.

Kouzla: Vylepšení předmětů



Kartičky s jsou takzvaná **kouzla**. Pokud odkryjete kouzlo, smíte si jej ponechat, pouze pokud vlastníte předmět tohoto druhu, který můžete začarovat. Pokud ano, vyberte odpovídající předmět.

Umístěte kartičku kouzla **mírně posunutou na vybraný předmět** tak, abyste pod ní stále viděli symboly předmětu.

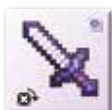
Akce vašeho předmětu je nyní posílena kouzlem. Pokud předmět používáte nebo opravujete, vždy s ním přesunete všechna kouzla, která se na něm nacházejí.

Důležité: Pokud položíte kouzlo na poškozený předmět, je **okamžitě opravený**. Posuňte jej do horní řady svého inventáře.

Kouzla



Toto kouzlo musíte položit na meč (na kterýkoli). Kdykoli zaútočíte tímto mečem, hodte 1 další bojovou kostkou navíc. Pokud očarujete Netheritový meč, hodte všemi 6 kostkami a pak znovu jednou kostkou, která bude platit jako sedmá kostka.



Také toto kouzlo musíte položit na meč (na kterýkoli). Kdykoli útočíte tímto mečem, smíte ještě jednou hodit libovolným počtem bojových kostek. Stejně jako u Netheritového meče počítejte všechny viditelné zásahy teprve na konci. Pokud očarujete Netheritový meč, smíte hodit kostkami celkem až dvakrát navíc.



Toto kouzlo musíte položit na luk. Kdykoli zaútočíte tímto lukem, hodte 1 další bojovou kostkou navíc. Kromě toho se zvyšuje dosah luku o 1 pole.

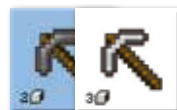


Toto kouzlo musíte položit na boty (na kterékoli). Kdykoli se pohybujete s těmito botami, můžete se posunout až o další 2 kroky.



Také toto kouzlo musíte položit na boty (na kterékoli). Pak vám umožní vstupovat na magmatická pole a pole s pískem duší jako na normální pole. Neutrpite žádné zranění a musíte použít pouze 1 pohybový bod na každé pole. Ale **nemůžete** táhnout dále na lávu.

Krumpáče: Těžba bloků



Z velké krychle můžete těžít bloky pomocí krumpáčů. Číslo před ukazuje, kolik bloků si můžete vzít po sobě.

Můžete si vzít **méně** bloků. Na rozdíl od kostky bloků pro vás zde platí pouze jedno pravidlo: můžete také těžít pouze „volné“ bloky, kde je viditelná **horní strana**, a **ještě minimálně dvě další strany**. Z jakých vrstev a jaké barvy těžíte, je však jen na vás.

Nejprve položte vytěžené bloky vedle hromádky. Pak je musíte **ihned použít**. Bloky **nemůžete** šetřit ani **skladovat** pro pozdější tahy!

Možnost 1, jak použít bloky:

Barvené funkce

Každé barvě bloku je přiřazena jedna funkce. Když bloky odeberete, je zde možnost ihned je použít pro jejich příslušnou **barevnou funkci**. Po provedení funkce je blok **spotřebován** – vhodte jej do konstrukční opory.

ČERVENÉ BLOKY: LÉČENÍ

Pokud chcete použít červený blok, vyberte nejdříve jednu osobu jako cíl – sám sebe nebo někoho jiného. Vybraná osoba naplní okamžitě **všechna srdíčka své lišty života**. Zbroje se přitom nenaplňují, ty se musí opravit.

ŠEDÉ BLOKY: OPRAVA

Pokud chcete použít šedý blok, vyberte nejdříve jednu osobu jako cíl – sám sebe nebo někoho jiného. Vybraná osoba si okamžitě **opraví všechny své předměty**. Aby to mohla provést, přesune všechny kartičky ze spodní řady inventáře do horní řady a doplní srdíčka na všechny své zbroje.

ŽLUTÉ BLOKY: NOVÉ PŘEDMĚTY

Pokud chcete použít žlutý blok, vyberte nejdříve jednu osobu jako cíl – sám sebe nebo někoho jiného. Vybraná osoba okamžitě **získá nový předmět**. Jako obvykle platí následující: Vytáhněte si dvě kartičky z hromádky, jednu si nechte a druhou odhodte.



ČERNÉ BLOKY: NETHERITOVÉ PŘEDMĚTY

Pokud použijete černý blok, vyberte si 1 z netheritových předmětů ze zásoby (na začátku 8 kusů). Tento předmět **nezískáte** však okamžitě.



Místo toho vytáhněte horních 5 kartiček z hromádky předmětů lícem dolů a smícháte je dohromady s vybraným netheritovým předmětem. Poté položte těchto 6 kartiček lícem dolů nahoru na hromádku. Kdo odkryje netheritový předmět v pozdější akci, může se jako obvykle rozhodnout, že si jej ponechá a druhou kartičku odhodí.

Pokud si jej při odkrývání nevybere, položí kartičku na odkládací hromádku jako obvykle. Pokud se hromádka znovu zamíchá, zůstává netheritový předmět ve hře – nemusíte jej znovu „odemkat“ černým blokem.

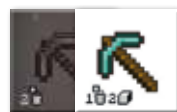
Nepodceňujte mocné netheritové předměty! Protože je zamícháte do horních 5 kartiček hromádky, vytáhněte je nejpozději při třetím „získávání předmětů“.

HNĚDÉ BLOKY: PŘEKRYTÍ POLE

Pokud chcete použít tyto speciální bloky, nevhazujete je do konstrukční opory, ale umístíte je na herní plán. Nejprve si vyberte libovolné volné pole s překážkami (láva, magma nebo písek duší), na kterém nejsou ani příšery, ani hrací figurky. Umístíte blok doprostřed pole s překážkou, aby ztratilo tuto svou zvláštnost. Od této chvíle si můžete na toto pole stoupnout jako na každé jiné, nezpůsobí žádné zranění a vyžaduje pouze jeden krok při tahu.



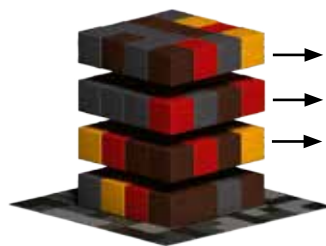
Pozor: Pokud překryjete lávové pole, mohou se na něj nyní okamžitě přesunout také příšery, pokud je to pro ně nejkratší cesta. Umístěte stojánky s příšerami a své hrací figurky co nejlépe na dřevěnou kostku, když se pohybuje na pole.



Se speciálními krumpáči z netheritu a diamantu můžete opět recyklovat **spotřebované bloky**. Chcete-li některý použít pro těžbu bloků, pak sáhněte do konstrukční opory, ve které jsou spotřebované bloky, a vezměte si – bez dívání! – počet bloků, které jsou uvedeny před . S diamantovým krumpáčem si můžete vzít až 2 bloky z hromádky. Všechny odebrané bloky musíte okamžitě znovu použít – buď na jejich funkci, nebo na úkoly Piglinů.

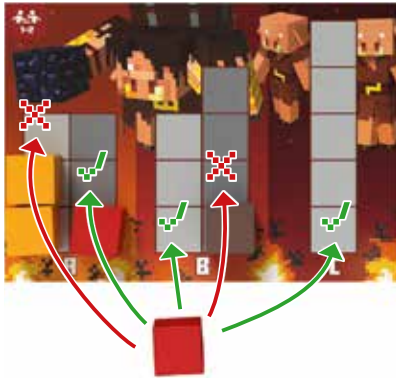
Možnost 2, jak použít bloky: Úkoly Piglinů

Abyste mohli uniknout z Netheru a vyhrát hru, potřebujete obsidián. Piglini jej nabízejí na výměnu – požadují však, abyste jim na oplátku pomohli těžít zdroje. K tomu vám dají tři úkoly. Na každý musíte dodat určité množství bloků.



Na **kartě Piglinů** jsou uvedeny **3 úkoly: A, B a C**. Tyto úkoly musíte splnit včas: Jakmile bude **vrchní vrstva** krychle odebrána, musíte mít na kartě Piglinů položené všechny bloky, které jsou požadovány pro **úkol A**. **Jinak jste prohráli hru**. Totéž platí pro druhou vrstvu a úkol B, stejně jako třetí vrstvu a úkol C.

Kdykoli odeberete bloky, můžete je – **místo použití jejich funkce!** – položit na kartu Piglinů. Bloky můžete zásadně položit na jakékoli místo, můžete tedy např. splnit úkol C dříve, než dokončíte A nebo B, nebo s ním můžete dokonce začít.



JEDINÉ PRAVIDLO:

Každý sloupec na desce smí být vyplněn pouze bloky jedné barvy. Který to je, si přitom vyberte sami. První blok, jenž umístíte do sloupce, určuje barvu, kterou musí mít ostatní bloky.

Přední a zadní strana karty Piglinů zobrazuje mírně odlišné úkoly, ale fungují stejným způsobem. Protože je snazší vyhrát hru „Minecraft: Portal Dash“, když hraje méně lidí, požadují Piglini více bloků jako kompenzaci.

Základní akce

Místo toho, abyste použili a poškodili jeden ze svých předmětů, můžete ve svém tahu také provést jednu z následujících základních akcí. V jednom tahu je povoleno provést stejnou základní akci také dvakrát.



Základní akce 1: Odeberte 1 blok z velké krychle. Dodržujte výše uvedená pravidla a ihned použijte blok jako obvykle.



Základní akce 2: Posuňte svou hrací figurku o **jeden krok**. I zde platí výše popsaná pravidla. Pamatujte, že na pole s pískem duší nesmíte táhnout pouze jedním krokem.



Základní akce 3: Opravte jeden z vašich předmětů. Na rozdíl od šedých bloků můžete tuto akci použít pouze k opravě jednoho ze svých vlastních předmětů. Posuňte **přesně jeden** libovolný poškozený předmět zpět do horní řady vašeho inventáře nebo naplňte zbroj. Pokud je to vaše první akce, smíte opravený předmět opět použít ve své druhé akci.

VIII. KONEC TAHU

Po provedení dvou akcí předáte obě bílé kostky hráči po vaší levici. Než zahájí svůj tah, nejprve zkontrolujte, zda můžete odkrýt další část herního plánu:

ODKRYTÍ ČÁSTI HERNÍHO PLÁNU

Nachází se jedna z vašich hracích figurek na poli, které sousedí s dílem herního plánu, jenž je lícem dolů? Pak se smíte společně rozhodnout, zda chcete tuto část odkrýt **mezi tahy**. *Měli byste o tom pečlivě přemýšlet: Protože v neprobádaných oblastech Netheru číhají další příšery!*

Pokud chcete odkrýt další část cesty, pak proveďte následující kroky:

1. Otočte dílek, který je lícem dolů tak, aby byla zachována orientace krajiny.
2. Umístěte jeden **žeton s truhlou** ze zásob na pole s truhlou () odkryté části.
3. Naplňte postupně **všechna pole se spawnerem odkryté části** s příšerami z fronty. Chcete-li to provést, umístěte první příšery z fronty na spawnery v pořadí jejich čísel.

ODKRYTÍ PORTÁLOVÉHO PÁSU



Pro odkrytí portálového pásu postupujte stejným způsobem. Platí zde však zvláštní pravidlo: pás smíte **odkrýt teprve** tehdy, když jste splnili **všechny 3 úkoly Piglinů**. *Piglini vás na to na zadní straně pásu upozorňují.*

Ihned po odkrytí postavte na pole s portálem finálního bosse.

Nehledě na to, zda jste odkryli část plánu nebo ne, nyní je na řadě další hráč. Začínáte svůj tah jako obvykle tím, že hodíte bílou kostku a vyhodnotíte ji. *Přitom se mohou samozřejmě aktivovat nově postavené příšery...*

Pak provedete 2 akce a poté předáte bílé kostky dál atd.

Střídáte se v tazích tak dlouho, dokud nenastane jeden z případů, který je popsán na straně 21 jako „Cíl hry“. Pokud se tak stane, hra okamžitě končí.

Pamatujte: Prohrajete, pokud nedokončíte úkoly Piglinů včas, krychle s bloky je zcela vyčerpaná nebo jeden z hráčů musí odevzdat poslední srdíčko ze své lišty života. Vyhrajete, když splníte všechny úkoly, odkryjete portálový pás a porazíte svého finálního bossa.

IX. FINÁLNÍ BOSS

Jakmile odkryjete portálový pás a postavíte finálního bossa, musíte jej porazit, abyste vyhráli hru. Zaútočte na něj jako na jakoukoli jinou příšeru. Protože má však finální boss hodně životů (viz karta finálního bossa), **nemusíte** jej porazit jednou akcí. Kdykoli mu ublížíte, posuňte žeton srdíčka na kartě finálního bossa o odpovídající počet dolů.

Jakmile posunete srdíčko z karty, tedy životy **finálního bossa spadnou na „0“**, nic vás již nezastaví při vašem útěku z Netheru. Pak jste hru **okamžitě vyhráli!**

Důležité: Dokud bude finální boss stále naživu, **aktivuje se v každém tahu** z kostky příšer, protože má na sobě všechna čísla. Pokud existují ještě další příšery s hozeným číslem, budou se tyto samozřejmě také nadále aktivovat. Již se však nespawnují žádné nové příšery.

Finální boss útočí podle hozeného čísla různými způsoby. Sledujte symboly na kartě finálního bossa nebo si je vyhledejte v glosáři příšer na straně 31.



X. DALŠÍ ÚROVNĚ

Pokud jste hru vyhráli, můžete příště zkoušet obtížnější úroveň. Pravidla hry zůstávají stejná. Pouze uspořádání a použitý herní materiál se mění následujícím způsobem:

Úroveň 2 	Zamíchejte 3 Hogliny mezi zbývajcí příšery ve frontě. Použijte Starobylého Hoglina místo Wildfira jako finálního bossa a otočte jeho kartu finálního bossa na snadnou stranu. Zbytek nastavení hry zůstává nezměněn.
Úroveň 3 	Zamíchejte 3 Hogliny a 3 ohnivce mezi zbývajcí příšery ve frontě. Můžete si vybrat, kterého ze dvou finálních bossů chcete použít – otočte jeho kartu finálních bossů na snadnou stranu. Zbytek nastavení hry zůstává nezměněn.
Úroveň 4 	Prodlužte cestu o třetí část herního plánu a dodržte její orientaci. Použijte Wildfira jako finálního bossa a otočte jej na obtížnou stranu. Zbytek nastavení hry zůstává stejný, takže ve hře jsou pouze magmaslizouni, ďasové a endermani.
Úroveň 5 	Zamíchejte všechny další typy příšer (Hoglini, ohnivci a Wither kostlivci) do fronty. Použijte Starobylého Hoglina jako finálního bossa a otočte jeho kartu na obtížnou stranu. Zbytek herního nastavení zůstává nezměněn, takže cesta se skládá pouze ze 2 částí herního plánu.

Číslo úrovně (= obtížnost) se skládá dohromady z použitého materiálu. Hru si můžete ještě více zpestřit a ztížit vytvořením vlastních úrovní. Funguje to takto:

- **Cesta herního plánu:** Použijte alespoň 2 díly herního plánu a také startovní pás a portálový pás (= úroveň 0). Každý díl herního plánu, který použijete k prodloužení cesty, zvyšuje úroveň o 2.
- **Typy příšer:** magmaslizouni, ďasové a endermani jsou vždy ve hře (= úroveň 0). Každý další typ příšery (Hoglini, ohnivci, Wither kostlivci), který přidáte, zvyšuje úroveň o 1.

- **Finální boss:** Wildfire a Starobylý Hoglin jsou podobně silní. Použijte v každé hře jednoho z nich k hlídání vašeho portálu. Na snadné straně zvyšuje úroveň o 1. Pokud otočíte finálního bossa na obtížnou stranu, pak dokonce zvýší úroveň o 2.

Příklady: Hra se 3 díly herního plánu (+2), Hogliny a ohnivci (+2), obtížným Wildfirem (+2) odpovídá úrovni obtížnosti 6. Stejně tak 6. úroveň odpovídají také 4 díly herního plánu (+4), pouze Hoglini (+1) a snadný finální boss (+1).

Samozřejmě můžete tato pravidla porušit, abyste vytvořili bláznivé a nemožné scénáře. Jaké by to bylo například s jinými startovními předměty, hrou bez magmaslizounů nebo bez obou finálních bossů ve hře? Bavte se a sdílejte své nejlepší nápady se svými přáteli!

XI. GLOSÁŘ NESTVŮR

Magmaslizouni



Tyto slabé příšery mají 2 životy. Když jsou aktivovány, posunou se až o 2 pole a způsobí 2 zranění sousední osobě.

Ďasové



Létající ďasové mají 2 životy. Když jsou aktivováni, posunou se o 1 pole, a mohou se dokonce přesunout na lávová pole. Pokud jsou v dosahu (2 pole) od osoby, způsobí jí 2 zranění.



Důležité: Na ďasy nelze zaútočit meči, protože se vznášejí vysoko ve vzduchu!

Endermani



Velcí endermani mají 3 životy. Když jsou aktivováni, posunou se až o 5 polí a způsobí 2 zranění sousední osobě.



Důležité: Na endermany nemůžete zaútočit luky, protože se šípům snadno vyhýbají!

Hoglini



Drsní Hoglini mají 4 životy. Když jsou aktivováni, posunou se až o 3 pole a způsobí 2 zranění sousední osobě. Pokud způsobí zranění, pak „vytlačí“ tuto osobu navíc na volné sousední pole. Vy si zvolíte, na které pole se hráč figurka přesune. Pokud se jedná o magmatické pole, osoba utrpí další zranění. Pokud není žádné volné pole (protože všechna sousední pole jsou obsazena příšerami nebo jsou to lávová pole), hráč figurka zůstává stát.

Ohnivci



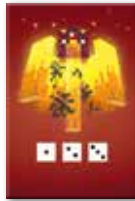
Hořící ohnivci mají 4 životy a nemohou se v této hře pohybovat. Při aktivaci pouze útočí a způsobují **všem osobám**, jejichž hráč figurky jsou v dosahu (2 pole), 2 zranění. *V jejich blízkosti byste se měli vyhnout seskupování na jednom poli! Pokud kolem nich proběhnete dostatečně rychle, pak vám nehrozí žádné nebezpečí.*

Wither kostlivci



Temní Wither kostlivci mají 4 životy. Když jsou aktivováni, posunou se až o 2 pole a způsobí 2 zranění sousední osobě. Navíc poškodí předmět patřící osobě, na kterou zaútočili! Když se stanete cílem útoku Wither kostlivce, musíte přesunout 1 ze svých dostupných předmětů do spodní řady svého inventáře. Tím jeho akce vyprší. Pokud posunete zbroj, okamžitě z ní odeberte všechna srdíčka. Pokud jsou všechny vaše předměty již poškozené, pak se nic dalšího neděje.

Finální boss: Wildfire



Tento horkokrevný tvor se dokáže vznášet nad lávou a útočí na vás z dálky. V závislosti na hozeném čísle používá následující útoky:

✂️ SNADNÁ STRANA €20 ŽIVOTŮ:

- Wildfire se přesune až o 2 pole směrem k vám, a může se dokonce přesunout na lávová pole. Poté způsobí jedné osobě v dosahu (3 pole) přesně **1 zranění**.
- Pohybuje se až o 2 pole, a může dokonce táhnout na lávová pole. Poté způsobí osobě v dosahu (3 pole) přesně **2 zranění**.
- Pohybuje se až o 2 pole, a může dokonce táhnout na lávová pole. Poté způsobí osobě v dosahu (3 pole) přesně **3 zranění**.

✂️✂️ OBŤIŽNÁ STRANA €25 ŽIVOTŮ:

- Wildfire se přesune až o 2 pole směrem k vám, a může se dokonce přesunout na lávová pole. Poté způsobí **všem osobám v dosahu** (3 pole) přesně 1 zranění.
- Pohybuje se až o 2 pole, a může dokonce táhnout na lávová pole. Poté způsobí osobě v dosahu (3 pole) přesně 2 zranění. Pokud jste cílem tohoto útoku, **poškodí** také 1 z vašich dostupných předmětů. Přesuňte 1 předmět do spodní řady vašeho inventáře. Jeho akce přitom vyprší. Pokud posunete zbroj, pak z ní ihned odeberte všechna srdíčka. Jsou-li všechny vaše předměty již poškozené, pak se nic dalšího neděje.
- Wildfire se přesune až o 2 pole, a může přitom dokonce táhnout na lávová pole. Poté způsobí jedné osobě v dosahu 3 polí přesně 3 zranění. Navíc musíte **spotřebovat 1 libovolný blok** z vrchní vrstvy velké krychle. Postupujte přitom stejným způsobem, jako by to ukazovala kostka bloků (?).

Finální boss: Starobylý Hoglin



Tato obrovská příšera se na vás vrhne a zaútočí velkou silou. V závislosti na hozeném čísle používá následující útoky:

✂️ SNADNÁ STRANA €20 ŽIVOTŮ:

- Starobylý Hoglin se přesune až o 3 pole směrem k vám. Poté způsobí sousední osobě **2 zranění**.
- Pohybuje se až o 3 pole směrem k vám. Poté způsobí sousední osobě **3 zranění**.
- Pohybuje se až o 3 pole směrem k vám. Poté způsobí sousední osobě **4 zranění**.

✂️✂️ OBŤIŽNÁ STRANA €25 ŽIVOTŮ:

- Starobylý Hoglin se přesune až o 3 pole směrem k vám. Poté způsobí sousední osobě 2 zranění. Tento speciální útok **nelze odrazit zbrojí!** Pokud budete zasaženi, musíte odebrat 2 srdíčka přímo ze své lišty životů, i když máte stále srdíčka na zbroji.
- Starobylý Hoglin se přesune až o 3 pole. Poté způsobí sousední osobě 3 zranění. Přitom navíc „**vytlačí**“ svůj cíl na volné sousední pole. Vy si zvolíte, na které pole se hrací figurka přesune. Pokud se jedná o magmatické pole, osoba utrpí další zranění. Pokud není žádné volné pole (protože všechna sousední pole jsou obsazena příšerami nebo jsou to lávová pole), hrací figurka zůstává stát.
- Starobylý Hoglin se přesune až o 3 pole. Poté způsobí sousední osobě 4 zranění. Navíc musíte **spotřebovat 1 libovolný blok** z vrchní vrstvy velké krychle. Postupujte stejným způsobem, jako by kostka bloků ukazovala (?).

MINECRAFT

PORTAL DASH

SK

V hre „Minecraft: Portal Dash“, uniknete z Netheru – ohnivého podsvetia Minecraftu. Rozumne využívajte svoje vybavenie a ubúdajúce zdroje na zemi a statočne čelíte hordám príšer. Dokážete šprintovať k portálu a spoločne uniknúť?

I. PRED PRVOU HROU

Opatrne uvoľnite všetky časti z kartónu. Umiestnite 20 kartičiek príšer do červených stojančekov. Zvyšné 4 stojančeky (ružový, modrý, žltý, zelený) sú pre vaše hracie figúrky. Vyberte si z 8 vzhľadov (= vzhľad vašej postavičky) jeden pre každú farbu. Pred každou hrou ich môžete znovu kombinovať.



II. PRÍPRAVA

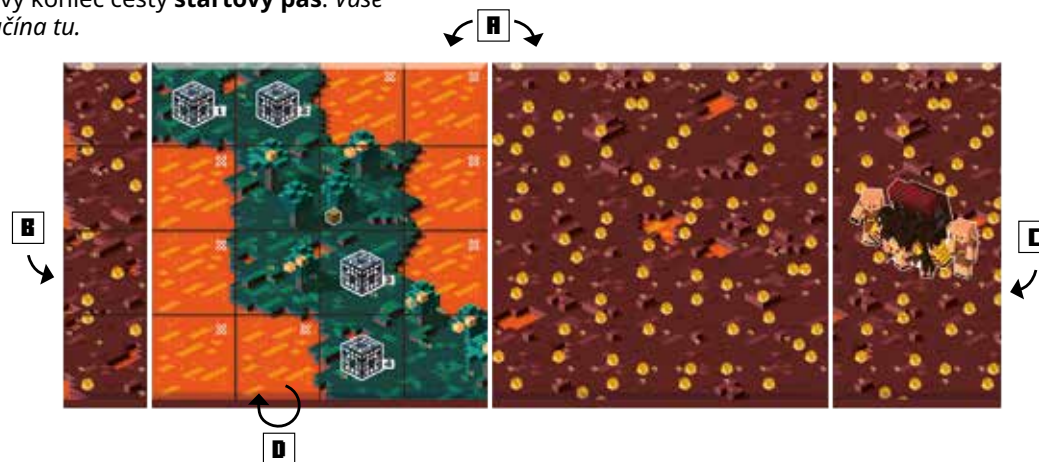
Táto príprava popisuje úroveň 1, ktorá sa odporúča pre úvodné hry. Zmeny v príprave úrovní 2-5 nájdete na strane 45.

1 CESTA HERNÉHO PLÁNU:



- A. Zamiešajte 8 dielov herného plánu a z 2 náhodných dielov vytvorte v strede stola cestu **lícom dole**. Ostatné diely nie sú pre túto hru potrebné.
- B. Umiestnite na ľavý koniec cesty **štartový pás**. *Vaše dobrodružstvo začína tu.*

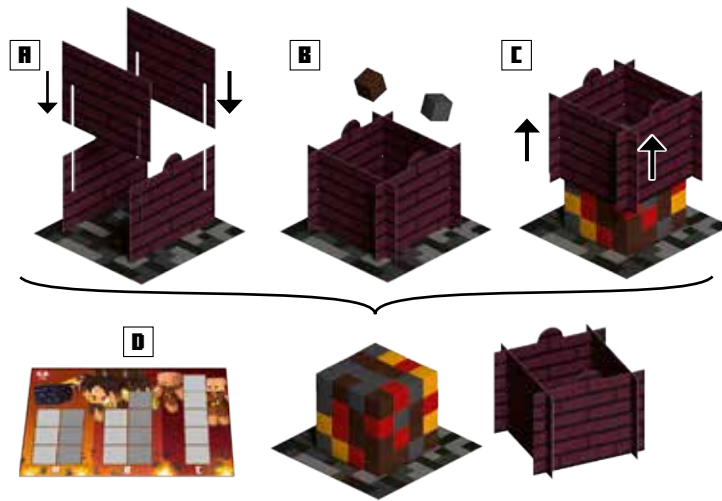
- C. Na pravý koniec umiestnite **portálový pás lícom nadol**. *Tam leží váš cieľ, portál späť do bezpečného bežného sveta.*
- Dôležité:** Smer a umiestnenie všetkých častí herného plánu sa musí zhodovať tak, aby vznikol súvislý pás krajiny.

- D. Otočte diel herného plánu vedľa štartového pásu tak, aby bol zachovaný smer.




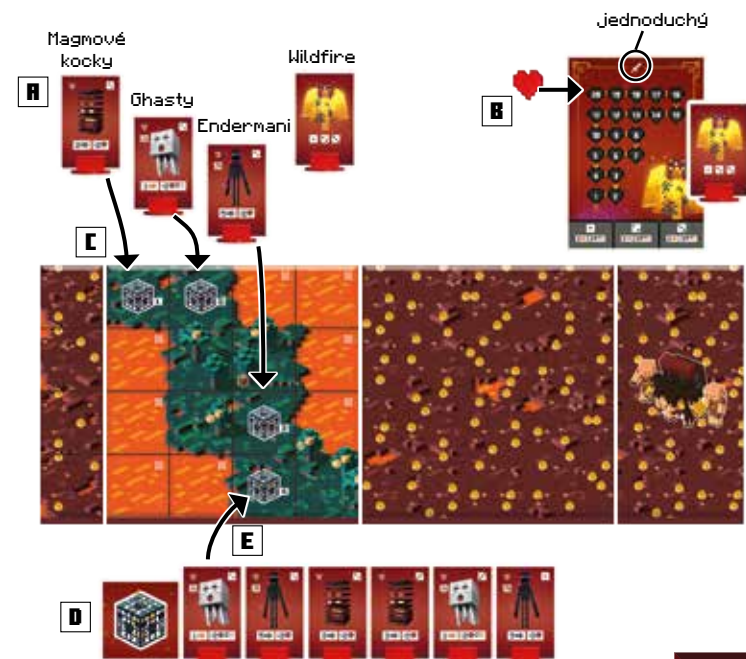
2 ZÁSOBNÍK BLOKOV

- A.** Položte **podložku pod bloky** vedľa herného plánu. Zložte štvordielnu konštrukčnú oporu dokopy a položte ju na podložku.
- B.** Naplňte ju všetkými **64 blokmi** (16x červený, 16x šedý, 12x žltý, 12x hnedý, 8x čierny) v náhodnom poradí. Blokmi zatraste tak, aby vytvorili veľkú kocku.
- C.** Potom môžete konštrukčnú oporu vytiahnuť za hornú hranu hore a odložiť ju. Umiestnite ju niekde blízko. Počas hry do nej budete zbierať „spotrebované“ bloky.
- D.** Položte tiež kartu Piglinov blízko blokov. Otočte ju hore tou stranou, ktorá zodpovedá počtu hrajúcich osôb ( alebo ). Počas hry musíte rokovať s Piglinmi, pôvodnými obyvateľmi z Netheru, aby ste dokončili portál a mohli uniknúť.



3 PRÍŠERY

- A.** Vyhľadajte z **20 stojančekov s príšerami** 3 magmové kocky, 3 Ghastov a 3 Endermanov (pozri obrázok). Navyše budete potrebovať **Wildfira**, ktorý bude vašim finálnym bossom. *Ten stráži portál – iba ak ho porazíte, môžete hru vyhrať.* Všetky ostatné príšery (3 Hogliny, 3 žiarivci, 3 Wither kostlivci a Starodávny Hoglin) nie sú v tejto hre potrebné.
- B.** Položte kartu **finálneho bossa „Wildfira“** jednoduchou stranou () hore, blízko portálového pásu a umiestnite naň stojanček Wildfira. Okrem toho umiestnite aj **1 žetón srdiečka** na pole 20 lišty života.
- C.** Vyberte **náhodný stojanček magmovej kocky** a umiestnite ho na pole spawnera príšer 1 na odkrytom diely herného plánu. Opakujte s náhodným **Ghastom** (na poli 2) a jedným **Endermanom** (na poli 3).
- D.** Zo zvyšných magmových kociek, Ghastov a Endermanov vytvorte „rad“ v **náhodnom poradí**, trochu bokom od hracej plochy. Položte na jeden koniec **spawner príšer**. Ten označuje začiatok radu. *Príšery porazené počas hry idú na koniec radu, zatiaľ čo príšery, ktoré vstupujú do hry, sa berú vždy od začiatku.*
- E.** Ukazuje odkrytý diel herného plánu viac ako 3 polia so spawnerom? Potom na každé ďalšie takéto pole postavte príšeru z radu, počnúc tou, ktorá stojí **úplne vpredu**.

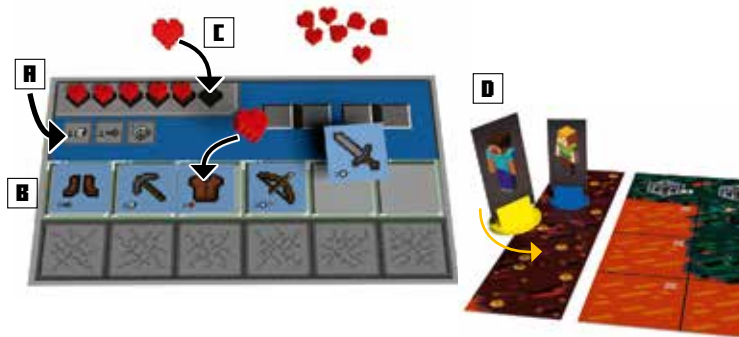


4 VÁŠ INVENTÁR

- A.** Vezmite si každý **jednu zo 4 kariet inventára** vo farbe vášho výberu a položte ju pred seba.
- B.** Tiež dostanete **5 predmetov vo vašej farbe**. Umiestnite ich na ľubovoľných 5 polí **v hornom** rade vášho inventára.
- C.** Pripravte **48 žetónov srdiečok** ako všeobecné zásoby. Vezmite si každý **7 srdiečok**: šiestimi srdiečkami naplníte svoju lištu života v hornej časti karty inventára. Siedme umiestnite na kartičku predmetu, na ktorej je vaše kožené brnenie.
- D.** Nakoniec dostanete **hraciu figúrku** (vo farbe vašej karty inventára skladajúcu sa z farebného stojančeku a ľubovoľného vzhľadu). Umiestnite všetky svoje figúrky na ľubovoľné pole štartového pásu.



Tip: Po prečítaní návodu sa dohodnite, kto chce kde začať. Je povolené, aby na rovnakom poli začínalo niekoľko hráčov (alebo dokonca všetci)!



5 PREDMETY

- A.** Vytriedte **8 Netheritových predmetov** (s tmavými prednými stranami) a umiestnite ich **lícom nahor** do všeobecných zásob.
- B.** Zvyšných **40 predmetov** (s bielymi prednými stranami) zamiešajte a naskladajte ich **lícom dole** na kôpku. Vedľa ponechajte miesto na odkladaciu kôpku.



6 ĎALŠÍ MATERIÁL

- A.** Pripravte **5 žetónov truhlíc** do všeobecných zásob. Umiestnite jeden žetón na pole otočeného dielu herného plánu, ktoré je označené truhlicou ().
- B.** Pripravte **herné pomôcky** vo vašom jazyku („Prehľad tahu“ a „Farebné funkcie blokov“) a **6 čiernych bojových kociek**.
- C.** Rozhodnite sa, kto urobí prvý ťah. Dostanete **2 biele kocky**.



III. CIEĽ HRY

V tejto hre vyhrávate alebo prehrávate všetci spoločne.

- **Vyhráte**, keď prejdete cestu herného plánu, odkryjete portálový pás a **porazíte finálového bossa**, ktorý tam na vás čaká. Aby ste mohli odkryť portálový pás, musíte najprv **splniť** všetky **3 úlohy Piglinov** (na karte Piglinov).

Miestni Piglini tu ťazia bloky. Ak im pomôžete, odmenia vás obsidiánom, ktorý budete potrebovať, aby ste aktivovali únikový portál. Ale poponáhľajte sa – kedykoľvek je vyťažené určité množstvo blokov, jeden Piglin zmizne. Takže musíte splniť úlohy Piglinov rýchlo!

- **Prehráte**, ak **úlohy Piglinov nespĺníte včas**: Úloha A musí byť splnená, akonáhle je odobraná horná vrstva blokov z veľkej kocky, úloha B po druhej vrstve a úloha C po tretej vrstve. Viac informácií nájdete na strane 43.
- **Prehráte** aj vtedy, ak **sa spotrebuje všetkých 64 blokov** z veľkej kocky.
- **Prehráte** aj v prípade, že niekto z vás musí **odovzdať posledné srdiečko zo svojej lišty života**. Tak si navzájom pomáhajte, chráňte sa a vždy si dávajte pozor na svoje životy!

IV. PRAVIDLÁ HRY

Hráte tak dlho, kým nevyhráte alebo neprehráte. Kto má pred sebou biele kocky, je na rade. Váš ťah obsahuje nasledujúce kroky.

1 NAJPRV HOĎTE BIELYMI KOCKAMI A VYHODNOŤTE ICH.

- a. **Kocka blokov** (farby a ?) spotrebuje 1 blok hodenej farby z veľkej kocky.
- b. **Kocka príšer** (čísla 1-3) aktivuje všetky príšery s hodeným číslom alebo privádza do hry nové.

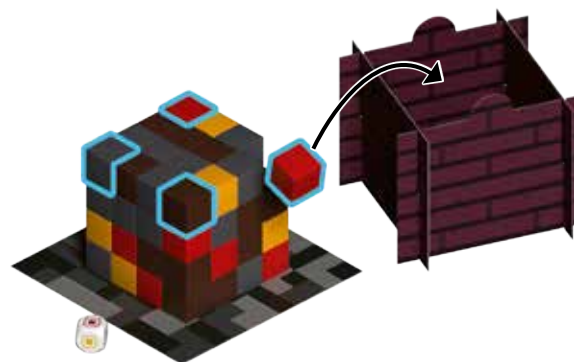
2 POTOM VYKONÁTE PRESNE 2 AKCIE. MÔŽETE SI VYBRAŤ:

- a. Tri rôzne základné akcie (možno vykonať aj niekoľkokrát).
- b. Vaše predmety: každý predmet umožňuje silnú akciu, ale je pritom však „spotrebovaný“ a musí byť opravený v nejakej neskoršej akcii. V priebehu hry budete taktiež dostávať nové, ešte silnejšie predmety. Miesto opravy starých, ich môžete tiež nahradiť.

3 PO VAŠICH 2 AKCIÁCH ODOVZDAJTE BIELE KOCKY OSOBE PO ĽAVEJ STRANE OD VÁS. TÁ JE ĎALŠIA NA RADE.

V. KOCKA BLOKOV

Na začiatku svojho ťahu hodte oboma bielymi kockami. Najskôr vyhodnotte **blokovú kocku** (farby a ?). V každom ťahu musíte vziať z veľkej kocky 1 blok, ktorý zodpovedá výsledku kocky. Vhodte tento blok do konštrukčnej opory – považuje sa za „spotrebovaný“.



Pre odoberanie blokov platia nasledujúce pravidlá:

1. Blok musí **„byť voľný“**. Bloky sú voľné, pokiaľ ich vrchná strana a minimálne **ešte dve ďalšie** strany sú viditeľné. V prvom ťahu sú voľné iba 4 horné rohy – na obrázku vyššie sú to modro orámované bloky.
2. Blok musí mať rovnakú **farbu**, ktorá bola **hodená kockou**.

3. Musíte odobrať blok tejto farby z **najvyššej vrstvy, v ktorej taký blok leží voľne**. Pokiaľ je v hornej vrstve viac voľných blokov tejto farby, potom vyberte jeden z nich.

4. **Špeciálny prípad „?“**: Ak hodíte kockou blok „?“, potom farba nehrá žiadnu rolu. V tomto prípade musíte vybrať akýkoľvek voľný blok z **najvyššej vrstvy** a odobrať ho.

Pokiaľ farba, ktorú ste hodili, nie je v žiadnej vrstve voľná, potom máte šťastie a nemusíte spotrebovať žiadny blok. Naopak pri hodení „?“ sa vždy spotrebuje jeden blok.

VI. KOCKA PRÍŠER

Po kocke blokov vyhodnotte **kocku príšer** (čísla 1-3). Táto kocka aktivuje príšery na hernom pláne alebo privádza do hry nové. Najprv skontrolujte, či sa na hernom pláne nenachádzajú príšery s číslom hodeným na kocke. Poznáte ich podľa vytlačenej **strany kocky vpravo hore** na stojančeku príšer.



Nachádza sa v hre jedna alebo viacero príšer s počtom hodeným na kocke? Potom musíte aktivovať všetky tieto príšery.

Pre aktiváciu platia nasledujúce pravidlá:

1. Vyberajte jednu príšeru za druhou a aktivujte ju jednu po druhej. Poradie si pritom môžete určiť sami.
2. Pri každej aktivovanej príšere vykonajte zľava doprava **všetky** akcie, ktorých symboly sú vytlačené pod príšerou. Väčšina príšer sa pohybuje smerom k vám a potom zaútočia, pokiaľ dôjdu k niekomu z vás.

Pohyb

Príšery sa môžu pohybovať o toľko polí, koľko uvádza číslo, ktoré je pred ➡. Vždy sa pohybujú **ortogonálne (horizontálne alebo vertikálne) z poľa na pole**, nikdy nie diagonálne. Na lávové polia (označené symbolom ☒) nemôžete ťahať, ale ignorujte všetky ostatné polia prekážok.

Výnimka: Lietajúci **Ghasty a Wildfire** sa môžu vznášať nad lávovými poľami. Šípka vo farbe lávy ➡ vám to pripomenie.

Každá príšera „obsadzuje“ pole, na ktorom stojí. Ostatné príšery nemôžu ťahať **na obsadené polia alebo cez ne**. Polia, na ktorých sa nachádza aspoň jedna z vašich hracích figúrok, sú tiež pre príšery považované za obsadené. Príšery nikdy nemôžu ťahať k vám na pole. Namiesto toho na vás zaútočia zo susedných polí.

Hľadanie cieľa

Všetky príšery vždy hľadajú **najkratšiu cestu**, aby mohli niekoho z vás napadnúť. Vždy sa pohybujú k tej osobe, ktorá je k príšere najbližšie. Preto počítajte polia medzi príšerou a vašou hracou figúrkou, aby ste zistili najkratšiu vzdialenosť. **Je najkratšia vzdialenosť k niekoľkým hracím figúrkam?** Potom sa môžete rozhodnúť, koho si príšera vyberie ako cieľ.

Pohybujte aktivovanou príšerou po najkratšej ceste z jedného poľa na druhé, kým...

- ... sa neposunie o toľko polí, koľko ukazuje číslo pred ➡, alebo
- ... pokiaľ sa nedostane do **dosahu útoku** k nejakej figúrke.

Pritom môže príšera samozrejme **odbočiť**, aby dosiahla svoj cieľ. Pamätajte, že príšery nemôžu vstúpiť na lávové polia alebo na obsadené polia.


Dosah

Väčšina príšer sa najprv zastaví a zaútočí, akonáhle sa ocitnú na poli, ktoré **ortogonálne susedí** s nejakou figúrkou. Pokúste sa teda preto presunúť na také pole. **Výnimku** tvoria príšery, ktoré môžu útočiť **na diaľku** (Ghasty, žiarivci a Wildfire). Tie spoznáte podľa symbolu ☘ na ich stojančekoch alebo na karte finálneho bossa. Číslo pred ☘ udáva, cez koľko polí môžu vaše príšery útočiť na diaľku. Počítajte tu úplne rovnako ako pri pohybe poľa po poli (ortogonálne). Tiež tu je možné odbočenie, teda „útok spoza rohu“. Pokiaľ sa dostanete od príšery k hracej figúrke, potom je figúrka v dosahu. Príšera potom okamžite zastaví a ďalej sa k vám nepohybuje.

Útok

Nachádza sa aktivovaná príšera v dosahu aspoň jednej hracej figúrky, alebo sa dostala na dosah svojím pohybom? Potom zaútočí a spôsobí zranenie. Platí nasledujúce:






1. Príšery spôsobia zranenie **iba jednej osobe**.
2. Pokiaľ je v dosahu niekoľko hracích figúrok (pretože napr. stojíte na rovnakom poli), môžete si vybrať, kto z vás bude napadnutý.

3. Mínusové číslo pred  na príšere uvádza, **aké veľké bude zranenie**. Kto bude napadnutý príšerou, musí zo svojej karty inventára odobrať **zodpovedajúci počet srdiečok**.

4. **Dôležité:** Najprv **musíte** vziať srdiečka z brnenia (predmety so srdiečkami). Až potom odoberáte srdiečka zo svojej lišty života.

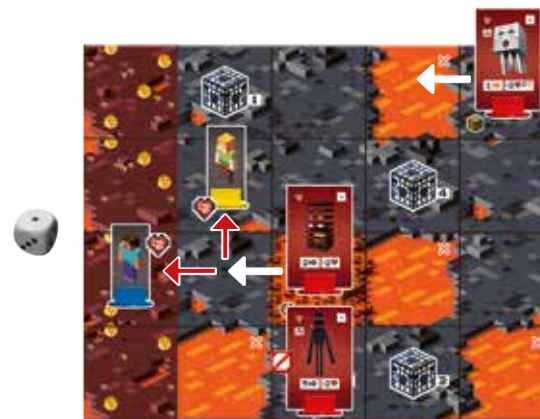
Popísaným spôsobom aktivujte jednu príšeru po druhej, pokiaľ nebudú aktivované **všetky** s hodeným číslom. Pre každú príšeru určíte postupne pohyb, cieľ, dosah a útok. Pritom sa môže stať, že jedna osoba môže byť napadnutá niekoľkokrát.

Zapamätajte si: Akonáhle niekto príde o svoje posledné srdiečko, prehrali ste hru! *Nevystavujte sa teda zbytočne nebezpečným situáciám.*

Príklad 1: Hodená 3 aktivuje Ghasta a magmovú kocku. Magmová kocka využíva svoj pohyb (2 ) , aby sa dostala k Stevovi, pretože je bližšie ako Alex. Po dvoch krokoch stojí na susednom poli. Teraz zaútočí a spôsobí Stevovi zranenie (-2 ) – Steve musí odovzdať 2 srdiečka. Ghastr stojí už v dosahu pre útok (2 ) na Alex, takže sa už nepohybuje. Spôsobí Alex priamo 2 zranenia (-2 ) . Enderman má iné číslo () a nebude aktivovaný.




Príklad 2: Hodená 1 aktivuje všetky tri príšery na hernom pláne. Alex a Steve sa rozhodnú najprv aktivovať Endermana. Ten sa kvôli láve a obsadeným poliam nemôže pohnúť smerom k nikomu. Potom aktivujú magmovú kocku. Po jednom kroku už stojí vedľa Alex aj Steve. Potom zaútočí – Alex a Steve si teraz môžu vybrať, ktorý z nich utrpí 2 zranenia, ktoré im spôsobí magmová kocka. Nedá sa však medzi sebou rozdeliť! Nakoniec sa pohybuje Ghastr, ale nenachádza sa v dosahu figúrok. Jeho útok teda prepadne.



Nové príšery

V hre nie je žiadna príšera s počtom hodeným na kocke?

Potom sa na hernom pláne „spawnuje“ (= objaví) nová príšera. Vezmite **prvú príšeru** z radu a postavte ju na **voľné**, neobsadené pole na hernom pláne so spawnerom ().

Pokiaľ je viac voľných polí, musíte vybrať pole, ktoré je **vašej hracej figúrke čo najbližšie**. Nie sú nikde žiadne voľné polia so spawnerom? Potom máte šťastie a neobjaví sa žiadna nová príšera. Rad zostáva v tomto prípade bez zmeny.

Dôležité: Novo spawnovaná príšera sa **neaktivuje**. V každom ťahu sa buď aktivuje príšera, alebo sa vytvorí nová, ale nikdy nie obidve.

Príklad 3: Alex hodí 2. Na hernom pláne nie je žiadna príšera s hodeným číslom. Alex teda vezme prvú príšeru z radu a umiestni ju na voľné pole so spawnerom najbližšie k svojej postave. Inak sa nič nedeje.

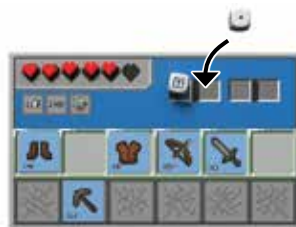


VII. VAŠE AKCIE

Potom, čo hodíte kockou a vyhodnotíte ju, môžete konať sami. Najprv položte obe biele kocky na obe ľavé polia pre kocky vo vašom inventári.

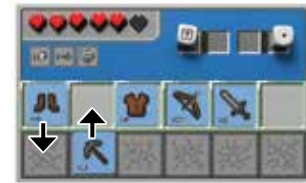
Teraz môžete vykonať **presne 2 ľubovoľné akcie**. Na to buď použijete svoje predmety, alebo si môžete vybrať z troch slabších základných akcií. Pretože sa akcie často skladajú z niekoľkých častí, pomôžu vám biele kocky **udržať prehľad** vo vašom ťahu.

Presuňte jednu z oboch kociek z ľavého poľa do pravého, než zvolíte prvú akciu. Potom vykonáte akciu. Potom posuňte druhú kocku doprava a vykonajte druhú akciu.



Predmety

Vaše predmety vám umožňujú vykonávať výkonné akcie. Každý predmet však môžete použiť iba 1x, než dôjde k jeho poškodeniu. To vyznačíte tak, že predmet posuniete **do spodného radu svojho inventára**. Predmety, ktoré sú v spodnom rade, už nesmiete používať na vykonávanie akcií. Najprv ich musíte opraviť – až potom ich môžete presunúť späť do horného „dostupného“ radu. Ako opraviť predmety bude vysvetlené neskôr.



V priebehu hry budete získavať nové predmety opakovane, napríklad za porazenie príšery, vyťaženie žltého bloku alebo otvorenie truhlice s pokladom. V každom prípade postupujte nasledujúcim spôsobom:

1. Vezmite si **horné 2 kartičky** z kôpky predmetov a otočte ich lícom hore. **Vyberte 1**, ktorú si chcete nechať. Druhú odložte lícom nahor vedľa kôpky.
2. Umiestnite nový predmet do horného radu **voľného stĺpca** svojho inventára. Môžete vlastniť **maximálne 6 predmetov** zároveň!
3. Ak už máte 6 predmetov, môžete **nahradiť** nejaký starý. Vyberte si ktorúkoľvek zo svojich starých vecí a kartičku odložte. Umiestnite nový predmet do „**dostupného**“ **horného radu** rovnakého stĺpca. Pokiaľ si chcete ponechať svoje doterajšie predmety, môžete odložiť tie nové.

Dôležité:

- Predmety môžete nahradiť ľubovoľným spôsobom. Nemusíte teda vymieňať jeden meč za nový! Je povolené napríklad vlastniť niekoľko mečov alebo vôbec žiadny. *Druhá možnosť asi nie je nijako obzvlášť výhodná...*
- Položte nový predmet vždy do horného, **aktívneho radu**, aj keď vymeníte poškodený!
- Pokiaľ vymeníte farebný štartový predmet, vložte ho späť do krabice, nie na odkladaciu kôpku. Pokiaľ sa totiž kôpka predmetov v priebehu hry vyprázdni, zamiešate odkladaciu kôpku, vytvoríte novú a vaše slabé štartové predmety sa do nej **neprimiešajú**.

Čižmy: Pohyb



S čižmami sa môžete pohybovať po hernom pláne. Číslo pred ➡ rovnako ako pri príšerách udáva, o koľko polí môžete so svojou hracou figúrkou v akcii ťahať. **Je dovolené**, aby ste sa presunuli o menší počet polí.

Môžete sa pohybovať iba ortogonálne, nikdy nie diagonálne. Na polia, na ktorých stojí príšera, alebo na lávové polia (označené symbolom ✘) **nemožno** vstúpiť ani cez ne ťahať. Na polia, na ktorých stoja ostatné hracie figúrky, môžete naopak celkom normálne stúpiť.

Tip: Často môže byť dokonca užitočné, ak sa zídete na jednom poli. Pri útokoch susedných príšer sa potom totiž môžete vždy rozhodnúť, kto z vás bude napadnutý.

Špeciálne hracie pole

PRENÁŽKY

- **Na lávové polia** (označené ✘) nikdy nemôžete vstúpiť.
- **Na magmatické polia** (označené ❤️) môžete vstúpiť, ale okamžite utrpíte 1 zranenie. **Dôležité:** Ak zostanete stáť na poli alebo ho opustíte, nič ďalšie sa nedeje. Zranenie utrpíte **iba raz, keď vstúpite na pole** alebo keď cez neho ťaháte.
- **Na pole s pieskom duší** (označené ⬅️ 2) je možné vstúpiť iba tak, že na každé pole použijete 2 „pohybové kroky“.

Príklad: Alex použije na ťah svoje diamantové čižmy. Najprv ťahá na magmatické pole (1 krok). Keď tam vstúpi, utrpí 1 zranenie. Potom sa presunie na pole, na ktorom stojí Steve (1 krok). Potom sa presunie hore na pole s pieskom duší (2 kroky). Tým použila 4 kroky diamantových čížiem.



NETHERITOVÉ ČIŽMY vám počas vášho ťahu



umožnia vstúpiť na magmatické pole a pole s pieskom duší ako na normálne pole. Neutrpite žiadne zranenie a musíte použiť iba 1 pohybový bod na každé pole. Ale **nemôžete** ťahať ďalej na lávu.

TRUHLICA S POKLADOM

Pokiaľ **na konci svojej pohybovej akcie** stojíte na poli, na ktorom je žetón s truhlicou, potom môžete túto truhlicu otvoriť. Odstráňte žetón z herného plánu a vráťte ho do zásob.

Potom dostanete všetci okamžite nový predmet. Vytiahnete si každý **2 kartičky s predmetmi** z kôpky zásob. Pozrite sa na svoje dva predmety a rozhodnite sa pre **jeden** z nich, ktorý si chcete **ponechať**. Druhý odložte. Položte svoj nový predmet ako obvykle do horného radu vášho inventára. Pokiaľ už máte 6 predmetov, musíte odložiť iný predmet, ako bolo popísané vyššie.

Brnenie: Životy navyše



Brnenia sú „**pasívne predmety**“, s ktorými nemôžete vykonať **žiadnu akciu**. Dodajú vám ďalšie životy, aby ste lepšie zvládli zranenie. Číslo pred ❤️ udáva, koľko

žetónov srdiečok je možné umiestniť na brnenie. Pokiaľ v priebehu hry obdržíte nové brnenie, umiestnite ho ako obvykle do hornej, dostupnej rady svojich predmetov. Potom okamžite umiestnite **maximálny počet** srdiečok na kartičku.

Keď utrpíte zranenia (či už od príšer alebo magmatických polí), **musíte** vždy najprv odobrať srdiečka zo svojho brnenia, až potom ich odoberáte zo svojej lišty života. Ak máte niekoľko brnení, môžete srdiečka rozdeliť ľubovoľne, ako chcete.

Akonáhle na brnení nie sú žiadne srdiečka, je považované za poškodené. Presuňte ho do spodného radu. Pokiaľ ho opravíte, môžete ho presunúť späť hore, rovnako ako ostatné predmety. Znovu ho naplníte **maximálnym počtom** srdiečok.

Môžete dokonca opraviť brnenie, ktoré nie je úplne poškodené. Ak opravíte brnenie, ktoré je ešte v hornom rade, ale už nemá maximálny počet srdiečok, tak ho tiež opäť naplníte.

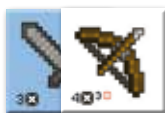


NOHAVICE sú špeciálna kombinácia číziem a brnenia. Keď získate nohavice, musíte sa rozhodnúť, pre ktorú z oboch funkcií ich chcete

použiť. Umiestnite kartičku do inventára tak, aby

zvolený symbol (→ alebo ♥) ukazoval smerom k vám. Pokiaľ si vyberiete ♥, potom naň vložte zodpovedajúci počet srdiečok.

Dôležité: Kedykoľvek chcete opraviť nohavice, môžete sa znova rozhodnúť a kartičku otočiť, ak chcete zmeniť funkciu.



Meče a luky:

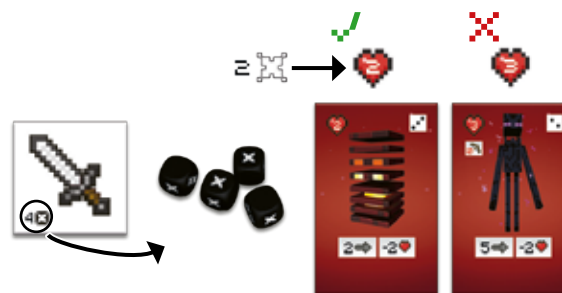
Bojujte s príšerami

S mečmi a lukmi môžete bojovať proti príšerám. Číslo pred ✖ je počet čiernych bojových kociek, ktorými môžete hodiť, aby ste zranili príšeru.

Rovnako ako je to pri príšerách, aj vy musíte stáť v **dosahu útoku** k svojmu cieľu:

- S **mečom** môžete zaútočiť iba na príšeru, ktorá stojí na poli, ktoré susedí s vašou hracou figúrkou.
 - S **lukom** môžete tiež zaútočiť aj na diaľku. **Dosah** môžete zistiť podľa čísla pred ✖ (obvykle 3 polia). Rovnako ako pri pohybe počítajte počet polí, počnúc polom vedľa vašej figúrky až k príšere. Pri počítaní môžete tiež zatočiť, teda „strieľať za roh“.
1. Najprv vyberte príšeru, na ktorú chcete zaútočiť a posuňte zbraň, ktorú na to použijete, do spodného radu svojho inventára.
 2. Potom hodíte toľkými **čiernymi bojovými kockami**, koľko ukazuje číslo pred ✖ na vašej zbrani. Spočítajte počet hodených zásahov (= ✖) dokopy.

Aby ste porazili príšeru, musíte hodiť aspoň toľko zásahov, koľko má príšera životov (počet v ♥ na stojančeku príšery).



Ak hodíte menej zásahov, máte bohužiaľ smolu. Príšera zostane stáť na hernom pláne a vaša zbraň je poškodená. Žiadny ďalší trest ani zranenie však nenastane. *Môžete to skúsiť v neskoršej akcii znova...*

Ak ste hodili rovnaký počet zásahov alebo viac, potom ste príšeru porazili! Vezmite stojanček s príšerou z herného plánu a postavte ho dozadu do radu. Ako **odmenu** obdržíte ihneď **nový predmet**. Ako obvykle si vytiahnite 2 kartičky z kôpky a 1 si nechajte.

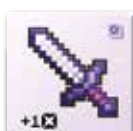
Dôležité:


- Príšery „neukladajú“ žiadne zranenia. Ak ste neporazili príšeru v rámci **jednej akcie**, môžete sa o to pokúsiť v ďalšej akcii. Jedinú výnimku tvorí váš finálny boss (viac informácií na strane 45).
- Niektoré príšery sú **imúnne voči určitým útokom**. Nemôžete útočiť na lietajúce Ghasty s mečmi (✖). Na druhej strane Endermanov nemožno napadnúť lukmi (✖).



Ak použijete **NETHERITOVÝ** meč, môžete v boji hodiť ľubovoľným počtom kociek ešte **raz**. Najprv hodte všetkými 6 bojovými kockami. Potom sa rozhodnite, či chcete znova hodiť ľubovoľným počtom kociek, aby ste dosiahli prípadne lepší výsledok. Ak áno, spočítajte až po druhom hode všetky viditeľné zásahy.

Kúzla: Vylepšenie predmetov



Kartičky s  sú takzvané **kúzla**. Pokiaľ odkryjete kúzlo, môžete si ho ponechať, iba ak vlastníte predmet **tohto druhu**, ktorý môžete začarovať. Ak áno, vyberte zodpovedajúci predmet.

Umiestnite kartičku kúzla **mierne posunutú na vybraný predmet** tak, aby ste pod ňou stále videli symboly predmetu.

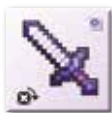
Akcia vášho predmetu je teraz posilnená kúzlom. Pokiaľ predmet používate alebo opravujete, vždy s ním presuniete všetky kúzla, ktoré sa na ňom nachádzajú.

Dôležité: Pokiaľ položíte kúzlo na poškodený predmet, tak je **okamžite opravený**. Posuňte ho do horného radu svojho inventára.

Kúzla



Toto kúzlo musíte položiť na meč (na ktorýkoľvek). Kedykoľvek zaútočíte týmto mečom, hodte 1 ďalšou bojovou kockou navyše. Ak začarujete Netheritový meč, hodte všetkými 6 kockami a potom znova jednou kockou, ktorá bude platiť ako siedma kocka.



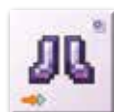
Aj toto kúzlo musíte položiť na meč (na ktorýkoľvek). Kedykoľvek útočíte týmto mečom, môžete ešte raz hodiť ľubovoľným počtom bojových kociek. Rovnako ako pri Netheritovom meči počítajte všetky viditeľné zásahy až na konci. Pokiaľ začarujete Netheritový meč, môžete hodiť kockami celkom až dvakrát.



Toto kúzlo musíte položiť na luk. Kedykoľvek zaútočíte týmto lukom, hodte 1 ďalšou bojovou kockou navyše. Okrem toho sa zvyšuje dosah luku o 1 pole.

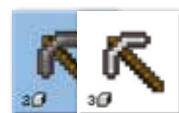



Toto kúzlo musíte položiť na čižmy (na ktorékoľvek). Kedykoľvek sa pohybujete s týmito čižmami, môžete sa posunúť až o ďalšie 2 kroky.



Aj toto kúzlo musíte položiť na čižmy (na ktorékoľvek). Potom vám umožní vstupovať na magmatické polia a polia s pieskom duší ako na normálne polia. Neutrpite žiadne zranenie a musíte použiť iba 1 pohybový bod na každé pole. Ale **nemôžete** ťahať ďalej na lávu.

Krompáče: Ťažba blokov



Z veľkej kocky môžete ťažiť bloky pomocou krompáčov. Číslo pred  ukazuje, koľko blokov si môžete vziať po sebe.

Môžete si vziať menej blokov. Na rozdiel od kocky blokov pre vás tu platí iba jedno pravidlo: môžete tiež ťažiť iba „voľné“ bloky, kde je viditeľná **horná strana**, a **ešte minimálne dve ďalšie** strany. Z akých vrstiev a aké farby ťažite, je však iba na vás.

Najprv položte vytážené bloky vedľa kôpky. Potom ich musíte **ihneď použiť**. Bloky **nemôžete** šetriť ani **skladovať** pre neskoršie ťahy!

Možnosť 1, ako použiť bloky:

Farebné funkcie

Každej farbe bloku je priradená jedna funkcia. Keď bloky odoberiete, je tu možnosť, ihneď ich použiť pre ich príslušnú **farebnú funkciu**. Po vykonaní funkcie je blok **spotrebovaný** – vhodte ho do konštrukčnej opory.

ČERVENÉ BLOKY: LIEČENIE

Ak chcete použiť červený blok, vyberte najskôr jednu osobu ako cieľ – sám seba, alebo niekoho iného. Vybraná osoba naplní okamžite **všetky srdiečka svojej lišty života**. Brnenia sa pritom nenaplnávajú, tie sa musia opraviť.

ŠEDÉ BLOKY: OPRAVA

Ak chcete použiť šedý blok, vyberte najskôr jednu osobu ako cieľ – sám seba, alebo niekoho iného. Vybraná osoba si okamžite **opraví všetky svoje predmety**. Aby to mohla urobiť, presunie všetky kartičky zo spodného radu inventára do horného radu a doplní srdiečka na všetky svoje brnenia.

ŽLTÉ BLOKY: NOVÉ PREDMETY

Ak chcete použiť žltý blok, vyberte najskôr jednu osobu ako cieľ – sám seba, alebo niekoho iného. Vybraná osoba okamžite **získa nový predmet**. Ako obvykle platí nasledujúce: Vytiahnite si dve kartičky z kôpky, jednu si nechajte a druhú odložte.



ČIERNE BLOKY: NETHERITOVÉ PREDMETY

Ak použijete čierny blok, vyberte si 1 z Netheritových predmetov zo zásoby (na začiatku 8 kusov). Tento predmet **nezískate** však okamžite.



Namiesto toho vytiahnete horných 5 kartičiek z kôpky predmetov lícom dole a zmiešate ich dohromady s vybraným Netheritovým predmetom. Potom položte týchto 6 kartičiek lícom dole, hore na kôpku. Kto odkryje Netheritový predmet v neskoršej akcii, môže sa ako obvykle rozhodnúť, že si ho ponechá a druhú kartičku odloží.

Pokiaľ si ho pri odkrývaní nevyberie, položí kartičku na odkladaciu kôpku ako obvykle. Pokiaľ sa kôpka znovu zamieša, tak zostáva Netheritový predmet v hre – nemusíte ho znovu „odomykať“ čiernym blokom.

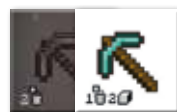
Nepodceňujte mocné Netheritové predmety! Pretože ich zamiešate do horných 5 kartičiek kôpky, vytiahnete ich najneskôr pri treťom „získavaní predmetov“.


HNEDÉ BLOKY: PREKRYTIE POĽA

Ak chcete použiť tieto špeciálne bloky, nevhadzujete ich do konštrukčnej opory, ale umiestňujete ich na herný plán. Najprv si vyberte ľubovoľné voľné pole s prekážkami (láva, magma alebo piesok duší), na ktorom nie sú ani príšery, ani hracie figúrky. Umiestnite blok do stredu poľa s prekážkou, aby stratilo túto svoju zvláštnosť. Od tejto chvíle si môžete na toto pole stúpiť ako na každé iné, nespôsobí žiadne zranenie a vyžaduje iba jeden krok pri ťahu.



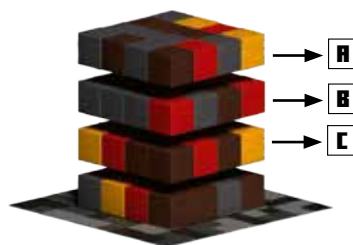
Pozor: Pokiaľ prekryjete lávové pole, môžu sa naň teraz okamžite presunúť aj príšery, pokiaľ je to pre ne najkratšia cesta. Umiestnite stojančky s príšerami a svoje hracie figúrky čo najlepšie na drevenú kocku, keď sa pohybuje na pole.



So **ŠPECIÁLNYMI KROMPÁČMI Z NETHERITU a DIAMANTU** môžete opäť recyklovať **spotrebované bloky**. Chcete niektorý použiť na ťažbu blokov, potom siahnite do konštrukčnej opory, v ktorej sú spotrebované bloky a vezmete si – bez pozerania! – počet blokov, ktoré sú uvedené pred . S diamantovým krompáčom si môžete vziať až 2 bloky z kôpky. Všetky odobraté bloky musíte okamžite znovu použiť – buď na ich funkciu, alebo na úlohy Piglinov.

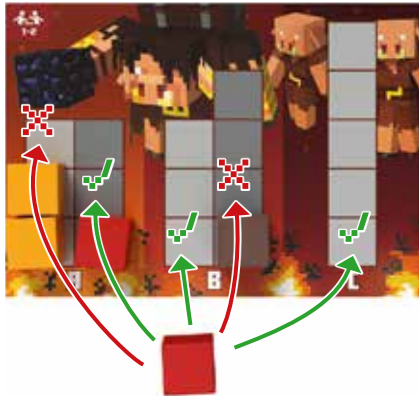
Možnosť 2, ako použiť bloky: Úlohy Piglinov

Aby ste mohli uniknúť z Netheru a vyhrať hru, potrebujete obsidián. Piglini ho ponúkajú na výmenu – požadujú však, aby ste im na oplátku pomohli ťažiť zdroje. K tomu vám dajú tri úlohy. Na každý musíte dodať určité množstvo blokov.



Na **karte Piglinov** sú uvedené **3 úlohy: A, B a C**. Tieto úlohy musíte splniť včas: Hneď ako bude **vrchná vrstva** kocky odobraná, musíte mať na karte Piglinov položené všetky bloky, ktoré sú požadované pre **úlohu A**. **Inak ste prehrali hru**. To isté platí pre druhú vrstvu a úlohu B, rovnako ako tretiu vrstvu a úlohu C.

Kedykoľvek odobriete bloky, môžete ich – **namiesto použitia ich funkcie** – položiť na kartu Piglinov. Bloky môžete zásadne položiť na akékoľvek miesto, môžete teda napr. plniť úlohu C skôr, ako dokončíte A alebo B alebo s ňou môžete dokonca začať.



JEDINÉ PRAVIDLO

Každý stĺpec na doske môže byť vyplnený iba blokmi jednej farby. Ktorý to je, si pritom vyberte sami. Prvý blok, ktorý umiestnite do stĺpca, určuje farbu, ktorú musia mať ostatné bloky.

Predná a zadná strana karty Piglinov zobrazuje mierne odlišné úlohy, ale fungujú rovnakým spôsobom. Pretože je ľahšie vyhrať hru „Minecraft: Portal Dash“, keď hrá menej ľudí, požadujú Piglini viac blokov ako kompenzáciu.

Základné akcie

Namiesto toho, aby ste použili a poškodili jeden zo svojich predmetov, môžete vo svojom ťahu tiež vykonať jednu z nasledujúcich základných akcií. V jednom ťahu je povolené vykonať rovnakú základnú akciu aj dvakrát.



Základná akcia 1: Odoberte 1 blok z veľkej kocky. Dodržujte vyššie uvedené pravidlá a ihneď použite blok ako obvykle.



Základná akcia 2: Posuňte svoju hraciu figúrku o **jeden krok**. Aj tu platia vyššie popísané pravidlá. Pamätajte, že na pole s pieskom duší nesmiete ťahať iba jedným krokom.



Základná akcia 3: Opravte jeden z vašich predmetov. Na rozdiel od šedých blokov môžete túto akciu použiť iba na opravu jedného zo svojich vlastných predmetov. Posuňte **presne jeden** ľubovoľný poškodený predmet späť do horného radu vášho inventára alebo naplňte brnenie. Pokiaľ je to vaša prvá akcia, môžete opravený predmet opäť použiť vo svojej druhej akcii.

VIII. KONIEC ŤAHU

Po vykonaní dvoch akcií, odovzdáte obe biele kocky hráčovi po vašej ľavici. Skôr ako začne svoj ťah, najprv skontrolujte, či môžete odkryť ďalšiu časť herného plánu:

ODKRYTIE ČASTI HERNÉHO PLÁNU

Nachádza sa jedna z vašich hracích figúrok na poli, ktoré susedí s dielom herného plánu, ktorý je lícom dole? Potom sa môžete spoločne rozhodnúť, či chcete túto časť odkryť **medzi ťahmi**. *Mali by ste o tom starostlivo premýšľať: Pretože v neprebádaných oblastiach Netheru číhajú ďalšie príšery!*

Ak chcete odkryť ďalšiu časť cesty, potom vykonajte nasledujúce kroky:

1. Otočte dielik, ktorý je lícom dole tak, aby bola zachovaná orientácia krajiny.
2. Umiestnite jeden žetón s truhlicou zo zásob na pole s truhlicou (📦) odkrytej časti.
3. Naplňte postupne **všetky polia so spawnerom odkrytej časti** s príšerami z radu. Ak to chcete urobiť, umiestnite prvé príšery z radu na spawnery v poradí ich čísel.

ODKRYTIE PORTÁLOVÉHO PÁSU



Pre odkrytie portálového pásu postupujte rovnakým spôsobom. Platí tu však **zvláštne pravidlo**: pás môžete **odkryť až vtedy**, keď ste splnili **všetky 3 úlohy Piglinov**. *Piglini vás na to na zadnej strane pásu upozorňujú.*

Ihneď po odkrytí postavte na pole s portálom finálneho bossa.

Nehľadiac na to, či ste odkryli časť plánu alebo nie, teraz je na rade ďalší hráč. Začínate svoj ťah ako obvykle tým, že hodíte bielu kocku a vyhodnotíte ju. *Pritom sa môžu samozrejme aktivovať novopostavené príšery..*

Potom vykonáte 2 akcie a potom odovzdáte biele kocky ďalej atď.

Striedate sa v ťahoch tak dlho, pokiaľ nenastane jeden z prípadov, ktorý je popísaný na strane 36 ako „Cieľ hry“. Pokiaľ sa tak stane, hra okamžite končí.

Pamätajte: Prehráte, pokiaľ nedokončíte úlohy Piglinov včas, kocka s blokmi je úplne vyčerpaná alebo jeden z hráčov musí odovzdať posledné srdiečko zo svojej lišty života. Vyhráte, keď splníte všetky úlohy, odkryjete portálový pás a porazíte svojho finálneho bossa.

IX. FINÁLNY BOSS

Akonáhle odkryjete portálový pás a postavíte finálneho bossa, musíte ho poraziť, aby ste vyhrali hru. Zaútočte naň ako na akúkoľvek inú príšeru. Pretože má však finálny boss veľa životov (viď karta finálneho bossa), **nemusíte** ho poraziť jednou akciou. Kedykoľvek mu ublížite, posuňte žetón srdiečka na karte finálneho bossa o zodpovedajúci počet dole.

Akonáhle posuniete srdiečka z karty, teda životy **finálneho bossa spadnú na „0“**, nič vás už nezastaví pri vašom úteku z Netheru. Potom ste hru **okamžite vyhrali!**

Dôležité: Kým bude finálny boss stále nažive, **aktivuje** sa v **každom ťahu** z kocky príšer, pretože má na sebe všetky čísla. Pokiaľ existujú ešte ďalšie príšery s hodeným číslom, budú sa tieto príšery samozrejme tiež naďalej aktivovať. Už sa však nespawnujú žiadne nové príšery.

Finálny boss útočí podľa hodeného čísla rôznymi spôsobmi. Sledujte symboly na karte finálneho bossa alebo si ich vyhľadajte v glosári príšer na strane 46.



X. ĎALŠIE ÚROVNE

Ak ste hru vyhrali, môžete nabudúce skúsiť náročnejšiu úroveň. Pravidlá hry zostávajú rovnaké. Iba usporiadanie a použitý herný materiál sa mení nasledujúcim spôsobom:

Úroveň 2 	Zamiešajte 3 Hoglinov medzi zostávajúce príšery v rade. Použite Starodávneho Hoglina namiesto Wildfira ako finálneho bossa a otočte jeho kartu finálneho bossa na jednoduchú stranu. Zvyšok nastavenia hry zostáva nezmenený.
Úroveň 3 	Zamiešajte 3 Hoglinov a 3 žiarivcov medzi zostávajúce príšery v rade. Môžete si vybrať, ktorého z dvoch finálnych bossov chcete použiť – otočte jeho kartu finálneho bossa na jednoduchú stranu. Zvyšok nastavenia hry zostáva nezmenený.
Úroveň 4 	Predĺžte cestu o tretiu časť herného plánu a dodržte jej orientáciu. Použite Wildfira ako finálneho bossa a otočte ho na náročnú stranu. Zvyšok nastavenia hry zostáva rovnaký, takže v hre sú iba magmové kocky, Ghasty a Endermani.
Úroveň 5 	Zamiešajte všetky ďalšie typy príšer (Hoglinov, žiarivcov a Wither kostlivcov) do radu. Použite Starodávneho Hoglina ako finálneho bossa a otočte jeho kartu na náročnú stranu. Zvyšok herného nastavenia zostáva nezmenený, takže cesta sa skladá iba z 2 častí herného plánu.

Číslo úrovne (= náročnosť) sa skladá dohromady z použitého materiálu. Hru si môžete ešte viac spestriť a sťažiť vytvorením vlastných úrovní. Funguje to takto:

- **Cesta herného plánu:** Použite aspoň 2 diely herného plánu a tiež štartový pás a portálový pás (= úroveň 0). Každý diel herného plánu, ktorý použijete na predĺženie cesty, zvyšuje úroveň o 2.
- **Typy príšer:** magmové kocky, Ghasty a Endermani sú vždy v hre (= úroveň 0). Každý ďalší typ príšery (Hoglini, žiarivci, Wither kostlivci), ktorý pridáte, zvyšuje úroveň o 1.

- **Finálny boss:** Wildfire a Starobylý Hoglin sú podobne silní. Použite v každej hre jedného z nich na stráženie vášho portálu. Na jednoduchej strane zvyšuje úroveň o 1. Ak otočíte finálneho bossa na náročnú stranu, potom dokonca zvýši úroveň o 2.

Príklady: Hra s 3 dielmi herného plánu (+2), Hoglinmi a žiarivcami (+2), náročným Wildfirom (+2) zodpovedá úrovni náročnosti 6. Rovnako tak 6. úrovni zodpovedajú aj 4 diely herného plánu (+4), iba Hoglini (+1) a jednoduchý finálny boss (+1).

Samozrejme môžete tieto pravidlá porušiť, aby ste vytvorili bláznivé a nemožné scenáre. Aké by to bolo napríklad s inými štartovými predmetmi, hrou bez magmových kociek alebo bez oboch finálnych bossov v hre? Bavte sa a zdieľajte svoje najlepšie nápady so svojimi priateľmi!

XI. GLOSÁR PRÍŠER



Magmové kocky

Tieto slabé príšery majú 2 životy. Keď sú aktivované, posunú sa až o 2 polia a spôsobia 2 zranenia susednej osobe.

Ghasty



Lietajúce Ghasty majú 2 životy. Keď sú aktivované, posunú sa o 1 pole a môžu sa dokonca presunúť na lávové polia. Pokiaľ sú v dosahu (2 polia) od osoby, spôsobia jej 2 zranenia.



Dôležité: Na Ghasty nemožno zaútočiť mečmi, pretože sa vznášajú vysoko vo vzduchu!

Endermani



Veľkí Endermani majú 3 životy. Keď sú aktivovaní, posunú sa až o 5 polí a spôsobia 2 zranenia susednej osobe.



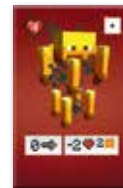
Dôležité: Na Endermanov nemôžete zaútočiť lukmi, pretože sa šípmo ľahko vyhýbajú!

Hoglini



Drsní Hoglini majú 4 životy. Keď sú aktivovaní, posunú sa až o 3 polia a spôsobia 2 zranenia susednej osobe. Pokiaľ spôsobia zranenie, potom „vytlačia“ túto osobu na voľné susedné pole. Vy si zvolíte, na ktoré pole sa hracia figúrka presunie. Pokiaľ sa jedná o magmatické pole, osoba utrpí ďalšie zranenia. Pokiaľ nie je žiadne voľné pole (pretože všetky susedné polia sú obsadené príšerami alebo sú to lávové polia), hracia figúrka zostáva stáť.

Žiarivci



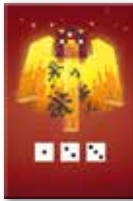
Horiaci žiarivci majú 4 životy a nemôžu sa v tejto hre pohybovať. Pri aktivácii iba útočia a spôsobujú **všetkým osobám**, ktorých hracie figúrky sú v dosahu (2 polia), 2 zranenia. *V ich blízkosti by ste sa mali vyhnúť zoskupovaniu na jednom poli! Pokiaľ okolo nich prebehnete dostatočne rýchlo, potom vám nehrozí žiadne nebezpečenstvo.*

Wither kostlivci



Temní Wither kostlivci majú 4 životy. Keď sú aktivovaní, posunú sa až o 2 polia a spôsobia 2 zranenia susednej osobe. Navyše poškodia predmet patriaci osobe, na ktorú zaútočili! Keď sa stanete cieľom útoku Wither kostlivca, musíte presunúť 1 zo svojich dostupných predmetov do spodného radu svojho inventára. Tým jeho akcia vyprší. Pokiaľ posuniete brnenie, okamžite z neho odoberte všetky srdiečka. Pokiaľ sú všetky vaše predmety už poškodené, potom sa nič ďalšie nedeje.

Finálny boss: Wildfire



Tento horkokrvný tvor sa dokáže vznášať nad lávou a útočí na vás z diaľky. V závislosti na hodenom čísle používa nasledujúce útoky:

✂️ JEDNODUCHÁ STRANA €20 ŽIVOTOV:

- Wildfire sa presunie až o 2 polia smerom k vám a môže sa dokonca presunúť na lávové polia. Potom spôsobí jednej osobe v dosahu (3 polia) presne **1 zranenie**.
- Pohybuje sa až o 2 polia a môže dokonca ťahať na lávové polia. Potom spôsobí osobe v dosahu (3 polia) presne **2 zranenia**.
- Pohybuje sa až o 2 polia a môže dokonca ťahať na lávové polia. Potom spôsobí osobe v dosahu (3 polia) presne **3 zranenia**.

✂️✂️ NÁROČNÁ STRANA €25 ŽIVOTOV:

- Wildfire sa presunie až o 2 polia smerom k vám a môže sa dokonca presunúť na lávové polia. Potom spôsobí **všetkým osobám v dosahu** (3 polia) presne 1 zranenie.
- Pohybuje sa až o 2 polia a môže dokonca ťahať na lávové polia. Potom spôsobí osobe v dosahu (3 polia) presne 2 zranenia. Ak ste cieľom tohto útoku, **poškodí** aj 1 z vašich dostupných predmetov. Presuňte 1 predmet do spodného radu vášho inventára. Jeho akcia pritom vyprší. Pokiaľ posuniete brnenie, potom z neho ihneď odoberte všetky srdiečka. Ak sú všetky vaše predmety už poškodené, potom sa nič ďalšie nedeje.
- Wildfire sa presunie až o 2 polia a môže pritom dokonca ťahať na lávové polia. Potom spôsobí jednej osobe v dosahu 3 polí presne 3 zranenia. Navyše musíte **spotrebovať 1 ľubovoľný blok** z vrchnej vrstvy veľkej kocky. Postupujte pritom rovnakým spôsobom, akoby to ukazovala kocka blokov [?].

Finálny boss: Staroveký Hoglin



Táto obrovská príšera sa na vás vrhne a zaútočí veľkou silou. V závislosti od hodeného čísla používa nasledujúce útoky:

✂️ JEDNODUCHÁ STRANA €20 ŽIVOTOV:

- Staroveký Hoglin sa presunie až o 3 polia smerom k vám. Potom spôsobí susednej osobe **2 zranenia**.
- Pohybuje sa až o 3 polia smerom k vám. Potom spôsobí susednej osobe **3 zranenia**.
- Pohybuje sa až o 3 polia smerom k vám. Potom spôsobí susednej osobe **4 zranenia**.

✂️✂️ NÁROČNÁ STRANA €25 ŽIVOTOV:

- Staroveký Hoglin sa presunie až o 3 polia smerom k vám. Potom spôsobí susednej osobe 2 zranenia. Tento špeciálny útok **nemožno odraziť brnením!** Pokiaľ budete zasiahnutý, musíte odobrať 2 srdiečka priamo zo svojej lišty životov, aj keď máte stále srdiečka na brnení.
- Staroveký Hoglin sa presunie až o 3 polia. Potom spôsobí susednej osobe 3 zranenia. Pritom navyše „**vytlačí**“ svoj cieľ na voľné susedné pole. Vy si zvolíte, na ktoré pole sa hracia figúrka presunie. Pokiaľ sa jedná o magmatické pole, osoba utrpí ďalšie zranenie. Pokiaľ nie je žiadne voľné pole (pretože všetky susedné polia sú obsadené príšerami alebo sú to lávové polia), hracia figúrka zostáva stáť.
- Staroveký Hoglin sa presunie až o 3 polia. Potom spôsobí susednej osobe 4 zranenia. Navyše musíte **spotrebovať 1 ľubovoľný blok** z vrchnej vrstvy veľkej kocky. Postupujte rovnakým spôsobom, akoby kocka blokov ukazovala [?].

©2022

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

ravensburger.com

CREDITS

Game Design: Ulrich Blum
Game Development: Daniel Greiner
Art Direction: Sophia Shimamura
Cover Illustration: Erin Caswell
Graphic Design: Fiore GmbH, Andry Laurence,
Shane Smith, Razzleberries AB

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

239678-A