

# MINECRAFT

## PORTAL DASH



A COOPERATIVE MINECRAFT BOARD GAME

Ravensburger

**SV***Bästa äventyrare,*

Det här samarbetsbrädspelet har ett system för ett spel under ständig förändring. När ni känner er bekanta med reglerna kan ni spela spelet igen med nya mobs, ytterligare spelbrädesdelar och olika end bosses för att göra spelet mer varierat och utmanande! Många regler hänvisar till speciella brickor, mob-förmågor eller exceptionella situationer. Läs igenom reglerna när de dyker upp i spelet. Reglerna på ditt språk finns på följande sidor:

I.	Före det första spelet	4
II.	Speluppställning	4
III.	Spelets mål	7
IV.	Hur spelet spelas	7
V.	Blocktärningen	7
VI.	Mob-tärning	8
VII.	Dina handlingar	10
	<i>Stövlar</i>	11
	<i>Rustning</i>	11
	<i>Svärd och pilbågar</i>	12
	<i>Förtrollningar</i>	13
	<i>Hackor</i>	13
	<i>Blockfärgförmågor</i>	13
	<i>Piglin-uppgifter</i>	14
	<i>Grundhandlingar</i>	15
VIII.	Omgångens slut & avslöja spelbrädets delar	15
IX.	End boss	16
X.	Ytterligare nivåer	16
XI.	Mob-ordlista	17

**DA***Kære eventyrere*

Dette kooperative brætspil indeholder et system med konstant skiftende spilleregler. Når I har lært reglerne at kende, kan I spille spillet igen med nye mobs, ekstra dele til spillepladen og forskellige end bosses for at gøre spillet mere varieret og udfordrende! Mange regler refererer til specielle plader, mob-evner eller særlige situationer. Slå reglerne for dem op, når de dukker op i spillet. Reglerne på dit sprog findes på følgende sider:

I.	Før første spil	19
II.	Spillets opsætning	19
III.	Spillets formål	22
IV.	Sådan spiller du	22
V.	Blokterningen	22
VI.	Mob-terningen	23
VII.	Dine handlinger	25
	<i>Støvler</i>	26
	<i>Rustning</i>	26
	<i>Sværd og buer</i>	27
	<i>Fortryllelser</i>	28
	<i>Hakker</i>	28
	<i>Blokfarvers egenskaber</i>	28
	<i>Piglin-opgaver</i>	29
	<i>Grundlæggende handlinger</i>	30
VIII.	Afslutning på runden og afsløring af spillepladens dele	30
IX.	End boss	31
X.	Flere niveauer	31
XI.	Mob-ordliste	32

**NO***Kjære eventyrere,*

Dette samarbeidsspillet har et system for stadig skiftende spilling . Når du har gjort deg kjent med reglene, kan du spille spillet på nytt med nye vesen, ekstra spillbrettdeler og forskjellige end boss-er for å gjøre spillet mer variert og enda mer utfordrende! Mange regler gjelder spesielle brikker, vesensegenskaper eller eksepsjonelle situasjoner. Finn frem reglene når de dukker opp i spillet. Reglene på ditt språk finner du på følgende sider:

I.	Før første spill	34
II.	Oppsett av spillet	34
III.	Formålet med spillet	37
IV.	Spilleregler	37
V.	Blokkterningen	37
VI.	Vesentertningen	38
VII.	Dine handlinger	40
	<i>Støvler</i>	41
	<i>Rustning</i>	41
	<i>Sverd og buer</i>	42
	<i>Fortryllelser</i>	43
	<i>Hakker</i>	43
	<i>Blokker fargeevner</i>	43
	<i>Piglinoppgaver</i>	44
	<i>Grunnleggende handlinger</i>	45
VIII.	Omgangen er over og å avslører spillebrettdeler	45
IX.	End boss	46
X.	Flere nivåer	46
XI.	Vesensordliste	47

**FI***Hyvät seikkailijat*

Tässä joukkuelautapelissä on järjestelmä alati muuttuvaan pelaamiseen. Kun olet tutustunut sääntöihin, pelaa peliä uusilla hirviöillä, pelilaudan lisäosilla ja erilaisilla pääpomoilla, niin saat pelistä monipuolisemman ja haastavamman. Monet säännöistä liittyvät erityisiin laattoihin, hirviöiden kykyihin tai poikkeustilanteisiin. Katso säännöt, kun ne tulevat vastaan pelissä. Säännöt omalla kielelläsi löytyvät seuraavilta sivuilta:

I.	Ennen ensimmäistä peliä	49
II.	Pelin valmistelu	49
III.	Pelin tavoite	52
IV.	Pelin kulku	52
V.	Kuutionoppa	52
VI.	Hirviönoppa	53
VII.	Oma toimintasi	55
	<i>Saappaat</i>	56
	<i>Suojavaruste</i>	56
	<i>Miekat ja jouset</i>	57
	<i>Lumoukset</i>	58
	<i>Hakut</i>	58
	<i>Kuution väriominaisuudet</i>	58
	<i>Piglinin tehtävät</i>	59
	<i>Perustoiminnot</i>	60
VIII.	Vuoron loppu ja pelilaudan osien paljastaminen	60
IX.	Pääpomo	61
X.	Lisätasot	61
XI.	Hirviösanasto	62

# MINECRAFT

## PORTAL DASH

54

I Minecraft: Portal Dash måste du fly från Minecrafts eldiga Nether-dimension. Använd din utrustning och de minskande lokala resurserna på ett klokt sätt för att möta en skräckinjagande hord med mobs. Kommer ni nå fram till Nether portalen i tid och hitta vägen till säkerhet tillsammans?

### I. FÖRE DET FÖRSTA SPELET

Ta försiktigt ut alla delar från de perforerade skivorna. Sätt i alla 20 mobs i de röda hållarna. Resterande 4 hållare (rosa, blå, gul, grön) är till era spelpjäser. Varje spelare väljer en färg och ett av de 8 spelarskalen (karaktärsbild) och sätter ihop sin spelpjäs. Ni kan kombinera om dessa före varje spel.



### II. UPPSTÄLLNING

De här instruktionerna gäller för uppställning av nivå 1, den nivå som rekommenderas för ditt första spel. Ändringar av uppställningen för nivå 2 till 5 finns på sidan 16.

#### 1 SPELBRÄDE

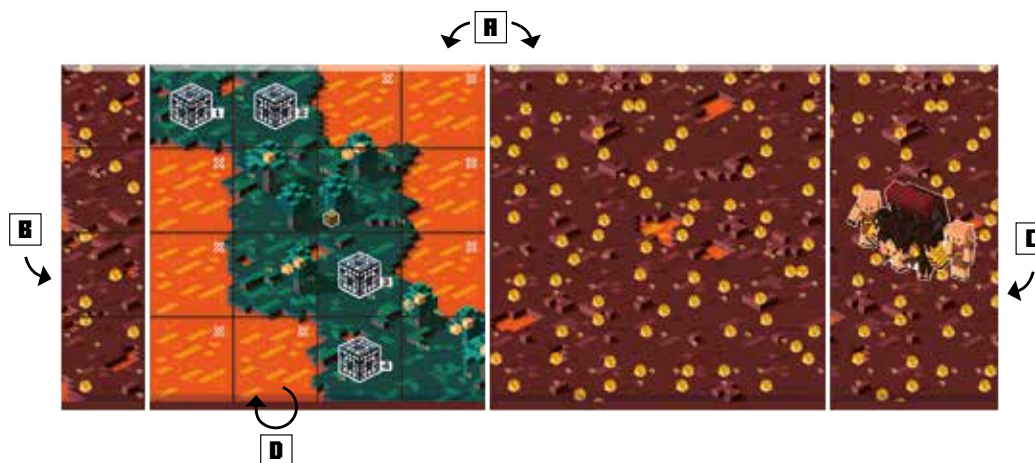
**A.** Blanda de 8 spelbrädesbrickorna med framsidan nedåt och ta 2 slumpmässigt. Lägg ut dem med framsidan nedåt som en bana mitt på bordet. Ta bort de återstående spelbrädesbrickorna, de används inte i nivå 1.

**B.** Placera startremsan vid den vänstra änden av spelbrädesbanan. Det är här ditt äventyr börjar.

**C.** I den högra änden placeras portalremsan **med framsidan nedåt**. Det är hit ni måste gå för att passera portalen och komma tillbaka till säkerheten ovan jord.


**Viktigt:** Var noga med att rikta upp spelbrädesbrickorna rätt. De ska bilda ett sammanhängande landskap.

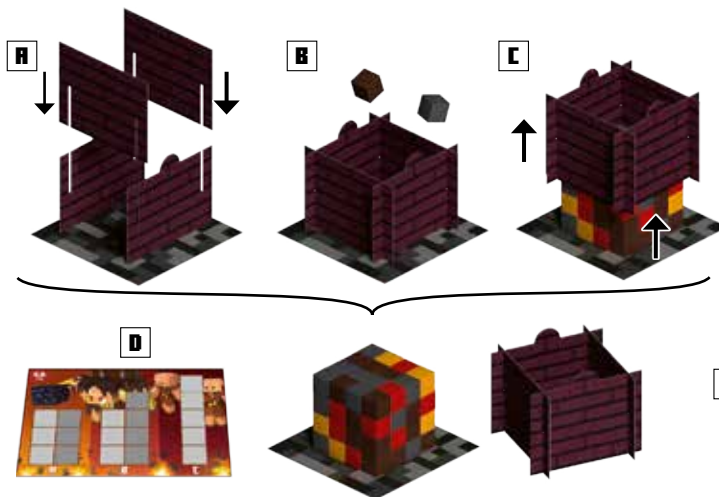
**D.** Vänd upp framsidan på spelbrädesbrickan bredvid startremsan och se till att den är korrekt inriktad.





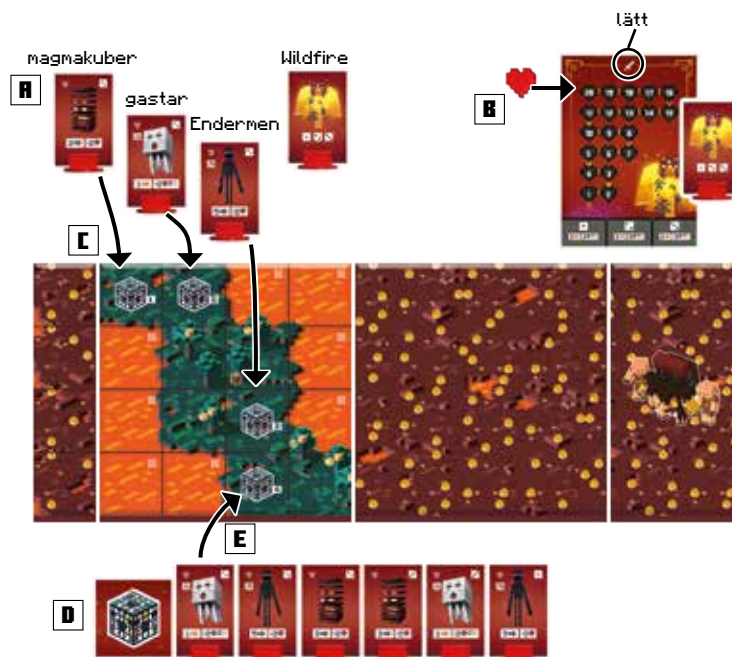
## 2 RESURSKUB:

- A.** Placera **blockbasen** bredvid spelbrädet. Sätt ihop den 4-delade **stödformen** och placera den på blockbasen.
- B.** Fyll den med de 64 träblocken (16 röda, 16 grå, 12 guld, 12 bruna, 8 svarta) i slumpvis ordning. Skaka försiktigt tills blocken formar en stor kub.
- C.** Ta bort stödformen genom att lyfta i flikarna. Placera den bredvid stödkuben. Här lägger ni använda block.
- D.** Placera **piglin-brickan** bredvid blocken. Se till att den visar den sidan som motsvarar antalet spelare (  eller  ). För att slutföra Nether-portalen och fly till säkerhet måste ni handla med de infödda piglins som bor i Nether.



## 3 MOBS:

- A.** I det första spelet ska ni spela mot följande mobs: 3 magmakuber, 3 gastar och 3 Endermen. Ni kommer även behöva **Wildfire**, som är end boss i det här spelet. *Den vaktar Nether-portalen. För att vinna spelet måste ni besegra den.* Lägg de andra mobsen (3 hoglins, 3 flamgestalter (blazes), 3 wither-skelett och Ancient Hoglin) åt sidan. Ni kommer inte att behöva dem i det här spelet.
- B.** Placera **Wildfire end boss-brickan** nära portalremsan. Se till att den visar sidan (  ). Sätt Wildfire-moben på den. Placera 1 hjärtpollett på plats 20 i end bossens livspårare.
- C.** Välj en **slumpmässig magmakub mob** och placera den på mob spawner-plats 1 på spelbrädesbrickan som har framsidan upp. Placera en slumpmässig gast på spawner-plats 2 och en slumpmässig Enderman på spawner-plats 3.
- D.** Bygg en „kö“ av de återstående magmakuberna, gastarna och enderemen genom att rada upp dem i slumpvis ordning bredvid spelbrädet. Placera **mob spawnern** i ena änden av kön. Den markerar början på kön. *När en mob spawnas under spelet ska den tas bort från början av kön. Besegrade mobs placeras i slutet av kön.*
- E.** Om din spelbrädesbricka som har framsidan upp har mer än 3 spawner-platser ska du fylla dem med mobs från kön, börja med den som står **först** i kön.



#### 4 DITT LAGER:

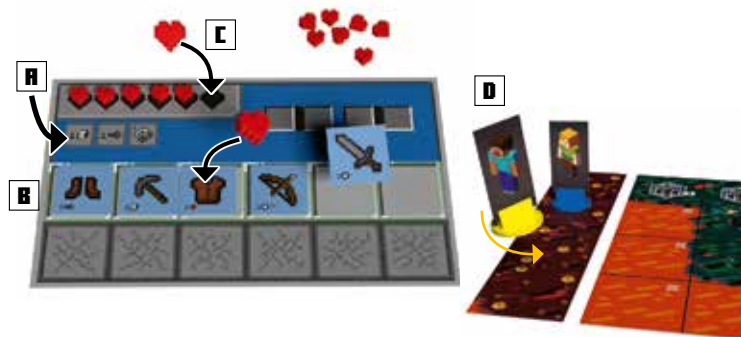
A. Varje spelare tar **1 av de 4 lagerbrickorna** i sin spelarfärg.

B. Varje spelare tar också de **5 föremålsbrickorna** i sin spelarfärg. Placera dessa föremål på 5 platser i den **översta** raden på lagerbrickan i valfri ordning.

C. Lägg högen med **48 hjärtpolletter** bredvid spelbrädet så att alla spelare lätt kan nå dem. Varje spelare tar **7 hjärtan**. Placera 6 hjärtpolletter på livspåraren på din lagerbricka. Placera den sista hjärtpolletten på föremålet som representerar din läderbröstplatta.

D. Slutligen ska du ta spelpjäsen i din färg (som består av en färgad bas och valfritt spelarskal) och placera den på startremsan.

*Tips: Innan spelet startar ska ni komma överens om var varje spelare ska starta på startremsan. Flera spelare (eller till och med alla) kan starta på samma startplats!*



#### 5 FÖREMÅL:

A. Ta de **8 Netheritföremålen** (mörk bakgrund) och lägg ut dem **med framsidan uppåt**.

B. Blanda de återstående 40 föremålen (vit bakgrund) med framsidan nedåt och lägg dem i en stapel. Lämn plats för en kashög.



#### 6 YTTERLIGARE MATERIAL:

A. Placera **kistorna** i en hög bredvid föremålsstapeln. Placera 1 kista ( ) på utrymmet på platsen på spelbrädet framsida.

B. Lägg ut **spelarhjälpbrickorna** på svenska („Omgångsstruktur” och ”Blockfärgförmågor”). Placera de **6 svarta slagtärningarna** inom räckhåll.

C. Bestäm vem som ska spela först. Den spelaren tar de **2 vita tärningarna**.



### III. SPELETS MÅL

Ni spelar som ett lag – ni vinner eller förlorar spelet tillsammans.

- **Ni vinner** spelet om ni lyckas korsa alla spelbräden, vänder upp portalremsan och **besegrar end bossen** som väntar på er där. För att vända upp portalremsan måste du först avsluta de **3 piglin-uppgifterna** som visas på piglinbrickan.

*Infödda piglins bryter också block i Nether. Om du hjälper dem och utför deras uppgifter kommer de att betala dig med obsidian som du behöver för att aktivera Nether-portalen. Men du måste vara snabb – när ett visst antal block har förbrukats försvinner en av piglinsen. Utför deras uppgifter så fort som möjligt!*

- **Ni förlorar** spelet om ni **inte kan slutföra piglin-uppgifterna i tid**. Uppgift A måste slutföras innan det översta lagret har tömts i resurskuben. Uppgift B måste slutföras innan lager 2 har tömts och uppgift C måste slutföras innan lager 3 har tömts. Mer information finns på sidan 13.
- **Ni förlorar** också om alla **64 blocken** från resurskuben **har tömts**.
- **Ni förlorar** om någon spelare **tar bort den sista hjärtpolletten från sin livspårare**. Hjälp och skydda varandra, och håll alltid ett öga på hur många liv du har kvar!

### IV. SÅ HÄR SPELAR NI

Ni spelar efter varandra i medurs ordning tills ni vinner eller förlorar spelet. Den aktiva spelaren tar de två vita tärningarna. Varje omgång består av följande steg, som förklaras mer i detalj i nästa avsnitt av instruktionerna:

#### 1 SLÅ DE VITA TÄRNINGARNA OCH KONTROLLERA RESULTATET.

- a. **Blocktärningen** (färger och "?") och tar bort 1 block av den slagna färgen från resurskuben.
- b. **Mob-tärningen** (siffrorna 1–3) aktiverar varje mob med det numret eller spawnar nya.

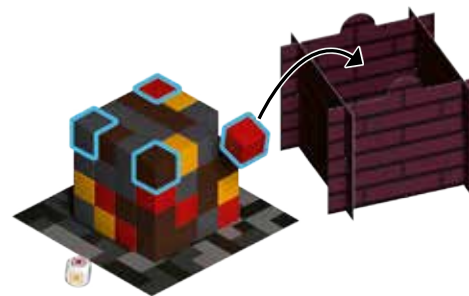
#### 2 UTFÖR 2 HANDLINGAR. DU KAN VÄLJA MELLAN:

- a. Välj en grundhandling: välj en av tre olika grundhandlingarna att utföra (du kan utföra samma handling två gånger för dina två handlingar).
- b. Välj att använda dina föremål: Varje föremål låter dig utföra en kraftfull handling. När handlingen utförs skadas föremålet och måste repareras med en annan handling innan den kan användas igen. *Senare i spelet kommer du att hitta nya, ännu kraftfullare föremål. Istället för att reparera ett skadat föremål kan du byta ut det.*

#### 3 NÄR DU HAR UTFÖRT DINA TVÅ HANDLINGAR LÄMNAR DU ÖVER DE TVÅ VITA TÄRNINGARNA TILL PERSONEN TILL VÄNSTER. DET BLIR DEN AKTIVA SPELAREN.

### V. BLOCKTÄRNINGEN

I början av din omgång slår du de två vita tärningarna. Kontrollera först resultatet på **blocktärningen** (färger och "?"). Varje omgång **måste du** bryta (ta bort) ett block med motsvarande färg från resurskuben. Kasta det i stödformen.



#### Följande regler gäller:

1. Blocket måste vara exponerat. Blocken är exponerade om deras **ovansida** och minst **två andra** sidor är synliga. *I den första omgången* är endast hörnblocken i det översta lagret exponerade. På bilden ovan är dessa block markerade med en blå ram.
2. Blocket du kastar måste ha samma färg som tärningen visar.
3. Du måste välja ett block i den färgen från det översta **lagret med minst ett exponerat block av den färgen**. *Om det finns flera exponerade block i den färgen i det lagret väljer du ett av dem.*

4. **Specialfallet "?:** Om du slår jokerkortet "?" väljer du ett exponerat block i valfri färg från det översta lagret och bryter det.

Om det inte finns något exponerat block i den slagna färgen har du tur! Du behöver inte ta bort något block den här omgången. Men om du slår ett "?" måste du alltid ta bort ett block.

## VI. MOB-TÄRNINGEN

Kontrollera resultatet på mob-tärningen (siffrorna 1-3). Mob-tärningen aktiverar mobs på spelbrädet eller spawnar nya. Kontrollera först om det finns mobs med det slagna numret på spelbrädet. Mob-numret är **tryckt i det övre högra hörnet** på moben.

Aktivera alla mobs som har det numret.

### Följande regler gäller för mob-aktivering:

1. Aktivera varje mob med det slagna numret efter varandra. Du kan välja i vilken ordning du vill aktivera dem.
2. Utför **alla** handlingar som är tryckta under mob-bilden från vänster till höger för varje aktiverad mob. De flesta mobs kommer att röra sig närmare varandra och attackera när de är tillräckligt nära.
3. Viktigt: Specifika regler för varje mob-typ finns i mob-ordlistan på sida 17.

### Förflyttning

Mobs kan flytta det antal steg som anges av siffran **bredvid**. De flyttar alltid **horisontellt eller vertikalt** mellan platserna, aldrig diagonalt. Mobs kan inte flyttas till lavaplatser (markerade med ett **X**), men de ignorerar alla andra hinder.

**Undantag:** Vissa mobs, till exempel **gastar** och **Wildfire** kan flyga. Genom att flyga kan dessa mobs korsa lavaplatser. Förflyttningarna indikeras av ikonens färg.

Mobs blockerar de platser de står på. Mobs **kan inte flytta till platser som är blockerade av andra mobs eller upptagna av minst en spelpjäs**. Mobs attackerar från en angränsande plats.

### Målsökning

Mobs flyttar alltid den kortaste vägen för att attackera någon i ditt team. De flyttar alltid mot den spelare som är närmast. Räkna antalet platser mellan moben och varje spelpjäs för att avgöra det närmaste målet. **Om det är samma avstånd till flera spelare** bestämmer den aktiva spelaren vilken spelpjäs som moben ska ha som mål. Flytta den aktiverade moben den kortaste vägen från en plats till nästa tills:

- Den har förbrukat alla tillgängliga steg (vilket indikeras av siffran bredvid ikonen) eller
- Den är inom attackräckvidd för en spelpjäs. Moben behöver inte flytta i rak linje för att nå sitt mål. Eftersom de flesta mobs inte kan flytta till lavaplatser eller upptagna platser måste de flytta runt dem.

### Attackräckvidd

De flesta mobs kan bara attackera från platsen intill en spelpjäs.

**Men, gastar, flamgestalter och Wildfire har längre attacker.** Du kan identifiera mobs som har längre attacker genom symbolen som är tryckt på moben (eller på end boss-brickan). Siffran bredvid anger avståndet (antalet platser) som de kan attackera dig från. Räkna antalet platser mellan moben och målet som du skulle flytta, vertikalt och horisontellt. En attack behöver inte följa en rak väg men kan ändra riktning. Om en spelpjäs är tillräckligt nära är den inom attackräckvidden. Moben stannar på sin nuvarande plats.





## Attack

Om minst en spelpjäs befinner sig inom en mobs attackräckvidd attackerar moben och tillfogar skador. Följande regler gäller:

1. En mob-attack skadar bara **en enda spelpjäs**.
2. Om flera spelares pjäser befinner sig inom attackräckvidden (t.ex. om de står på samma plats) väljer den aktiva spelaren vilken spelpjäs som skadas.
3. Det negativa talet bredvid på moben anger **hur många skador** den tillfogar. Den attackerade spelaren **tar bort lika många hjärtan** från sin livspårare. **Viktigt:** Ta först bort hjärtan från din rustning (föremål med hjärtsymboler). Om det inte finns några hjärtan kvar på rustningen börjar du ta bort hjärtan från din livspårare.

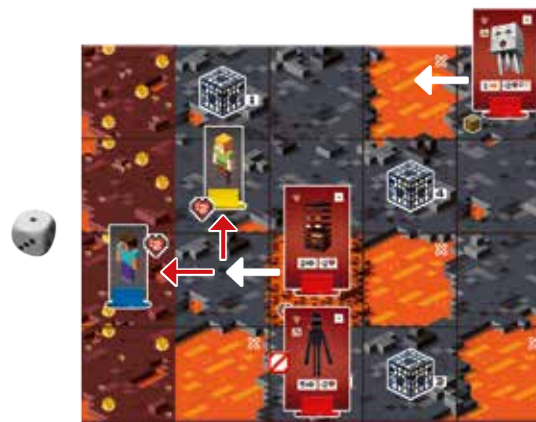
För varje mob som har det slagna numret ska du följa ovanstående steg för målinriktning, förflyttning, avståndskontroll och attack tills du har aktiverat varje mob. Detta kan leda till att samma spelare attackerar flera gånger under samma omgång.

**Kom ihåg:** När en spelare tar bort sitt sista hjärta förlorar ni spelet! *Var försiktig så att du inte hamnar i farliga situationer av misstag.*

**Exempel 1:** Alex slår en 3:a och aktiverar gästen och magmakuben. Magmakuben har förflyttning 2 (☞) och flyttar mot Steve eftersom han är närmare än Alex. Efter att ha flyttat 2 steg är magmakuben bredvid Steve. Den skadar Steve 2 gånger (-2 ❤️) och Steve förlorar 2 hjärtan. Gästen är redan inom attackräckvidd från Alex (2 🍄) så den stannar kvar. Den tillfogar Alex 2 skador (-2 ❤️). Enderman har tärningsnummer 2 (🎲) och är inte aktiverad.



**Exempel 2:** Steve slår en 1:a och aktiverar alla 3 mobs på brädet. Alex och Steve kommer överens om att först aktivera Enderman. Den kan inte flytta eftersom den är blockerad av lava och upptagna platser. Därefter aktiverar de magmakuben. Den flyttar 1 steg och är nu bredvid både Alex och Steve. Den attackerar och Alex och Steve väljer vilken spelare som ska tilldelas 2 skador av magmakuben. **Notera:** Spelare kan inte skada varandra! Slutligen flyttar gästen, men den är inte inom attackräckvidd för någon spelare. Den kan inte attackera.



## Mob spawning

Om det inte finns någon mob i spel med det slagna numret spawnas en ny mob (dyker upp) på spelbrädet.

Ta **moben** längst fram i kön och placera den på en ledig spawner-plats (🎲) på spelbrädet. Om det finns flera lediga spawner-platser ska den placeras på den som är **närmast den aktiva spelarens spelpjäs**.

Om det inte finns några lediga spawner-platser har du tur! Det spawnas inte någon ny mob. Kön förblir oförändrad.

**Viktigt:** Den ny-spawnade moben är inte aktiverad. Varje omgång aktiveras antingen en eller flera mobs, eller så spawnas en ny mob, men aldrig båda delarna.

**Exempel 3:** Alex slår en 2:a. Det finns ingen mob med det numret på spelbrädet. Alex tar moben som står längst fram i kön och placerar den på den lediga spawner-platsen närmast sin spelpjäs. Inget annat händer.

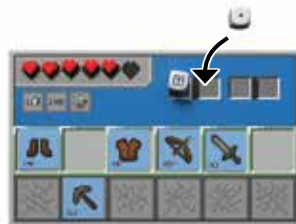


## VII. DINA HANDLINGAR

När du har slagit de vita tärningarna och löst upp de tillhörande effekterna, utför du dina handlingar. Placera först de vita tärningarna på de avsedda platserna på lagerbrickan.

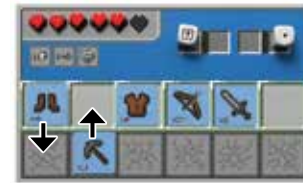
Därefter **väljer du och utför två handlingar**. Du kan antingen välja en grundhandling eller använda dina föremål.

Vissa handlingar har flera steg. De vita tärningarna **hjälp dig**: Innan du väljer och utför din första handling ska du flytta en av de vita tärningarna från platsen till vänster åt höger. Utför sedan den handlingen. När du är klar flyttar du den andra vita tärningen åt höger och utför den andra handlingen.



## Föremål:

Dina föremål låter dig utföra kraftfulla handlingar. Varje föremål får bara användas en gång innan det skadas. Skadade föremål flyttas till den **nedersta lagerraden**. Föremål i den nedersta raden kan inte aktiveras för att utföra en handling. Ett skadat föremål måste först repareras och sedan flyttas tillbaka till den översta raden med användbara föremål (se Alternativ A för block, sidan 13).



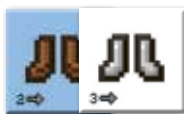
Under spelet hittar du ibland nya föremål genom att besegra en mob, bryta ett guldblock eller öppna en skattkista. När du hittar ett föremål:

1. Ta de 2 **översta föremålsbrickorna** från föremålsstapeln och visa dem. **Välj ett** som du vill behålla och kasta det andra med framsidan upp på kashögen.
2. Placera det nya föremålet på en **ledig plats** i den **översta (aktiva) raden** i ditt lager. Ditt lager har plats för **upp till 6 föremål**.
3. Om du redan äger 6 föremål måste du ta bort ett för att behålla det nya föremålet. Välj ett av dina gamla föremål och kasta det. Placera det nya föremålet på den platsen i den aktiva raden i ditt lager. Om du hellre vill behålla alla dina gamla föremål kastar du det nya.

## Viktigt:

- Du kan byta ut vilket föremål som helst mot något annat föremål – du behöver inte byta ut ett svärd mot ett annat svärd! Du kan äga flera svärd, eller inget.
- Placera alltid **det nya föremålet** på den **aktiva raden**, även om du byter ut ett skadat föremål.
- Om du byter ut ett av de föremål som du startade spelet med (samma färg som din spelpjäs) ska du ta bort det helt från spelet och inte lägga den i kashögen. Om du måste blanda kashögen för att skapa en ny stapel under spelets gång vill du inte ha med de mindre kraftfulla startföremålen.

## Stövlar: Förflyttning



Med dina stövlar kan du röra dig på spelbrädet. Siffran bredvid anger hur många steg din spelpjäs kan flytta med den här handlingen. Du kan flytta upp till det antalet steg.


Du får bara flytta vertikalt eller horisontellt, aldrig diagonalt. Du får inte flytta till en plats där en mob står eller en lavplats (markerad med **X**).

Du får flytta till en plats som är upptagen av andra spelare.

**Tips:** Ibland är det fördelaktigt att flera spelare står på samma plats. Till exempel om du attackeras av en mob så gör det att ni kan välja vilken spelare som ska tillfogas skadan.

## Speciella platser

### HINDER

- **Lavplatser** (märkta med **X**) får aldrig beträdas eller passeras..
- Du kan flytta till en magmaplats (markerat med -1), men när du gör det får du 1 skada och förlorar 1 hjärta. **Viktigt:** Det är bara när du går till platsen som du blir skadad – du fortsätter inte att skadas när du vilar där eller när du lämnar den.
- **Du måste ha 2** (  ) steg tillgängliga för att gå till en **själsandplats** (markerade med 2).

**Exempel:** Alex använder sina diamanstövlar för att flytta. Först kommer han till magmaplatsen (1 steg). Han tillfogas 1 skada. Sedan flyttar han till platsen där Steve står (1 steg). Slutligen flyttar han till själsandplatsen (2 steg). Han har använt samtliga av diamanstövlarnas 4 steg.



Med **NETHERITSTÖVLARNA** kan ni gå till magma- och själsandplatser (inte lavplatser) som om de vore vanliga platser. Ni blir inte skadade och ni använder bara 1 steg.

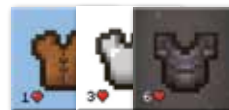
### SKATTKISTOR



Om du vid **slutet av din rörelsehandling** stannar på en plats med en **kista** kan du öppna den kistan. Ta bort polletten från brickan och lägg tillbaka den i högen.

**Varje spelare** får genast ett nytt föremål. Var och en av er tar **2 föremålsbrickor** högst upp i föremålsstapeln. Visa dina 2 föremål. Välj **ett** som du vill **behålla**. Kasta det andra. Placera det nya föremålet i den aktiva raden i ditt lager. Om du redan äger 6 föremål måste du kasta ett (se Föremål, sidan 9).

## Rustning: Extra livspoäng



Delar av rustningen är **passiva föremål** som ger dig extra livspoäng så att du kan överleva mer skada. De låter dig **inte** utföra en **handling**. Siffran bredvid anger hur många extra hjärtpolletter som kan placeras på rustningen. När du får en ny rustning placerar du den i den aktiva föremålsraden och placerar direkt **maximalt tillåtet antal** hjärtan på föremålet.

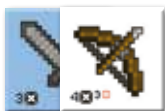
Om du bli skadad – antingen på grund av att du trampar på magma eller på grund av en mob-attack – **måste du först** ta bort hjärtpolletter från din rustning tills det inte finns några kvar. Sedan fortsätter du genom att ta bort hjärtan från din livspårare. Om du har flera rustningar kan du välja i vilken ordning du ska ta bort hjärtan från dem. När en rustning är "tom" (den har inga hjärtpolletter kvar) flyttar du den till den nedersta lagerraden. Rustningen är skadad. När du reparerar den flyttar du den till den aktiva raden och **fyller på dess maximalt tillåtna antal** hjärtan.

Du kan reparera en rustning som delvis är skadad. Om du reparerar en rustning som är i den aktiva raden fyller du bara på med hjärtan.

**LEGGINGS** är en speciell kombination av **stövlar** och **rustning**. När du hittar leggings bestämmer du om du vill använda dem för rörelse eller som en rustning. Detta indikeras av eller symbolen, beroende av vilken sida som är uppåt. Om du väljer, placerar du det angivna antalet hjärtan på den. **Viktigt:** Varje gång du reparerar leggings väljer du igen om du vill använda dem för rörelse eller som rustning. Vänd på brickan så att rätt symbol hamnar med upp när du placerar den i den aktiva raden.




## Svärd och bågar: Slåss mot mobs

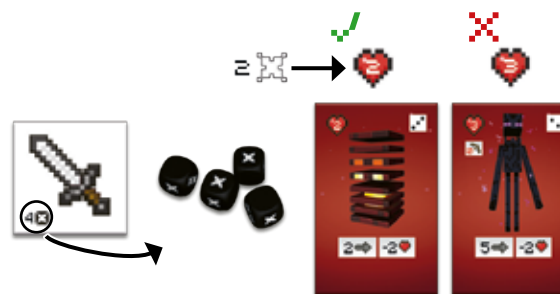


Med svärd och bågar kan du strida mot mobs. Siffran bredvid anger hur många svarta slagtärningar du kan slå när du slåss mot en mob.

Du måste vara inom **räckvidd** för att attackera ditt mål:

- Med ett **svärd** kan du attackera en mob på en ruta **bredvid** din spelpjäs.
  - Med en **båge** gör att du kan attackera på avstånd. **Attackräckvidden** för en pilbåge anges med en siffra bredvid (vanligtvis 3 platser). Räkna platserna, börja från en plats bredvid din spelpjäs, till den plats som moben står på. (Ditt skott förflyttar sig bara vertikalt och horisontellt, och ändrar riktning vid behov.)
1. Börja med att välja den mob du vill attackera och flytta vapnet du ska slåss med den till den nedersta lagerraden.
  2. Slå sedan ett antal svarta slagtärningar som motsvarar siffran bredvid på ditt vapen. Räkna antalet träffar (= ).



För att besegra en mob måste du slå minst lika många träffar som mobens totala antal liv (antalet står på moben).



Om du slår färre träffar, otur! Moben överlevde striden och stannar kvar på spelbrädet. Ditt vapen skadas, men du får inga andra påföljder. *Försök igen med en senare handling.*

Om du har slagit ett antal träffar som är lika med mobens totala liv eller fler så har du besegrat moben! Ta bort den från spelbrädet och placera den i slutet av mob-kön. Som en **belöning** får ett **nytt föremål** direkt. Ta de 2 översta föremålsbrickorna från stapeln och behåll 1, lägg den andra brickan i kasthögen.

### Viktigt:

- Mobs läker efter varje strid! Om du inte lyckas besegra en mob med en enda handling måste du försöka igen senare. Se dock sidan 16 för hur du besegrar end bossen.
- Vissa mobs är **immuna mot vissa attacker**. Till exempel så flyger gastarna så att du inte kan nå dem med ditt svärd (). Endermenen kan inte attackeras med bågar ().



Om du slåss med **ETT NETHERITSVÄRD** kan du slå om valfritt antal slagtärningar en gång. Slå först alla 6 slagtärningarna. Välj vilka du vill slå om för att få ett bättre resultat. Räkna bara det totala antalet träffar efter att du har kastat tärningarna den andra gången.



## Förtrollningar: Föremålsförbättringar



Brickor är förtrollningar. När du vänder upp en förtrollning får du bara behålla den om du äger minst ett föremål av motsvarande typ.



Om du gör det väljer du ett föremål som ska förtrollas. Lägg förtrollningsbrickan på det valda föremålet, något förskjutet, så att du fortfarande kan se föremålets status.

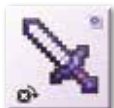
Föremålets funktion förbättras av förtrollningen. När du använder eller reparerar ett förtrollat föremål förblir förtrollningen kvar.

**Viktigt:** När du förtrollar ett skadat föremål **repareras det omedelbart**. Placera det i den aktiva raden i ditt lager.

### FÖRTROLLNINGAR



Den här förtrollningen kan bara användas på ett svärd (valfritt material). När du attackerar med det här svärdet ska du slå en extra slagtärning. Om den förtrollar ett Netheritsvärd ska du slå alla 6 slagtärningarna och sedan slå en tärning igen för ett sjunde tärningsslag.



Det här är också en svärdsförtrollning. När du slåss med det här förtrollade svärdet kan du slå om valfritt antal slagtärningar en gång. Räkna bara totalt antal träffar efter att du har kastat tärningarna igen. Med ett förtrollat Netheritsvärd kan du slå om två gånger.



Den här förtrollningen kan bara fästas på en pilbåge. När du attackerar med den förtrollade pilbågen ska du slå 1 extra slagtärning. Dessutom ökar den förtrollade pilbågens räckvidd med 1.

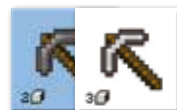


Denna förtrollning kan bara förtrolla stövlar (alla material). När du flyttar med de förtrollade stövlarna kan du flytta 2 steg extra.



Detta är också en stövelsförtrollning. Med de förtrollande stövlarna kan du flytta till magma- och själsandplatser (inte lava) som om de vore vanliga platser. Du blir inte skadad och du använder bara 1 steg.

### Hackor: Gruvblock



Med hackan kan du bryta block från resurskuben. Siffran bredvid anger maximalt antal block du får bryta. **Det är okej att bryta färre än** max antal block.

För att bryta ett block måste blocket vara exponerat (ovansidan och minst två sidor ska vara synliga), men du kan bryta det från vilket lager som helst.

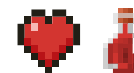
Efter varje block du har brutit placerar du det bredvid resurskuben. När du är klar med brytningen måste du **använda blocken direkt**. Du får **inte spara** dem för en senare handling eller en senare omgång! Välj antingen alternativ A eller alternativ B för att använda varje block.

### 1. Alternativ A för användning av block: Blockfärgförmågor

Varje blockfärg har tilldelats en förmåga. När du bryter ett eller flera block kan du aktivera **dess färgförmåga** direkt. Efter att dess förmåga har upplösts är blocket **förbrukat**. Kasta det i stödformen.

#### RÖDA BLOCK: LÄKNING

När du aktiverar ett rött block väljer du en spelare (dig själv eller en någon annan spelare). write out this word **fyller omedelbart på sin livspårare**.



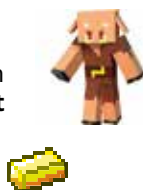
#### GRÅA BLOCK: REPARATION

När du aktiverar ett grått block väljer du en spelare (dig själv eller en någon annan spelare). Den spelaren **reparerar omedelbart alla sina föremål**. De flyttar alla sina föremål från den nedersta lagerraden till den aktiva raden och fyller på alla hjärtan på sin rustning.



## GULA BLOCK: NYA FÖREMÅL

När du aktiverar ett gult block väljer du en spelare (dig själv eller en någon annan spelare). Den spelaren får omedelbart ett nytt föremål. De drar de 2 översta föremålen från stapeln, behåller det ena och kastar det andra.



## SVARTA BLOCK: NETHERITFÖREMÅL

När du använder ett svart block väljer du 1 tillgängligt Netheritföremål med framsidan uppåt från föremålshögen. Ta sedan försiktigt de 5 översta föremålsbrickorna från föremålsstapeln utan att visa dem.



Blanda dem tillsammans med Netheritföremålet med framsidan nedåt. Lägg sedan tillbaka de 6 föremålsbrickorna med framsidan nedåt i föremålsstapeln.

Spelaren som drar Netheritföremålet bestämmer om den vill behålla det eller kasta det. Om spelaren väljer att kasta det så läggs det i den vanliga kashögen. Om kashögen blandas till en ny föremålsstapel är Netheritföremålet redan "olåst" och du behöver inte använda ett svart block för att komma åt det föremålet.

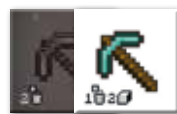
*Netheritföremål är mycket kraftfulla, underskatta dem inte! Genom att blanda det med de 5 översta föremålen ser du till att någon av de tre nästföljande spelarna som hittar ett föremål får det.*

## BRUNA BLOCK: TÄCK ÖVER ETT HINDER

Dessa specialblock kastas inte efter användning. Istället placeras du dem direkt på spelbrädet. Välj först valfri ledig hinderplats (lava, magma eller själsand). Platsen får inte vara upptagen av en mob eller en spelpjäs. Placera blocket i mitten av hinderplatsen och förvandla det till en vanlig plats. Man kan flytta till den, blir inte skadad och använder endast 1 steg. När du flyttar en pjäs till en övertäckt plats placerar du den direkt på det bruna blocket.



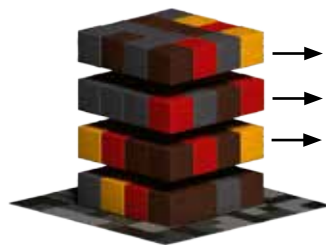
**Viktigt:** När du täcker en lavaplats kan även mobs gå till den platsen om den är längre den kortaste vägen.



Med de **speciella** Netherit- och **diamanthatkorna** kan du återanvända **FÖRBRUKADE BLOCK**. När du aktiverar någon av dessa föremål, istället för att bryta ett block från resurskuben, blundar du och väljer så många kasserade block från stödformen som siffran bredvid visar. Med diamanthatkan kan du bryta upp till 2 extra block från stödformen. Alla brutna block måste användas direkt – antingen för deras förmåga eller för en piglin-uppgift.

## Alternativ B för användning av block: Piglin-uppgifter

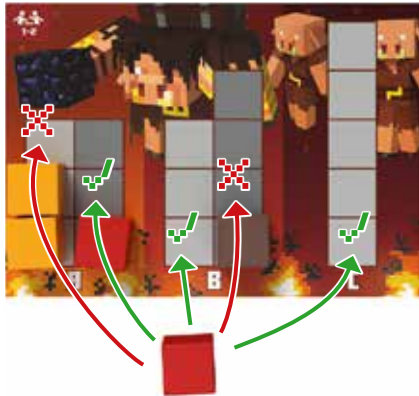
För att fly från Nether och vinna spelet behöver du obsidian. Piglins handlar med obsidian, men i utbyte behöver de din hjälp. De har tre uppgifter som du ska utföra. Var och en kräver att du levererar ett visst antal block.



**Piglin-brickan** visar de **3 uppgifterna: A, B och C**. Du måste slutföra varje uppgift innan det första (uppgift A), andra (uppgift B) och tredje (uppgift C) lagret i resurskuben är tomma. Till exempel måste ni ha placerat alla block ni behöver för **uppgift A** på piglin-brickan innan det

**översta lagret** i resurskuben är tomt. **Annars förlorar ni spelet.**

När ni bryter ett block kan ni, **istället för att aktivera dess förmåga**, placera det på piglin-brickan. Du kan placera blocket på valfri uppgiftsplats. Till exempel kan du börja med uppgift C innan du slutför (eller ens har startat) uppgift A och B.



### DET FINNS BARR EN REGEL FÖR PLACERING AV KLOSSAR PÅ PIGLIN-BRICKAN:

Varje kolumn på brädet måste innehålla block med samma färg. Det första blocket ni placerar i varje kolumn bestämmer färgen på resten av blocken i den kolumnen.

*"Minecraft: Portal Dash" är enklare med färre spelare, och det är därför piglinsen kräver fler block i utbyte. Piglin-brickans två sidor visar olika uppgifter, men de fungerar på samma sätt.*

### Grundhandlingar

Under din omgång kan du, istället för att använda (och skada) något av dina föremål, utföra en grundhandling. Du kan utföra samma grundhandling två gånger under samma omgång.



**1. Bryt block 1** från resurskuben. Följ standardreglerna för brytning (se sidan 12). Använd blocket direkt.



**2. Flytta** din spelpjäs **1 steg**. Följ standardreglerna för förflyttning (se sidan 9). Observera att du inte kan flytta till själsand om du bara har 1 steg tillgängligt.



**3. Reparera 1 av dina föremål.** Även om du kan använda det gråa blocket för att reparera valfri spelares föremål så reparerar denna handling bara 1 föremål i ditt eget lager. Flytta tillbaka ett av dina skadade föremål till den aktiva raden i lagret eller fyll på en av dina rustningar. Om detta är din första handling den här omgången kan du använda det reparerade föremålet för din andra handling.


## VIII. SLUT PÅ OMGÅNGEN

När du har utfört dina 2 handlingar ska du lämna de två vita tärningarna till spelaren till vänster. Innan den spelarens omgång börjar ska du kontrollera om du kan avslöja en ny del av spelbrädet.

### AVSLÖJA SPELBRÄDETS DELAR

Om någon av dina spelpjäser står på en plats bredvid en del av spelbrädet som har framsidan nedåt ska ni tillsammans bestämma om ni vill vända upp den delen av spelbrädet **innan nästa omgång startar**. *Tänk igenom det noga! Vem vet vilka faror som lurar i de utforskade delarna av Nether?*

Om ni bestämmer er för att avslöja nästa del av Nether ska ni göra följande:

1. Vänd upp den dolda delen. Se till att den är korrekt uppriktad.
2. Placera en **kistpollett** från lagret på kistplatsen (  ) på den nyligen avslöjda delen.
3. Fyll **varje spawner-plats på den nyligen avslöjda delen** med mobs från kön. Börja med moben längst fram och placera den på spawner-platsen med lägst nummer, och så vidare.

### PORTALREMSA



Gör på samma sätt för att vända upp en portalremsa. Dock får ni inte avslöja portalremsan **förrän alla 3 piglin-uppgifterna har slutförts!** Piglinsen som är tryckt på baksidan av brickan fungerar som en påminnelse.

**När du vänder upp portalremsan ska du genast placera end bossen på platsen med portalen.**

Nu är det nästa spelares tur. Börja som vanligt genom att slå de två vita tärningarna. *Om ni har vänt upp en ny del av Nether kommer den garanterat att aktivera nya mobs...*

Utför sedan dina 2 handlingar och avsluta din omgång genom att lämna över tärningarna till vänster och så vidare.

Omgången går vidare tills laget vinner eller förlorar (se "Spelets mål" på sidan 6). När ni gör det är spelet slut.

**Kom ihåg:** Ni förlorar spelet om ni inte hinner slutföra alla piglin-uppgifterna i tid eller om det inte finns några block kvar i resurskuben eller om en spelare förlorar den sista hjärtpolletten på sin livspårare. Ni vinner spelet om ni slutför alla piglin-uppgifterna, vänder upp portalremsan och besegrar end bossen.

## IX. END BOSS

När ni har vänt upp portalremsan måste ni besegra end bossen för att vinna spelet. Slås med den som du skulle slåss med alla andra mobs. Men eftersom end bossen har massor av liv (se end boss-brickan) behöver du inte besegra med en enda handling. När du tillfogar end bossen skada flyttar du hjärtpolletten på end boss-brickan så många steg närmare 0.

När **end bossens totala antal liv är 0 eller färre** är vägen genom Nether-portalerna fri! Ni har **vunnit spelet**.





**Viktigt:** Det spelar ingen roll vilket nummer som slås med mob-tärningen, end boss-mobben **aktiveras** och attackerar dig **varje omgång**. Om det finns andra mobs som har det slagna numret så aktiveras de också. Men inga nya mobs kommer spawnas.

End bossen attackerar på olika sätt beroende på det slagna numret. Följ motsvarande symboler på end boss-brickan och se **Wildfire och Ancient Hoglin** i mob-ordlistan på sidan 17.



## X. YTTERLIGARE NIVÅER

När ni har vunnit spelet på nivå 1 ökar ni svårighetsgraden för nästa spel! Spelreglerna är samma. Det är bara uppställningen av spelbrädet och spelaterialet som ändras.

<b>Nivå 2</b> 	Lägg till 2 hoglins slumpmässigt till mobs som väntar i kön. Använd Ancient Hoglin som end boss. Använd den "lätta" sidan av end boss-brickan. Resten av speluppställningen är oförändrad.
<b>Nivå 3</b> 	Lägg till 3 hoglins och 2 flamgestalter slumpmässigt i mob-kön. Välj önskad end boss. Använd dess „enkla“ läge. Resten av speluppställningen är oförändrad.
<b>Nivå 4</b> 	Lägg en tredje del av spelbrädet till banan och se till att den är korrekt uppriktad. Använd Wildfire som end boss i "svårt" läge. Resten av speluppställningen är oförändrad från nivå 1 (du kommer bara att möta magmakuber, gastar och endermen).
<b>Nivå 5</b> 	Lägg till alla återstående mobs i kön (hoglins, flamgestalter och wither-skelett). Använd Ancient Hoglin som end boss i "svårt" läge. Resten av speluppställningen är oförändrad från nivå 1 (du använder 2 delar för spelbrädet).

Nivånumret (svårigheten) avgörs av vilka spelkomponenter som används. Ni kan göra spelet mer varierat och svårare genom att designa egna nivåer. Så här fungerar det:

- **Spelbräde:** Använd minst 2 delar av spelbrädet plus start- och portalremsorna (grundnivå 0). Varje extra del av spelbrädet ökar nivån med 2.
- **Mob-typer:** Använd alltid magmakuber, gastar och endermen (basnivå 0). Varje ytterligare mobtyp (hoglins, flamgestalter, wither-skelett) som du lägger till ökar nivån med 1.



- **End boss:** Wildfire och Ancient Hoglin är lika kraftfulla. För varje spel väljer ni en av dem som ska vakta Nether-portalen. Om du använder bossen i läget "enkel" ökar nivån med 1. Om du använder bossen i läget "svår" ökar svårighetsnivån med 2.

**Exempel:** Ett spel med 3 spelbrädesdelar (+2), hoglins och flamgestalter (+2) samt Wildfire i "svårt" läge (+2) ger svårighetsnivå 6. Ett spel med 4 spelbrädesdelar (+4), bara hoglins (+1) och en end boss i "enkelt" läge ger också svårighetsnivå 6.

*Naturligtvis kan du bryta mot ovanstående regler för att skapa extra opålitliga eller löjligt svåra scenarier. Vad sägs till exempel om att börja med olika föremål? Eller spela utan magmakuber? Eller slåss mot båda end bossarna? Släpp loss och dela med dig av dina bästa idéer till dina vänner!*

## XI. MOB-ORDLISTA

### Magmakuber



Dessa svaga mobs har 2 liv. När de aktiveras flyttas de upp till 2 steg och attackerar spelaren bredvid för 2 skador.

### Gastar



Dessa flygande mobs har 2 liv. När de aktiveras flyttar de 1 steg. De kan flytta till lavaplatser. Om de är inom attackräckvidd (2 platser) attackerar de spelaren för 2 skador.



**Viktigt:** Gastar kan inte bekämpas med ett svärd, de är för högt uppe i luften!

### Endermen

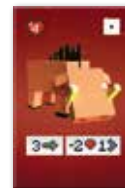


De långa Endermenen har 3 liv. När de aktiveras flyttar de upp till 5 steg och attackerar en spelare bredvid för 2 skador.



**Viktigt:** Endermen kan inte bekämpas med en pilbåge, de är för smidiga och undkommer dina pilar!

### Hoglins



Hoglins är tuffa. De har 4 liv. När de aktiveras flyttas de upp till 3 steg och attackerar en spelare bredvid för 2 skador. När de tillfogar skada "flyttar" de den spelaren till en plats bredvid som inte är upptagen av en mob. Ni väljer vilken plats spelaren ska flyttas till. Om det är en magmaplatser får den spelaren ytterligare 1 skada. Om den spelaren är helt omringad av mobs och/eller lavaplatser kan de inte flyttas och stannar kvar där de är.

### Flamgestalter



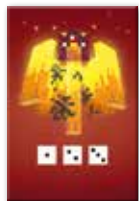
Flamgestalter är ett brinnande kreatur. De har 4 liv och flyttar inte. När de aktiveras attackerar de och tillfogar 2 skador på **alla spelpjäser** inom räckvidd (2 platser). Undvik att stå för nära och stå särskilt inte i grupp! Flytta förbi dem så fort som möjligt så utgör de inte någon fara.

### Wither-skelett



De lömska skeletten har 4 liv. När de aktiveras flyttas de upp till 2 steg och attackerar spelaren bredvid för 2 skador. Dessutom skadar deras attack 1 föremål i den spelarens lager! Om du blir skadad av ett wither-skelett flyttar du ett valfritt föremål till den nedersta raden i ditt lager. Du kommer inte att kunna använda det förrän du har reparerat det. Om du flyttar en rustning ska du ta bort alla hjärtan från den. Om du bara har skadade föremål i ditt lager händer ingenting.

## End boss: Wildfire



Det här hethövdade kreaturet kan korsa lava och attackera dig på avstånd. Beroende på det slagna numret använder det följande attacker:

### ✂ ENKELT LÄGE €20 LIV:

- Wildfire flyttar upp till 2 steg. Den kan flytta till lavaplatser. Sedan tillfogar den **1 skada** till en spelare inom räckvidd (3 platser).
- Wildfire flyttar upp till 2 steg. Den kan flytta till lavaplatser. Sedan tillfogar den **2 skador** till en spelare inom räckvidd (3 platser).
- Wildfire flyttar upp till 2 steg. Den kan flytta till lavaplatser. Sedan tillfogar den **3 skador** till en spelare inom räckvidd (3 platser).

### ✂✂ SVÅRT LÄGE €25 LIV:

- Wildfire flyttar upp till 2 steg. Den kan flytta till lavaplatser. Sedan tillfogar den **1 skada** till **alla spelare inom räckvidd** (3 platser).
- Wildfire flyttar upp till 2 steg. Den kan flytta till lavaplatser. Sedan tillfogar den **2 skador** till en spelare inom räckvidd (3 platser). Dessutom **skadar** den 1 föremål i den attackerade spelarens lager. Flytta 1 valfritt föremål till den nedersta raden i ditt lager. Du kommer inte att kunna använda det förrän du har reparerat det. Om du flyttar en rustning ska du ta bort alla hjärtan från den. Om du bara har skadade föremål i ditt lager händer ingenting.
- Wildfire flyttar upp till 2 steg. Den kan flytta till lavaplatser. Sedan tillfogar den **3 skador** till en spelare inom räckvidd (3 platser). Dessutom måste du **ta bort 1 block i valfri färg** från resurskubens översta lager. Använd samma regler som när du kastade en blocktärning.

## End boss: Ancient Hoglin



Det här skräckinjagande odjuret anfaller och attackerar dig med stor kraft. Beroende på det slagna numret använder det följande attacker:

### ✂ ENKELT LÄGE €20 LIV:

- Ancient Hoglin flyttar upp till 3 steg. Sedan tillfogar den **2 skador** till en spelare bredvid.
- Ancient Hoglin flyttar upp till 3 steg. Sedan tillfogar den **3 skador** till en spelare bredvid.
- Ancient Hoglin flyttar upp till 3 steg. Sedan tillfogar den **4 skador** till en spelare bredvid.

### ✂✂ SVÅRT LÄGE €25 LIV:

- Ancient Hoglin flyttar upp till 3 steg. Sedan tillfogar den **2 skador** till en spelare bredvid. Denna speciella attack **kan inte blockeras av rustning!** Om du blir träffad måste du ta genast ta bort hjärtpolletter från din livspårare, även om du fortfarande har hjärtsymboler på din rustning.
- Ancient Hoglin flyttar upp till 3 steg. Sedan tillfogar den **3 skador** till en spelare bredvid. När den gör det **"flyttar"** de den spelaren till platsen bredvid som inte är lava och inte är upptaget av en mob. Du väljer platsen som spelaren ska flyttas till. Om det är en magmaplats får den spelaren ytterligare 1 skada. Om den spelaren är helt omringad av mobs och/eller lavaplatser kan de inte flyttas och stannar kvar där de är.
- Ancient Hoglin flyttar upp till 3 steg. Sedan tillfogar den **4 skador** till en spelare bredvid. Dessutom måste du **ta bort 1 block i valfri färg** från resurskubens översta lager. Använd samma regler som när du kastade en blocktärning.

# MINECRAFT

## PORTAL DASH

DR

*I Minecraft: Portal Dash skal du slippe væk fra Minecrafts fyrige Nether dimension. Brug dit udstyr og de svindende lokale ressourcer klogt til at møde en skrækkelig horde af mobs. Kan I nå Nether portalen i tide og finde i sikkerhed sammen?*

### I. FØR FØRSTE SPIL

Fjern forsigtigt alle dele fra de perforerede plader. Sæt alle 20 mobs i deres røde baser. De resterende 4 baser (lyserød, blå, gul, grøn) er til dine spillebrikker. Hver spiller vælger en farve og en af de 8 spiller skins (figur) og samler sin spillebrik. Du kan kombinere dem igen før hvert spil.



### II. OPSÆTNING

Denne vejledning er til opsætning af niveau 1, som er det anbefalede niveau for dit første spil. Du kan finde ændringer i opsætningen til niveau 2 til 5 på side 31.

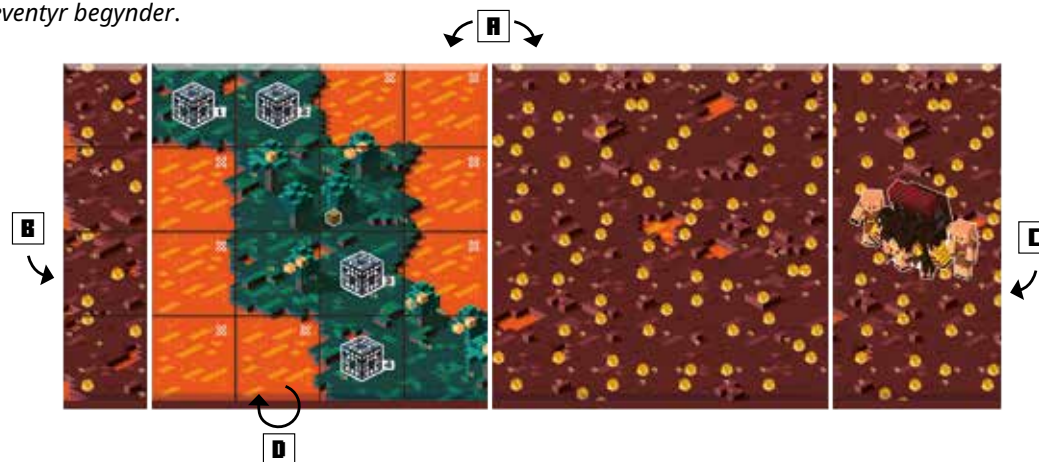
#### 1 SPILLEPLADE:

- A. Bland de 8 spilleplader med billedsiden nedad, og vælg 2 tilfældigt. Læg dem med billedsiden nedad som en bane midt på bordet. Læg de resterende plader væk. De skal ikke bruges til niveau 1.
- B. Anbring startstriben i venstre ende af spillepladen. *Det er her, jeres eventyr begynder.*



- C. I højre ende placeres portalstriben med billedsiden nedad. *Det er her, du skal hen for at krydse portalen og vende tilbage til oververdenens sikkerhed.*

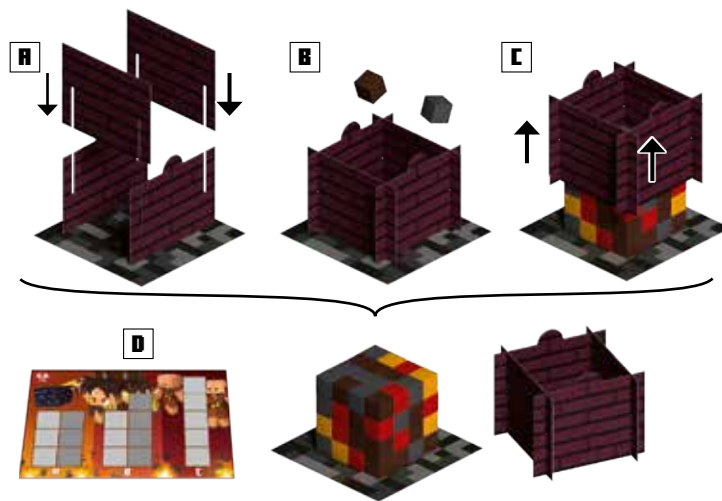
**Vigtigt:** Sørg for at lægge pladerne korrekt. De skal danne et sammenhængende landskab.

- D. Vend pladen ved siden af startstriben med billedsiden opad, og sørg for, at det bliver ved med at vende rigtigt.



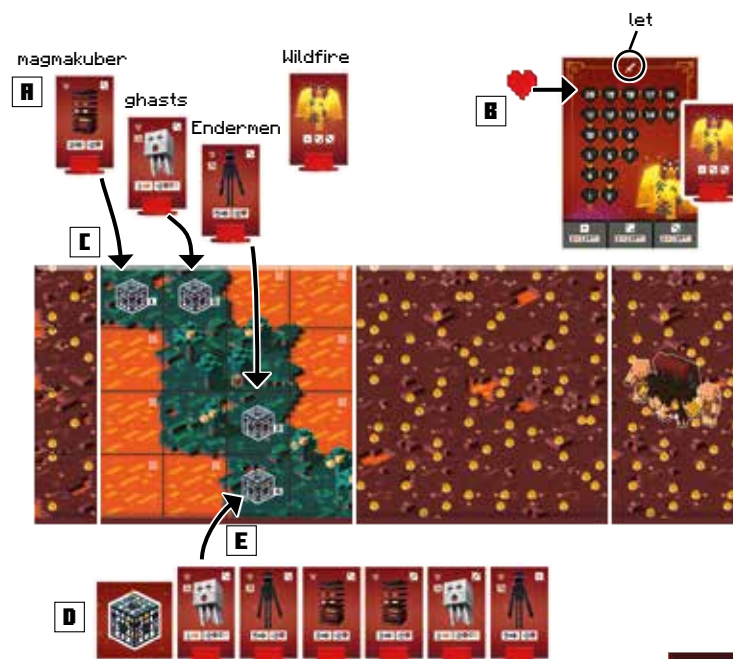
## 2 RESSOURCEKUBE

- A.** Anbring **blok-basen** ved siden af spillepladen. Saml **støttestrukturen** i 4 dele, og placér den på blokbasen.
- B.** Fyld den med de 64 træblokke (16 røde, 16 grå, 12 guld, 12 brune og 8 sorte) i tilfældig rækkefølge. Ryst forsigtigt, indtil blokkene danner en stor terning.
- C.** Fjern støttestrukturen ved at løfte op i flapperne. Sæt den ved siden af støttekuben. Det er her, du placerer brugte blokke.
- D.** Anbring piglin pladen ved siden af blokkene. Sørg for at den viser den billedside, der svarer til antallet af spillere (  eller  ). For at færdiggøre Nether portalen og komme i sikkerhed skal du handle med de indfødte piglins, der bor i Nether.



## 3 MOBS

- A.** I jeres første spil skal I spille mod følgende mobs: 3 magmakuber, 3 ghastrs og 3 Endermen. Du skal også bruge **The Wildfire**, din end boss til dette spil. *Den vogter over Nether portalen. For at vinde spillet skal du bekæmpe den.* Sæt de andre mobs til side (3 hoglins, 3 blazes, 3 wither skeletter og The Ancient Hoglin). Du skal ikke bruge dem i dette spil.
- B.** Placér **The Wildfire end boss pladen** tæt på portalstriben. Sørg for, at den viser siden (  ). Anbring The Wildfire mob'en på den. Placér 1 hjertebrick på felt 20 på end boss life tracker.
- C.** Vælg en **tilfældig magmakube-mob**, og placér den på mob spawner-felt 1 på spillepladen med billedsiden opad. Sæt en tilfældig **ghast** på spawner-felt 2 og en tilfældig **Enderman** på spawner-felt 3.
- D.** Byg en „kø“ af de resterende magmakuber, ghastrs og endermen ved at stille dem op i **tilfældig rækkefølge** ved siden af spillepladen. Anbring mob spawner i den ene ende af køen. Den markerer begyndelsen af køen. *Når en mob spawner under spillet, skal du tage den fra starten af køen. Besejrede mobs tilføjes bagerst i køen.*
- E.** Hvis din del af spillepladen med billedsiden opad viser mere end 3 spawner-felter, skal du fylde dem med mobs fra køen og begynde med den **første** i køen.





#### 4 DIT LAGER

**A.** Hver spiller tager **1 af de 4 lagertavler** i sin spillerfarve.

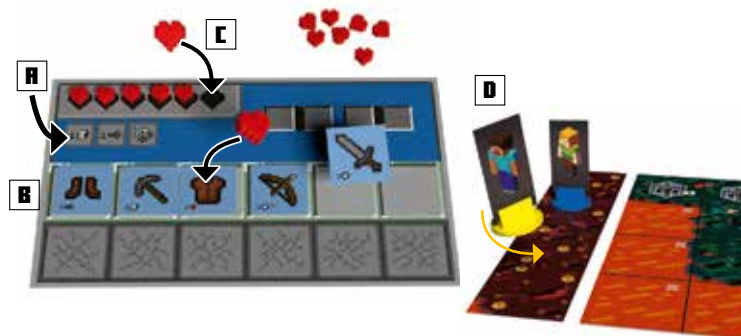
**B.** De tager også de **5 genstandsbrikker** i deres **spillerfarve**. Placér disse genstande på 5 felter i **øverste** række på din lagerplade i valgfri rækkefølge.

**C.** Læg bunken med **48 hjertebrikker** ved siden af spillepladen, så alle spillere nemt kan nå dem. Hver spiller tager **7 hjerter**. Sæt 6 hjertebrikker på life trackeren på din lagerplade. Sæt den sidste hjertebrik på den genstand, der repræsenterer din læderbrystplade.



**D.** Til sidst tager du spillebrikken i din farve (bestående af farvet bund og en spillers skin efter eget valg) og sætter den på startstrøben.

**Tip:** Før spillet starter, skal I blive enige om, hvor på startstrøben hver spiller skal starte. Flere spillere (eller alle) kan deles om det samme startfelt!



#### 5 GENSTANDE

**A.** Tag de **8 Netherite-genstande** (mørk baggrund), og læg dem ud **med billedsiden opad**.

**B.** Bland de resterende 40 genstande (hvid baggrund) med billedsiden nedad, og læg dem i en stak. Sørg for, at der er plads til en stak med kasserede genstande.



#### 6 YDERLIGERE MATERIALER

**A.** Læg **kistebrikkerne** i en bunke ved siden af genstandsstakken. Læg 1 kistebrik på feltet med billedsiden opad på spillepladen ( ).

**B.** Læg **spillerstøttepladerne** på dit sprog („Tur-struktur“ og „Blokfarve egenskaber“). Hold de **6 sorte kampterninger** inden for rækkevidde.

**C.** Beslut hvem der skal starte spillet. Spilleren tager de **2 hvide terninger**.



### III. SPILLET'S FORMÅL

I spiller sammen som et hold – I vinder eller taber spillet sammen.

- Du **vinder** spillet, hvis du krydser alle spilleplader, vender portalstriben med billedsiden opad og **besejrer end boss**, der venter på dig. For at vende portalstriben opad skal du først afslutte de **3 piglin-opgaver**, der er vist på piglin-pladen.

*De indfødte piglins er også mineblokke i Nether. Hvis du hjælper dem og udfører deres opgaver, vil de bytte obsidian med dig, som du skal aktivere Nether portalen. Men du skal være hurtig – når et vist antal blokke er tømt, forsvinder en piglin. Gennemfør deres opgaver hurtigst muligt!*

- Du **taber** spillet, hvis du **ikke kan gennemføre piglin-opgaverne i tide**. Opgave A skal være afsluttet, inden ressourcekubens øverste lag er opbrugt. Opgave B skal være afsluttet inden lag 2 er opbrugt, og Opgave C skal være afsluttet inden lag 3 er opbrugt. Du kan finde flere oplysninger på side 28-29.
- Du **taber** også, hvis alle **64 blokke** fra ressourcekuben er opbrugt.
- Du **taber** hvis en spiller **fjerner den sidste hjertebrøk fra sin life tracker**. Hjælp og beskyt hinanden, og hold altid øje med dine samlede liv!

### IV. SÅDAN SPILLER DU

I skiftes til at spille med uret, indtil I vinder eller taber spillet. Den aktive spiller tager de 2 hvide terninger. Hver omgang består af følgende trin, som forklares nærmere i næste afsnit af vejledningen:

#### 1 KAST DE HVIDE TERNINGER, OG SE UDFALDET.

- a. **Blokterningen** (farver og „?“) tømmer 1 blok af den tilsvarende farve fra ressourcekuben.
- b. **Mob-terningen** (nummer 1 til 3) aktiverer alle mobs med det nummer eller gyder nye.

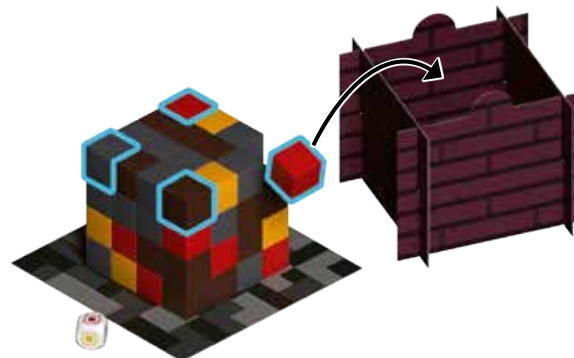
#### 2 UDFØR 2 HANDLINGER. DINE MULIGHEDER ER:

- a. Vælg en grundlæggende handling: Vælg at udføre en af tre forskellige grundlæggende handlinger (du kan udføre den samme handling to gange som dine to handlinger).
- b. Vælg at bruge dine genstande: Hver genstand giver dig mulighed for at udføre en effektiv handling. Udførelse af handlingen beskadiger genstanden, og den skal repareres med en anden handling, før den kan bruges igen. *Senere i spillet finder du nye, endnu mere kraftfulde genstande. I stedet for at reparere en beskadiget genstand, kan du udskifte den.*

#### 3 NÅR DU HAR UDFØRT DINE 2 HANDLINGER, SKAL DU GIVE DE 2 HVIDE TERNINGER VIDERE TIL SPILLEREN TIL VENSTRE FOR DIG. HAN/HUN ER NU DEN AKTIVE SPILLER.

### V. BLOKTERNINGEN

Når det er din tur, skal du kaste de 2 hvide terninger. Kontrollér først resultatet af **blokterningen** (farver og „?“). I hver omgang **skal du** fjerne 1 blok i den tilsvarende farve fra ressourcekuben. Kassér det i støttekonstruktionen.



#### Følgende regler gælder:

1. Blokken skal **blotlægges**. Blokke er blotlagte, hvis **oversiden** og mindst **to andre** sider er synlige. *I første omgang er det kun hjørneblokkene i det øverste lag, der blotlægges. På billedet herover er disse blokke fremhævet med en blå kant.*
2. Den blok, du kasserer, skal have **den tilsvarende farve**.

3. Du skal vælge en blok af den farve fra det **øverste lag med mindst én blotlagt blok af den farve**. Hvis der er flere blotlagte blokke i den pågældende farve i det pågældende lag, vælger du en af dem.

4. **4. Særligt tilfælde „?“** Hvis du slår jokeren „?“ skal du vælge en blok af en hvilken som helst farve fra det øverste lag og fjerne den.

Hvis der ikke er nogen blotlagt blok i den kastede farve, er du heldig! Du behøver ikke fjerne en blok i denne omgang. Men hvis du slår et „?“ skal du altid fjerne en blok.

## VI. MOB-TERNINGEN

Kontrollér resultatet på mob-terningen (nummer 1 til 3). Mob-terningen aktiverer mobs på spillepladen eller spawner nye. Kontrollér først, om der er mobs med det tal, der er kastet på spillepladen. Mob-nummeret **står i øverste højre hjørne** af mob'en.

Aktivér alle mobs med det nummer.

**Følgende regler gælder for aktivering af mobs:**

1. Aktivér en efter en alle mobs med det tilsvarende tal. Du kan vælge, hvilken rækkefølge du vil aktivere dem i.
2. For hver aktiveret mob udføres alle de handlinger, der er trykt under mob'en fra venstre mod højre. De fleste mobs flytter sig tættere på hinanden og angriber, hvis de er tæt nok på.
3. Vigtigt: Specifikke regler for hver mob-type fremgår af Mob-ordlisten på side 32.

### Flytte felter

Mobs kan flytte det antal felter, der er angivet med tallet **ved siden af**. De flytter sig altid **vandret eller lodret** fra felt til felt, aldrig diagonalt. Mobs kan ikke flytte sig ind på lavafelter (markeret med et **X**), men de ignorerer alle andre forhindringer. **Undtagelse:** Nogle mobs som f.eks. **Ghasts og The Wildfire** kan flyve. Med deres evne til at flyve kan disse mobs krydse lavafelter. Deres træk/flytning angives med ikonets farve.



Mobs blokerer de felter, de står på. Mobs kan **ikke flytte til felter, der er blokeret af andre mobs eller optaget af mindst én spillebrik**. Mobs angriber fra et tilstødende felt.

### Søger efter målet

Mobs flytter sig altid den **korteste vej** for at angribe en fra dit team. De flytter sig altid mod den spiller, der er tættest på dem. Tæl antallet af felter mellem mob'en og hver spillebrik for at finde det nærmeste mål. **Hvis afstanden er den samme for flere spillere**, bestemmer den aktive spiller, hvilken spiller der skal rammes af den pågældende mob.

Flyt den aktiverede mob ad den korteste vej fra et felt til det næste, indtil:

- Den har opbrugt alle sine tilgængelige trin (som er angivet med tallet ved siden af ikonet)
- Den er inden for en spillers angrebsområde.

Mob'en behøver ikke at flytte sig i en lige linje for at nå sit mål. Da de fleste mobs ikke kan flytte sig ind på lavafelter eller på felter, der er optaget, skal de flytte sig rundt om dem.

### Ångrebsområde

De fleste mobs kan kun angribe fra feltet **ved siden af** en spillebrik. **Men** ghasts, blazes og The Wildfire har rangerede angreb. Du kan identificere mobs med et **rangeret angreb** ved hjælp af ikonet, der er trykt på mob'en (eller end boss pladen). Tallet ved siden af angiver afstanden (antal felter), hvorfra de kan angribe dig. Tæl antallet af felter mellem mob'en og målet, som du ville gøre, hvis du skulle flytte, lodret og vandret. Et angreb behøver ikke at følge en lige linje, men kan ændre retning. Hvis en spiller er tæt nok på, er den inden for angrebsområdet. Mob'en stopper på sit nuværende felt.

### Ångreb

Hvis mindst én spiller er inden for en mobs angrebsområde, angriber mob'en og påfører skade. Følgende regler gælder:

1. Et mob-angreb skader kun en enkelt spillebrik.
2. Hvis flere spillere er inden for angrebsområdet (hvis de f.eks. står på samme felt), vælger den aktive spiller, hvilken spillebrik der skal skades.
3. Det negative tal ved siden af på mob'en angiver den **skade**, den påfører. Den angrebne spiller **fjerner tilsvarende antal hjerter** fra sin life tracker.

**Vigtigt:** Fjern hjerterne fra din rustning først (genstande med hjerteikoner). Hvis der ikke er nogen hjerter tilbage på rustningen, kan du begynde at fjerne hjerter fra din life tracker.

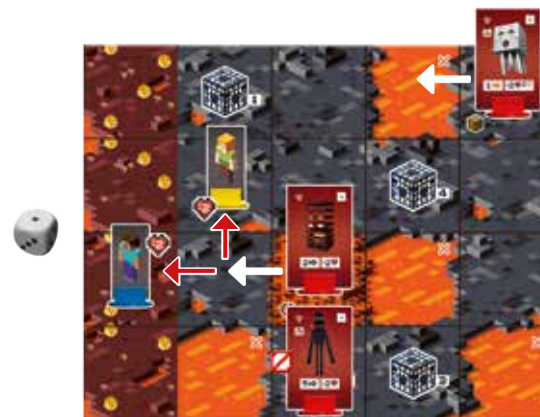
For hver mob med det tilsvarende nummer, skal du følge ovenstående trin for mål, træk/flytning, rækkeviddekontrol og angreb, indtil du har aktiveret alle mobs. Det kan medføre, at den samme spiller angribes flere gange i løbet af samme omgang.

**Husk:** Når en spiller har fjernet sit sidste hjerte, taber I spillet! Pas på, at du ikke ved et uheld kommer i farlige situationer.

**Eksempel 1:** Alex kaster en 3'er og aktiverer ghash og magmakube. Magmakuben har flytning 2 ( ➡ ) og flytter sig mod Steve, fordi han er tættere på end Alex. Når du har flyttet 2 felter, støder magmakuben op til Steve. Den giver 2 skader på Steve (-2 ❤️), og Steve taber 2 hjerter. Ghast er allerede inden for Alex' angrebsrækkevidde (2 ⚡), så den bliver stående. Den giver 2 skader på Alex (-2 ❤️). Enderman har terningnummer ( 🎲 ) og er ikke aktiveret.



**Eksempel 2:** Steve kaster en 1'er og aktiverer alle 3 mobs på pladen. Alex og Steve bliver enige om at aktivere Enderman først. Den kan ikke flyttes, fordi den er blokeret af lava og optagede felter. Derefter aktiverer de magmakuben. Den flytter 1 felt og støder nu op til både Alex og Steve. Den angriber, og Alex og Steve vælger, hvilken spiller der skal have 2 skader af magmakuben. **Bemærk:** Skader kan ikke deles mellem spillere! Endelig flytter ghash sig, men den er ikke inden for nogen af spillernes angrebsområde. Den kan ikke angribe.



## Mob spawning

**Hvis det kastede tal ikke matcher en mob i spillet, vises en ny mob spawns på spillepladen.**

Tag den forreste **mob** i køen, og sæt den på et **ledigt** spawner-felt ( 🎲 ) på pladen. Hvis der er flere ubesatte spawner-felter, skal du placere den på det felt, **der er tættest på den aktive spillers brik.**

Hvis der ikke er nogen ubesatte spawner-felter, er du heldig! Der bliver ikke spawnet nye mobs. Køen forbliver uændret.

**Vigtigt:** Den nyligt spawned mob er ikke aktiveret. Hver omgang aktiveres en eller flere mobs, eller der spawnes en ny mob, men aldrig begge dele.



**Eksempel 3:** Alex kaster 2. Der er ingen mob med det nummer på pladen. Alex tager den forreste mob fra køen og placerer den på det tomme spawner-felt tættest på spillerens brik. Der sker ikke andet.

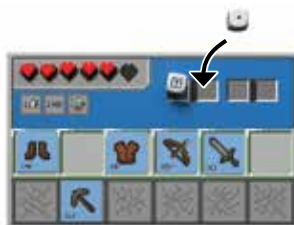


## VII. DINE HANDLINGER

Når du har kastet de hvide terninger og løst de tilhørende effekter, udfører du dine handlinger. Læg først de hvide terninger på din lagerplade på de dertil indrettede pladser.

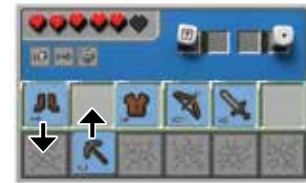
Derefter **skal du vælge og udføre 2 handlinger**. Du kan vælge enten grundlæggende handlinger eller bruge dine genstande.

Nogle handlinger består af flere trin. De hvide terninger hjælper dig til at **følge med**: Inden du vælger og udfører den første handling, skal du skubbe en af de hvide terninger fra venstre til højre felt. Gennemfør derefter denne handling. Når du er færdig, skal du skubbe den anden hvide terning til højre og udføre den anden handling.



## Genstande

Dine genstande giver dig mulighed for at udføre effektive handlinger. Hver genstand kan kun bruges én gang, inden den bliver beskadiget. Beskadigede genstande flyttes **til den nederste lagerrække**. Genstande i den nederste række kan ikke aktiveres til at udføre en handling. En beskadiget genstand skal repareres først og derefter flyttes tilbage til den øverste række af brugbare genstande (se mulighed A for blokke, side 28-29).



Under spillet kan du nogle gange finde **nye genstande** ved at bekæmpe en mob, frigøre en gylden blok eller åbne en skattekiste. Når du finder en genstand:

1. Træk **de to øverste genstandskort** fra genstandsstakken, og vis dem frem. **Vælg** en du vil beholde, og læg den anden med billedsiden op i bunken med kasserede kort.
2. Placér den nye genstand på en **ledig plads i øverste (aktive) række** på jeres lager. Lageret har plads til **op til 6 genstande**.
3. Hvis I allerede har 6 genstande, skal I **fjerne** en for at kunne beholde den nye. Vælg en af dine gamle genstande, og kassér den. Placér den nye genstand på den ledige plads i øverste aktive række på dit lager. Hvis du hellere vil beholde alle dine gamle genstande, skal du kassere den nye.


### Vigtigt:

- Du kan erstatte en hvilken som helst genstand med en hvilken som helst anden genstand – du behøver ikke at erstatte et sværd med et andet sværd! Du kan eje flere sværd eller ingen.
- Placér altid den **nye genstand** i den **aktive række**, også selvom du erstatter en beskadiget genstand.
- Hvis du udskifter en af de genstande, du startede spillet med (samme farve som din spillebrik), skal du fjerne den helt fra spillet i stedet for at lægge den i stakken med kasserede genstande. Hvis du er nødt til at blande stakken med kasserede genstande for at lave en ny stak under spillet, skal du ikke bruge de mindre stærke startgenstande.

## Støvler: Flytte felter



Dine støvler giver dig mulighed for at flytte dig på pladen. Tallet ved siden af angiver, hvor mange felter en spiller kan flytte med denne handling. Du må flytte **op til** det antal felter.




Du må kun flytte dig lodret eller vandret, aldrig diagonalt. Du må ikke flytte til et felt med en mob eller et lavafelt (markeret ).

Du må gerne flytte til et felt, hvor der står andre spillere.

**Tip:** Nogle gange kan det være en fordel at have flere spillere på samme felt. Når du f.eks. bliver angrebet af en mob, kan du vælge, hvilken spiller der skal tage skaden.

## Specialfelter

### FORHINDRINGER

- **Lavafelter** (markeret ) kan aldrig betrædes eller passeres.
- Du kan flytte til **et magmafelt** (markeret med ) , men når du gør det, får du 1 skade og mister 1 hjerte. **Vigtigt:** Det er kun når du flytter til feltet, at du får en skade, du får ikke flere skader, når du står der eller forlader det.
- Du skal have 2 trin til rådighed for at komme ind i sjæle **sandfelter** (markeret med ).

**Eksempel:** Alex bruger diamantstøvler til at flytte sig. Først kommer de ind i magmafeltet (1 trin). De får 1 skade. Derefter flytter de videre til Steves felt (1 trin). Til sidst flytter de sig ind i sjælesand feltet (2 trin). De har brugt alle 4 trin på deres diamantstøvler.



**NETHERITE-STØVLER** giver dig mulighed for at flytte til magma- og soulsand felter (ikke lavafelter), som var det almindelige felter. Du tager ikke skade, og du bruger kun 1 trin.

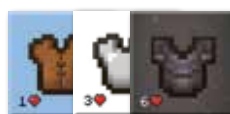
### SKATTEKISTER



Når **du er færdig med at flytte**, kan du, hvis du stopper på et felt med **en kistebrik**, åbne den pågældende kiste. Fjern brikken fra pladen, og returnér den til forsyningen.

**Alle spillere** får straks en ny genstand. I trækker hver **to genstandsbrikker** fra toppen af genstandsstakken. Afslør dine 2 genstande. Vælg en du ønsker at **beholde**. Kassér den anden. Placér den nye genstand på den aktive række på jeres lager. Hvis I allerede har 6 genstande, skal I kassere en (se genstandene på side 21).

### Rustning: Ekstra livspoint



Rustning er **passive genstande**, der giver dig ekstra livspoint, så du kan overleve flere skader. De lader dig **ikke** udføre en **handling**. Tallet ved siden af angiver, hvor mange ekstra hjertebrækker, der

kan placeres på rustningen. Når du får en ny rustning, skal du placere den i rækken med aktive genstande og straks placere det **maksimalt tilladte antal** hjerter på genstanden.

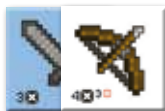
Når du får en skade – enten fordi du træder på magma eller på grund af et mob-angreb – **skal du først** fjerne hjertebrækkerne fra din rustning, indtil der ikke er flere tilbage. Fortsæt derefter med at fjerne hjerter fra din life tracker. Hvis du har flere rustninger, kan du vælge, i hvilken rækkefølge du vil fjerne hjerter fra disse genstande. Når en rustning er „tom“ (der ikke er flere hjertebrækker på den), skal du flytte den til den nederste lagerrække. Rustningen er nu skadet. Når du reparerer den, skal du flytte den til den aktive række og **fylde den med det maksimalt tilladte antal** hjerter.

Du kan reparere en rustning, der er delvist skadet. Hvis du reparerer en rustning på den aktive række, skal du bare fylde den op med hjerter.



**LEGGINGS** er en særlig kombination af støvler og rustning. Når du finder leggings, kan du bestemme, om du vil bruge dem til at flytte med eller

som rustning. Dette angives med ikonet, alt efter hvilken side der vender opad. Hvis du vælger det, skal du sætte det angivne antal hjerter på den. **Vigtigt:** Hver gang du reparerer leggings, skal du vælge igen, om du vil bruge dem til at flytte med eller som rustning. Vend kortet, så det rigtige symbol vender opad, når du placerer det i den aktive række.



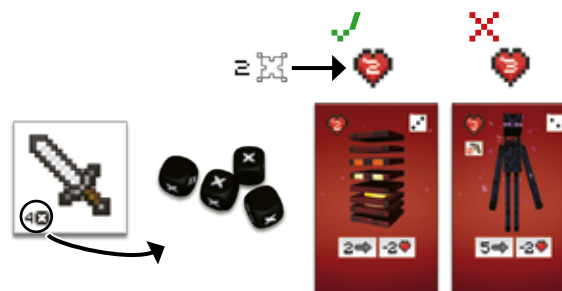
### Sværd og buer: Bekæmp mobs

Med sværd og buer kan du bekæmpe mobs. Tallet ved siden af viser, hvor mange sorte kampterninger du skal kaste, når du bekæmper en mob.

Du skal være inden for **rækkevidde** for at angribe dit mål:

- Med et **sværd** kan du angribe en mob på et felt **ved siden af** din spillebrik.
  - Med en **bue** kan du angribe på afstand. En bues **angrebsområde** er angivet med tallet ved siden af (normalt 3 felter). Tæl felterne, startende fra et hvilket som helst felt ved siden af din spillebrik, til det felt, hvor mob'en står. (Dit skud bevæger sig kun lodret og vandret, og retningen kan om nødvendigt ændres.)
1. Først skal du vælge hvilken mob, du vil angribe, og skubbe det våben, du kæmper med, ind i nederste lagerrække.
  2. Kast derefter et antal **sorte kampterninger**, der svarer til tallet ved siden af på dit våben. Tæl antallet af træffere (☒).

For at bekæmpe en mob skal du slå mindst lige så mange træffere som mob'ens samlede levetid (tallet trykt på mob'en).



Hvis du får færre træffere, er det bare ærgerligt! Mob'en overlevede kampen og bliver på pladen. Dit våben er beskadiget, men du får ikke nogen anden straf. *Prøv evt. igen senere.*

Hvis du slår et tal svarende til mob'ens samlede liv eller mere, har du bekæmpet mob'en! Fjern den fra pladen, og anbring den bagerst i mob-rækken. Som **belønning** får du straks en **ny genstand**. Træk de 2 øverste genstandskort fra stakken, og behold 1, og læg det andet kort i stakken med kasserede kort.

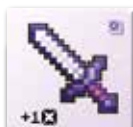
#### Vigtigt:

- Mobs heler efter hver kamp! Hvis du ikke bekæmper en mob med en enkelt handling, må du prøve igen senere. Se dog side 31-32 for at bekæmpe end boss.
- Nogle mobs er **immune over for visse angreb**. F.eks. flyver ghastrs, så du ikke kan nå dem med dit sværd (☒). Endermen kan ikke angribes med buer (☒).



Hvis du kæmper med et **NETHERITE-SVÆRD**, kan du kaste et hvilket som helst antal kampterninger igen én gang. Kast først alle 6 kampterninger. Vælg hvilke du vil kaste igen for at få et bedre resultat. Tæl først det samlede antal træffere efter anden omgang.

## Fortryllelser Genstandsforbedringer



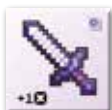
Brikker er **fortryllelser**. Når du afslører en fortryllelse, må du kun beholde den, hvis du ejer mindst én genstand af den tilsvarende type. Hvis du gør det, skal du vælge en genstand, der skal fortrylles.

Læg fortryllesbrikken på den valgte genstand, lidt forskudt, så man stadig kan se genstandens status.

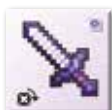
Genstandens handling forbedres af fortryllelsen. Når du bruger eller reparerer en fortryllet genstand, forbliver fortryllelsen.

**Vigtigt:** Hvis du fortryller en beskadiget genstand, bliver den **omgående repareret**. Placér den på aktive række på jeres lager.

## Fortryllelserne



Denne fortryllelse kan kun fortrylle et sværd (uanset materialer). Når du angriber med dette sværd, kan du kaste en ekstra kampterning. Hvis den fortryller et Netherite-sværd, skal du kaste alle 6 kampterninger og derefter kaste en terning igen for at få et syvende terningkast.



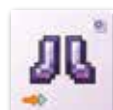
Dette er også en fortryllelse af sværdet. Når du kæmper med dette fortryllede sværd, kan du kaste et hvilket som helst antal kampterninger igen én gang. Tæl kun det samlede antal træffere, når du har kastet igen. Med et fortryllende Netherite-sværd kan du kaste igen to gange.



Denne fortryllelse kan kun fortrylle en bue. Når du angriber med den fortryllede bue, kan du kaste 1 ekstra kampterning. Derudover øges angrebsområdet for den fortryllede bue med 1.



Denne fortryllelse kan kun fortrylle støvler (uanset materialer). Når du flytter dig med de fortryllende støvler, må du flytte 2 felter mere.



Dette er også en fortryllelse af støvlerne. De fortryllede støvler giver dig mulighed for at flytte til magma- og soulsand felter (ikke lavafelter), som var det almindelige felter. Du tager ikke skade, og du bruger kun 1 trin.

## Hakker:

### Frigøre af blokke



Hakken gør det muligt at frigøre blokke fra ressourcekuben. Tallet ved siden af angiver det maksimale antal blokke, du må frigøre. **Det er okay** at frigøre **færre** end det maksimale antal blokke.

For at frigøre en blok skal blokken være blotlagt (den øverste og mindst to synlige sider), men du kan udvinde den fra et hvilket som helst lag.

Når hver blok er udvundet, skal den anbringes ved siden af ressourcekuben. Når du er færdig med frigørelsen, skal du **straks bruge blokkene**. Du må **ikke gemme** dem til en senere handling eller en senere runde! Vælg enten mulighed A eller mulighed B for at bruge hver blok.

### Mulighed A for brug af blokke:

#### Blokkfarvers egenskaber

Hver blokkfarve tildeles en egenskab. Når du frigør en eller flere blokke, kan du straks aktivere **dens farveegenskab**. Når dens egenskab er løst, **er blokken brugt op**. Kassér det i støttekonstruktionen.

#### RØDE BLOKKE: HELBREDER

Når du aktiverer en rød blok, skal du vælge en spiller (dig selv eller en anden spiller). Spilleren **genopfylder straks sin life tracker**.

#### GRÅ BLOKKE: REPARERER

Når du aktiverer en grå blok, skal du vælge en spiller (dig selv eller en anden spiller). Spilleren **reparerer straks alle sine genstande**. De flytter alle deres genstande fra den nederste lagerrække til den aktive række og genopfylder alle hjerter på deres rustning.



### GULE BLOKKE: NYE GENSTANDE

Når du bruger en gul blok, skal du vælge en spiller (dig selv eller en anden spiller). Spilleren **modtager straks en ny genstand**. De trækker de to øverste genstande fra stakken, beholder den ene og kasserer den anden.



### SORTE BLOKKE: NETHERITE-GENSTANDE

Når du bruger en sort blok, skal du vælge 1 tilgængelig Netherite-genstand med billedsiden opad fra genstandsudvalget. Træk forsigtig de øverste fem genstandskort fra genstandsstakken uden at vise dem. Bland dem sammen med Netherite-genstanden med billedsiden nedad. Sæt derefter de 6 genstandsbrikker tilbage med billedsiden nedad i genstandsstakken.

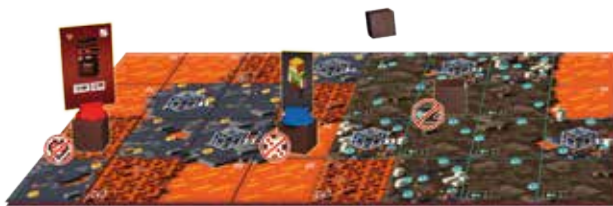


Den spiller, der trækker Netherite-genstanden, beslutter, om han/hun vil beholde eller kassere den. Hvis han/hun vælger at kassere den, lægges den i den almindelige stak med kasserede genstande. Hvis stakken med kasserede genstande blandes til en ny genstandstak, er Netherite-genstanden allerede "låst op", og du behøver ikke bruge en sort blok for at få adgang til den genstand.

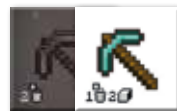
*Netherite-genstande er meget stærke. Undervurder dem ikke! Ved at blande dem sammen med de 5 øverste genstande sikrer du dig, at en af de næste tre spillere, der finder en genstand, får den.*

### BRUNE BLOKKE: DÆKKER EN FORHINDRING

Disse specialblokke kasseres ikke efter brug. I stedet kan du **placere dem direkte på spillepladen**. Vælg først et ledigt forhindringsfelt (lava, magma eller sjælesand). Der må ikke stå en mob eller spiller på feltet. Anbring blokken midt på forhindringsfeltet, og gør det til et almindeligt felt. Du kan flytte til det, får ingen skade og bruger kun 1 trin. Når du flytter en brik til et dækket felt, skal du sætte den direkte på den brune blok.



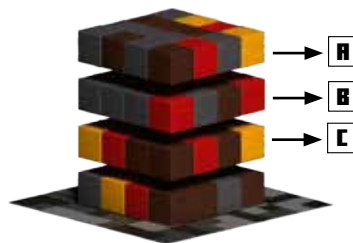
**Vigtigt:** Når du dækker et lavafelt, vil mobs også kunne flytte sig ind på dette felt, hvis det er den korteste rute.



Med de specielle **NETHERITE-** og **DIAMANTHAKKER** kan du genbruge **brugte blokke**. Når du aktiverer en af disse genstande i stedet for at frigøre en blok fra ressourcekuben, skal du **lukke øjnene** og vælge et antal kasserede blokke fra støttestrukturen, svarende til tallet ved siden af. Med diamanthakken kan du frigøre 2 blokke mere fra støttestrukturen. Alle frigjorte blokke skal anvendes med det samme – enten af hensyn til deres egenskab eller til en piglin-opgave.

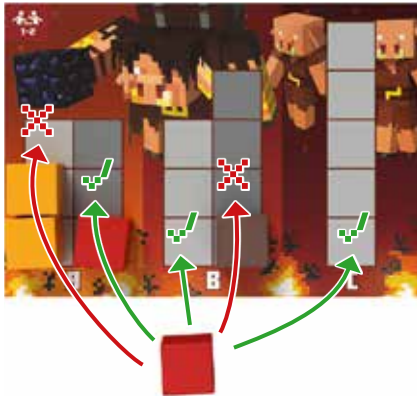
### Mulighed B for brug af blokke: Piglin-opgaver

For at slippe væk fra Nether og vinde spillet skal du bruge obsidian. Piglins tilbyder at sælge obsidian, men til gengæld har de brug for din hjælp. De har tre opgaver, som du skal udføre. Hver af dem kræver, at du leverer et bestemt antal blokke.



**Piglin-pladen** viser de **3 opgaver: A, B og C**. Du skal fuldføre hver opgave, før det første lag (opgave A), det andet lag (opgave B) og det tredje lag (opgave C) i ressourcekuben er tomt. F.eks. før **øverste lag** i ressourcekuben er tomt, skal du have lagt alle de blokke, du skal bruge til **opgave A**, på piglin-pladen. **Ellers taber du spillet.**

Når du frigør en blok i **stedet for at aktivere dens egenskab**, kan du sætte den på piglin-pladen. Du kan lægge blokken på en hvilken som helst opgaveplads. Du kan f.eks. starte med opgave C, før du afslutter (eller endda påbegynde) opgave A og B.



### DER ER KUN ÉN REGEL FOR PLACERING AF BLOKKE PÅ PIGLIN PLADEN:

Hver kolonne på pladen skal bestå af blokke i samme farve. Den første blok, du placerer i hver kolonne, bestemmer farven på resten af blokkene i den kolonne.

*"Minecraft: Portal Dash" er nemmere med et mindre antal spillere, derfor kræver piglins flere blokke i bytte. Piglin-pladens to sider viser forskellige opgaver, men de fungerer på samme måde.*

### Grundlæggende handlinger

Når det er din tur, kan du i stedet for at bruge (og beskadige) en af dine genstande udføre en grundlæggende handling. Du kan udføre den samme grundlæggende handling to gange i samme runde.



**Frigør 1 blok** fra ressourcetekublen. Følg standardreglerne for at frigøre blokke (se side 28-29). Brug straks blokken.



**Flyt** din spillebrik 1 trin. Følg standardreglerne for flytning (se side 26-27). Bemærk, at du ikke kan flytte til sjælesand med kun 1 tilgængeligt trin.



**Reparér 1 af dine genstande.** Selvom du med den grå blok kan reparere en hvilken som helst spillers genstand, reparerer denne handling kun 1 ting på dit eget lager. Flyt en af dine beskadigede genstande tilbage i den aktive række på dit lager, eller genopfyld en af dine rustninger. Hvis det er din første handling i denne omgang, kan du bruge den reparerede genstand til din anden handling.

## VIII. AFSLUTNING AF RUNDEN

Når du har udført dine to handlinger, skal du give de to hvide terninger videre til spilleren til venstre for dig. Før næste spillers tur begynder, skal du kontrollere, om du kan afsløre en ny del af spillepladen.

### AFSLØRING AF SPILLEPLADE-DELE

Hvis en af spillebrikkerne står på et felt ved siden af en del af spillepladen med billedsiden nedad, skal I sammen beslutte, om I vil afsløre denne del af spillepladen, **før det er næste spillers tur.** Overvej det grundigt! Hvem ved, hvilke farer der lurer i de udforskede dele af Nether?

Hvis I beslutter jer for at afsløre den næste del af Nether, skal I følge disse trin:

1. Vend den skjulte del med billedsiden opad. Sørg for, at den er justeret korrekt.
2. Anbring en **kistebrik** fra beholdningen på kistefeltet ( ) på den netop afslørede del.
3. Fyld **alle spawner-felter i den nyafdækkede del** med mobs fra køen. Start med den forreste mob, og anbring den på det spawner-felt, der har det laveste tal osv.

### PORTALSTRIBE



Følg samme trin som ovenfor for at afsløre portalstriben. Du må dog først afsløre portalstriben, **når du har afsluttet alle 3 piglin-opgaver!** Piglins, der er trykt på bagsiden af pladen, er en påmindelse.

**Når du vender portalstriben med billedsiden opad, skal du straks sætte end boss på mellemrummet med portalen.**

Nu er det næste spillers tur. Start runden som normalt ved at kaste de hvide terninger. *Hvis du har afsløret et nyt område i Nether, vil det helt sikkert aktivere nye mobs...*

Udfør derefter dine 2 handlinger, og afslut din runde ved at give den hvide terning til venstre osv.

Spillerne skiftes indtil I vinder eller taber (se „Spillets formål“ på side 22). Når I gør det, er spillet slut.

**Husk:** I taber spillet, hvis I ikke fuldfører piglin-opgaverne i tide, hvis der ikke er nogen blokke tilbage i ressourceterningen eller hvis en spiller mister den sidste hjertebrik i sin life tracker. I vinder spillet, hvis

I gennemfører alle piglin-opgaverne, afslører portalstriben og besejrer end boss.

## IX. END BOSS

Når du har afsløret portalstriben, skal du besejre end boss for at vinde spillet. Kæmp mod den som alle andre mobs. Men fordi end boss har masser af liv (se end boss-pladen), behøver du ikke at besejre den i en enkelt handling. Når du gør skade på end boss, skal du flytte hjertebrikken på end boss-pladen tilsvarende antal felter tættere på 0.

Når den **samlede levetid for end boss er 0 eller lavere**, er vejen gennem Nether-portalen fri! Du har **vundet spillet**.





**Vigtigt:** Uanset hvilket tal der kastes på mob-terningen, **aktiveres** end boss-mob'en og angriber dig **hver gang**. Hvis der er andre mobs med det tilsvarende nummer, vil disse også blive aktiveret. Der vil dog ikke blive spawnet nye mobs.

End boss angriber på forskellige måder afhængigt af det tal, der kastes. Følg de tilsvarende ikoner på end boss-pladen, og se **The Wildfire** og **The Ancient Hoglin** i mob-ordlisten, side 32.



## X. FLERE NIVEAUER

Når du har vundet spillet på niveau 1, kan du øge sværhedsgraden for dit næste spil! Spillereglerne er de samme. Det er kun pladeopsætningen og spillematerialerne, der ændres.

<b>Niveau 2</b> 	Tilsæt 2 tilfældige hoglins til de mobs, der venter i køen. Brug The Ancient Hoglin som end boss. Brug den „lette“ side af end boss-pladen. Resten af spillet er uændret.
<b>Niveau 3</b> 	Tilføj 3 hoglins og 2 tilfældige blazes til køen af mobs. Vælg din foretrukne end boss. Brug dens „lette“ tilstand. Resten af spillet er uændret.
<b>Niveau 4</b> 	Føj en tredje spillepladedel til banen, og sørg for, at den er placeret korrekt. Brug The Wildfire som end boss i „stærk“ tilstand. Resten af spillet er uændret i forhold til niveau 1 (du vil kun stå over for magmakuber, ghosts og endermen).
<b>Niveau 5</b> 	Føj alle de resterende mobs til køen (hoglins, blazes og wither skeletter). Brug The Ancient Hoglin som end boss i „stærk“ tilstand. Resten af spillet er uændret i forhold til niveau 1 (du bruger 2 dele til spillepladen).

Niveaunummeret (sværhedsgrad) bestemmes af de anvendte spillepladedele. Du kan gøre spillet mere varieret og sværere ved at designe dine egne niveauer. Sådan fungerer det:

- **Spilleplade:** Brug mindst 2 spillepladedele plus start- og portalstriben (basisniveau 0). Hver ekstra spillepladedel forøger niveauet med 2.
- **Mob-typer:** Brug altid magmakuber, ghosts og endermen (basisniveau 0). Hver ekstra mob-type (hoglins, blazes, wither skeletter) du tilføjer, hæver niveauet med 1.

- **End boss:** The Wildfire og The Ancient Hoglin er lige stærke. I hvert spil skal du vælge en af dem til at vogte Nether-portalen. Hvis du bruger boss i "let" tilstand, øges niveauet med 1. Hvis du bruger boss i "stærk" tilstand, øges niveauet med 2.

**Eksempel:** Et spil med 3 spillepladedele (+2), hoglins og blazes (+2) samt The Wildfire i „stærk“ tilstand (+2) svarer til sværhedsgrad 6. Et spil med 4 spillepladedele (+4), kun hoglins (+1) og en end boss i „let“ tilstand svarer også til sværhedsgrad 6.

*Du kan selvfølgelig bryde ovenstående regler for at skabe ekstra uhyggelige eller særligt vanskelige scenarier. Hvad med f.eks. at starte med forskellige genstande? Eller spiller du uden magmakuber? Eller kæmpe mod begge end bosses? Gå amok, og del dine bedste idéer med dine venner!*

## XI. MOB ORDLISTE

### Magmakuber



Disse svage mobs har 2 liv. Når de aktiveres, flytter de op til 2 felter og angriber en tilstødende spiller for 2 skader.

### Ghasts



Disse flyvende mobs har 2 liv. Når de aktiveres, flytter de 1 felt. De kan ikke flytte over på et lavafelt. Hvis de er inden for angrebsområdet (2 felter), angriber de den pågældende spiller med 2 skader.



**Vigtigt:** Ghasts kan ikke bekæmpes med et sværd, de er for højt oppe i luften!

### Endermen



De høje Endermen har 3 liv. Når de aktiveres, flytter de op til 5 felter og angriber en tilstødende spiller for 2 skader.



**Vigtigt:** Endermen kan ikke bekæmpes med en bue. De er for adrætte og vil vige for dine pile!

### Hoglins



Hoglins er seje. De har 4 liv. Når de aktiveres, flytter de op til 3 felter og angriber en tilstødende spiller for 2 skader. Når de giver en skade, „skubber“ de spilleren over på et tilstødende felt, hvor der ikke står en mob. Du vælger selv, hvilket felt spilleren skal skubbes ind på. Hvis det er et magmafelt, får spilleren yderligere 1 skade. Hvis spilleren er helt omringet af mobs og/eller lavafelter, bliver spilleren ikke skubbet og bliver, hvor han/hun er.

### Blazes



Blazes er ildvæsner. De har 4 liv, og de flytter sig ikke. Når de aktiveres, angriber de og giver 2 skader til **alle spillere** inden for rækkevidde (2 felter). Undgå at stå for tæt på og især ikke i en gruppe! Flyt forbi dem så hurtigt du kan, så udgør de ingen fare.

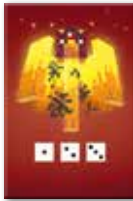
### Wither skeletter



De skumle wither skeletter har 4 liv. Når de aktiveres, flytter de op til 2 felter og angriber en tilstødende spiller for 2 skader. Derudover skader deres angreb 1 genstand på spillerens lager! Hvis du har fået en skade fra et wither skelet, skal du flytte en genstand efter eget valg til nederste række på dit lager. Du vil ikke kunne bruge dens egenskab, før du har repareret den. Hvis du flytter en rustning, skal du fjerne alle hjerter fra den. Hvis du kun har beskadigede genstande på lager, sker der ingenting.



## End boss: The Wildfire



Dette varme væsen kan krydse lava og angribe dig på afstand. Afhængigt af det antal der kastes, bruger den følgende angreb:

### LET TILSTAND €20 LIV:

- The Wildfire flytter sig op til 2 felter. Den kan ikke flytte over på et lavafelt. Derefter giver den **1 skade** til en spiller inden for rækkevidde (3 felter).
- The Wildfire flytter sig op til 2 felter. Den kan ikke flytte over på et lavafelt. Derefter giver den **2 skader** til en spiller inden for rækkevidde (3 felter).
- The Wildfire flytter sig op til 2 felter. Den kan ikke flytte over på et lavafelt. Derefter giver den **3 skader** til en spiller inden for rækkevidde (3 felter).

### SVÆR TILSTAND €25 LIV:

The Wildfire flytter sig op til 2 felter. Den kan ikke flytte over på et lavafelt. Derefter giver den **1 skade til alle spillere inden for rækkevidde** (3 felter).

- The Wildfire flytter sig op til 2 felter. Den kan ikke flytte over på et lavafelt. Derefter giver den **2 skader** til en spiller inden for rækkevidde (3 felter). Derudover skader den 1 genstand på den angrebne spillers lager. Flyt 1 valgfri genstand til nederste række på dit lager. Du vil ikke kunne bruge dens egenskab, før du har repareret den. Hvis du flytter en rustning, skal du fjerne alle hjerter fra den. Hvis du kun har beskadigede genstande på lager, sker der ingenting.
- The Wildfire flytter sig op til 2 felter. Den kan ikke flytte over på et lavafelt. Derefter giver den **3 skader** til en spiller inden for rækkevidde (3 felter). Derudover skal du **du fjerne 1 blok af en vilkårlig farve** fra det øverste lag i ressourcekuben. Brug de samme regler som hvis du kastede en med blok-terningen.

## End boss: The Ancient Hoglin



Dette skrækelige bæst stormer løs på dig og angriber dig med stor kraft. Afhængigt af det tal der kastes, bruger den følgende angreb:

### LET TILSTAND €20 LIV:

- The Ancient Hoglin flytter op til 3 felter. Derefter giver den **2 skader** på en spiller ved siden af.
- The Ancient Hoglin flytter op til 3 felter. Derefter giver den **3 skader** på en spiller ved siden af.
- The Ancient Hoglin flytter op til 3 felter. Derefter giver den **4 skader** på en spiller ved siden af.

### SVÆR TILSTAND €25 LIV:

The Ancient Hoglin flytter op til 3 felter. Derefter giver den **2 skader** på en spiller ved siden af. Dette specielle angreb **kan ikke blokeres af en rustning!** Hvis du bliver ramt, skal du fjerne hjertebrikkerne direkte fra din life tracker, selvom du stadig har hjertebrikker på din rustning.

- The Ancient Hoglin flytter op til 3 felter. Derefter giver den **3 skader** på en spiller ved siden af. Når den gør det „**skubber**“ de spilleren over på et tilstødende felt, der ikke er lava, eller hvor der ikke står en mob. Du vælger selv, hvilket felt spilleren skal skubbes ind på. Hvis det er et magmafelt, får spilleren yderligere 1 skade. Hvis spilleren er helt omringet af mobs og/eller lavafelter, bliver spilleren ikke flyttet og bliver, hvor han/hun er.
- The Ancient Hoglin flytter op til 3 felter. Derefter giver den **4 skader** på en spiller ved siden af. Derudover skal **du fjerne 1 blok af en vilkårlig farve** fra det øverste lag i ressourcekuben. Brug de samme regler som hvis du kastede en med blok-terningen.

# MINECRAFT

## PORTAL DASH

NO

I Minecraft: Portal Dash må du unnslippe fra Minecrafts flammende Underverdendimensjon. Bruk utstyret ditt og de stadig færre lokale ressursene fornuftig for å møte en fryktinngytende horde av vesener. Kommer dere frem til Underverdenportalen i tide og finner veien til sikkerhet sammen?

### I. I. FØR DET FØRSTE SPILLET

Fjern forsiktig alle delene fra de perforerte Brettene. Sett alle 20 vesener inn i de røde basene deres. De resterende 4 basene (rosa, blå, gul, grønn) er til spillebrikkene dine. Hver spiller velger en farge og en av de 8 spillerskallene (figurlikheter) og setter sammen sin spillebrikke. Du kan kombinere disse på nytt før hvert spill.



### II. OPPSETT

Disse instruksjonene gjelder for oppsett av nivå 1, det anbefalte nivået for ditt første spill. Endringer i oppsettet for nivå 2 til 5 finnes på side 15.

#### 1 SPILLBRETT:

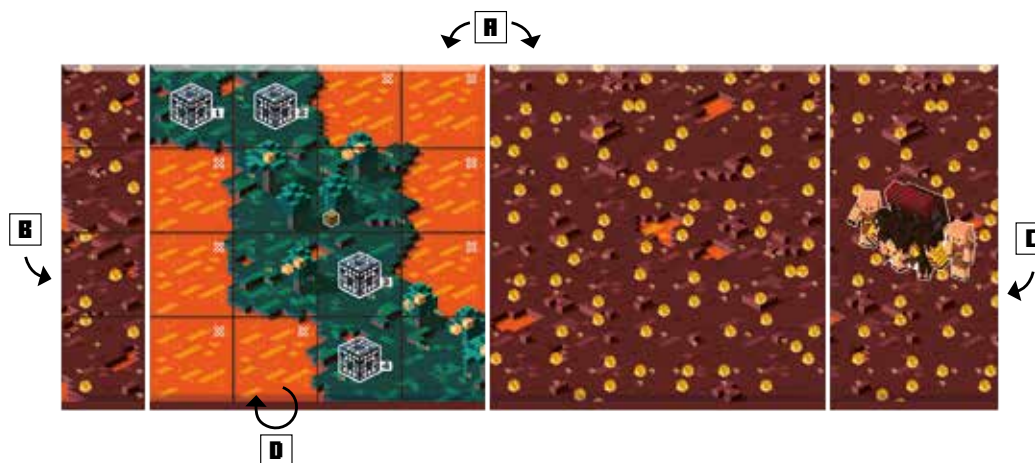
**A.** Stokk de **8 spillebrettbrikkene** med bildesiden ned og velg **2 tilfeldig**. Legg dem ut **med fremsiden** ned som en bane midt på bordet. Fjern resten av brikkene, de skal ikke brukes til nivå 1.

**B.** Plasser startstripen på venstre side av brettspillbanen. *Det er her eventyret begynner.*



**C.** På høyre side plasseres portalstripen **med forsiden ned**. *Det er hit du må gå for å krysse portalen og komme tilbake i sikkerhet i Oververden.*

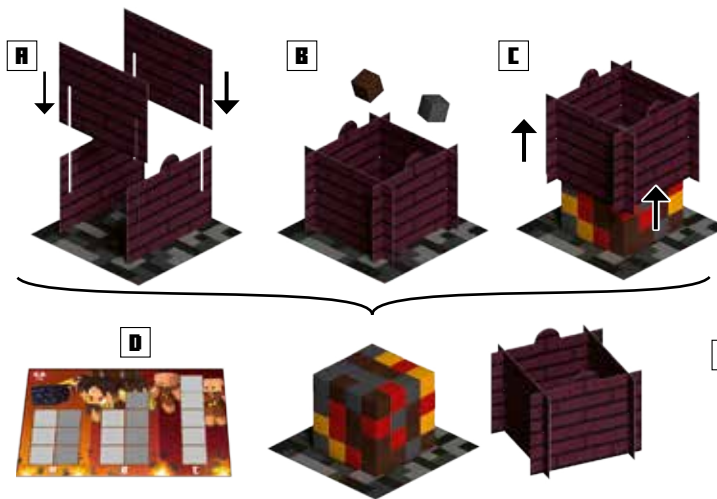
**Viktig:** Sørg for å justere brettbrikkene riktig. De skal danne et sammenhengende landskap.

**D.** Snu brettbrikken ved siden av startstripen med forsiden opp, og sørg for at den er justert riktig.



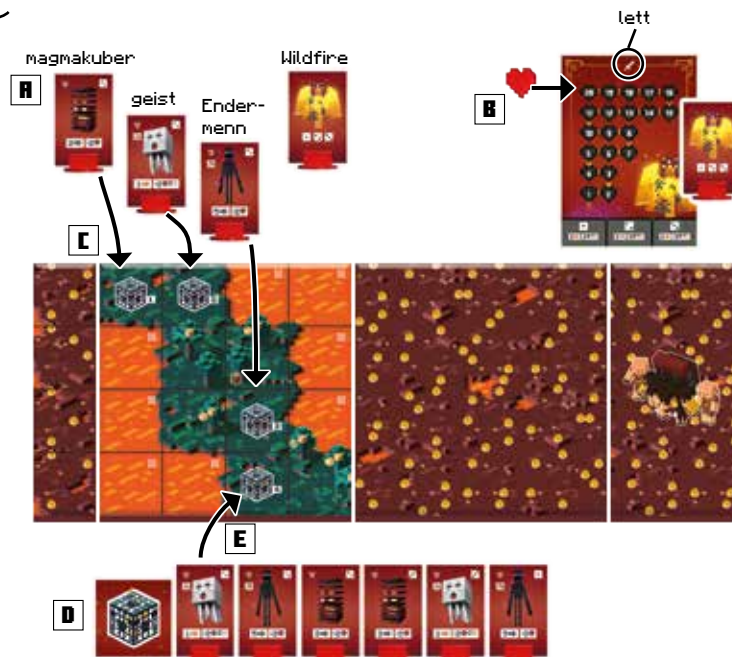
## 2 RESSURSKUBE:

- A.** Plasser **blokkbasen** ved siden av spillebrettet. Sett sammen den 4-delte **støttekonstruksjonen** og plasser den på blokkbasen.
- B.** Fyll den med 64 treklosser (16 røde, 16 grå, 12 gull, 12 brune, 8 svarte) i tilfeldig rekkefølge. Rist den forsiktig inntil blokkene danner en stor kube.
- C.** Fjern støttekonstruksjonen ved å løfte opp klaffene. Plasser den ved siden av støttekuben. Her plasserer du de brukte blokkene.
- D.** Plasser piglinbrettet ved siden av blokkene. Sørg for at den viser bildet som tilsvarer antall spillere (  eller ). For å fullføre *Underverdenportalen* og *rømme til sikkerhet*, må du handle med de opprinnelige piglins som bor i *Underverden*.



## 3 VESENER:

- A.** I ditt første spill skal du spille mot følgende vesener: 3 magmakuber, 3 geist og 3 endermenn. Du trenger også The **Wildfire**, din end boss til dette spillet. Den vokter *Underverdenportalen*. For å vinne spillet må du beseire den. Sett til side de andre vesenene (3 hoglins, 3 blusser, 3 wither-skjelett og Den gamle hoglin). Du trenger dem ikke i dette spillet.
- B.** Plasser **Wildfire** end boss brettet nær portalstripen. Pass på at den viser siden (  ). Plasser **Wildfire**-vesenet på den. Plasser 1 hjertebrikke på felt 20 på end boss' livstracker.
- C.** Velg et **tilfeldig magmakube-vesen** og plasser de på vesenynglings-felt 1 på spillbrettet med forsiden opp. Sett en tilfeldig **geist** på spawner space 2 og en tilfeldig **Endermann** på spawner space 3.
- D.** Bygg en „**kø**“ av de gjenværende magmakubene, geistene og endermenn ved å plassere dem tilfeldig ved siden av spillebrettet. Plasser vesen spawneren i den ene enden av rekken. Den markerer begynnelsen av rekken. *I løpet av spillet, når et vesen spawner, kan du ta det fra starten av rekken. Beseirede vesener legges til på slutten av rekken.*
- E.** Hvis din spillebrikke med bildesiden opp viser mer enn 3 spawner spaces, fyller du dem med vesener fra rekken, og starter med den **første** på rekken.



#### 4 DIN BEHOLDNING:

**A.** Svar: Hver spiller tar **1** av de **4** inventarbrettene i sin farge.

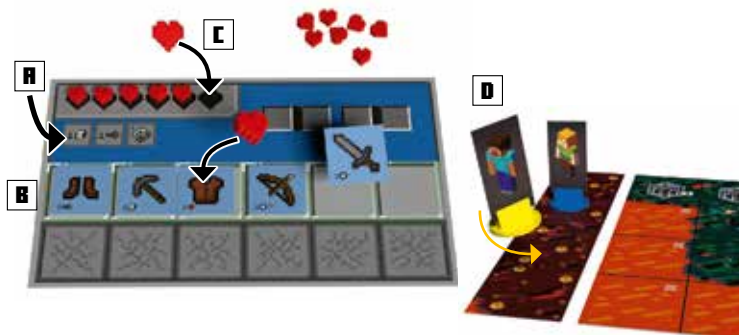
**B.** De tar også de **5 gjenstandskortene** i sin egen farge. Plasser disse gjenstandene på 5 plasser i den **øverste** raden på inventarbrettet i tilfeldig rekkefølge.

**C.** Plasser en bunke med **48 hjertebrikker** ved siden av spillebrettet slik at alle spillerne lett kan nå dem. Hver spiller tar **7 hjerter**. Legg 6 hjertebrikker på livstrackeren på inventarbrettet. Plasser den siste hjertebrikken på gjenstanden som representerer brystplaten i skinn.



**D.** Til slutt tar du spillerbrikken i din farge (som består av en farget base og et valgfritt spillerskall) og setter den på startstripen.

**Hint:** Før du starter spillet, må du bli enige om hvilken posisjon på startstripen hver spiller skal starte på. Flere spillere (eller alle) kan dele samme startposisjon!



#### 5 GJENSTANDER:

**A.** Ta de **8 Underverdengjenstandene** (mørk bakgrunn) og legg dem med **bildesiden opp**.

**B.** B. Stokk de resterende 40 elementene (hvit bakgrunn) med bildesiden ned og legg dem i en bunke. La det være plass for en bunke med vrakede kort.



#### 6 ANDRE MATERIALER:

**A.** Legg **kistebrikkene** i en bunke ved siden av gjenstandsbunken. Plasser 1 kistebrikke på forsiden opp-delen av spillebrettet.

**B.** Legg ut **spillerhjelpbrett** på ditt språk („Turstruktur“ og „Fargeegenskaper blokk“). Oppbevar de **6 svarte kampterningene** lett tilgjengelig.

**C.** Bestem hvem som skal spille først. Den spilleren tar de **to hvite terningene**.





### III. FORMÅLET MED SPILLET

Dere spiller som et lag - dere vinner eller taper spillet sammen.

- Dere **vinner** spillet hvis dere klarer å krysse alle spillebrettene, snur portalstripen med fremsiden opp og **nedkjemper end boss** som venter på dere der. For å snu portalstripen med forsiden opp, må du først fullføre de **3 piglin-oppgavene** som vises på piglinbrettet.

*De lokale piglins utvinner også blokker i Underverden. Hvis du hjelper dem med å utføre oppgavene deres, vil de bytte obsidian til deg, som du trenger for å aktivere Underverdenportalen. Men du må være rask - når et visst antall blokker er brukt opp, forsvinner en av piglins. Fullfør oppgavene deres så fort dere kan!*

- Du **taper** spillet hvis du **ikke klarer å fullføre piglinoppgavene i tide**. Oppgave A må fullføres før det øverste laget i ressurskuben er tømt. Oppgave B må fullføres før lag 2 er tømt, og oppgave C må fullføres før lag 3 er tømt. Du finner mer informasjon på side 13.
- Du taper også hvis **alle 64 blokkene** fra ressurskuben er **oppbrukt**.
- Du **taper** hvis en spiller **fjerner den siste hjertebricken fra sin livstracker**. Hjelp og beskytt hverandre, og hold alltid øye med hvor mange liv du har!

### IV. HVORDAN SPILLE

Spill etter tur med klokka inntil du vinner eller taper spillet. Den aktive spilleren tar de to hvite terningene. Hver omgang består av følgende trinn, som er forklart mer detaljert i neste avsnitt av instruksjonene:

#### 1 KAST DEN HVITE TERNINGEN OG SE RESULTATENE.

- Blokkterningen** (farger og „?”) tømmer 1 blokk av den kastede fargen fra ressurskuben.
- Vesenterningen** (nummer 1 til 3) aktiverer alle vesenene med det tallet, eller spawns nye.

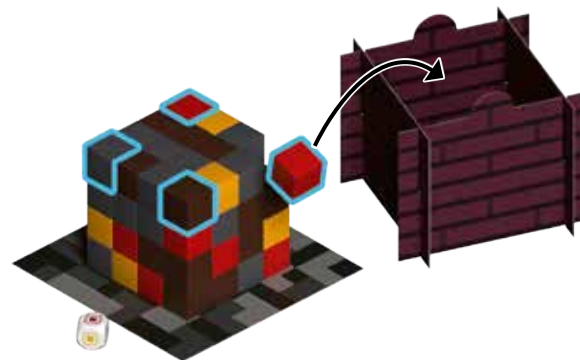
#### 2 UTFØR 2 HANDLINGER. DINE ALTERNATIVER ER:

- Velg en grunnleggende handling: Velg én av tre forskjellige grunnleggende handlinger som skal utføres (du kan utføre samme handling to ganger for de to handlingene).
- Velg å bruke gjenstandene dine: Hvert element lar deg utføre en kraftig handling. Utførelse av handlingen skader gjenstanden, og den må repareres med en annen handling før den kan brukes igjen. *Senere i spillet finner du nye, enda kraftigere gjenstander. I stedet for å reparere en skadet gjenstand, kan du bytte den ut.*

#### 3 ETTER AT DU HAR GJENNOMFØRT DE TO HANDLINGENE GIR DU DE TO HVITE TERNINGENE TIL PERSONEN TIL VENSTRE FOR DEG. DEN PERSONEN BLIR DEN AKTIVE SPILLEREN.

### V. BLOKKTERNINGEN

Når det er din tur, kaster du de to hvite terningene. Kontroller først resultatet av **blokkterningen** (farger og «?»). Hver omgang må du utvinne (fjerne) 1 blokk med tilsvarende farge fra ressurskuben. Kast det i støttekonstruksjonen.



#### Følgende regler gjelder:

- Blokken må være **eksponert**. Blokker eksponeres hvis oversiden og minst **to andre** sider er synlige. *I første omgang blir kun hjørneblokkene i det øverste laget eksponert. Bildet ovenfor har disse blokkene uthøvet med en blå kant.*
- Blokken du vraker må være av **samme farge som terningkastet**.

3. Du må velge en blokk av den fargen fra **det øverste laget med minst én eksponert blokk i den fargen**. Hvis det er flere eksponerte blokker av den fargen i det laget, velger du en av dem.

4. **Spesialtilfelle „?“**: Hvis du slår jokerkortet „?“ , velger du en av de synlige blokkene med en hvilken som helst farge fra det øverste laget og utvinner den.

Hvis det ikke er eksponert noen blokk med fargen på terningen, er du heldig! Du trenger ikke å fjerne en blokk i denne runden. Men hvis du slår en „?“ , må du alltid fjerne en blokk.

## VI. VESENTERNINGEN

Kontroller resultatet av vesenterningen (nummer 1 til 3). Vesenterningen aktiverer vesener på spillebrettet eller spawner nye vesen. Først må du sjekke om det er vesen med det kastede tallet på spillebrettet. Vesenummeret **står øverst til høyre** på vesenet.

Aktiver alle vesen med det tallet.

**Følgende regler gjelder for vesenaktivering:**

1. Aktiver alle vesen med det nummeret på terningen, en etter en. Du kan velge rekkefølgen du vil aktivere dem i.
2. For hvert aktiverte vesen skal man utføre **alle** handlinger som er trykt under vesenlikeheten fra venstre til høyre. De fleste vesen vil flytte nærmere, og deretter angripe hvis de er nær nok.
3. Viktig: Spesifikke regler for hver vesentype vises i vesensordlisten på side 1.

### Flytting

Vesener kan flytte det antall plasser som angis med tallet **ved** siden av. De flyttes alltid horisontalt eller **vertikalt** fra felt til felt, aldri diagonalt. Vesener kan ikke flyttes over på lavafelt (markert med en **X** ), men de ignorerer alle andre forhindringer.

**Unntak:** Enkelte vesener som **Geist** og **Wildfire** kan fly. Når de flyr, kan disse vesener krysse lavafeltene. Flyttingen deres indikeres av ikonfargen.

Vesener blokkerer de feltene de befinner seg i. Vesener **kan ikke flyttes til felter som er blokkert av andre vesener, eller som er opptatt av minst en spillerbrikke**. Vesener angriper fra et tilstøtende felt.

### Målsøk

Vesener reiser alltid den **korteste veien** for å angripe et av teamene. De beveger seg alltid mot den spilleren som er nærmest dem. Tell antall plasser mellom vesen og hver spillebrikke for å finne det nærmeste målet. **Hvis avstanden er den samme som for flere spillebrikker**, den aktive spilleren bestemmer hvilken spillebrikke som skal være målet for det vesenet. Flytt det aktiverte vesenet langs den korteste banen fra ett felt til det neste inntil:

- Den har brukt opp alle tilgjengelige trinn (som indikert med tallet ved siden av ikonet) eller.
- Den er innenfor angrepsrekkevidden til en spillebrikke. Vesenet trenger ikke å bevege seg i en rett linje for å nå målet sitt. Fordi de fleste vesener ikke kan flyttes til lavafelt eller opptatte felt, må de flyttes rundt dem.

### Ångrepsrekkevidde

De fleste vesen kan kun angripe fra feltet ved siden av en spillebrikke.

Men geits, blusser og The Wildfire har avstandsangrep. Du kan identifisere vesener med et avstandsangrep ved ikonet som er trykt på vesenet (eller end boss-brettet). Tallet ved siden av viser avstanden (antall felter) de kan angripe deg fra. Tell antall felt mellom vesenet og målet på samme måte som for bevegelse, vertikalt og horisontalt. Et angrep trenger ikke å følge en rett bane, men kan endre retning. Hvis en spillers brikke er nær nok, er den innenfor angrepsrekkevidde. Vesenet stopper på sin nåværende plass.



## Angrep

Hvis minst én spiller er innenfor angrepsområdet til et vesen, angriper vesenet og gjør skade. Følgende regler gjelder:

1. Et vesenangrep innebærer bare skade på én spiller.
2. Hvis flere spillebrikker er innenfor angrepsområdet (for eksempel hvis de har samme felt), velger den aktive spilleren hvilken spillebrikke som er blitt utsatt for skade.
3. Det negative tallet ved siden av vesenet indikerer hvor **stor skade** det handler om. Den angrepne spilleren **fjerner så mange hjerter** fra sin livstracker.
4. **Viktig:** Fjern hjerter fra rustningen først (gjenstander med hjerteikoner). Hvis det ikke er flere rustninghjerter igjen, kan du begynne å fjerne hjerter fra livstracker.

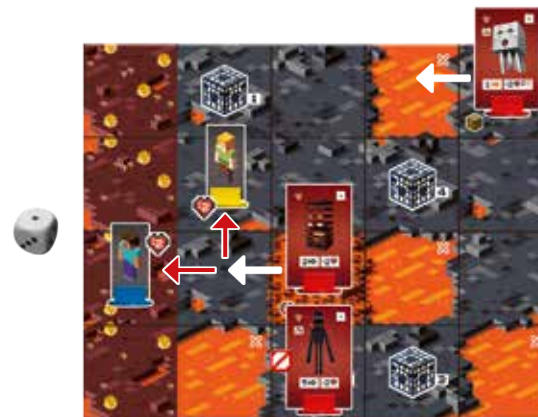
For hvert vesen med tallet på terningen følger du trinnene over for målsøking, bevegelse, rekkeviddekontroll og angrep inntil du har aktivert hvert vesen. Dette kan føre til at samme spiller blir angrepet flere ganger i løpet av samme tur.

**Husk:** Når en spiller fjerner det siste hjertet sitt, taper du spillet! Pass på for å unngå komme i farlige situasjoner

**Eksempel 1:** Alex slår en treer og aktiverer geist- og magmakuben. Magmakuben har bevegelse 2 og beveger seg mot Steve fordi han er nærmere enn Alex. Når du har flyttet 2 felt, er magmakuben ved siden av Steve. Det dreier seg om 2 skader på Steve (-2 ❤️), og Steve mister 2 hjerter. Geist er allerede innenfor angrepsområdet til Alex (2 🧨) så den holder seg på plass. Den håndterer 2 skader på Alex (-2 ❤️). Endermann har terningnummer 2 og er ikke aktivert.



**Eksempel 2:** Steve kaster 1 og aktiverer alle 3 vesener på brettet. Alex og Steve går med på å aktivere Endermann først. Den kan ikke flyttes fordi den er blokkert av lava og opptatte felt. Deretter aktiverer de magmakuben. Den flytter 1 felt og er nå ved siden av både Alex og Steve. Den angriper, og Alex og Steve velger hvilken spiller som skal få to skader av magmakuben. **Obs:** Skade kan ikke fordeles mellom spillerne! Til slutt flytter geisten seg, men den er ikke innenfor angrepsrekkevidde til noen av spillerne. Den kan ikke angripe.



## Vesen spawning

Hvis det kastede tallet ikke passer til et vesen i spillet, vil et nytt vesen spawnes (vises) på spillebrettet.

Ta **vesenet** fra fronten av rekken og legg den på et **ledig** spawner felt (🧨) på brettet. Hvis det er flere ledige spawner felt, skal du plassere den **på den som er nærmest den aktive spillerens brikke**.

Hvis det ikke er noen ledige spawner felt, er du heldig! Ingen nye vesener er spawnet. Rekken forblir uendret.

**Viktig:** Det nyankomne vesenet er **ikke** aktivert. Hver omgang blir et eller flere vesener aktivert, eller et nytt vesen blir aktivert, men aldri begge deler.

**Eksempel 3:** Alex kaster 2. Det er ikke noe vesen med dette tallet på brettet. Alex tar det fremre vesenet fra rekken og plasserer det på det ledige spawner feltet som er nærmest spillbrikken deres. Ingenting annet skjer.

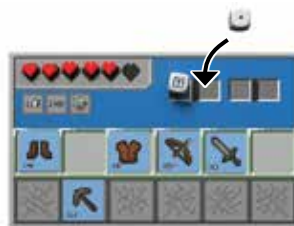


## VII. DINE HANDLINGER

Etter at du har kastet den hvite terningen og løst de tilhørende effektene, utfører du handlingene dine. Først plasserer du den hvite terningen på inventarbrettet ditt på de utpekte feltene.

Deretter **velger du og utfører 2 handlinger**. Du kan enten velge grunnleggende handlinger eller å bruke gjenstandene.

Noen handlinger har flere trinn. De hvite terningene hjelper deg å **holde oversikt**: Før du velger og utfører din første handling, skyver du en av de hvite terningene fra venstre felt til høyre. Fullfør deretter handlingen. Når du er ferdig, skyver du den andre hvite terningen til høyre og utfører den andre handlingen.



## Gjenstander

Gjenstandene dine lar deg utføre kraftfulle handlinger. Hver gjenstand kan bare brukes én gang før den blir skadet. Skadede gjenstander flyttes til **nederste rekken av inventar**. Gjenstander på nederste rad kan ikke aktiveres for å utføre en handling. En skadet gjenstand må repareres først, og deretter flyttes tilbake til den øverste raden med brukbare gjenstander (se Alternativ A for blokker, side 12).



I løpet av spillet vil du av og til finne **nye gjenstander** ved å beseire et vesen, utvinne en gyllen kloss eller åpne en skatteboks. Når du finner en gjenstand:

1. Trekk de 2 **øverste kortene** fra gjenstandsbunken og avslør dem. **Velg den ene som** skal beholdes, og kast den andre med fremsiden opp i den vrakede bunken.
2. Plasser den nye gjenstanden på en **ledig plass** i den øverste (aktive) raden av beholdningen. Beholdningen har plass til **opptil 6 gjenstander**.
3. Hvis du allerede har 6 gjenstander, må du **fjerne** en for å beholde den nye gjenstanden. Velg en av dine gamle gjenstander og kast den. Plasser den nye gjenstanden på den ledige plassen i den aktive raden av beholdningen. Hvis du heller vil beholde alle de gamle gjenstandene, kan du kaste de nye.

### Viktig:

- Du kan bytte ut en gjenstand med en annen gjenstand – du trenger ikke å bytte ut sverdet med et annet sverd! Du kan eie flere sverd, eller ingen.
- Plasser alltid **den nye gjenstanden** i den aktive raden, selv om du erstatter en skadet gjenstand.
- Hvis du erstatter en av gjenstandene du startet spillet med (den samme fargen som spillbrikken din), fjerner du den helt fra spillet i stedet for å legge den i bunken med kasserte gjenstander: Hvis du må stokke den kasserte bunken for å skaffe en ny bunke med gjenstander i løpet av spillet, vil du ikke inkludere de mindre mektige startgjenstandene.



## Støvler: Flytting



Støvlene dine lar deg bevege deg på brettet. Tallet ved siden av viser hvor mange felt spillebrikken kan flyttes med denne handlingen. Du kan flytte **opp** til det antallet felter.

Du kan bare bevege deg vertikalt eller horisontalt, aldri diagonalt. Du må ikke flytte til et felt med et vesen eller et lavafelt (merket **X**).

Du kan flytte til et felt hvor det står andre spillere.

**Hint:** Noen ganger kan det være en fordel å ha flere spillere i samme felt. Hvis du for eksempel blir angrepet av et vesen, kan du velge hvilken spiller som skal ta skaden.

## Spesielle felt

### FORHINDRINGER

- Lavafelt (merket **X**) kan aldri gås inn på eller passeres.
- Du kan flytte deg til **et magmafelt** (merket **M**), men når du gjør det, vil du ta 1 skade og miste 1 hjerte. **Viktig:** Det er kun det å gå inn i feltet som gir skade; du fortsetter ikke å ta skade når du hviler der eller når du forlater det.
- Du må ha 2 trinn tilgjengelig for å komme inn i **sjelesand-områder** (merket **S**).

**Eksempel:** Alex bruker diamantstøvlene deres for å bevege seg. Først går de inn i magmafelt (1 trinn). De tar 1 skade. Deretter flytter de seg til feltet som Steve er i (1 trinn). Til slutt flytter de seg inn i sjelesandfelt (2 trinn). De har brukt opp alle 4 trinnene på diamantstøvlene sine.



**MEG UNDERVERDENSTØVLER KAN** du gå inn i på magma- og soul sand-felt (ikke lavafelt) som om de var vanlige felt. Du vil ikke ta skade, og du bruker bare 1 trinn.



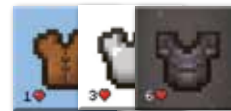
### SKATTEKISTE



På **slutten av din flyttehandling**, kan du åpne kisten hvis du stopper på et felt med en kistebrikke. Fjern brikken fra brettet og returner den til lageret.

**Hver spiller** får umiddelbart en ny gjenstand. Hver av dere trekker **2 gjenstandkort** fra toppen av bunken. Avslør de to gjenstandene dine. Velg **en** du vil **beholde**. Kast den andre. Plasser den nye gjenstanden i den aktive raden i inventaret. Hvis du allerede eier 6 gjenstander, må du kaste én (se Gjenstander side 9).

## Rustning: Ytterligere livspoeng



Deler av rustning er passive gjenstander som gir deg ekstra livspoeng, slik at du kan overleve mer skade. De lar deg **ikke** utføre en **handling**. Tallet ved siden av viser hvor mange ekstra hjertebrickes som kan plasseres på rustningen. Når du mottar en ny rustning, skal du legge den i raden med aktive elementer og umiddelbart plassere **maksimalt antall hjerter** på varen.

Når du blir skadet - enten på grunn av at du trækker på magma, eller på grunn av et vesenangrep - må du først fjerne hjertebrickene fra rustningen din, inntil det ikke er igjen noen. Fortsett deretter med å fjerne hjerter fra livstracker. Hvis du eier flere rustninger, velger du rekkefølgen du vil fjerne hjerter fra disse gjenstandene. Når en rustning er „tom“ (det ikke er flere hjertebrickes på den), flytter du den til den nederste lagerrekken. Rustningen er nå skadet. Når du reparerer den, flytter du den til den aktive raden og **fyller på maksimalt** tillatt antall hjerter.

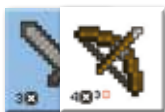
Du kan reparere en rustningsdel som er delvis skadet. Hvis du reparerer en rustningsdel som ligger i den aktive raden, fyller du den med hjerter.

**LEGGINGS** er en spesiell **kombinasjon av støvler og rustning**. Når du finner leggings, bestemmer du selv om du vil bruke dem til flytting eller som



rustning. Dette indikeres av ikonet eller avhengig av hva som er rette siden opp. Hvis du velger , legger du det angitte antallet hjerter på det. **Viktig:** Hver gang du reparerer leggings, kan du velge om du vil bruke dem til flytting eller rustning. Snu brikken slik at riktig symbol vender opp når du plasserer den i den aktive raden.

### Sverd og buer: Slåss mot vesener

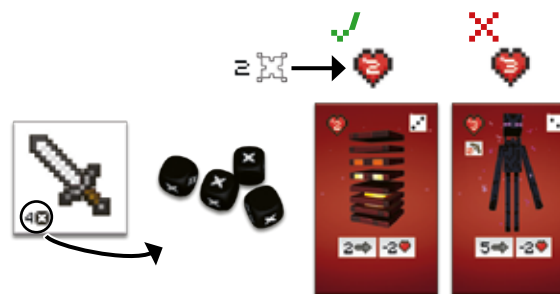


Sverd og buer lar deg kjempe mot vesener. Tallet ved siden av angir hvor mange svarte kampterninger du kan kaste når du slåss mot et vesen.

Du må være innenfor **rekkevidde** for å angripe målet:

- Et **sverd** lar deg angripe et vesen på et felt **ved** siden av spillerbrikken din.
  - Med **en bue** kan du angripe fra avstand. Buens **angrepssområde angis** med tallet ved siden av (vanligvis 3 felt). Tell feltene, og start fra et hvilket som helst felt ved siden av din spillerbrikke, til feltet der vesenet står. (Skuddet beveger seg kun vertikalt og horisontalt, endrer retning om nødvendig.)
1. Først velger du det vesenet du vil angripe, og så skyver du våpenet du kjemper med inn i den nederste lagerrekken.
  2. Så kaster du det antall **svarte kampterninger** tilsvarende tallet ved siden av tallet på våpenet ditt. Tell antall tref (X).

For å beseire et vesen må du slå **minst like mange slag som vesenets totale levetid (tallet som står på vesenet)**.



**Hvis du slo færre slag**, er du heldig! Vesenet overlevde kampen og blir værende på brettet. Våpenet ditt er skadet, men det er ingen annen straff. *Du kan prøve igjen senere.*

**Hvis du kastet en rekke treff som tilsvarer vesenets totale levetid eller flere**, har du beseiret vesenet! Fjern den fra brettet og legg den i enden av vesenrekken. **Som belønning** får du umiddelbart en **ny gjenstand**. Tegn de 2 øverste gjenstandskortene fra bunken og behold 1, mens du plasserer den andre brikken i den kasserte bunken.

#### Viktig:

- Vesener helbredes etter hver kamp! Hvis du ikke klarer å beseire et vesen med en enkelt handling, må du prøve igjen senere. Se imidlertid side 14 for å beseire end boss.
- n vesener er immune mot visse angrep. For eksempel flyr geists, så du kan ikke nå dem med sverdet ditt (X). Endermenn kan ikke angripes med buer (X).



Hvis du kjemper med **ET UNDERVERDENSVERD**, kan du kaste et valgfritt antall kampterninger en gang til. Først kaster du alle 6 kampterningene. Velg de du vil kaste på nytt for å få et bedre resultat. Tell bare det totale antallet treff etter det andre terningkastet.

## Fortryllelser: Gjenstandsforbedringer



Brikker er fortryllelser. Når du avslører en fortryllelse, kan du kun beholde den hvis du eier minst en gjenstand av tilsvarende type. Hvis du gjør det, velger du en gjenstand som skal fortrylles. Legg fortryllesesbrikken på den valgte gjenstanden, litt forskjøvet, slik at du fortsatt kan se gjenstandens data.

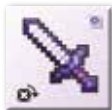
Gjenstandens handling blir forsterket av fortryllesen. Når du bruker eller reparerer en fortryllet gjenstand, forblir fortryllesen.

**Viktig:** Når du fortryller en skadet gjenstand, **repareres den umiddelbart**. Plasser den i den aktive raden av beholdningen.

### FORTRYLLELSENE



Denne fortryllesen kan kun festes til et sverd (uansett materiale). Når du angriper med dette sverdet, må du kaste en ekstra kampterning. Hvis den fortryller et Underverdensverd, kaster du alle 6 kampterningene, deretter kaster du en terning igjen for å få et sjuende terningkast.



Denne er også en sverdfortryllelse. Når du kjemper med dette forheksede sverdet, kan du kaste et valgfritt antall kampterninger en gang til. Tell bare de totale treffene etter at du har kastet på nytt.

Et fortryllende Underverdensverd lar deg kaste terningen to ganger.



Denne fortryllesen kan kun festes til en bue. Når du angriper med den fortryllende buen, kaster du 1 ekstra kampterning. I tillegg økes angrepsområdet til den fortryllende buen med 1.



Denne fortryllesen kan bare fortrylle støvler (alle materialer). Når du flytter med de fortryllende støvlene, kan du flytte ytterligere 2 felt.



Denne er også en støvelfortryllelse. De fortryllende støvlene gjør at du kan flytte inn i magma- og soulsandrom (ikke lava) som om de var vanlige felt. Du skades ikke, og du bruker bare ett trinn.

### Hakker: Utvinne blokker



Med hakken kan du utvinne blokker fra ressurskuben. Tallet ved siden av angir maksimalt antall blokker du kan utvinne. **Det er greit** å utvinne **færre** enn maks. antall blokker.

For å utvinne en blokk må blokken være synlig (den øverste og minst to sider synlig), men du kan utvinne den fra hvilket som helst lag.

Etter at hver blokk er utvunnet, plasseres den ved siden av ressurskuben. Når du er ferdig med utvinningen, må du **bruke blokkene** umiddelbart. Du kan **ikke lagre** dem for en senere handling eller en senere tur! Velg enten Alternativ A eller Alternativ B for å bruke hver blokk.

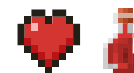
### Alternativ A for bruk av blokker:

#### Blokkfargeegenskaper

Hver blokkfarge er tildelt en evne. Når du utvinner én eller flere blokker, kan du umiddelbart **aktivere fargeegenskapen**. Etter å ha løst evnen, er denne blokken brukt **opp**. Kast det i støttekonstruksjonen.

#### RØDE BLOKKER: HELBREDELSE

Når du aktiverer en rød blokk, velger du en spiller (deg selv eller en annen spiller). Den spilleren **fyller umiddelbart opp sin livstracker**.



#### GRÅ BLOKKER: REPARASJON

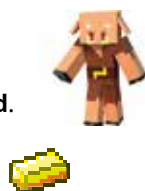
Når du aktiverer en grå blokk, velger du en spiller (deg selv eller en annen spiller). Den spilleren **reparerer alle gjenstandene sine** umiddelbart. De flytter alle gjenstandene sine fra den nederste inventarraden til den aktive raden og fyller på med hjerter på rustningen.



### GULE BLOKKER: NYE GJENSTANDER

Når du bruker en gul blokk, velger du en spiller (deg selv eller en annen spiller). Spilleren får umiddelbart **en ny gjenstand**.

De trekker de to øverste fra stabelen, beholder den ene og kaster den andre.



### SORTE BLOKKER: UNDERVERDENSGJENSTANDER

Når du bruker en svart blokk, velger du 1 tilgjengelig Underverdengjenstand med forsiden opp fra gjenstandslageret. Deretter tar du forsiktig de 5 øverste gjenstandskortene fra gjenstandsbunken uten å avsløre dem. Stokk kortene med Underverdengjenstanden med bildesiden ned. Deretter legger du de 6 gjenstandskortene med bildesiden ned på gjenstandsbunken.



Spilleren som trekker Underverdengjenstanden, bestemmer om han/hun vil beholde den eller kassere den. Hvis de velger å kassere den, legger du den i den vanlige bunken for kasserte gjenstander. Hvis den kasserte bunken er stokket inn i en ny gjenstandsbunke, er Underverdengjenstanden allerede „ulåst“, og du trenger ikke å bruke en svart blokk for å få tilgang til gjenstanden.

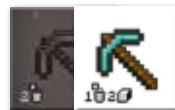
*Underverdenproduktene er svært kraftfulle. Ikke undervurder dem! Ved å stokke dem inn i de 5 øverste gjenstandene, sørger du for at en av de tre neste spillerne som finner en gjenstand, får den.*

### BRUNE BLOKKER: DEKKE TIL EN FORHINDRING

Disse spesialblokkene kastes ikke etter bruk. I stedet plasserer du dem direkte på spillebrettet. Først må du velge et ledig forhindringsfelt (lava, magma eller sjelesand). Feltet kan ikke okkuperes av et vesen eller spillerbrikke. Plasser blokken i midten av forhindringsfeltet og gjør det om til et vanlig felt. Den kan flyttes på, tar ikke skade og bruker bare 1 trinn. Når du flytter en brikke til et felt med dekke, plasserer du den direkte på den brune blokken.



**Viktig:** Når du dekker et lavafelt, vil vesener også kunne flytte inn på dette feltet hvis det er på den korteste ruten.

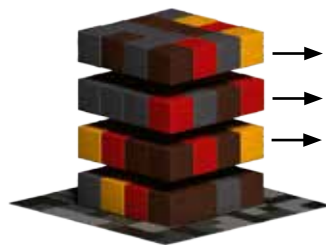


De **SPESIELLE UNDERVERDEN-** og **DIAMANTHAKKENE** lar deg gjenbruke brukte blokker. Når du aktiverer ett av disse elementene, **lukker du øynene** og velger et antall

forkastede blokker fra støttekonstruksjonen som tilsvarer tallet ved siden av i stedet for å utvinne en blokk fra ressurskuben. Med diamanthakken kan du utvinne opptil 2 ekstra blokker fra støttekonstruksjonen. Alle utvunnede blokker må brukes umiddelbart, enten for deres evne eller for en piglinoppgave.

### Alternativ B for bruk av blokker: Piglinoppgaver

For å rømme fra Underverden og vinne spillet, trenger du en obsidian. Piglin tilbyr å handle med obsidian, men i bytte trenger de din hjelp. De har tre oppgaver du må fullføre. Hver av dem krever at du leverer et bestemt antall blokker.

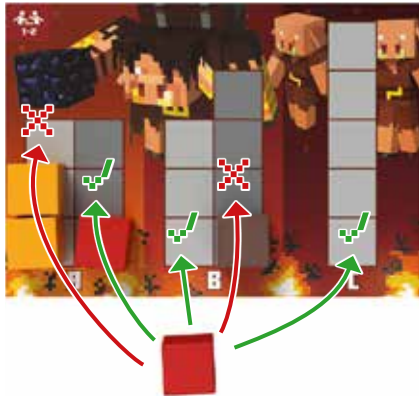


**Piglinbrettet** viser de **3 oppgavene: A, B og C**. Du må fullføre hver oppgave før de første (oppgave A), andre (oppgave B) og tredje (oppgave C) lagene av ressurskuben er tomme. For eksempel, før det **øverste laget** av ressurskuben er tomt, må du ha plassert alle blokkene du

trenger for **oppgave A** på piglinbrettet. **Ellers taper du spillet.**

Når du utvinner en blokk, kan du, **i stedet for å aktivere dens evne**, legge den på piglinbrettet. Du kan sette blokken på en hvilken som helst oppgaveplass. Du kan for eksempel starte med oppgave C før du avslutter (eller til og med starter) oppgave A og B.





### DET ER BARE ÉN REGEL FOR Å PLOSSERE BLOKKER PÅ PIGLINBRETTET:

Hver kolonne på brettet må bestå av blokker med samme farge. Den første blokken du plasserer i hver kolonne avgjør fargen på resten av blokkene i den kolonnen.

*"Minecraft: Portal Dash" er enklere med færre spillere, og derfor krever piglins flere blokker i bytte. De to sidene av piglinbrettet viser forskjellige oppgaver, men de fungerer på samme måte.*

### Grunnleggende handlinger

I stedet for å bruke (og skade) en av gjenstandene dine når det er din tur, kan du utføre en grunnleggende handling. Du kan utføre den samme grunnhandlingen to ganger i løpet av den samme turen.



**Utvinning 1 blokk** fra ressurskuben. Følg standardreglene for utvinning (se side 12). Bruk blokken umiddelbart.



**Flytt** din spillbrikke **1 steg**. Følg standardreglene for bevegelse (se side 9). Vær obs på at du ikke kan gå videre til soul sand med bare ett trinn tilgjengelig.



**Reparert 1 av gjenstandene dine.** Selv om evnen til den grå blokken lar deg reparere enhver spillers gjenstander, reparerer denne handlingen bare 1 gjenstand i din egen beholdning. Skyv en av de skadede gjenstandene tilbake i den aktive beholderraden eller fyll på en av dine rustningsdeler. Hvis dette er din første handling i denne omgangen, kan du bruke den reparerte gjenstanden til din andre handling.


## VIII. SLUTT PÅ OMGANGEN

Etter at du har utført de to handlingene dine, sender du de to hvite terningene videre til spilleren til venstre for deg. Før deres tur begynner, sjekke om du kan finne en ny spillebrettdel.

### AVSLØRE SPILLBRETTDELER

Hvis noen av spillebrikkene dine ligger på et felt ved siden av en spillebrettdel som ligger med fremsiden ned, må dere sammen avgjøre om du ønsker å avsløre denne spillebrettdelen **før neste omgang starter**. *Vurder nøye! Hvem vet hvilke farer som lurar i de utforskede delene av Underverden?*

Hvis du bestemmer deg for å avsløre neste del av Underverden, følger du disse trinnene:

1. Vend den skjulte delen opp. Kontroller at den er riktig justert.
2. Plasser en **kistebrikke** fra lageret på kistefeltet (  ) på den nylig avdekkete delen.
3. Fyll **alle spawner feltene i den nyavslørte delen** med vesener fra linjen. Begynn med vesenet foran og sett det på spawner feltet med det laveste tallet, og så videre.

### PORTAL STRIPE



Følg de samme trinnene som ovenfor for å vise portalstripen. Men du kan **kun avsløre** portalstripen **etter at du har fullført alle de 3 piglinoppgavene!** Piglinene som er trykt på baksiden av brettet fungerer som en påminnelse.

**Når du snur portalstripen med forsiden opp, setter du umiddelbart end boss på feltet med portalen.**

Nå er det neste spillers tur. Start omgangen som vanlig ved å kaste den hvite terningen. *Hvis du har avslørt en ny region i Underverden vil den helt sikkert aktivere nye vesener...*

Deretter utfører du dine to handlinger og fullfører turen ved å gi den hvite terningen videre mot venstre, osv.

Bytt på å spille inntil laget ditt vinner eller taper (se „Målet med spillet“ på side 6). Spillet er slutt når du har gjort det.

**Husk:** Du taper spillet hvis du ikke fullfører piglinaktivitetene i tide, hvis det ikke er noen blokker igjen i ressurskuben eller hvis en spiller mister det siste hjertetegnet i sin livstracker. Du vinner spillet hvis du fullfører alle piglinoppdragene, avslører portalstripen og klarer å beseire end boss.

## IX. END BOSS

Når du har avslørt portalstripen, må du beseire end boss for å vinne spillet. Kjømp på samme måte som andre vesener. Men fordi end boss har mange liv (se end boss brettet), trenger du ikke å beseire den i én enkelt handling. Når du håndterer skade på end boss, flytter du hjertebrikken på end boss brettet så mange felt nærmere 0.

Når **total levetid for end boss er 0 eller lavere**, er banen gjennom Underverdenportalen fri! Du har **vunnet spillet**.





**Viktig:** Uansett hvilket tall som er kastet på vesenterningen, aktiviseres end boss og angriper deg i hver runde. Hvis det er andre vesener med terningtallet, vil disse også disse bli aktivert. Men ingen nye vesen vil bli spawnet.

End boss angriper på forskjellige måter, avhengig av tallet på terningkastet. Følg de tilhørende ikonene på end boss, og se **Wildfire og Den gamle hoglin** i Vesensordlisten, side 17.



## X. FLERE NIVÅER

Når du har vunnet spillet på nivå 1, øker du vanskelighetsgraden for neste spill! Spillereglene er de samme. Bare bretttoppsettet og spillmaterialet endres.

<b>Nivå 2</b> 	Tilføy 2 tilfeldige hogliner til vesener som venter i kø. Bruk Den gamle hoglin som end boss. Bruk den „lette“ siden av end boss-brettet. Resten av spilloppsettet er uendret.
<b>Nivå 3</b> 	Legg til 3 hogliner og 2 blusser på vesenlinjen. Velg din foretrukne end boss. Bruk modusen „lett“. Resten av spilloppsettet er uendret.
<b>Nivå 4</b> 	Sett en tredje spillebrett del på banen og sørg for at den er plassert riktig. Bruk The Wildfire som end boss i „vanskelig“ modus. Resten av spilloppsettet er uendret fra nivå 1 (du vil kun møte magmakuber, geists og endermenn).
<b>Nivå 5</b> 	Legg til alle gjenværende vesener på linjen (hoglins, blusser og wither-skjelett). Bruk Den gamle hoglin som end boss i „vanskelig“ modus. Resten av spilloppsettet er uendret fra nivå 1 (du bruker 2 deler til spillebrettet).

Nivånummeret (vanskelighetsgrad) bestemmes av spillkomponentene som brukes. Du kan gjøre spillet mer variert og vanskeligere ved å designe dine egne nivåer. Slik fungerer det:

- **Brettspill:** Bruk minst 2 spillebrett deler pluss start- og portalstriper (basisnivå 0). Hver ekstra spillebrett del øker nivået med 2.
- **Vesentyper:** Bruk alltid magmakuber, geists og endermenn (basisnivå 0). Hver ekstra vesentype (hoglins, blusser, wither-skjeletter) som du legger til øker nivået med 1.

- **End boss:** Wildfire og Den gamle hoglin er like kraftige. I hvert spill velger du ett av dem for å vokte Underverdenportalen. Hvis du bruker boss i "lett"-modus, økes nivået med 1. Hvis du bruker boss i "vanskelig" modus, økes vanskelighetsnivået med 2.

**Eksempler:** Et spill med 3 spillbrettdeler (+2), hoglins og blusser (+2), samt The Wildfire i „vanskelig“ modus (+2) tilsvarer vanskelighetsgrad 6. Et spill med 4 spillbrettdeler (+4), kun hoglins (+1) og en end boss i „lett“-modus tilsvarer også vanskelighetsgrad 6.

*Selvfølgelig kan du bryte reglene ovenfor for å skape ekstra skumle eller latterlig vanskelige scenarier. Hva med f.eks. å starte med forskjellige gjenstander? Eller spille uten magmakuber? Eller kjempe mot begge end bosses? Slå deg løs og del dine beste ideer med vennene dine!*

## XI. VESENSORDLISTE

### Magmakuber



De svake vesen har 2 liv. Når de aktiveres, flytter de opptil 2 felter og angriper en motspiller for 2 skader.

### Geist



De flygende vesnene har 2 liv. Når de aktiveres, flyttes de ett felt. De kan flytte over på lavafelt. Hvis de er innenfor angrepsområdet (2 felt), angriper de spilleren for 2 skader.



**Viktig:** Geist er ikke mulig å bekjempe med sverd, de er for høyt oppe i luften!

### Endermenn



De høye Endermenn har tre liv. Når de aktiveres, flytter de opptil 5 felt og angriper en motspiller for 2 skader.



**Viktig:** Endermenn kan ikke bekjempes med en bue; de er for kjappe og kommer til å unngå pilene dine!

### Hogliner



Hogliner er tøffe. De har 4 liv. Når de aktiveres, flytter de opptil 3 felter og angriper en motspiller for 2 skader. Når de tar skade, „skyver“ de spilleren inn på et tilstøtende felt som ikke er opptatt av et vesen. Du velger selv hvilket felt spilleren skal skyves inn på. Hvis det er et magmafelt, får spilleren ytterligere 1 skade. Hvis spilleren er fullstendig omgitt av vesener og/eller lavafelt, blir han/hun ikke dyttet og blir stående der han/hun er.

### Blazes



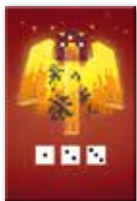
Blazes er hete skapninger. De har 4 liv og flytter seg ikke. Når de aktiveres, angriper de og gir 2 skader **på alle spillebrikker** innenfor rekkevidde (2 felter). Unngå å stå for nær, og spesielt ikke i en gruppe! Løp forbi dem så fort du kan, da utgjør de ingen fare.

### Wither-skjelett



De skumle Wither-skjelettene har 4 liv. Når de aktiveres, flytter de opptil 2 felter og angriper en motspiller for 2 skader. I tillegg skader angrepet 1 gjenstand i spillerens beholdning! Hvis du har blitt skadet av et annet wither-skjelett, kan du flytte en valgfri gjenstand til den nederste raden i beholdningen din. Du vil ikke kunne bruke den før du har reparert den. Hvis du flytter et stykke rustning, fjern alle hjerter fra det. Hvis dere bare har skadede gjenstander i beholdningen, skjer det ingenting.

## End boss: The Wildfire



Denne hete skapningen kan krysse lava og angripe deg på avstand. Avhengig av hvilket tall som er kastet, vil den bruke følgende angrep:

### LETT MODUS €20 LIV:

- Wildfire kan flyttes opptil 2 felt. Den kan flyttes til lavafelt. Deretter gir den **1 skade** på en spiller innenfor rekkevidde (3 felter).
- Wildfire kan flyttes opptil 2 felt. Den kan flyttes til lavafelt. Deretter gir den **2 skader** til en spiller innenfor rekkevidde (3 felt).
- Wildfire kan flyttes opptil 2 felt. Den kan flyttes til lavafelt. Deretter gir den **3 skader** til en spiller innenfor rekkevidde (3 felt).

### VANSKELIG MODUS €25 LIV:

- Wildfire kan flyttes opptil 2 felt. Den kan flyttes til lavafelt. Deretter gir den **1 skade på alle spillere innenfor rekkevidde** (3 felter).
- Wildfire kan flyttes opptil 2 felt. Den kan flyttes til lavafelt. Deretter gir den **2 skader** til en spiller innenfor rekkevidde (3 felt). I tillegg **skader** det 1 gjenstand i den angrepne spillerens beholdning. Flytt 1 valgfri gjenstand til nederste rad i beholdningen. Du vil ikke kunne bruke den før du har reparert den. Hvis du flytter et stykke rustning, fjern alle hjerter fra det. Hvis dere bare har skadede gjenstander i beholdningen, skjer det ingenting.
- Wildfire kan flyttes opptil 2 felt. Den kan flyttes til lavafelt. Deretter gir den **3 skader** til en spiller innenfor rekkevidde (3 felt). I tillegg må du **fjerne én blokk av hvilken som helst farge** fra det øverste laget av ressurskuben. Bruk de samme reglene som hvis du kastet med blokkterningen.

## End boss: Den gamle hoglin



Dette fryktingytende beistet angriper deg og angriper deg med stor kraft. Avhengig av hvilket tall som er kastet, vil den bruke følgende angrep:

### LETT MODUS €20 LIV:

- Den gamle Hoglin kan flytte opptil 3 felter. Deretter gir den **to skader** til en spiller ved siden av.
- Den gamle Hoglin kan flytte opptil 3 felter. Deretter gir den **3 skader** til en spiller ved siden av.
- Den gamle Hoglin kan flytte opptil 3 felter. Deretter gir den **4 skader** til en tilstøtende spiller.

### VANSKELIG MODUS €25 LIV:

- Den gamle Hoglin kan flytte opptil 3 felter. Deretter gir den **to skader** til en spiller ved siden av. Dette spesialangrepet **kan ikke blokkeres av rustningen!** Hvis du blir truffet, må du fjerne hjertebrikkene direkte fra livstracker, selv om du fortsatt har hjertebrikker på rustningen.
- Den gamle Hoglin kan flytte opptil 3 felter. Deretter gir den **3 skader** til en spiller ved siden av. Når den gjør det, „skyver“ den spilleren inn på et tilstøtende felt som ikke er lava og som ikke er opptatt av et vesen. Du velger feltet som spilleren skyves inn på. Hvis det er et magmafelt, får spilleren ytterligere 1 skade. Hvis spilleren er fullstendig omgitt av vesener og/eller lavafelt, blir han/hun ikke dyttet og blir stående der han/hun er.
- Den gamle Hoglin kan flytte opptil 3 felter. Deretter gir den **4 skader** til en tilstøtende spiller. I tillegg må du **fjerne én blokk av hvilken som helst farge** fra det øverste laget av ressurskuben. Bruk de samme reglene som hvis du kastet med blokkterningen.



# MINECRAFT

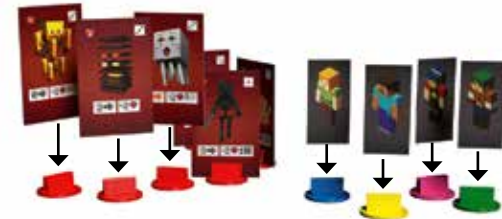
## PORTAL DASH

FI

*Minecraft: Portal Dash -pelissä sinun täytyy paeta Minecraftin tulisesta Hornasta. Käytä varusteitasi ja hupenevia paikallisia resursseja viisaasti kohdatessasi kammottavan hirviöjoukon. Pääsettekö ajoissa Hornaportaaliin ja löydättekö yhdessä tienne turvaan?*

### I. ENNEN ENSIMMÄISTÄ PELIÄ

Irrota varovasti kaikki osat alustoista. Aseta kaikki 20 hirviötä punaisiin jalustoihin. Loput 4 jalustaa (vaaleanpunainen, sininen, keltainen, vihreä) ovat pelinappuloihin. Jokainen pelaaja valitsee värin ja yhden kahdeksasta pelihahmosta (hahmojen kaltaisia) ja kokoaa pelinappulansa. Voit yhdistellä niitä ennen jokaista peliä.



### II. VALMISTELU

Nämä ohjeet koskevat **tasoa 1**, jota suositellaan ensimmäiselle pelillesi. Tasojen 2-5 asetusten muutokset löytyvät sivulta 61.

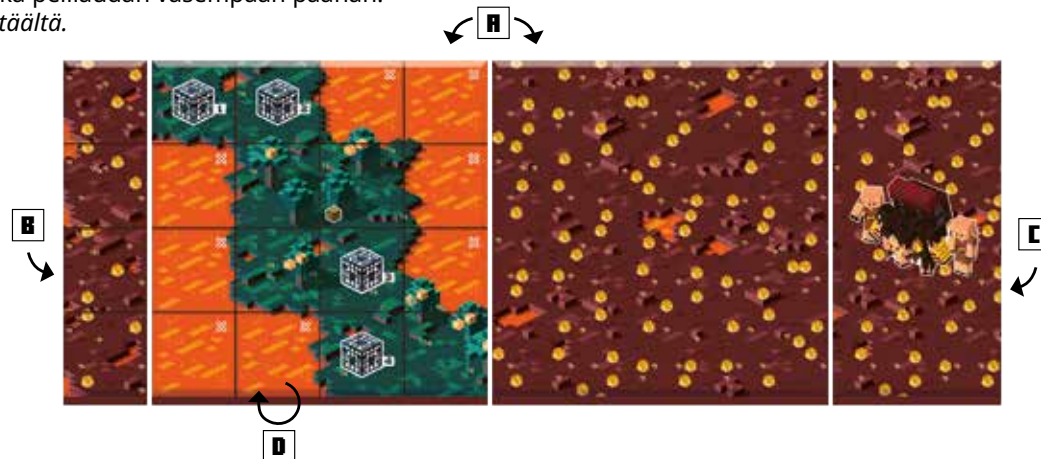
#### 1 PELILAUTA:

- A.** Sekoita **8 pelilautalaattaa** kuvapuoli alaspäin ja valitse niistä **2 satunnaisesti**. Aseta ne keskelle pöytää radanomaisesti **kuvapuoli alaspäin**. Poista jäljellä olevat pelilautalaatat. Niitä ei käytetä tasolla 1.
- B.** Aseta aloitusliuska pelilaudan vasempaan päähän. *Seikkailusi alkaa täältä.*



- C.** Aseta portaaliliuska **kuvapuoli alaspäin** pelilaudan oikeaan päähän. *Tässä sinun on mentävä portaalin läpi ja palattava turvaan Ylämaailmaan.*

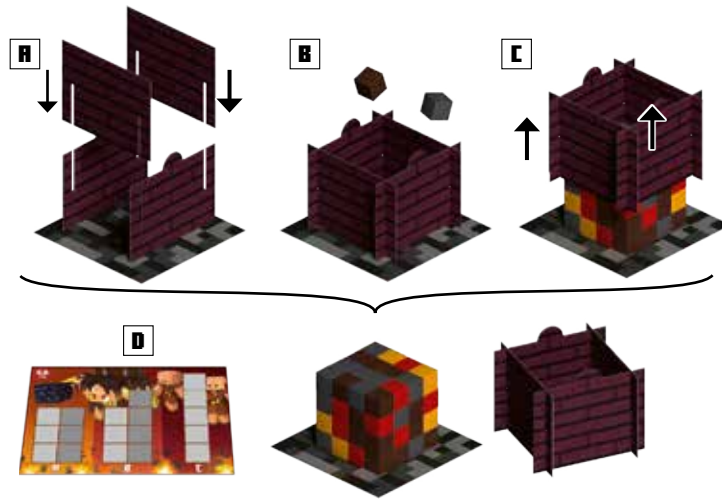
**Tärkeää:** Varmista, että laatat on kohdistettu oikein. Niiden tulee muodostaa yhtenäinen maisema.

- D.** Käännä aloitusliuskan vieressä oleva laatta oikein päin ja varmista, että se pysyy oikeassa linjassa.



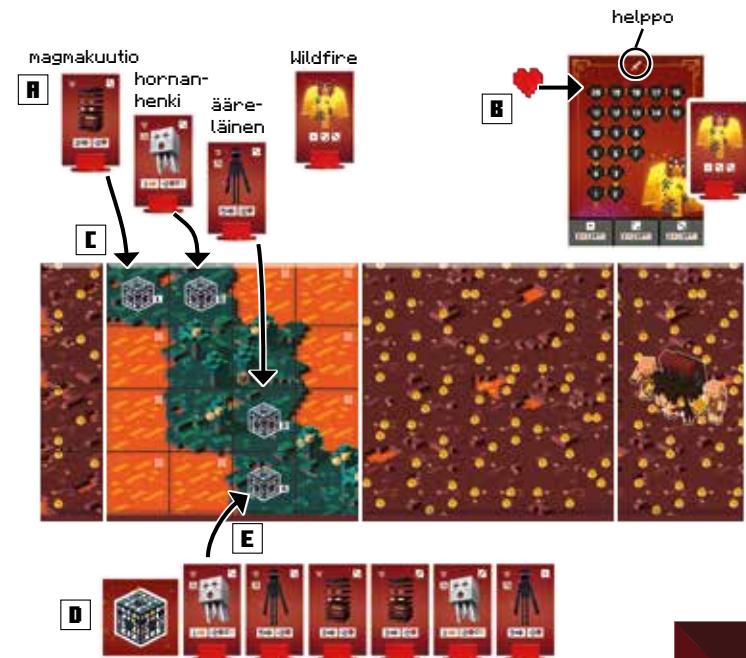
## 2 RESURSSIKUUTIO

- A.** Aseta **kuutioalusta** pelilaudan viereen. Kokoa 4-osainen **tukirakenne** ja aseta se kuutioalustalle.
- B.** Täytä se 64 puukuutiolla (16 punaista, 16 harmaata, 12 kultaista, 12 ruskeaa, 8 mustaa) satunnaisessa järjestyksessä. Sekoita kevyesti niin, että kuutioista muodostuu yksi suuri kuutio.
- C.** Poista tukirakenne nostamalla ylös läpistä. Aseta se resurssikuution viereen. Tähän laitat käytetyt kuutiot.
- D.** Aseta piglin-lauta kuutioiden viereen. Varmista, että siinä näkyy pelaajien lukumäärää vastaava kuva (  tai  ). Viimeistelläksesi *Hornaportaalin ja paetaksesi turvaan, sinun on käytävä kauppaa syntyperäisten piglinien kanssa, jotka asuvat Hornassa.*



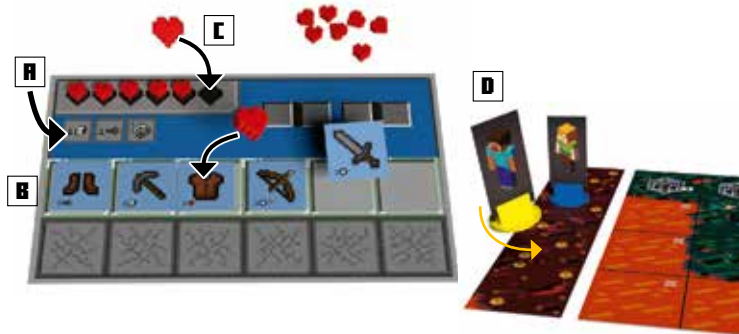
## 3 HIRVIÖT

- A.** Ensimmäisessä pelissä pelaat seuraavia hirviöitä vastaan: 3 magmakuutiota, 3 hornanhenkeä ja 3 ääreläistä. Pelissä on myös mukana **Wildfire**, tämän pelin pääpomo. *Se vartioi Hornaportaalii. Voittaaksesi pelin sinun on kukistettava se.* Aseta muut hirviöt sivuun (3 hoglinia, 3 lieskaa, 3 hornaluurankoa ja Muinainen Hoglin). Et tarvitse niitä tässä pelissä.
- B.** Aseta **Wildfire pääpomon pelialusta** lähelle portaaliliuskaa. Varmista, että se näyttää tasoa (  ). Aseta Wildfire-hirviö sen päälle. Aseta yksi sydänlaatta pääpomon elämänsuraimen ruutuun 20.
- C.** Valitse sattumanvarainen **magmakuutiohirviö** ja aseta se kuvapuoli ylöspäin olevan pelilaudan hirviöluojaruutuun 1. Aseta satunnainen **hornanhenki** hirviöluojaruutuun 2 ja satunnainen **ääreläinen** hirviöluojaruutuun 3.
- D.** Rakenna jäljelle jääneistä magmakuutioista, hornanhengistä ja ääreläisistä **jono**, asettamalla ne **sattumanvaraiseen järjestykseen** pelilaudan viereen. Aseta hirviöluoja jonon toiseen päähän. Se merkitsee jonon alkua. *Pelin aikana, kun hirviö luodaan, ota se jonon alusta. Kukistetut hirviöt lisätään jonon päähän.*
- E.** Jos kuvapuoli ylöspäin olevassa pelilaudan osassa on enemmän kuin 3 luojaruutua, täytä ne jonon hirviöillä aloittaen **ensimmäisestä** jonossa olevasta.



#### 4 OMA VARASTO

- A. Jokainen pelaaja ottaa **yhden neljästä tavaruettelolauloista**, joka vastaa omaa pelinappulan väriä.
- B. Pelaajat ottavat myös **5 omanväristä esinelaattaa**. Laita nämä mihin tahansa järjestykseen tavaruettelon **ylimmän** rivin 5 kohtaan.
- C. Aseta **48 sydänpelimerkkiä** pelilaudan viereen kaikkien pelaajien ulottuville. Jokainen pelaaja ottaa **7 sydäntä**. Laita 6 sydänpelimerkkiä tavaruettelon elämänseuranta kohtaan. Aseta viimeinen sydänpelimerkki nahkaista rintalevyä vastaavaan esineeseen.
- D. Ota lopuksi valitsemasi pelinappula (joka koostuu valitsemasi värisestä jalustasta ja pelihahmosta) ja laita se aloitusliuskalle.
- Vinkki: Sovi ennen pelin aloittamista, mistä kohdasta aloitusliuskaa kukin pelaaja aloittaa. Useampi pelaaja (tai jopa kaikki teistä) voivat aloittaa samasta aloitusruudusta!*



#### 5 ESINEET

- A. Ota **8 Horniittiesinettä** (tumma tausta) ja aseta ne kuvapuoli **ylöspäin**.
- B. Sekoita loput 40 esinettä (valkoinen tausta) ja laita ne pinoon. Jätä tilaa poisheitettävälle pinolle.



#### 6 LISÄMATERIAALIT

- A. Laita **arkkupelimerkit** pinoon esinepinon viereen. Aseta 1 arkkupelimerkki kuvapuoli ylöspäin olevan pelilaudan ruutuun.
- B. Ota esiin **pelaajan apualustat** omalla kielelläsi („Pelivuoron vaiheet“ ja „Kuution väriominaisuudet“). Pidä **6 mustaa taistelunoppaa** käden ulottuvilla.
- C. Päätäkää, kuka pelaa ensimmäisenä. Tämä pelaaja ottaa **2 valkoista noppaa**.



### III. PELIN TAVOITE

**Pelaatte joukkueena – voitatte tai häviätte pelin yhdessä.**

- **Voitat** pelin, jos onnistut ylittämään kaikki pelilaudat, käännät portaaliliuskan kuvapuoli ylöspäin ja **kukistat** siellä odottavan pääpomon. Voidaksesi kääntää portaaliliuskan kuvapuoli ylöspäin, sinun on ensin suoritettava **3 piglin-tehtävää**, jotka näkyvät piglin-laudalla.

*Syntyperäiset piglini louhivat myös kuutioita Hornassa. Jos autat heitä ja suoritat heidän tehtävänsä, he vaihtavat obsidiaania, jota tarvitset aktivoiaksesi Hornaportaalin. Mutta sinun on toimittava nopeasti. Aina kun tietty määrä kuutioita on käytetty loppuun, yksi piglineistä katoaa. Suorita heidän tehtävänsä mahdollisimman nopeasti!*

- **Häviät** pelin, jos **et pysty suorittamaan piglin-tehtäviä ajoissa**. Tehtävä A on suoritettava ennen kuin resurssikuution ylin kerros on tyhjentynyt. Tehtävä B on suoritettava ennen kuin taso 2 on tyhjentynyt ja tehtävä C on suoritettava loppuun ennen kuin taso 3 on tyhjennetty. Lisätietoa löytyy sivulta 59.
- **Häviät** myös, jos **kaikki 64 resurssikuutiota on käytetty loppuun**.
- **Häviät**, jos joku pelaajista **poistaa viimeisen sydänmerkin elämänsuuraimestaan**. Auta ja suojele toisia ja pidä koko ajan silmällä elämänpisteitäs!

### IV. PELAAMINEN

Pelivuoro siirtyy myötöpäivään, kunnes voitat tai häviät pelin. Aktiivinen pelaaja ottaa kaksi valkoista noppaa. Jokainen vuoro koostuu seuraavista vaiheista, jotka on selitetty yksityiskohtaisesti ohjeiden seuraavassa osassa:

#### 1 HEITÄ VALKOISIA NOPPIA JA TARKISTA NIIDEN TULOKSET.

- **Kuutionoppa** (värit ja „?“) poistaa yhden värikuution resurssikuutiosta.
- **Hirviönoppa** (numerot 1 – 3) aktivoi tämän numeron jokaisen hirviön tai luo uusia hirviöitä.

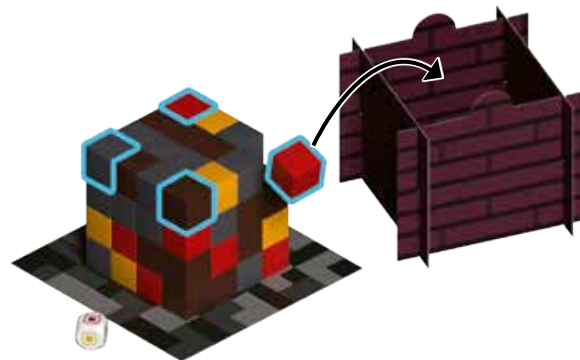
#### 2 SUORITA 2 TOIMINTOA. VAIHTOEHTOSI OVAT:

- Valitse perustoiminto: valitse yksi kolmesta suoritettavasta perustoiminnosta (voit halutessasi suorittaa saman toiminnon kahdesti).
- Valitse käyttää esineitäsi: Jokainen esine mahdollistaa tehokkaan toiminnan. Toimenpiteen suorittaminen vahingoittaa esinettä, ja se on korjattava toisella toimenpiteellä, ennen kuin sitä voidaan käyttää uudelleen. *Myöhemmin pelin aikana löydät uusia, entistä tehokkaampia esineitä. Vaurioituneen esineen korjaamisen sijaan voit vaihtaa sen.*

#### 3 KUN OLET SUORITTANUT 2 TOIMINTOA, ANNA KAKSI VALKOISTA NOPPIA VASEMMALLA PUOLELLASI OLEVALLE PELAAJALLE. HÄNESTÄ TULEE AKTIIVINEN PELAAJA.

### V. KUUTIONOPPA

Heitä vuorollasi kahta valkoista noppaa. Tarkista ensin **kuutionopan** tulokset (värit ja „?“). Jokaisen vuoron aikana on louhittava (poistettava) yksi vastaavan värinen kuutio resurssikuutiosta. Hävitä se tukirakenteeseen.



**Seuraavat säännöt ovat voimassa:**

- Kuution on **oltava näkyvissä**. Kuutiot ovat näkyvissä, jos niiden **yläpuoli** ja vähintään **kaksi** muuta sivua ovat näkyvissä. *Ensimmäisellä kierroksella ainoastaan ylimmän kerroksen kulmakuutiot ovat näkyvissä.* Yllä olevassa kuvassa nämä kuutiot on korostettu sinisellä reunuksella.
- Hävitettävän kuution on oltava **heitettyä väriä**.



3. Sinun on valittava **ylimmästä kerroksesta** heittämäsi värinen kuutio, **jossa on näkyvissä vähintään yksi tämän värinen kuutio**. Jos kyseisessä kerroksessa on näkyvissä useita kuutioita, valitse yksi niistä.

4. **Erikoistapaus „?”**: Jos heität villin kortin „?”, valitse mikä tahansa näkyvissä oleva värikuutio ylimmästä kerroksesta ja louhi se.

Jos vieritetyn värin kuutioita ei ole näkyvissä, olet onnekas! Sinun ei tarvitse poistaa kuutiota tällä vuorolla. Jos heität nopalla „?”-merkin, sinun on aina poistettava kuutio.

## VI. HIRVIÖNOPPA

Tarkista hirviönopan tulos (numerot 1-3). Hirviönoppa aktivoi hirviöitä pelilaudalla tai luo sinne uusia. Tarkista ensin, löytyykö pelilaudalta heittämäsi numeron hirviöitä. Hirviön numero **on painettu hirviön oikeaan yläkulmaan**.

Aktivoi kaikki kyseisen numeron hirviöt.

**Seuraavat säännöt koskevat hirviöiden aktivointia:**

1. Aktivoi yksitellen jokainen nopan silmälukua vastaava hirviö. Voit valita niiden aktivointijärjestyksen.
2. Suorita jokaisen aktivoitujen hirviöiden kohdalla **kaikki** hirviön alapuolella olevat toiminnot vasemmalta oikealle. Useimmat hirviöt liikkuvat lähemmäksi ja hyökkäävät, jos ne ovat riittävän lähellä.
3. Tärkeää: Kunkin hirviötyypin erityissäännöt löytyvät hirviösanastosta sivulta 62.

### Liikkuminen

Hirviön **vieressä** oleva luku osoittaa, kuinka monta askelta ne voivat liikkua. Ne liikkuvat aina **vaaka- tai pystysuunnassa** ruudusta toiseen, eivät koskaan vinottain. Hirviöt eivät pääse laava-alueelle (merkitty **X** merkillä), mutta ne ohittavat kaikki muut esteet. **Poikkeus**: Tietyt hirviöt, kuten **hornanhenki** ja **Wildfire**, osaavat lentää. Lentämisen ansiosta nämä hirviöt voivat ylittää laava-alueita. Niiden liike näkyy kuvakkeen väristä.



Hirviöt tukkivat ruudut, joissa ne ovat. Hirviöt **eivät voi siirtyä ruutuun, jossa on toinen hirviö tai jossa on vähintään yksi pelaajan nappula**. Hirviöt hyökkäävät viereisestä ruudusta.

### Kohdehaku

Hirviöt liikkuvat aina **lyhintä tietä** hyökätäkseen yhden tiimisi jäsenen kimppuun. Ne liikkuvat aina heitä lähimpänä olevaa pelaajaa kohti. Laske, kuinka monta ruutua hirviön ja kunkin pelinappulan välissä on, jotta saat selville lähimmän kohteen. **Jos etäisyys on sama useaan pelinappulaan**, aktiivinen pelaaja päättää, kuka pelaajista on kyseisen hirviön kohteena.

Liikuta aktivoitua hirviötä lyhintä reittiä pitkin ruudusta toiseen, kunnes:

- Se on käyttänyt kaikki käytettävissä olevat askeleet (kuvakkeen vieressä olevan numeron mukaan) tai
- Se on pelaajan nappulan hyökkäysalueella.

Hirviön ei tarvitse kulkea suoraan kohti maalia. Koska useimmat hirviöt eivät pääse liikkumaan laava-alueilla tai varattuihin ruutuihin, niiden on liikuttava niiden ympäri.

### Hyökkäysalue

Useimmat hirviöt voivat hyökätä vain pelinappulan **vieressä** olevasta ruudusta. Kuitenkin hornanhenget, lieskat ja Wildfire voivat hyökätä kauempaa. Näet hirviöt, joilla on isompi hyökkäysalue, niihin (tai pääpomon pelilautaan) painetusta kuvakkeesta. Vieressä oleva numero osoittaa etäisyyden (ruutujen määrän), josta käsin ne voivat hyökätä. Laske hirviön ja maalitaulun välissä olevat ruudut samoin kuin liikkeessa, sekä pysty- että vaakasuorassa. Hyökkäyksen ei tarvitse seurata suoraa reittiä, vaan se voi muuttaa suuntaa. Jos pelaajan nappula on riittävän lähellä, se on hyökkäysalueella. Hirviö pysähtyy senhetkiseen ruutuunsa.

### Hyökkäys

Jos vähintään yksi pelinappula on hirviön hyökkäysalueella, se hyökkää ja tekee vahinkoa. Seuraavat säännöt ovat voimassa:

1. Hirviö vaurioittaa vain **yhden pelaajan** nappulaa.
2. Jos useamman pelaajan nappulat ovat hyökkäysalueella (esim. jos ne ovat samassa ruudussa), aktiivinen pelaaja valitsee, kumpi pelinappula vahingoittuu.

3. Negatiivinen numero hirviön vieressä ilmaisee sen tekemän **vahingon määrän**. Hyökätty pelaaja **poistaa yhtä monta sydäntä** elämänseurannastaan.

4. **Tärkeää:** Poista ensin sydämet varusteista (sydänkuvakkeilla varustetut esineet). Jos sydänkuvakkeilla varustettuja esineitä ei ole jäljellä, aloita sydänten poistaminen elämänseurannasta.

Noudata jokaisen nopan silmälukua vastaavan hirviön kohdalla edellä olevia kohdehaku-, liike-, hyökkäysalue- ja hyökkäysvaiheita, kunnes olet aktivoinut jokaisen hirviön. Tämä voi johtaa siihen, että samaa pelaajaa kohtaan hyökätään useamman kerran saman vuoron aikana.

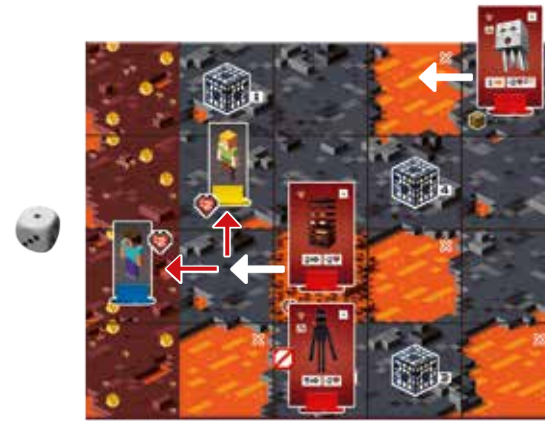
**Muista:** Kun pelaaja on poistanut viimeisen sydämensä, hän häviää pelin! *Varo joutumasta vahingossa vaarallisiin tilanteisiin.*

**Esimerkki 1:** Alex heittää silmäluvun 3 ja aktivoi hornanhengen ja magmakuution. Magmakuutiolla on kaksi liikettä ja liikkuu kohti Steveä, koska hän on lähempänä kuin Alex. Kun magmakuutio on liikkunut 2 ruutua, se on Steven vieressä. Steve kärsii kahdesta vahingosta (-2 ♥), ja Steve menettää kaksi sydäntä. Hornanhengi on jo Alexin hyökkäysalueella (2 ☀), joten se pysyy paikallaan. Se aiheuttaa kaksi vahinkoa Alexille (-2 ♥) Ääreläisellä on nopan numero 2, eikä sitä ole aktivoitu.



**Esimerkki 2:** Steve heittää silmäluvun 1 ja aktivoi kaikki 3 hirviötä laudalla. Alex ja Steve sopivat aktivoivansa ääreläisen ensin. Se ei voi liikkua, koska laava ja varattu tila tukkivat sen. Seuraavaksi he aktivoivat magmakuution. Se liikkuu yhden ruudun ja on nyt sekä Alexin että Steven vieressä. Se hyökkää, ja Alex ja Steve päättävät, kuka pelaajista saa magmakuutiosta 2 vahinkoa.

**Huomaa:** Vaurioita ei voi jakaa pelaajien kesken! Viimeiseksi, hornanhengi liikkuu, mutta se ei ole kummankaan pelaajan hyökkäysalueella. Se ei voi hyökätä.



## Hirviön luonti

**Jos nopan silmäluku ei vastaa pelissä olevaa hirviötä, pelilaudalle ilmestyy uusi hirviö.**

Ota **hirviö** jonon etuosasta ja aseta se tyhjään hirviönluontiruutuun (🎲) pelilaudalle. Jos käytössä on useita tyhjiä hirviönluontiruutuja, aseta se **aktiivista pelaajaa lähimpänä olevaan ruutuun**.

Jos pelilaudalla ei ole tyhjiä hirviönluontiruutuja, olet onnekas! Uutta hirviötä ei ole luotu. Jono pysyy muuttumattomana.

**Tärkeää:** Äskettäin luotua hirviötä ei ole aktivoitu. Jokaisella vuorolla yksi tai useampi hirviö aktivoituu tai uusi hirviö luodaan, mutta ei koskaan molempia.

**Esimerkki 3:** Alex heittää silmäluvun 2. Pelilaudalla ei ole kyseisen numeron hirviötä. Alex ottaa etummaisesta hirviön jonosta ja asettaa sen lähimpänä omaa pelinappulaansa olevaan hirviöluontiruutuun. Mitään muuta ei tapahdu.

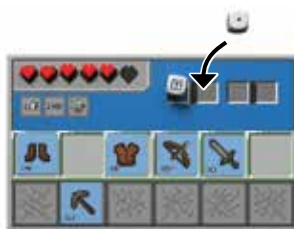


## VII. SINUN TOIMINTOSI

Kun olet heittänyt valkoista noppaa ja ratkaissut siihen liittyvät efektit, suorita toimintosi. Aseta ensin valkoinen noppa varusteluettelon varattuihin paikkoihin.

**Valitse ja suorita** seuraavaksi **kaksi toimintoa**. Voit valita joko perustoiminnot tai käyttää esineitäsi.

Joissakin toiminnoissa on useita vaiheita. Valkoisen nopan avulla pysyt ajantasalla: Ennen kuin valitset ja suoritat ensimmäisen toimintosi, työnnä yhtä valkoista noppaa vasemmasta ruudusta oikealle. Viimeistele sitten kyseisen toiminnon suorittaminen. Kun olet valmis, työnnä toista valkoista noppaa oikealle ja suorita toinen toiminto.



## Esineet

Voit suorittaa tehokkaita toimintoja esineidesi avulla. Kutakin esinettä voi käyttää vain kerran, ennen kuin se vaurioituu. Vahingoittuneet esineet siirretään **tavaraluettelon alimmalle** riville. Alarivin esineitä ei voi aktivoida toiminnon suorittamiseksi. Vahingoittunut esine on korjattava ensin ja siirrettävä sitten takaisin käyttökelpoisten esineiden yläriville (katso Vaihtoehdo A kuutioille, sivu 58).



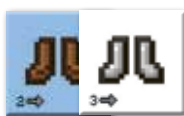
Pelin aikana löydät toisinaan **uusia esineitä** kukistamalla hirviön, kaivamalla kultaharkon tai avaamalla aarrearkun. Aina kun löydät esineen:

1. Vedä **2 päällimmäistä esinekorttia** pinosta ja näytä ne. **Valitse säilytettävä kortti** ja heitä toinen kuvapuoli ylöspäin pois heitettyjen pinon.
2. Aseta uusi esine **vapaaseen paikkaan** tavaraluettelon **yläriville (aktiivinen)**. Luettelossa on tilaa **enintään 6 esineelle**.
3. Jos sinulla on jo 6 esinettä, **poista** yksi, jotta voit säilyttää uuden esineen. Valitse jokin vanhoista esineistäsi ja hävitä se. Aseta uusi esine tälle paikalle tavaraluettelon aktiiviselle riville. Jos haluat mieluummin säilyttää kaikki vanhat esineet, hävitä uusi.

### Tärkeää:

- Voit korvata minkä tahansa esineen millä tahansa muulla esineellä – sinun ei esim. tarvitse vaihtaa miekkaa toiseen! Sinulla voi olla useita miekkoja tai ei yhtään.
- Aseta **uusi esine aina aktiiviselle riville**, vaikka vaihtaisitkin vaurioituneen esineen.
- Jos vaihdat yhden aloittamistasi esineistä (samanvärisen kuin pelaajan nappula), poista se pelistä kokonaan sen sijaan, että laitat sen poistopinoon: jos joudut sekoittamaan poistopinon luodaksesi uuden esinepinon pelin aikana, et halua ottaa mukaan vähemmän tehokkaita aloitusesineitä.

## Saappaat: Liikkuminen



Saappaat mahdollistavat liikkumisen pelilaudalla. Vieressä oleva numero osoittaa, kuinka monta ruutua pelinappulaasi voidaan siirtää tällä toiminnolla. Voit siirtyä enintään saman määrän ruutuja.

Voit liikkua vain pysty- tai vaakasuunnassa, et koskaan vinottain. **Et** saa siirtyä ruutuun, jossa on hirviö tai laavaruutu (merkitty **X**).

Voit siirtyä ruutuun, jossa on muita pelaajia. **Vinkki:** Joskus useamman pelaajan käyttäminen samassa ruudussa tarjoaa etuja. Esimerkiksi kun hirviö hyökkää sinua vastaan, voit valita, kuka pelaajista ottaa vahingon vastaan.

## Erikoisruudut

### ESTEET

- **Laavaruutuun** (merkitty **X**) ei voi koskaan astua tai ohittaa.
- Voit siirtyä magma-ruutuun (merkitty **🔥**), mutta tällöin saat yhden vaurion ja menetät yhden sydämen. **Tärkeää:** Vain ruutuun meneminen aiheuttaa vahinkoa. Vahinkoja ei tule, kun lepäät ruudussa tai poistut sieltä.
- Sieluhiekka-alueelle **siirtymiseen tarvitaan 2 vaihetta** (merkitty **↔ 2**).

**Esimerkki:** Alex käyttää timanttisaappaitaan liikkumiseen. Ensin ne siirtyvät magma-alueelle (1 askel). Ne saavat 1 vaurion. Sitten ne siirtyvät Steven varaamaan ruutuun (1 askel). Lopuksi ne siirtyvät sieluhiekka-alueelle (2 askelta). He ovat käyttäneet kaikki timanttikenkiensä neljä vaihetta.



**HORNIITTISAAPPAILLA** pääsee magma- ja sieluhiekka-alueille (ei laava-alueille) aivan kuin ne olisivat tavallisia ruutuja. Et joudu kärsimään vaurioista ja käytät vain 1 askeleen.

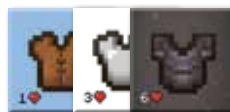
### ARKKUREAKTUT



Jos pysähdyt **liikkeesi loputtua** ruutuun, jossa on **arkkumerkki**, voit avata kyseisen arkun. Poista pelimerkki pelilaudalta ja palauta se.

**Jokainen pelaaja saa** välittömästi uuden esineen. Jokainen pelaaja ottaa **kaksi laattaa** pinon päältä. Paljasta 2 esinettäsi. Valitse **yksi**, jonka haluat säilyttää. Hävitä toinen. Aseta uusi esine tavaraluettelon aktiiviselle riville. Jos sinulla on jo 6 esinettä, hävitä yksi niistä (katso kohta Esineet, sivu 55).

## Suojavaruste: Lisäelämäkohdat



Suojavarusteen osat ovat **passiivisia varusteita**, joiden avulla saat lisää elinikää ja pystyt selviämään paremmin vaurioista. Ne **eivät** anna sinun suorittaa **toimintoa**. Vieressä oleva numero osoittaa, kuinka monta ylimääräistä sydänmerkkiä suojarusteeseen voidaan asettaa. Kun saat uuden suojarusteen, laita se aktiiviselle riville ja aseta välittömästi suurin **sallittu määrä** sydämiä esineeseen.

Aina kun saat magmalle astumisesta tai hirviöhyökkäyksestä johtuvaa vahinkoa, sinun on ensin poistettava suojarusteiden sydänmerkit, kunnes yhtään ei enää ole jäljellä. Jatkan sitten poistamalla sydämet elämänseurannasta. Jos sinulla on useita suojarusteita, voit valita, missä järjestyksessä poistat näistä esineistä sydämet. Kun suojaruste on „tyhjä“ (sen päällä ei ole enää sydänmerkkejä), siirrä se alimmalle tavaraluettelon riville. Suojavaruste on nyt vaurioitunut. Kun korjaat sen, siirrä se aktiiviselle riville ja **täytä suurin sallittu sydänmäärä**.

Voit korjata osittain vaurioituneen suojarusteen. Jos korjaat aktiivisella rivillä olevaa suojarustetta, täytä se vain sydämillä.

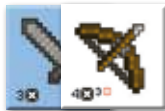




**HOUSUT** ovat erityinen **yhdistelmä saappaita ja suojarusteita**. Kun löydät housut, voit valita, haluatko käyttää niitä liikkumiseen vai

suojarusteena. Tämä osoitetaan ➡-tai

♥-kuvakkeella. Jos valitset ♥, aseta siihen merkitty määrä sydämiä. **Tärkeää:** Aina kun korjaat housut, valitset uudelleen, käytätkö niitä liikkeeseen vai suojarusteena. Käännä laattaa niin, että oikea symboli on oikein päin, kun asetat sen aktiiviselle riville.



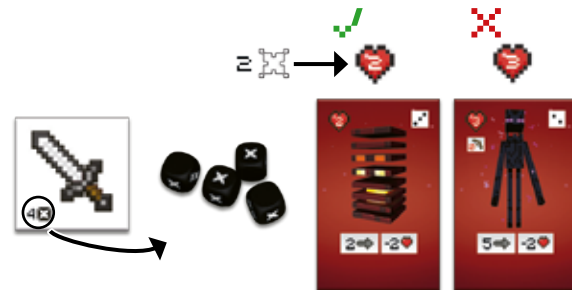
### Miekat ja jouset: Taistelu hirviöitä vastaan

Miekkojen ja jousien avulla voit taistella hirviöitä vastaan. Vieressä oleva numero osoittaa, kuinka monta mustaa taistelunoppaa saat heittää taistelussa.

Sinun on oltava **hyökkäysalueella** hyökätäksesi kohteeseen:

- **Miekan** avulla voit hyökätä pelinappulan **vieressä** olevan hirviön kimppuun.
  - **Jousi** auttaa sinua hyökkäämään kaukaa. Jousen **hyökkäysalue** ilmaistaan numerolla kohteen vieressä (yleensä 3 ruutua). Laske ruudut aloittaen mistä tahansa pelihahmosi vieressä olevasta ruudusta, laskien hirviöruutuun asti. (Jousi voi kulkea vain pysty- ja vaakasuunnassa ja vaihtaa suuntaa tarvittaessa.)
1. Valitse ensin hirviö, jota vastaan haluat hyökätä, ja työnnä ase jonka kanssa taistelet, alimmalle tavaraluettelon riville.
  2. Heitä seuraavaksi yhtä montaa mustaa **taistelunoppaa**, joka vastaa aseesi numeron vieressä olevaa numeroa. Laske osumien määrä (✖).

Jotta voitat hirviön, sinun on heitettävä vähintään yhtä monta silmälukua kuin hirviön henki yhteensä (hirviöön painettu numero).



**Jos heitit vähemmän osumia**, ikävä juttu! Hirviö selviytyi taistelusta ja jää laudalle. Aseesi on vaurioitunut, mutta sillä ei ole muita seuraamuksia. *Voit yrittää myöhemmin uudelleen.*

**Jos sait hirviön elämiä vastaavaan määrään osumia tai enemmän**, olet voittanut hirviön! Poista se pelilaudalta ja aseta se hirviöjonon päähän. **Palkinnoksi** saat välittömästi **uuden esineen**. Vedä pinosta kaksi ylintä esinekorttia ja pidä yksi niistä. Aseta toinen poistopinoon.

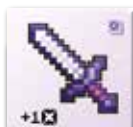
#### Tärkeää:

- Hirviö paranee jokaisen taistelun jälkeen! Jos et voita hirviötä yhdellä toiminnolla, yritä myöhemmin uudelleen. Katso kuitenkin sivulta 61 ohjeet pääpomon lyömiseen.
- Jotkut hirviöt ovat **immuuneja tietyille hyökkäyksille**. Esimerkiksi hornanhenget lentävät, joten et pääse niihin käsiksi miekallasi (✖). Ääreläisiä vastaan ei voi hyökätä jousilla (✖).



Jos taistelet **HORNITTIMIEKALLA**, voit heittää minkä tahansa määrän taistelunoppia yhdellä kertaa. Heitä ensin kaikki kuusi taistelunoppaa. Valitse ne, jotka haluat heittää uudelleen saadaksesi paremman tuloksen. Laske vasta toisen heittovuoron jälkeen tehtyjen osumien kokonaismäärä.

## Lumoukset: Esineiden parannukset



Laatat **ovat lumouksia**. Kun paljastat lumouksen, voit säilyttää sen vain, jos omistat vähintään yhden vastaavan tyyppisen esineen.

Jos näin on, valitse yksi lumottava esine. Aseta lumoamislataa valitun esineen päälle hieman vinoon, jotta näet edelleen esineen arvot.

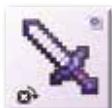
Lumous parantaa esineen toimintaa. Aina kun käytät tai korjaat lumottua esinettä, lumous pysyy paikallaan.

**Tärkeää:** Kun lumoot vaurioituneen esineen, se **korjaantuu välittömästi**. Laita se tavaraluettelon aktiiviselle riville.

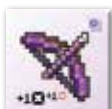
## Lumoukset



Tämän lumouksen voi kiinnittää ainoastaan miekkaan (mikä tahansa materiaali). Kun hyökkäät tällä miekalla, heitä ylimääräistä taistelunoppaa. Jos se lumoo horniittimiekan, heitä kaikki kuusi taistelunoppaa ja heitä yksi noppa uudelleen, niin saat seitsemännen nopanheiton.



Tämä on myös miekkalumous. Kun taistelet tämän lumotun miekan kanssa, voit heittää uudelleen minkä tahansa määrän taistelunoppia yhden kerran. Laske osumat vasta, kun olet heittänyt noppia uudelleen. Lumotun horniittimiekan avulla voit heittää uudelleen kahdesti.



Tämän lumouksen voi kiinnittää vain jouseen. Aina kun hyökkäät lumotulla jousella, heitä yksi ylimääräinen taistelunoppa. Lisäksi lumotun jousen hyökkäysalue kasvaa yhdellä.



Tämä lumous voi lumota vain saappaita (mikä tahansa materiaali). Kun liikut lumottujen saappaiden kanssa, saat liikkua vielä kaksi ruutua.



Tämä on myös saappaiden lumous. Lumottujen saappaiden avulla voit siirtyä magma- ja sieluhiekka-alueille (ei laava-alueille) aivan kuin ne olisivat tavallisia ruutuja. Et joudu kärsimään vaurioista ja käytät vain 1 askeleen.

## Hakut:

### Kuutioiden louhiminen



Hakku mahdollistaa kuutioiden louhimisen resurssikuutiosta. Vieressä oleva numero osoittaa louhittavien kuutioiden enimmäismäärän. **On hyväksyttävää** louhia **vähemmän** kuin maksimimäärä kuutioita.

Kun kuutiota louhitaan, sen on oltava esillä (ylä- ja vähintään kaksi sivua näkyvissä), mutta sitä voidaan louhia mistä tahansa kerroksesta.

Kun kuutio on louhittu, aseta se resurssikuution viereen. Kun louhiminen on lopetettu, **kuutiot on käytettävä heti**. Niitä **ei saa säilyttää** myöhempää käyttöä tai myöhempää pelivuoroa varten! Käytä kutakin kuutiota valitsemalla joko Vaihtoehto A tai Vaihtoehto B.

### Vaihtoehto A kuutioiden käyttöön:

#### Kuution väriominaisuudet

Jokaiselle kuution värille on määritetty kyky. Kun louhit yhden tai useamman kuution, voit aktivoida **välittömästi sen väriominaisuuden**. Kun se on ratkaistu, kuutio on käytetty **loppuun**. Hävitä se tukirakenteeseen.

#### **PUNAISET KUUTIOD: PARANEMINEN**

Kun aktivoit punaisen kuution, valitse kuka tahansa pelaaja (itsesi tai toinen pelaaja). Tämä pelaaja **täydentää elämänsä välittömästi**.

#### **HARMAAT KUUTIOD: KORJAAVA TOIMENPIDE**

Kun aktivoit harmaan kuution, valitse kuka tahansa pelaaja (itsesi tai toinen pelaaja). Tämä pelaaja korjaa välittömästi **kaikki esineensä**. He siirtävät kaikki esineensä alimmalta tavaraluetteloriviltä aktiiviselle riville ja täyttävät suojarusteiden kaikki sydämet.

### KELTAISET KUUTIOT: UUDET ESINEET

Kun käytät keltaista kuutiota, valitse kuka tahansa pelaaja (itsesi tai toinen pelaaja).

Kyseinen pelaaja saa välittömästi **uuden esineen**. Hän vetää kaksi päällimmäistä esinettä pinosta, säilyttää toisen ja hävittää toisen.



### MUSTAT KUUTIOT: HORNIITTIESINEET

Kun käytät mustaa kuutiota, valitse 1 vapaana oleva horniittiesine kuva ylöspäin. Ota sen jälkeen varovasti pinon 5 ylintä esinelaattaa paljastamatta niitä. Sekoita ne yhdessä horniittiesineen kanssa kuvapuoli alaspäin. Aseta sen jälkeen 6 laattaa kuvapuoli alaspäin pinoon.



Pelaaja, joka nostaa horniittiesineen, päättää, haluaako hän pitää sen vai hylätä sen. Jos hän päättää hylätä sen, laita se tavalliseen poistopinoon. Jos poistopino sekoitetaan uuteen tuotepinoon, horniittiesine on nyt avattu, eikä sinun tarvitse käyttää mustaa kuutiota päästäksesi käsiksi kyseiseen esineeseen.

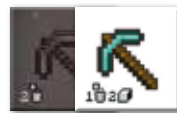
*Horniittiesineet ovat erittäin voimakkaita. Älä aliarvioi niitä! Sekoittamalla ne viiden ylimmän esineen sekaan, varmistat, että yksi kolmesta seuraavasta pelaajasta, jotka löytävät esineen, saavat sen.*

### RUSKEAT KUUTIOT: ESTEEN PEITTÄMINEN

Näitä erikoiskuutioita ei hävitetä käytön jälkeen. Sen sijaan asetat ne suoraan pelilaudalle. Valitse ensin mikä tahansa vapaa esteruutu (laava, magma tai sieluhiekka). Hirviö tai pelinappula ei voi olla ruudussa. Aseta kuutio esteruudun keskelle muuttamalla sen tavalliseksi ruuduksi. Sen päälle voidaan siirtää, se ei aiheuta vaurioita ja käyttää vain 1 askeleen. Kun siirrä pelinappulan peitettyyn ruutuun, aseta se suoraan ruskean kuution päälle.



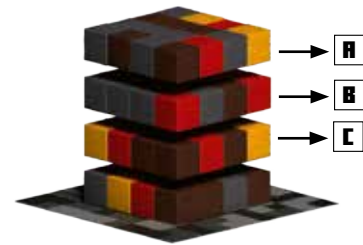
**Tärkeää:** Kun laava-alue on peitetty, hirviöt voivat myös siirtyä siihen, jos se on lyhimmän reitin varrella.



**ERITYISTEN HORNIITTI- ja TIMANTTIHAKKUJEN** ansiosta voit käyttää **käytettyjä kuutioita** uudelleen. Kun aktivoit jommankumman näistä esineistä, sen sijaan, että louhit kuution resurssikuutiosta, **sulje silmäsi** ja poimi tukirakenteesta yhtä monta pois heitettyä kuutiota, joka vastaa vieressä olevaa numeroa. Timanttihakku mahdollistaa jopa kahden lisäkuution louhimisen tukirakenteesta. Kaikki louhitut kuutiot on käytettävä välittömästi joko niiden kykyjen vuoksi tai piglin-tehtäviin.

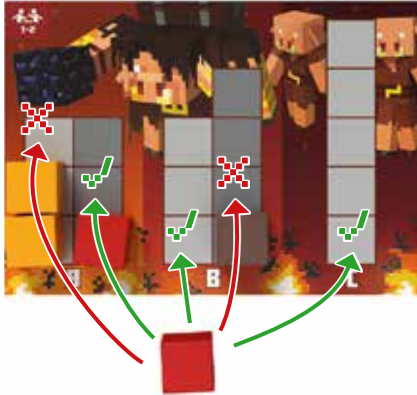
### Vaihtoehto B kuutioiden käyttöön: Piglin-tehtävät

Paetaksesi Hornasta ja voittaaksesi pelin tarvitset obsidiaania. Pigliniit tarjoavat obsidiaania vaihdossa, mutta vastineeksi ne tarvitsevat apuasi. Niillä on kolme tehtävää, jotka sinun tulee suorittaa. Jokainen tehtävä edellyttää, että toimitat tietyn määrän kuutioita.



**Piglin-lauta** näyttää **3 tehtävää: A, B ja C**. Suorita kukin tehtävä ennen kuin resurssikuution ensimmäinen (tehtävä A), toinen (tehtävä B) ja kolmas (tehtävä C) kerros ovat tyhjä. Esimerkiksi ennen kuin resurssikuution **yllin kerros** on tyhjä, sinun on täytynyt laittaa kaikki **tehtävässä A** tarvittavat kuutiot piglin-laualle. **Muussa tapauksessa häviät pelin.**

Kun louhit kuutiota sen **aktivoimisen sijaan**, voit asettaa sen piglin-laualle. Voit asettaa kuution mihin tahansa tehtäväpaikkaan. Voit esimerkiksi aloittaa tehtävän C ennen tehtävien A ja B päättämistä (tai jopa aloittamista).



### KUUTION ASETTAMISTA PIGLIN-LAUDALLE KOSKEE VAIN YKSI SÄÄNTÖ:

Jokaisen laudan sarakkeen tulee koostua samanvärisistä lohkoista. Jokaisen sarakkeen ensimmäinen kuutio määrittää sarakkeen muiden kuutioiden värin.

*“Minecraft: Portal Dash” on helpompi, kun pelaaja on vähemmän, joten piglinit vaativat enemmän kuutioita vaihdossa. Piglin-laudan molemmilla puolilla on erilaisia tehtäviä, mutta ne toimivat samalla tavalla.*

### Perustoiminnot

Vuorosi aikana voit suorittaa perustoiminnon sen sijaan, että käyttäisit (ja vahingoittaisit) yhtä esineistäsi. Voit tehdä saman perustoiminnon kaksi kertaa saman vuoron aikana.



**Louhi 1 kuutio** resurssikuutiosta. Noudata louhinnan vakiosäätöjä (katso sivu 58). Käytä kuutio välittömästi.



**Siirrä pelinappulaasi 1 askel.** Noudata liikkeen vakiosäätöjä (katso sivu 56). Huomaa, että et voi siirtyä sieluhiekkaan vain 1 askeleella.



**Korjaa 1 esineistäsi.** Harmaan kuution avulla voit korjata minkä tahansa pelaajan esineitä, mutta tämä toiminto korjaa vain yhden oman tavaraluettelon esineen. Työnä vaurioitunut esine takaisin tavaraluettelon aktiiviselle riville tai täydennä suojavarusteita. Jos tämä on ensimmäinen toimintasi tällä vuorolla, voit käyttää korjattua esinettä toiseen toimenpiteeseen.

## VIII. VUORON LOPPU

Kun olet suorittanut kaksi toimenpidettä, anna kaksi valkoista noppaa vasemmalla puolellasi olevalle pelaajalle. Ennen heidän vuoronsa alkua, tarkista, voitko paljastaa uuden pelilaudan osan.

### PELILAUDAN OSIEN PALJASTAMINEN

Jos jokin pelinappuloista on kuvapuoli alaspäin olevan pelilaudan vieressä, päättäkää yhdessä, haluatteko paljastaa kyseisen pelilaudan osan **ennen seuraavan vuoron alkua**. Harkitse tarkkaan! Kuka tietää, mitä vaaroja Hornan tutkimattomissa osissa piilee?

Jos päätät paljastaa Hornan seuraavan osan, noudata seuraavia ohjeita:

1. Käännä piilossa oleva osa ylöspäin. Varmista, että se on kohdistettu oikein.
2. Aseta tarvikkeista löytyvä **arkkumerkki** juuri paljastetun osan arkkukohtaan ( ).
3. Täytä juuri paljastuneen osan **kaikki hirviönluoja-** **kohdat** jonossa olevilla hirviöillä. Aloita etummaisesta hirviöstä ja aseta se pienimmällä numerolla varustettuun luontiruutuun jne.

### PORTAALILIUSKA



Saat portaaliliuskan näkyviin noudattamalla edellä annettuja ohjeita. Voit kuitenkin **paljastaa** portaaliliuskan **vasta, kun kaikki kolme piglin-tehtävää on suoritettu!** Laudan takapuolella olevat piglinit toimivat muistutuksena.

**Kun käännät portaaliliuskan kuvapuoli ylöspäin, aseta pääpomo välittömästi portaaliin.**

Sitten vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Aloita vuoro tavalliseen tapaan heittämällä valkoista noppaa. *Jos olet paljastanut Hornan uuden alueen, uudet hirviöt varmasti aktivoituvat...*

Tee sitten kaksi toimenpidettä ja pääta vuorosi antamalla valkoiset nopat vasemmalla puolella olevalle pelaajalle ja niin edelleen.



Peliä pelataan vuorotellen, kunnes joukkue voittaa tai häviää (katso kohta „Pelin tarkoitus“ sivulta 52). Kun näin käy, peli päättyy.

**Muista:** Häviät pelin, jos et suorita piglin-tehtäviä ajoissa tai jos resurssikuutiosta ei ole jäljellä kuutioita tai jos pelaaja menettää viimeisen sydänmerkin. Voitit pelin, jos suoritat kaikki piglin-tehtävät, paljastat portaaliliuskan ja voitit pääpomon.

## IX. PÄÄPOMO

Kun olet paljastanut portaaliliuskan, sinun on voitettava pääpomo voittaaksesi pelin. Taistele sitä vastaan samoin kuin muiden hirviöiden kohdalla. Koska pääpomolla on kuitenkin paljon elämiä (katso pääpomo -lauta), sinun ei tarvitse voittaa sitä yhdellä toimenpiteellä. Jos pääpomo on vahingoittunut, siirrä pääpomon laudassa olevaa sydänlaattaa vastaava määrä lähemmäksi nolaa.

Kun **pääpomon elinkaari on 0 tai vähemmän**, tie Hornaportaalin läpi on vapaa! Olet **voittanut pelin**.





**Tärkeää:** Riippumatta hirviönopan silmäluvusta, pääpomo-hirviö **aktivoituu** ja hyökkää **jokaisella vuorolla**. Jos nopan silmälukua vastaavia muita hirviöitä löytyy, myös ne aktivoituvat. Uusia hirviöitä ei kuitenkaan luoda.

Pääpomo hyökkää eri tavoin heittomäärästä riippuen. Noudata pääpomon laudan vastaavia kuvakkeita ja katso **Wildfire** ja **Muinainen Hoglin** hirviösanastosta, sivu 63.



## X. LISÄTASOT

Kun olet voittanut pelin tasolla 1, lisää vaikeustasoa seuraavalle pelille! Pelin säännöt ovat samat. Vain pelilauta ja pelimateriaalit muuttuvat.

<b>Taso 2</b> 	Lisää 2 sattumanvaraista hoglinia jonossa odottaviin hirviöihin. Käytä Muinaista Hoglinia pääpomona. Käytä pääpomon laudan „helppoa“ tasoa. Pelin muut osat pysyvät ennallaan.
<b>Taso 3</b> 	Lisää 3 hoglinia ja 2 liekkiä sattumanvaraisesti hirviöjonoon. Valitse haluamasi pääpomo. Käytä sen „helppoa“ tasoa. Pelin muut osat pysyvät ennallaan.
<b>Taso 4</b> 	Lisää kolmas pelilaudan osa radalle ja varmista, että se on oikeassa linjassa. Käytä Wildfirea pääpomona „vaikealla“ tasolla. Pelin muut osat ovat muuttumattomia tasolta 1 (kohtaat ainoastaan magmakuutioita, hornanhenkiä ja ääreläisiä).
<b>Taso 5</b> 	Lisää kaikki jäljellä olevat hirviöt jonoon (hoglinit, liekit ja hornaluurangot). Käytä Muinaista Hoglinia pääpomona „vaikealla“ tasolla. Pelin muut osat ovat muuttumattomia tasolta 1 (käytät pelilaudalla 2 osaa).

Tason numero (vaikeus) määräytyy käytettävien pelin osien mukaan. Voit tehdä pelistä monipuolisemman ja vaikeamman suunnittelemalla omat tasosi. Näin se toimii:

- **Pelilauta:** Käytä vähintään kahta pelilaudan osaa sekä aloitus- ja portaaliliuskaa (helpolla tasolla). Jokainen pelilaudan lisäosa nostaa vaikeustasoa kahdella.
- **Hirviötyypit:** Käytä aina magmakuutioita, hornanhenkiä ja ääreläisiä (perustaso 0). Jokainen ylimääräinen hirviötyyppi (hoglinit, liekit, hornaluurangot), jonka lisäät, nostaa tasoa yhdellä.
- **Pääpomo:** Wildfire ja Muinainen Hoglin ovat yhtä voimakkaita. Valitse niistä joka peliin yksi Hornaportaalia vartioimaan. Jos pelaat pääpomon „helpolla“ tasolla, taso nousee yhdellä. Jos pelaat „vaikealla“ tasolla, vaikeustaso kasvaa kahdella.

**Esimerkki:** Peli, jossa on 3 pelilaudan osaa (+2), hoglinit ja liekit (+2) sekä Wildfire „vaikealla“ tasolla (+2), vastaa vaikeustasoa 6. Peli, jossa on 4 pelilaudan osaa (+4), vain hoglinit (+1) ja „helpolla“ tasolla oleva pääpomo, vastaa myös vaikeustasoa 6.

*Voit tietysti rikkoa edellä mainittuja sääntöjä luodaksesi erityisen hämääviä tai naurettavan vaikeita skenaarioita. Miltä kuulostaisi aloittaa eri esineillä? Tai pelaaminen ilman magmakuutioita? Tai taistella kumpaakin pääpomoa vastaan? Villiinny ja jaa parhaat ideasi ystäviesi kanssa!*

## XI. HIRVIÖSANASTO

### Magmakuutiot

Näillä heikoilla hirviöillä on kaksi elämää. Kun ne aktivoidaan, ne liikkuvat enintään 2 ruutua ja hyökkäävät viereistä pelaajaa vastaan 2 vahingon verran.



### Hornanhenget

Näillä lentävillä hirviöillä on kaksi elämää. Kun ne aktivoidaan, ne liikkuvat yhden ruudun verran. Ne voivat liikkua laava-alueille. Jos ne ovat hyökkäysalueella (2 ruutua), ne hyökkäävät pelaajaa vastaan 2 vahingon verran.



**Tärkeää:** Niitä vastaan ei voi taistella miekalla, sillä ne lentävät ilmassa liian korkealla!

### Ääreläinen



Pitkällä Ääreläisellä on 3 elämää. Kun ne aktivoidaan, ne liikkuvat enintään 5 ruutua ja hyökkäävät viereistä pelaajaa vastaan 2 vahingon verran.



**Tärkeää:** Ääreläisiä vastaan ei voi taistella jousella, sillä ne ovat liian ketteriä ja väistävät nuoliasi!

### Hoglinit



Hoglinit ovat sitkeitä. Niillä on 4 elämää. Kun ne aktivoidaan, ne liikkuvat enintään 3 ruutua ja hyökkäävät viereistä pelaajaa vastaan 2 vahingon verran. Kun ne tuottavat vahinkoa, ne „**työntävät**“ pelaajan viereiseen ruutuun, jossa ei ole hirviötä. Voit valita, mihin ruutuun pelaaja työnnetään. Jos kyseessä on magmaruutu, pelaajalle tehdään yksi ylimääräinen vahinko. Jos hirviöt ja/tai laavaruudut ympäröivät pelaajan kokonaan, niitä ei työnnetä ja ne jäävät paikalleen.

### Liekit



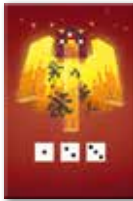
Liekit ovat tulen lähteitä. Niillä on 4 elämää eivätkä ne liiku. Kun ne aktivoidaan, ne hyökkäävät ja tuottavat 2 vahinkoa **kaikille pelinappuloille** hyökkäysalueella (2 ruutua). Älä seiso liian lähellä, etenkin ryhmässä! Juokse niiden ohi mahdollisimman nopeasti, niin ne eivät aiheuta vaaraa.

### Hornaluurangot






Hirviömäisillä hornaluurangoilla on 4 elämää. Kun ne aktivoidaan, ne liikkuvat enintään 2 ruutua ja hyökkäävät viereistä pelaajaa vastaan 2 vahingon verran. Lisäksi niiden hyökkäys vahingoittaa yhtä pelaajan esinettä tavaraluettelossa! Jos hornaluuranko on aiheuttanut sinulle vahinkoa, siirrä valitsemasi esine tavaraluettelon alariville. Et voi käyttää sen toimintoa, ennen kuin olet korjannut sen. Jos liikutat suojavarustetta, poista siitä kaikki sydämet. Jos tavaraluettelossasi on vain vaurioituneita esineitä, mitään ei tapahdu.

## Pääpomo: Wildfire






Tämä kuumapäinen olento voi mennä laavan yli ja hyökätä kaukaa. Heitetystä numerosta riippuen, se käyttää seuraavia hyökkäyksiä:

### HELPPO TASO €20 ELÄMÄÄ:

-  Wildfire liikkuu jopa 2 ruudun verran. Se voi liikkua laava-alueille. Sen jälkeen se tuottaa **1 vahingon** pelaajalle, joka on hyökkäysalueella (3 ruutua).
-  Wildfire liikkuu jopa 2 ruudun verran. Se voi liikkua laava-alueille. Sen jälkeen se tuottaa **2 vahinkoa** pelaajalle, joka on hyökkäysalueella (3 ruutua).
-  Wildfire liikkuu jopa 2 ruudun verran. Se voi liikkua laava-alueille. Sitten se tuottaa **3 vahinkoa** pelaajalle, joka on hyökkäysalueella (3 ruutua).

### VAIKEA TASO €25 ELÄMÄÄ:




-  Wildfire liikkuu jopa 2 ruudun verran. Se voi liikkua laava-alueille. Sitten se tuottaa **1 vahingon kaikille pelaajille hyökkäysalueella** (3 ruutua).
-  Wildfire liikkuu jopa 2 ruudun verran. Se voi liikkua laava-alueille. Sen jälkeen se tuottaa **2 vahinkoa** pelaajalle, joka on hyökkäysalueella (3 ruutua). Lisäksi se **vahingoittaa** yhtä esinettä hyökätyn pelaajan tavaraluettelosta. Siirrä yksi valitsemasi esine tavaraluettelon alariville. Et voi käyttää sen toimintoa, ennen kuin olet korjannut sen. Jos liikutat suojaruustetta, poista siitä kaikki sydämet. Jos tavaraluettelossasi on vain vaurioituneita esineitä, mitään ei tapahdu.
-  Wildfire liikkuu jopa 2 ruudun verran. Se voi liikkua laava-alueille. Sitten se tuottaa **3 vahinkoa** pelaajalle, joka on hyökkäysalueella (3 ruutua). Lisäksi sinun on **poistettava yksi minkä tahansa värinen kuutio** resurssikuution ylimmästä kerroksesta. Noudata samoja sääntöjä kuin kuutionopanheitossa.

## Pääpomo: Muinainen Hoglin






Tämä hirmuinen peto vaanii sinua ja hyökkää kimppuun suurella voimalla. Heitetystä numerosta riippuen, se käyttää seuraavia hyökkäyksiä:

### HELPPO TASO €20 ELÄMÄÄ:

-  Muinainen Hoglin voi siirtyä 3 ruutua. Sitten se tuottaa **2 vahinkoa** viereiselle pelaajalle.
-  Muinainen Hoglin voi siirtyä 3 ruutua. Sitten se tuottaa **3 vahinkoa** viereiselle pelaajalle.
-  Muinainen Hoglin voi siirtyä 3 ruutua. Sitten se tuottaa **4 vahinkoa** viereiselle pelaajalle.

### VAIKEA TASO €25 ELÄMÄÄ:

-  Muinainen Hoglin voi siirtyä 3 ruutua. Sitten se tuottaa **2 vahinkoa** viereiselle pelaajalle. **Suojavaruste ei voi estää** tätä erityistä hyökkäystä! Jos sinuun osuu, poista sydänmerkit suoraan elämänseuraimestasi, vaikka sinulla olisi vielä sydänmerkkejä suojaruusteessasi.
-  Muinainen Hoglin voi siirtyä 3 ruutua. Sitten se tuottaa **3 vahinkoa** viereiselle pelaajalle. Silloin se **„työntää“** pelaajan viereiseen ruutuun, joka ei ole laavaruutu ja jossa ei ole hirviötä. Valitse ruutu, johon pelaaja työnnetään. Jos kyseessä on magmaruutu, pelaajalle tehdään yksi ylimääräinen vahinko. Jos hirviöt ja/tai laavaruudut ympäröivät pelaajan kokonaan, niitä ei työnnetä ja ne jäävät paikalleen.
-  Muinainen Hoglin voi siirtyä 3 ruutua. Sitten se tuottaa **4 vahinkoa** viereiselle pelaajalle. Lisäksi sinun on **poistettava yksi minkä tahansa värinen kuutio** resurssikuution ylimmästä kerroksesta. Noudata samoja sääntöjä kuin kuutionopanheitossa.

©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.

239680-A