

MINECRAFT

PORTAL DASH



„MINECRAFT“ STALO ŽAIDIMAS · KOOPERATYVŲ MINECRAFT GALDA SPĖLE · MINECRAFT KOOSTŪ-LAUMÄNG ·
YHTEISTOIMINNALLINEN MINECRAFT-LAUTAPELI · ETT MINECRAFT-SAMARBETSSPEL

Ravensburger

LT

Mieli nuotykü iëškotojai,

Šis stalo žaidimas pasižymi nuolat besikeičiančiu žaidimu. Susipažinę su jo taisyklėmis, žaidimą galėsite žaisti vėl ir vėl su naujais personažais, papildomomis žaidimo lentos dalimis ir skirtingais bosais – žaidimas darysis vis įvairnis ir sudėtingesnis! Daugelyje taisyklių minimos specialiosios žaidimo lentos dalys, mobų sugebėjimai arba išskirtinės situacijos. Susidūrę su tokiomis situacijomis, atsiverskite taisyklių knygele. Taisykles savo kalba rasite šiuose puslapiuose:

I. Prieš pirmąjį žaidimą	3
II. Pasiruošimas žaidimui	3
III. Žaidimo tikslas	6
IV. Žaidimo eiga	6
V. Blokų kauliukas	6
VI. Mobų kauliukas	7
VII. Jūsų veiksmai	9
<i>Batai</i>	10
<i>Šarvai</i>	10
<i>Kalavijai ir lankai</i>	11
<i>Kerai</i>	12
<i>Kirtikliai</i>	12
<i>Blokų spalvų galimybės</i>	12
<i>Kiauliukų užduotys</i>	13
<i>Pagrindiniai veiksmai</i>	14
VIII. Ėjimo pabaiga ir žaidimo lentos dalių atskleidimas	14
IX. Bosas	15
X. Papildomi lygiai	15
XI. Mobų žodynėlis	16

Jei nenorite skaityti taisyklių, galite pasižiūrėti įvadinį vaizdo įrašą! Norėdami jį įsijungti, nuskaitykite šį QR kodą:

LV

Dārgie piedzīvojumu meklētāji

Šajā kooperatīvajā galda spēlē ir ietverta sistēma, kas ļauj pastāvīgi mainīt spēles gaitu. Kad esat iepazinušies ar spēles noteikumiem, izspēlējiet spēli atkārtoti, pievienojot jaunus pretiniekus, papildu spēles galda daļas un dažādus bosus, lai padarītu spēli daudzveidīgāku un arvien sarežģītāku! Daudzi noteikumi attiecas uz īpašām kartītēm, pretinieku spējām vai izņēmuma situācijām. Sameklējiet šos noteikumus, kad šīs situācijas parādās spēlē. Noteikumi jūsu valodā ir atrodamī nākamajās lappusēs:

I. Pirms sākt spēli	18
II. Sagatavošanās spēlei	18
III. Spēles mērķis	21
IV. Kā spēlēt spēli	21
V. Bloku kauliņš	21
VI. Pretinieku kauliņš	22
VII. Jūsu rīcība	24
<i>Zābaki</i>	25
<i>Bruņas</i>	25
<i>Zobeni un loki</i>	26
<i>Burvestības</i>	27
<i>Cērtes</i>	27
<i>Bloka krāsu iespējas</i>	27
<i>Pigliņu uzdevumi</i>	28
<i>Pamatdarbības</i>	29
VIII. Gājiena beigas un spēles laukuma atklāšana	29
IX. Galīgais boss	30
X. Papildu līmeņi	30
XI. Pretinieku glosārijs	31

Tā vietā, lai lasītu noteikumus, jūs varat noskatīties arī ievada video! Lai tam piekļūtu, vienkārši noskenējiet šo QR kodu:

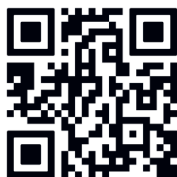
ET

Kallid seiklejad!

Sellel koostöö-lauamängul on pidevalt muutuva mängu süsteem. Kui olete end reeglitega kurssi viinud, mängige mängu üha uuesti uute jõukude, täiendavate mängulaua osade ja erinevate lõpbossidega, et teha mäng mitmekesisemaks ja üha keerulisemaks! Paljud reeglid viitavad eriplaatile, jõukude võimetele või erakorralistele olukordadele. Vaadake nende kohta siit reegleid, kui need mängus ette tulevad. Teie keeles kehtivad reeglid leiate järgmistelt lehtedelt:

I. Enne esimest mängu	33
II. Mängu ettevalmistamine	33
III. Mängu eesmärk	36
IV. Kuidas mängida	36
V. Klotside täring	36
VI. Jõukude täring	37
VII. Teie toimingud	39
<i>Saapad</i>	40
<i>Turvis</i>	40
<i>Möögad ja vibud</i>	41
<i>Nõidused</i>	42
<i>Kirkad</i>	42
<i>Klotside värvomadused</i>	42
<i>Pigliini ülesanded</i>	43
<i>Põhitoomingud</i>	44
VIII. Käigu lõpp ja mängulaua osade avamine	44
IX. Lõpboss	45
X. Täiendavad tasemed	45
XI. Jõukude sõnastik	46

Reeglite lugemise asemel võid vaadata ka tutvustusvideot! Sellele juurdepääsuks skannige lihtsalt järgmine QR-kood:



FI

Hyvät seikkailijat,

Tässä yhteistoiminnallisessa lautapelissä on järjestelmä, joka mahdollistaa jatkuvasti muuttuvan pelikokemuksen. Kun olette tutustuneet sääntöihin, pelatkaa peliä uudelleen uusilla joukoilla, lisäten pelilaudan osia ja erilaisilla loppuvihollisilla, jotta pelistä tulee haastavampi! Useat säännöt viittaavat erikoislaattoihin, joukkokyykiin tai poikkeustilanteisiin. Tutustu sääntöihin, kun ne tulevat vastaan pelissä. Säännöt omalla kielelläsi löytyvät seuraavilta sivuilta:

I. Ennen ensimmäistä peliä	48
II. Valmistelut	48
III. Pelin tavoite	51
IV. Pelaaminen	51
V. Kuutionoppa	51
VI. Joukkonoppa	52
VII. Toimenpiteesi	54
<i>Saappaat</i>	55
<i>Suojavarusteet</i>	55
<i>Miekat ja jouset</i>	56
<i>Lumoukset</i>	57
<i>Hakut</i>	57
<i>Kuution värin kyvyt</i>	57
<i>Pigliinin tehtävät</i>	58
<i>Perustoimenpiteet</i>	59
VIII. Vuoron loppu ja pelilaudan osien paljastaminen	59
IX. Loppuvihollinen	60
X. Lisätasot	60
XI. Joukkohakemisto	61

Sääntöjen lukemisen sijaan voit myös katsoa opastusvideon! Voit katsoa sen skannaamalla seuraavan QR-koodin:

SV

Kära äventyrare!

Detta samarbetsbrädspel har ett system för oändligt varierande spel. När du har lärt dig reglerna, spela gärna på nytt med nya mobs, fler brädskomponenter och olika slutbossar för omväxling och allt större utmaningar! Många regler gäller för vissa brickor, mob-förmågor eller undantagsfall. Kolla upp dessa regler när de blir aktuella under spelet. Reglerna i ditt språk finns på följande sidor:

I. Före det första spelet	63
II. Förberedelse	63
III. Spelets mål	66
IV. Hur man spelar	66
V. Blocktärningen	66
VI. Mob-tärningen	67
VII. Dina handlingar	69
<i>Stövlar</i>	70
<i>Rustning</i>	70
<i>Svärd och pilbågar</i>	71
<i>Förtrollningar</i>	72
<i>Hackor</i>	72
<i>Blockens färgförmågor</i>	72
<i>Piglin-uppgifter</i>	73
<i>Grundhandlingar</i>	74
VIII. Slutet på omgången och avslöjande av delar av spelbrädet	74
IX. Slutboss	75
X. Extra nivåer	75
XI. Mob-ordlista	76

I stället för att läsa igenom reglerna kan du även titta på introduktionsvideon! Du kommer enkelt åt den genom att skanna QR-koden nedan:

MINECRAFT

PORTAL DASH

„MINECRAFT“ STALO ŽAIDIMAS

LT

Šio „Minecraft“ žaidimo tikslas – pabėgti iš ugningojo Požemio pasaulio. Pasipriešinkite baisiajai mobų ordai išmintingai naudodamiesi savo įranga ir turimais resursais. Ar jums pavyks pasiekti portalą ir pasprukti iš Požemio pasaulio laiku?

I. PRIEŠ PIRMĄJĮ ŽAIDIMĄ

Atsargiai išimkite visas žaidimo dalis iš perforuotų lakštų. Įstatykite visus 20 mobų į jų stovelius. Likę 4 stoveliai (rausvas, mėlynas, geltonas ir žalias) yra jūsų žaidėjams. Kiekvienas žaidėjas pasirenka spalvą ir vieną iš 8 žaidimo personažų bei surenka savo figūrėlę. Jis galite keisti prieš kiekvieną žaidimą.



II. PASIRUOŠIMAS

Šios instrukcijos pateikiamos **1 lygio** žaidimui, kurį rekomenduojame jei žaidžiate pirmą kartą. Pakeitimus norėdami žaisti 2-5 lygiuose rasite 15 puslapyje.

1 ŽAIDIMO LENTA:

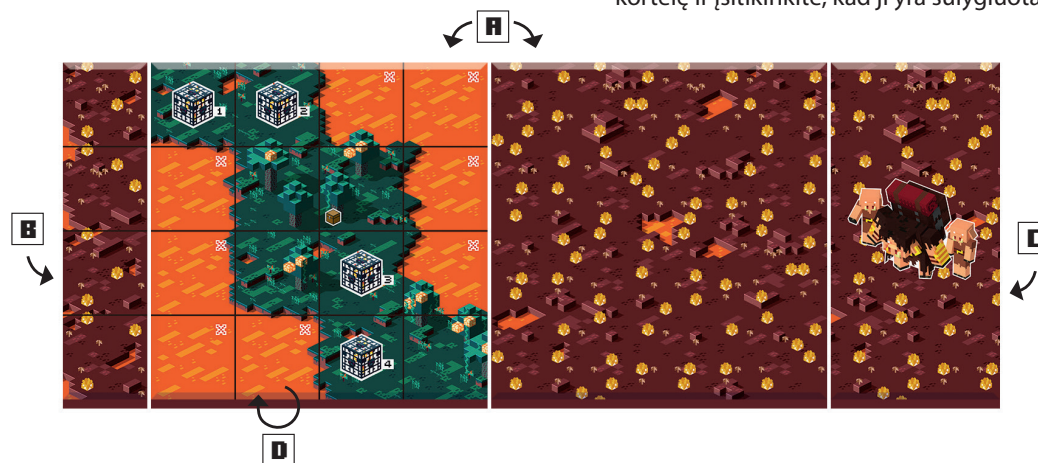
A. Sumaišykite užverstas **8 žaidimo lentos korteles** ir paimkite **2 atsitiktine tvarka**. Išdėliokite jas viduryje lentos **užverstas** tarsi takelį. Pašalinkite likusias žaidimo lentos korteles; jų 1 lygio žaidime nenaudosite.

B. Pradėkite **pradžios juostą** žaidimo lentos kairiajame kampe. *Čia prasideda jūsų nuotykis.*

C. Portalo juostą **užverstą** padėkite dešiniajame gale. *Šioje vietoje turėsite pereiti portalą ir grįžti į saugų Viršutinį pasaulį.*

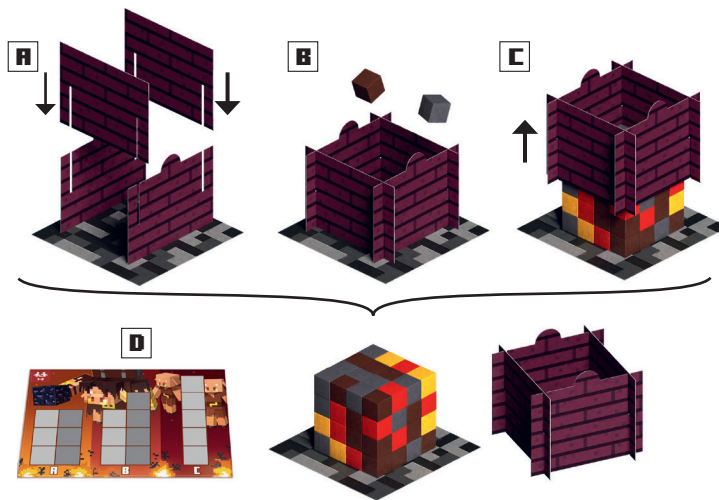
Svarbu: Įsitikinkite, kad visos žaidimo lentos kortelės yra teisingai sulgyjuotos. Jos turėtų sudaryti besitęsiantį žemėlapij.

D. Pverskite šalia pradžios juostos esančią žaidimo lentos kortelę ir įsitikinkite, kad ji yra sulgyjuota teisingai.



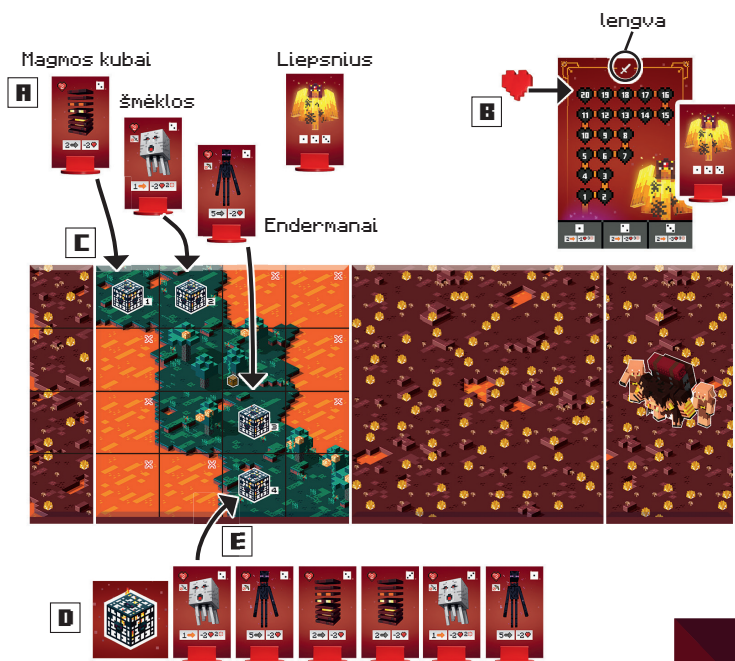
2 RESURSŲ KUBAS

- A.** Padėkite **bloką pagrindą** šalia žaidimo lentos. Surinkite 4 dalių **prilaikymo konstrukciją** ir padėkite ją ant bloko pagrindo.
- B.** Užpildykite ją 64 mediniais blokais (16 raudonų, 16 pilkų, 12 auksinių, 8 juodų) atsitiktine tvarka. Švelniai papurtykite, kol blokai suformuos didelį kubą.
- C.** Nuimkite prilaikymo konstrukciją už vieno iš kampų. Padėkite ją šalia kubo. Čia dėsite panaudotus blokus.
- D.** Šalia blokų padėkite **kiuliukų lentą**. Įsitikinkite, kad joje atsispindi žaidėjų skaičius (♣ arba ♠). *Norėdami pasiekti Požeminio pasaulio portalą ir pabėgti į saugią vietą, turėsite prekiauti su čia gyvenančiais kiuliukais.*



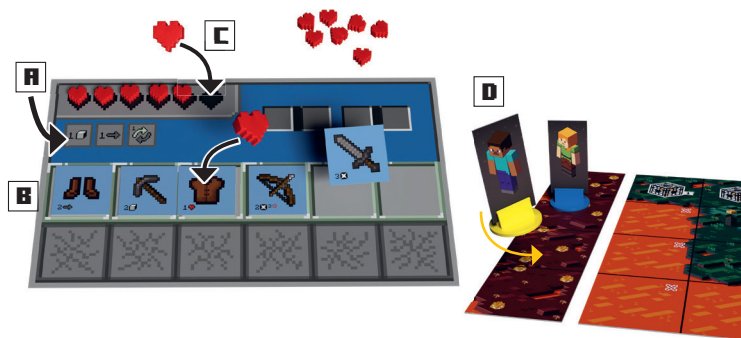
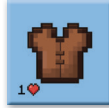
3 MOBAI

- A.** Žaiddami pirmą kartą, žaisite prieš tokius mobus: 3 magmos kubai, 3 šmėklos ir 3 Endermanai. Šiam žaidimui jums taip pat reikės **Liepsniaus** – galutinio šio žaidimo boso.
- Jis saugo Požeminio pasaulio portalą; norėdami laimėti žaidimą, turėsite jį nugalėti. Kitus mobus (3 šernus, 3 vėtras, 3 skeletus ir Senąjį šerną atidėkite į šalį). Šiame žaidime jums jų nereikės.*
- B.** Pastatykite **Liepsniaus galutinio boso kortelę** šalia portalo juostos. Įsitikinkite, kad matosi ♣ pusė (lengva). Uždėkite ant jos Liepsniaus mobą. Uždėkite 1 širdelės žetoną ant 20 galutinio boso gyvybės langelio.
- C.** Paimkite bet kurį **magmos kubo mobą** ir padėkite jį ant 1-osios mobų peryklos ant atverstosios žaidimo lentos kortelės. Uždėkite bet kurią **šmėklą** ant 2-osios mobų peryklos ir bet kurį **Endermaną** ant 3-osios peryklos.
- D.** Sudarykite likusių magmos kubo, šmėklų ir endermanų **eilę** išrikiuodami juos **atsitiktine tvarka** šalia žaidimo lentos. Juostos gale padėkite vieną **mobų peryklą**. Ji žymi eilės pradžią. Mobui išsiperėjus žaidimo metu, imkite jį nuo juostos pradžios. Nugalėti mobai dedami į eilės galą.
- D.** Jei jūsų atverstoje žaidimo lentoje yra daugiau nei 3 peryklos, užpildykite jas mobais iš eilės, pradėdami nuo **pirmojo** eilėje.



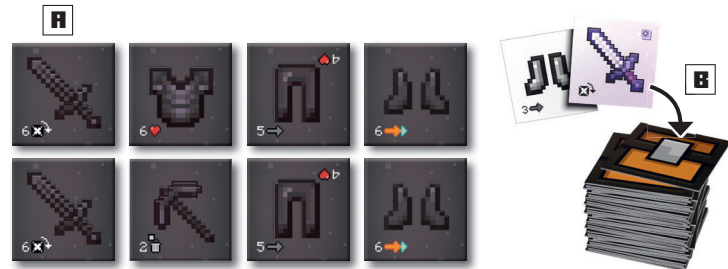
4 JŪSŲ ATSARGOS

- A.** Kiekvienas žaidėjas ima **1 iš 4** savo žaidėjo spalvos **atsargų lentelių**.
- B.** Taip pat ima po **5 savo žaidėjo spalvos daiktų korteles**. Išdėliokite tuos daiktus į **5 viršutines** atsargų lentelės vietas bet kuria tvarka.
- C.** Visiems pasiekiamoje vietoje šalia žaidimo lentos padėkite **48 širdelių** žetonų krūvelę. Kiekvienas žaidėjas pasiima po **7 širdeles**. 6 širdeles išdėliokite ant savo gyvybės indikatorius atsargų lentelėje. Paskutinį širdelį žetoną uždėkite ant daikto, kuriame pavaizduoti jūsų odiniai šarvai.
- D.** Galiausiai, **paimkite savo spalvos žaidėjo figūrėlę** (kurią sudaro spalvotas pagrindas ir pasirinktas žaidimo personažas) ir padėkite ją ant pradžios juostos **Patarimas:** *Prieš pradėdami žaidimą sutarkite, kurioje pradžios juostos vietoje kiekvienas žaidėjas pradės žaisti. Tą pačią pradžios vietą gali pasirinkti keli (arba net visi) žaidėjai!*



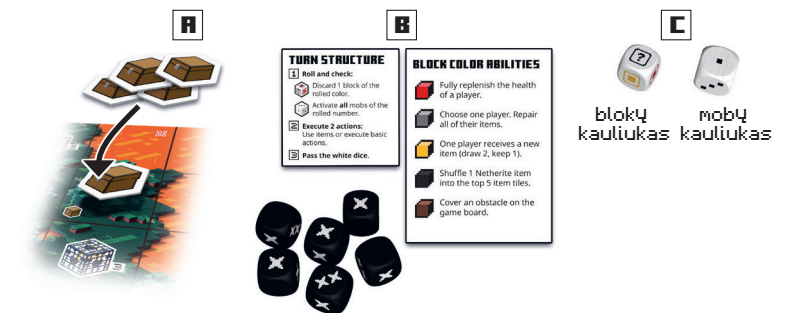
5 DAIKTAI

- A.** Paimkite **8 Požemio pasaulio daiktus** (tamsiu fonu) ir išdėliokite juos **atverstus**.
- B.** Sumaišykite likusius 40 užverstų daiktų (baltais fonu) ir sudėkite juos į krūvelę. Palikite vietos panaudotoms kortoms.



6 PAPILDOMOS MEDŽIAGOS

- A.** Šalia daiktų krūvos padėkite **skrynios žetonus**. 1 skrynios žetoną padėkite ant **atversto** žaidimo lentos dalyje.
- B.** Išdėliokite **pagalbines priemones** savo naudojama kalba („Pasukimai“ ir „Blokų spalvų galimybės“). Laikykite **6 juodus kovos kauliukus** pasiekiamoje vietoje.
- C.** Nuspręskite, kuris žaidėjas pradės žaidimą. Tas žaidėjas ima **2 baltus kauliukus**.



III. ŽAIDIMO TIKSLAS

Jūs žaidžiate komandoje ir pralaimite arba laimite kartu.

- Žaidimą **laimėsite** sėkmingai perėję visas žaidimo lentas, apversdami portalo juostą ir **nugalėję** jūsų ten laukiantį **galutinį bosą**. Norėdami apversti portalo juostą, turite pirmiausia atlikti **3 kauliukų** lentoje nurodytas užduotis.

Kiauliukai taip pat Požemyje kasa blokus. Jei padėsite jiems atlikti savo užduotis, jie jums paruos obsidiano, kurio jums prireiks Požemio portalo aktyvavimui. Tačiau turite suktis greitai – išnykus tam tikram blokų skaičiui išnyks ir vienas iš kauliukų. Įvykdysite jų užduotis kaip galima greičiau!

- **Neįvykę kauliukų užduočių laiku** žaidimą **pralaimėsite**. A užduotį turite įvykdyti tol, kol neištirpo viršutinis resursų kubų sluoksnis. B užduotį turite įvykdyti tol, kol neištirpo antrasis sluoksnis, o C – kol neištirpo trečiasis sluoksnis. Daugiau informacijos rasite 13 puslapyje.
- Jūs taip pat **pralaimite** jei **ištirpo visi 64 resursų kubo blokai**.
- **Pralaimite** ir kai bet kuris žaidėjas nuo savo **gyvybės indikatorius nuima paskutinę širdelę**. Padėkite ir saugokite vieni kitus bei visuomet sekite, kiek visiems liko gyvybės!

IV. ŽAIDIMO EIGA

Žaiskite paeiliui pagal laikrodžio rodyklę tol, kol laimėsite arba pralaimėsite. Ėjimą atliekantis žaidėjas ima 2 baltuosius kauliukus. Kiekvieną ėjimą sudaro toliau išdėstyti žingsniai, kurie yra detaliau aprašomi kitoje instrukcijų dalyje:

1 RIDENKITE BALTUS KAULIUKUS IR PATIKRINKITE REZULTATUS.

- Blokų kauliukas** (spalvų ir „?“) resursų kube ištirpdo 1 išridentos spalvos bloką.
- Mobų kauliukas** (1-3) pažadina arba išperina su tuo skaičiumi susietą mobą.

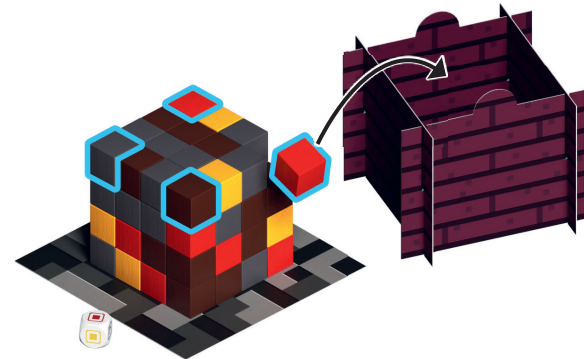
2 ATLIKITE 2 VEIKSMUS. JŪSŲ VARIANTAI YRA:

- Pasirinkite paprastą veiksmą: išsitrinkite vieną iš trijų s kirtingų pagrindinių veiksmų (savo 2 veiksmams atlikti galite pasirinkti tą patį veiksmą).
- Pasirinkite vieną iš savo daiktų: Kiekvienas jų įgalins jus atlikti galingą veiksmą. Veiksmo atlikimas daiktą gadina ir prieš jį panaudojant dar kartą jį reikia sutaisyti kitu veiksmu. *Vėliau žaidimo metu rasite naujų, dar galingesnių daiktų. Užuoat daiktą taisę galėsite jį pakeisti*

3 ATLIKĖ SAVO 2 VEIKSMNUS, PERLEISKITE 2 BALTUS KAULIUKUS ŽAIDĖJUI KAIRĖJE. DABAR JO EILĖ ŽAISTI.

V. BLOKŲ KAULIUKAI

Savo ėjimo pradžioje išridenkite du 2 baltus kauliukus. Pirmiausia, patikrinkite **blokų kauliukų** rezultatus (spalvos ir „?“). Kiekvienu ėjimu turite **nukasti** (nuimti) 1 atitinkamos spalvos bloką iš resursų kubo. Padėkite jį į palaikymo konstrukciją prie panaudotų.



Taikomos tokios taisyklės:

- Blokas turi būti **pasiekiamas**. Blokas laikomas pasiekiamu jei matosi jo **viršus ir bent dvi šoninės sienelės**. *Pirmuoju ėjimu bus pasiekiami tik viršutinio sluoksnio kampiniai blokai. Paveikslėlyje žemiau tie blokai parodykinti mėlynu apvadu.*
- Nuimamas blokas turi būti **išridentos spalvos**.
- Tos spalvos bloką turite pasirinkti iš **aukščiausiai esančio sluoksnio, kuriame yra bent vienas pasiekiamas tos spalvos blokas**. *Jei tame sluoksnyje yra keli pasiekiami tos spalvos blokai, pasirinkite vieną iš jų.*

4. **Specialus atvejis „?”**: Jei išridenote klaustuką „?”, pasirinkite bet kurį viršutiniame sluoksnyje esantį bet kurios spalvos bloką.

Jei pasiekiamo išridentos spalvos bloko nėra, jums pasisekė! Šiame ėjime bloko nuimti nereikės. Tačiau, išridenus „?”, visuomet būtina nuimti vieną bloką.

VI. MOBŲ KAULIUKAS

Patikrinkite **mobų kauliuko** rezultatą (1-3). Mobų kauliukas pažadina ant lentos esančius mobus arba išperina naujus. Pirmiausia, patikrinkite, ar ant žaidimo lentos yra išridento skaičiaus mobų. Mobo numeris yra **pažymėtas dešiniajame** viršutiniame mobo kampe

Aktyvuokite visus to skaičiaus mobus.

Mobų aktyvavimui taikomos toliau išdėstytos taisyklės:

1. Vieną po kito aktyvuokite visus išridento skaičiaus mobus. Jų aktyvavimo tvarką galite pasirinkti.
2. Kaskart aktyvavus mobą, įvykdykite **visus** po mobu atspausdintus veiksmus iš kairės į dešinę. Dauguma mobų priartės ir, atsidūrę pakankamai arti, puls.
3. Svarbu: Kiekvienam mobui taikomos specialiosios taisyklės yra pateikiamos Mobų žodynėlyje 1 psl.

Judėjimas

Mobai gali judėti per **šalia rodyklės** → nurodytą langelių skaičių. Jie visuomet juda **horizontaliai** arba **vertikaliai** – niekada įstrižai. Mobai negali judėti lavos langeliais (pažymėti ☒), tačiau nekreipia dėmesio į visas kitas kliūtis. **Išimty:** Tam tikri mobai, pavyzdžiui **Šmėklos** ar **Liepsniai** gali skraidyti. Lavos langelius jie gali perskristi. Jų judėjimo galimybės pažymėtos → ženkliuku.

Mobai blokuoja savo užimamus langelius. Mobai **negali atsistoti ant kitų mobų arba bent vieno žaidėjo užimamų langelių**. Mobai puola iš gretimo langelio.

Taikinio paieška

Mobai visuomet pasirenka trumpiausią kelią ir puola **artimiausią** jūsų komandos žaidėją. Jie visuomet juda link arčiausiai esančio žaidėjo. Suskaičiuokite tarp mobo ir kiekvieno žaidėjo esančių langelių skaičių ir nustatykite artimiausią taikinį. **Jei atstumas iki kelių žaidėjų yra toks pat**, tuo metu ėjimą darantis žaidėjas nusprendžia, kurį žaidėją mobas puls.

Judėkite aktyviuoju mobu trumpiausiu keliu po vieną langelį tol, kol:

- Išnaudojami visi žingsniai (nurodyti šalia rodyklės → ženkliuko) arba
- Jis atsiranda žaidėjo puolimo zonoje.

JNorėdamas pasiekti savo taikinį, mobas nebūtinai turi judėti tiesiu keliu. Kadangi dauguma mobų negali judėti per lavos arba užimtus langelius, jie turi juos apeiti.

Fuolimo zona

Dauguma mobų gali pulti tik iš **šalia** žaidėjo esančio langelio.

Tačiau, šmėklos, vėtros ir liepsniai **gali pulti iš toli**. Iš toli pulti galinčius mobus atpažinsite iš ant mobo (arba galutinio boso lentos) pažymėto raudonai geltono ženkliuko ☠. Šalia ☠ ženkliuko esantis skaičius nurodo atstumą (langeliais) iš kurio jis gali pulti. Suskaičiuokite langelius tarp mobo ir taikinio horizontaliai ir vertikalčiai taip pat kaip ir judėjimo atveju. Puolimas neprivalo vykti tiesiai – jis gali keisti kryptį. Pakankamai arti esanti žaidėjo figūrėlė yra puolimo zonoje. Mobas sustoja savo langelyje.

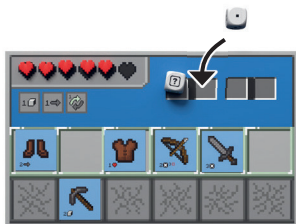
Fuolimas

Žaidėjui atsirados mobo puolimo zonoje, mobas puola ir daro žalą. Taikomos tokios taisyklės:

1. Mobas puola ir daro žalą tik **vienam žaidėjui**.
2. Jei puolimo zonoje yra keli žaidėjai (pavyzdžiui, jie stovi tame pačiame langelyje), ėjimą darantis žaidėjas pasirenka, kuriam žaidėjui tenka žala.

VII. JŪSŲ VEIKSMAI

Išridenę baltus kauliukus ir atlikę susijusius veiksmus, atliekate savo veiksmus. Pirmiausia, padėkite baltus kauliukus ant savo atsargų lentos tam skirtose vietose.



Tuomet **pasirinkite ir atlikite 2 veiksmus**. Saate valida pōhitoimingute vōi esemekasutamiste vahel.

Kai kuriems veiksmams reikia kelių žingsnių. Baltieji kauliukai padės jums **stebėti situaciją**: Prieš pasirinkdami ir atlikdami pirmąjį veiksmą, vieną baltą kauliuką perkeltite iš kairės į dešinę. Tuomet atlikite tą veiksmą. Pabaigę, iš kairės į dešinę perkeltite antrąjį baltą kauliuką, ir tuomet atlikite antrąjį veiksmą.

Daiktai

Naudodamiesi savo daiktais galite atlikti galingus veiksmus. Kiekvienas daiktas gali būti naudojamas tik kartą – tuomet jis yra sugadinamas. Sugadinti daiktai dedami į **apatinę atsargų eilę**.

Apatinėje eilėje esančių daiktų aktyvuoti veiksmui negalima. Norint sugadintą daiktą vėl perkelti į viršutinę naudojamų daiktų eilę, jį būtina sutaisyti (žr. A blokų variantą 12 psl.).



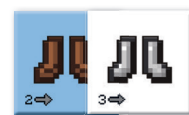
Žaidimo metu nugalėję mobą, iškasę auksinį bloką arba atvėrę lobių skrynįą kartais rasite **naujus daiktus**. Kai randate naują daiktą:

1. Iš **daiktų krūvos imkite 2 korteles** ir jas atverskite. **Vieną pasilikite**, o kitą padėkite atverstą į panaudotų kortų krūvą.
2. Padėkite naują daiktą į **laisvą vietą viršutinėje (aktyvių) savo daiktų eilėje**. Savo atsargose galite turėti **ne daugiau nei 6 daiktus**.
3. Jei 6 daiktus jau turite, norėdami naują pasilikti, turėsite **atsisakyti** vieno iš turėtų anksčiau. Pasirinkite vieną iš senų daiktų ir padėkite jį į šoną. Į jo vietą aktyviųjų daiktų eilėje padėkite naują daiktą. Jei norite pasilikti senuosius daiktus, padėkite į šoną naujajį.

Svarbu:

- Galite apkeisti bet kuriuos daiktus – jums nebūtina kalavijo pakeisti kitu kalaviju! Galite turėti kelis kalavijus arba nė vieno.
- **Naują daiktą** visuomet dėkite **aktyviųjų daiktų eilėje** net jei keičiate sugadintą daiktą.
- Jei pakeitėte vieną iš daiktų, su kuriais pradėjote žaidimą (tos pačios spalvos, kaip ir jūsų figūrėlė), užuot dėję jį į panaudotų kortų krūvą, pašalinkite jį iš žaidimo: prireikus sumaišyti ir dar kartą panaudoti panaudotas kortas, mažiau galingi žaidimo pradžioje naudojami daiktai jums bus nebereikalingi.

Batai: Judėjimas



Batais judate per žaidimo lentą. Šalia rodyklės → pažymėtas skaičius nurodo, kiek langelių jūsų figūrėlė gali pajudėti vieno veiksmo metu. Galite paeiti tokį skaičių langelių **į priekį**.

Galite judėti tik vertikaliai arba horizontaliai – judėti įstrižai negalima. Eiti per langelį, kuriame yra mobas arba lava (pažymėta ✗), negalima.

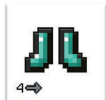
Eiti per langelį, kuriame yra kiti žaidėjai – galite. **Patarimas:** Kartais keliems žaidėjams užimti tą patį langelį gali būti naudinga. Pavyzdžiui, užpuolus mobui galite pasirinkti, kuris žaidėjas patirs žalą.

Specialieji langeliai

KLIŪTYS

- Užlipti ar pereiti **lavos langelio** (pažymėta ✗) – negalima.
- Galite užlipti ant **magmos langelio** (pažymėtas ♡), tačiau taip padarę gausite 1 žalos tašką ir prarasite 1 širdelę. Svarbu: Žala skaičiuojama tik užlipus ant langelio; jame stovint ar iš jo išeinant žala toliau neskaičiuojama.
- Norėdami patekti į **sielų smėlio** langelį (pažymėta ← 2), turite turėti 2 žingsnius.

Pavyzdžiui: Aleksas judėjimui naudoja savo deimantinius batus. Pirmiausia jis užlipa ant magmos langelio (1 žingsnis). Gauna 1 žalos tašką. Tuomet jis ateina į Styvo užimamą langelį (1 žingsnis). Galiausiai, jis užlipa ant sielų smėlio langelio (2 žingsniai). Jis sunaudojo visus 4 žingsnius deimantiniais batais.



Su **POŽEMINIAIS BATAIS** galite užlipti ant magmos ir sielų smėlio (bet ne lavos) langelių taip, tarsi tai būtų įprasti langeliai. Žalos negausite ir sunaudosite tik 1 žingsnį.

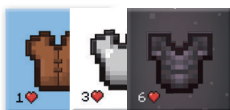
LOBIŲ SKRYNIOŠ



Jei **judėjimo pabaigoje** sustojote ant langelio, kuris pažymėtas **lobių skrynios žetonu**, galite ją atidaryti. Nuimkite žetoną nuo lentos ir grąžinkite jį į krūvą.

Kiekvienas žaidėjas iškart gauna po naują daiktą. Kiekvienas jūsų nuo kortelių krūvos viršaus traukia **2 daiktų korteles**. Atverskite savo 2 korteles. Pasirinkite **vieną**, kurią **pasiliksite**. Kitą padėkite į panaudotų kortelių krūvą. Naują daiktą pasidėkite savo aktyviųjų atsargų eilėje. Jei jau turite 6 daiktus, vieno turėsite atsisakyti (žr. „Daiktai“ 9 psl.).

Šarvai: Papildomi gyvybės taškai



Šarvai – tai **pasyvus daiktas**, kuris suteikia papildomų gyvybės taškų su kuriais galėsite pakelti daugiau žalos. Jais **veiksmai nevykdomi**. Šalia širdelės įrašytas skaičius nurodo, kiek ant šarvų galima uždėti papildomų širdelės žetonų. Kai gaunate naujus šarvus, pasidėkite juos į aktyviųjų daiktų eilę ir iškart ant jų uždėkite **maksimalų leistiną širdelių skaičių**.

Kai patiriate žalą – užlipę ant magmos arba užpuolus mobui – turite **pirmiausia** nuiminėti širdelės žetonus nuo savo šarvų tol, kol jų nebeliks. Tuomet pradėkite nuiminėti širdelės žetonus nuo savo gyvybės indikatoriaus. Jei turite kelis šarvus, galite pasirinkti tvarką, kuria nuo jų nuiminėsite širdes. Šarvams „ištuštėjus“ (kai ant jų nebelieka širdelės žetonų), perkeltkite juos į apatinę atsargų eilę. Šarvai yra sugadinti. Kai juos pataisysite, perkeltkite juos į aktyviųjų daiktų eilę ir **uždėkite maksimalų** galima širdelės žetonų skaičių.

Galite taisyti ir iš dalies sugadintus šarvus.

Jei taisote aktyviojoje daiktų eilėje esančius šarvus, tiesiog užpildykite juos širdelės žetonais.



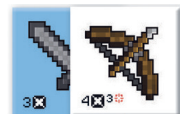
KELNĖS tai speciali **batų ir šarvų kombinacija**.

Radę kelnes turite nuspręsti, jas naudosite judėjimui ar kaip šarvus. Tai pažymima viršuje paliekant rodyklės arba širdelės ženkluką.

Jei pasirinkote širdelę, uždėkite nurodytą širdelės žetonų skaičių.

Svarbu: Kaskart taisydami kelnes renkatės, jas naudoti kaip šarvus ar judėjimui, iš naujo. Pasukite kortelę taip, kad padėjus ją aktyviojoje eilėje, teisingas simbolis būtų viršuje.

Kalavijai ir lankai: Kovos su mobais



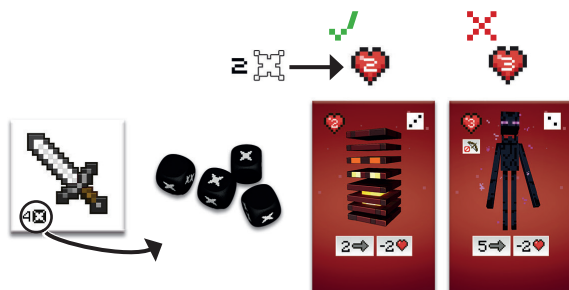
Su kalavijais ir lankais galite kovoti su mobais. Šalia ženklų „X“ pažymėtas skaičius nurodo kiek juodųjų kovos kauliukų galite ridenti kaudamiesi su mobais.

Norėdami pulti savo taikinį turite būti puolimo **zonoje**.

- **Kalaviju** galite pulti mobą stovėdami šalia esančiame langelyje.
- **Lanku** galite pulti mobą per atstumą. Lanko **puolimo atstumas** yra nurodomas skaičiumi **šalia** kryžiaus simbolio (dažniausiai 3 langeliai). Suskaičiuokite langelius nuo bet kurio šalia jūsų figūrėlės esančio langelio iki mobo užimamo langelio. (Šauti galite tik vertikaliai arba horizontaliai, jei būtina, keičiant kryptį.)

1. Pirmiausia, pasirinkite mobą, kurį norite pulti ir perkeltkite naudojamą ginklą į apatinę daiktų eilę
2. Tuomet išridenkite prie jūsų ginklo „X“ ženkluko nurodytą **juodųjų kovos kauliukų** skaičių. Suskaičiuokite smūgių („X“) skaičių.

Norėdami nugalėti mobą, turite išridenti bent tiek smūgių, kiek yra verta mobo gyvybė (mobo širdelės ženkliuke nurodytas skaičius).



Jei išridenote mažiau, nepasisekė! Mobas išgyveno ir lieka ant lentos. Jūsų ginklas – sugadintas, tačiau kitokių nuobaudų nėra. *Vėliau galite mėginti dar kartą.*

Jei išridenote tiek smūgių, kiek yra verta mobo gyvybė, mobą nugalėjote! Nuimkite jį nuo lentos ir padėkite į mobų eilės galą. Kaip **atlygį** iškart gaunate **naują daiktą**. Traukite 2 daiktų korteles iš krūvos, 1 pasilikite, o kitą padėkite į panaudotų kortelių krūvą.

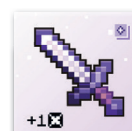
Svarbu:

- Po kiekvienos kovos mobai išgyja! Jei vienu smūgiu mobo nenugalėjote, mėginkite dar kartą vėliau. Tačiau, apie kovą su galutiniu bosu skaitykite 14 psl.
- Kai kurie mobai yra **atsparūs tam tikros rūšies puolimui**. Pavyzdžiui, šmėklos skraido, todėl jų kalaviju (🗡️) pasiekti negalite. Endermanų negalima pulti lankais (🏹).



Jei kovojate su **POŽEMIO PASAULIO KALAVIJU**, galite perridenti bet kurį iš kovos kauliukų. Pirmiausia, išridenkite 6 kovos kauliukus. Pasirinkite, kuriuos norite perridenti iš naujo ir gauti geresnį rezultatą. Bendrą smūgių skaičių skaičiuokite tik po antrojo ridenimo.

Burtai: Daikto gerinimas



🔮 kortelės yra **burtai**.

Atskleidę burtą jį galite pasilikti tik jei turite bent vieną atitinkamo tipo daiktą. Jeigu taip, pasirinkite daiktą, kurį norite užkerėti. Uždėkite burto kortelę ant pasirinkto daikto šiek tiek kreivai, kad galėtumėte matyti daikto duomenis.

Daiktu atliekamas veiksmas bus patobulintas burtu. Kai naudojate arba taisote užkerėtą daiktą, burtas lieka.

Svarbu: Jei užkerėjote sugadintą daiktą, jis yra **iškart sutaisomas**. Padėkite jį į aktyviųjų atsargų eilę.

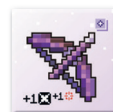
Burtai



Šis burtas yra skirtas tik kalavijui (bet kokios medžiagos). Puldami šiuo kalaviju ridenkite papildomą kovos kauliuką. Jei užkerėjote Požemio kalaviją, ridenkite visus 6 kauliukus, tuomet septintajam rezultatui išridenkite dar vieną kauliuką.



Tai taip pat yra kalavijo burtas. Kaskart kaudamiesi užkerėtu kalaviju galite vieną kartą perridenti bet kokį skaičių kovos kauliukų. Smūgius skaičiuokite tik perridenę kauliukus. Užkerėtas Požemio kalavijas jums leis perridenti du kartus.



Šis burtas yra skirtas tik lankui. Puldami užkerėtu lanku ridenkite papildomą 1 kovos kauliuką. Be to, užkerėto lanko puolimo atstumas padidėja 1 langeliu.



Šis burtas yra skirtas tik užkerėti batams (bet kokios medžiagos). Judėdami užkerėtais batais galite paeiti 2 papildomus langelius.



Šis burtas taip pat yra skirtas batams. Užkerėtais batais galite pereiti magmos ir sielų smėlio (ne lavos) langelius taip, tarsi jie būtų įprasti langeliai. Žalos nepatirsite ir galėsite paeiti 1 žingsnį.

Kirtikliai: Blokų kasimas



Kirtikliu galite kasti blokus iš resursų kubo. Šalia kubelio ženkliuko pažymėtas skaičius nurodo maksimalų blokų, kuriuos galite iškasti, skaičių.

Galima kasti ir **mažesni**, nei pažymėta, blokų skaičių.

Jei norite bloką iškasti, jis turi būti pasiekiamas (turi matytis jo viršus ir bent du šonai), tačiau jį iškasti galite iš bet kurio sluoksnio.

Iškasę bloką padėkite jį šalia resursų kubo. Iškastus **blokus iškart panaudokite**. Kaupti jų vėlesniems veiksams ar kitam ėjimui **negalima!**

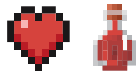
Naudodami blokus pasirinkite A arba B variantą.

A variantas: Bloko spalvų galimybės

Kiekvieno bloko spalvai yra priskirta tam tikra galimybė. Iškasdami vieną ar daugiau blokų jūs iškart aktyvuojate jo **spalvos galimybę**. Ja pasinaudojus, blokas yra **išnaudotas**. Padėkite jį į palaikymo konstrukciją prie panaudotų.

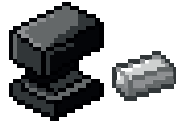
RAUDONI BLOKAI: GYDYMAS

Aktyvavę raudoną bloką pasirinkite bet kurį žaidėją (save ar kitą žaidėją). To žaidėjo **gyvybės indikatorius** iškart **užsipildys**.



PILKI BLOKAI: REMONTAS

Aktyvavę pilką bloką pasirinkite bet kurį žaidėją (save arba kitą žaidėją). **Visi to žaidėjo daiktai** iškart **susitaisys**. Visi daiktai iš apatinės jo atsargų eilutės bus perkelti į aktyviųjų atsargų eilutę, o visų šarvų širdelių skaičius – užsipildys.



GELTONI BLOKAI: NAUJI DAIKTAI

Naudodamiesi geltonu bloku, pasirinkite bet kurį žaidėją (save arba kitą žaidėją). Tas žaidėjas iškart **gaus naują daiktą**. Paėmęs dvi kortas nuo jų krūvos viršaus, jis vieną pasilieka, o kitą – padeda į šoną.



JUODI BLOKAI: POŽEMIO PASAULIO DAIKTAI

Naudodamiesi juodu bloku, pasirinkite 1 atverstą Požemio pasaulio daiktą iš daiktų krūvos. Tuomet atsargiai nuo daiktų krūvos nuimkite 5 viršutinius daiktus jų neatversdami. Sumaišykite juos užverstus kartu su Požemio pasaulio daiktu. Tuomet grąžinkite 6 užverstus daiktus į jų krūvą.



Požemio pasaulio daiktą ištraukęs žaidėjas sprendžia, jį pasilikti, ar ne. Jei daiktas nepasiliekamas, jo kortelė padedama į visų panaudotų daiktų krūvą. Jei panaudotų daiktų krūva iš naujo maišoma ir dedama į naudojamų daiktų krūvą, Požemio pasaulio daiktas jau ten yra ir jums nereikės naudoti juodo bloko jį gauti.

Požemio pasaulio daiktai yra labai galingi! Nenuvertinkite jų! Įmaišydami juos tarp 5 viršutinių daiktų užtikrinate, kad jį gaus vienas iš kitų trijų daiktų radiusių žaidėjų.

RUDI BLOKAI: KLIŪTIES UŽDENGIMAS

Šie specialūs blokai panaudoti nėra dedami į šoną. Jie **dedami tiesiai ant žaidimo lentos**. Pirmiausia, pasirinkite bet kurį kliūties langelį (lava, magma ar sielų smėlis). Tame langelyje negali būti mobo arba žaidėjo. Padėkite bloką į kliūties langelio vidurį ir paversite jį įprastu langeliu. Ant jo galima eiti, jis nesukelia jokios žalos, ir jam pereiti išnaudojamas 1 žingsnis. Užlipę ant uždengto langelio su žaidėjo figūrele, dėkite ją tiesiai ant rudojo bloko.



Svarbu: Uždengus lavos langelį, į tą vietą ieškodami trumpiausio kelio gali užėti ir mobai.

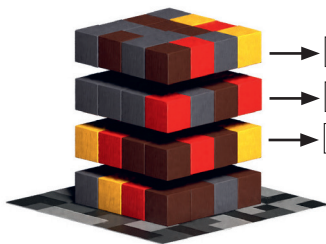


Dar kartą pasinaudoti jau panaudotais blokais galima **POŽEMIO PASAULIO** arba **DEIMANTINIŲ KIRTIKLIU**. Aktyvavus vieną iš tų daiktų, užuot ėmę bloką iš resursų

kubo, užsimerkite ir paaimkite keletą panaudotų blokų iš prilaikymo konstrukcijos – jų skaičius lygus Pažymėtajam šalia . Deimantiniu kirtikliu galite iškasti iki 2 papildomų blokų iš prilaikymo konstrukcijos. Visi iškasti blokai turi būti iškart panaudojami – arba pagal jų funkciją, arba atliekant kiauliuko užduotį.

B variantas: Kiauliuko užduotis

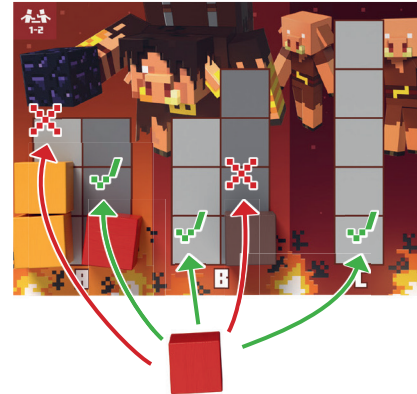
Norint ištrūkti iš Požemio pasaulio ir laimėti žaidimą, jums reikės obsidiano. Obsidiana parduoda kiauliukai, tačiau mainais jiems reikės jūsų pagalbos. Jie jums duos tris užduotis. Kiekvienai jų reikės pateiktį tam tikrą skaičių blokų.



Kiauliukų lentoje padėti visus **A užduočiai** reikalingus blokus. **Kitu atveju žaidimą pralaimite.**

Kaskart iškasę bloką, **uzuot juo pasinaudoję**, galite jį padėti ant kiauliukų lentos. Bloką galite padėti ant bet kurios užduoties langelio. Pavyzdžiui, galite pradėti C užduotį nepabaigę (ar net nepradėję) užduočių A ir B.

Kiauliukų lentoje matyti **3 užduotys: A, B ir C**. Kiekvieną užduotį turite užbaigti prieš ištuštėjant resursų kubo pirmajam (A užduotis), antrajam (B užduotis) ir trečiajam (C užduotis) sluoksniams. Pavyzdžiui, prieš ištuštėjant **viršutiniam** resursų kubo **sluoksniui**, turite ant



Blokų dėjimui ant kiauliukų lentos taikoma tik viena taisyklė:

Kiekvieną stulpelį lentoje turi sudaryti tos pačios spalvos blokai. Pirmasis blokas, kurį padėsite į stulpelį nustato visų to stulpelio blokų spalvą.

Šį „Minecraft“ žaidimą žaisti su mažesniu žaidėjų skaičiumi yra lengviau, todėl kiauliukai mainais reikalauja daugiau blokų. Užduotys abejose kiauliukų lentos pusėse yra skirtingos, tačiau jų atlikimo principas yra tas pats.

Pagrindiniai veiksmai

Savo ėjimo metu užuot pasinaudoję vienu iš savo daiktų (ir jį sugadinę), galite atlikti vieną iš pagrindinių veiksmų. Tuo pačiu ėjimu galite atlikti tą patį pagrindinį veiksmą du kartus.



Iškaskite 1 bloką iš resursų kubo. Laikykitės įprastų kasimo taisyklių (žr. 12 psl.). Bloką iškart panaudokite.



Paikite savo žaidimo figūrėlę per **1 langelį**. Laikykitės įprastų judėjimo taisyklių (žr. 9 psl.). Atkreipkite dėmesį, kad užlipti ant sielų smėlio tik 1 turimu žingsniu negalite.



Pataisykite 1 iš savo daiktų. Nors pilkas blokas suteikia galimybę pataisyti bet kurio iš žaidėjų daiktus, šiuo veiksmu pataisomas tik 1 iš jūsų nuosavų daiktų. Perkelkite vieną iš savo sugadintų daiktų į viršutinę atsargų lentos eilę arba atkurkite vieno iš savo šarvų tvirtumą. Jei šis veiksmas yra pirmasis jūsų eilės veiksmas, savo pataisytą daiktą galėsite naudoti antrajam veiksmui.


VIII. ĖJIMO PABAIGA

Atlikę savo 2 veiksmus perduokite baltuosius kauliukus žaidėjui jums iš kairės. Prieš jam pradėdant savo ėjimą, patikrinkite, ar galite atversti naują žaidimo lentos langelį.

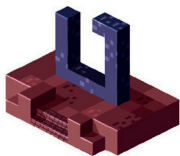
ŽAIDIMO LENTOS LANGELIŲ ATVERTIMAS

Jei kuris nors žaidėjas stovi langelyje šalia užversto žaidimo lentos langelio, kartu nuspręskite, ar norite atversti tą langelį **prieš kitą ėjimą**. *Būkite atsargūs! Kas žino, kokie pavojai tyko neištyrinėtuose Požemio pasaulio kampeliuose?*

Jei nusprendėte atversti naują Požemio pasaulio dalį, atlikite šiuos žingsnius:

1. Atverskite užverstą langelį. Įsitikinkite, kad jis yra teisingai sulgyjuotas.
2. Ant naujai atsivėrusio **lobių skrynios** langelio  padėkite lobių skrynios žetoną.
3. Kiekvieną **naujai atskleistą peryklą užpildykite** mobu iš mobų eilės. Pradėkite nuo pirmojo mobo ir pastatykite jį ant mažiausią skaičių turinčios peryklos ir taip toliau.

PORTALO JUOSTA



Norėdami atversti portalo juostą, laikykitės anksčiau aprašytų žingsnių. Tačiau, portalo juostą **atversti galite tik įvykdę visas 3 kiauliukų užduotis!** Apie tai jums primins lentos nugarėlėje atvaizduoti kiauliukai.

Atvertę portalo juostą, iškart ant jos padėkite galutinį bosą.

Tuomet – kito žaidėjo eilė. Kaip visuomet, ėjimą pradėkite ridendami baltus kauliukus. *Jeį atskleidėte naują Požemio pasaulio dalį, tai būtinai pažadins mobus.*

Tuomet atlikite savo 2 veiksmus ir užbaikite ėjimą perduodami baltus kauliukus žaidėjui iš kairės ir taip toliau.

Žaiskite paeiliui tol, kol komanda laimės arba pralaimės (žr. „Žaidimo tikslas“ 6 psl.). Tuomet žaidimas baigiasi.

Nepamirškite: Žaidimą pralaimite laiku neįvykdę kiauliukų užduočių, resursų kube nelikus blokų, arba kuriam nors žaidėjui praradus visas savo gyvybes.

Žaidimą laimite atlikę visas kiauliukų užduotis, atvertę portalo juostą ir nugalėję galutinį bosą.

IX. GALUTINIS BOSAS

Atvertus portalo juostą turėsite nugalėti galutinį bosą ir laimėti žaidimą. Kovokite kaip ir su bet kuriuo kitu mobu. Tačiau, kadangi galutinis bosas turi daug gyvybių (žr. jo lentą), nebūtina jį nugalėti vienu veiksmu. Kaskart padarę žalos galutiniam bosui, širdelės žetoną ant jo lentos perkelkite per atitinkamą vietų kiekį arčiau 0.

Kai galutinio boso **gyvybės indikatorius yra prie 0 arba žemiau**, kelias per Požemio pasaulio portalą yra laisvas! **Žaidimą laimėjote.**





Svarbu: Kad ir kokių skaičių išridentumėte mobų kauliukais, galutinis bosas **aktyvuosis** ir puls jus **kiekviename ėjime**. Jei yra kitų su išridentu skaičiumi susijusių mobų, jie aktyvuosis taip pat. Tačiau, nauji mobai neišsiperės.

Galutinis bosas gali pulti įvairiai, priklausomai nuo išridento skaičiaus. Laikykitės atitinkamų ant galutinio boso lentos pateikiamų ženkliukų bei pasiskaitykite apie **Liepsnių ir Senąjį Šerną** mobų žodynėlyje 17 psl.



K. PAPILDOMI LYGIAI

Laimėję 1 žaidimo lygį, kitą kartą galite jį pasunkinti! Žaidimo taisyklės lieka tos pačios. Pasikeičia tik lentos išdėstymas ir žaidimo reikmenys.

2 lygis 	Prie eilėje laukiančių mobų atsitiktine tvarka pridėkite 2 šernus. Galutinio boso vietoje naudokite Senąjį Šerną. Naudokite „lengvają“ galutinio boso lentos pusę. Visa kita lieka nepakitę.
3 lygis 	Prie eilėje laukiančių mobų atsitiktine tvarka pridėkite 3 šernus ir 2 vėtras. Pasirinkite kokį norite galutinį bosą. Naudokite „lengvają“ galutinio boso lentos pusę. Visa kita lieka nepakitę.
4 lygis 	Pridėkite trečiąją žaidimo lentos dalį. Įsitikinkite, kad ji lygiuoja teisingai. Pasirinkite Liepsnių kaip galutinį bosą ir naudokite „sunkiąją“ jo lentos pusę. Likęs žaidimas – toks pat kaip ir 1 lygio (susidursite tik su magmos kubais, šmėklomis ir endermanais).
5 lygis 	Į eilę sudėkite visus likusius mobus (šernus, vėtras ir skeletus). Pasirinkite Senąjį Šerną kaip galutinį bosą ir naudokite „sunkiąją“ jo lentos pusę. Likęs žaidimas – toks pat kaip ir 1 lygio (naudojate 2 žaidimo lentos dalis).

Lygio (sunkumo) skaičių nustato naudojami žaidimo komponentai. Žaidimą galite įvairinti ir sunkinti kurdami savo lygius. Štai, kaip tai atrodo:

- **Žaidimo lenta:** Naudokite bent 2 žaidimo lentas bei pradžios ir pabaigos juostas (pagrindinis lygis – 0). Kiekviena papildoma žaidimo lentos dalis pakelia lygį 2 punktais.
- **Žaidimo lenta:** Naudokite bent 2 žaidimo lentas bei pradžios ir pabaigos juostas (pagrindinis lygis – 0). Kiekviena papildoma žaidimo lentos dalis pakelia lygį 2 punktais.
- **Galutinis bosas:** Liepsnius ir Senasis Šernas yra vienodai galingi. Pasirinkite vieną iš jų saugoti Požemio pasaulio portalui. Jei galutinį bosą naudojate „lengvuojų“ režimu, lygis padidėja 1 punktu. Jei galutinį bosą naudojate „sunkiųjų“ režimu, sudėtingumo lygis padidėja 2 punktais.

Pavyzdžiai: Žaidimas, kuriame naudojamos 3 žaidimo lentos dalys (+2), šernai ir vėtras (+2) bei Liepsnius „sunkiųjų“ režimu (+2), atitinka 6 lygį. Žaidimas, kuriame naudojamos 4 žaidimo lentos dalys (+4), tik šernai (+1), o galutinis bosas naudojamas „lengvuojų“ režimu, taip pat atitinka 6 lygį.

Žinoma, taisykles galite laužyti ir sukurti savo pačius netikėčiausius ir neįtikėtinais sunkius scenarijus. Pavyzdžiui, o jei pradėtumėte žaidimą su kitokiais daiktais? Arba žaistumėte be magmos kubų? O jei reikėtų susikauti su dviem galutiniais bosais? Išlaisvinkite vaizduotę ir pasidalinkite geriausiomis idėjomis su savo draugais!



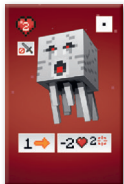
XI. MOBŲ ŽODYKNĖLIS

Magmos kubai




Šie silpni mobai turi 2 gyvybes. Pažadinti, jie gali judėti iki 2 langelių ir pulti šalia esantį žaidėją atimdami 2 žalos taškus.

Šmėklos




Šie skraidantys mobai turi 2 gyvybes. Pažadinti jie juda po 1 langelį. Jie taip pat gali judėti lavos langeliais. Būdami puolimo atstumu (2 langeliai), jie žaidėjui padaro 2 žalos taškus.

 **Svarbu:** Su šmėklomis kovoti kalaviju nepavyks – jie yra per aukštai!

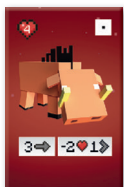
Endermanai



Aukštasis endermanas turi 3 gyvybes. Pažadinti jie gali judėti iki 5 langelių ir puola šalia esančius žaidėjus atimdami 2 žalos taškus.

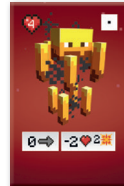
 **Svarbu:** Su endermanu kautis lanku negalima; jie yra per daug vikrūs ir išsisuks nuo jūsų strėlių!

Šernai



Šernai yra tvirti. Jie turi 4 gyvybes. Pažadinti, jie juda iki 3 langelių ir puola šalia esančius žaidėjus atimdami 2 žalos taškus. Be to, jie „nustumia“ puolamą žaidėją į šalia esantį langelį, kuriame nėra kito mobo. Langelį, į kurį žaidėjas yra nustumiamas, pasirinkite jūs. Jei tai magma – žaidėjui tenka 1 papildomas žalos taškas. Jei žaidėjas yra visiškai apsuptas mobų ir/ar lavos, jis lieka ten, kur yra.

Vėtros



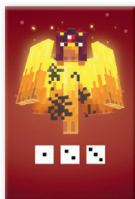
Vėtra – ugnies padaras. Jis turi 4 gyvybes ir nejuda. Pažadintas jis gali pulti atimdamas 2 žalos taškus **visiems aplink esantiems žaidėjams** (2 langelių spinduliu). *Venkite stovėti šalia – ypač grupėje! Bėkite pro juos kuo greičiau – tuomet jie jums grėsmės nekels.*

Skeletai



Grėsmingieji skeletai turi 4 gyvybes. Pažadinti, jie gali judėti iki 2 langelių ir pulti šalia esantį žaidėją atimdami 2 žalos taškus. Be to, jų puolimas sugadina 1 užpulto žaidėjo atsargose turimą daiktą! Jei susidūrėte su skeletu, perkeltite vieną iš savo daiktų į apatinę atsargų lentos eilę. Jo naudoti negalėsite tol, kol jo nesutaisysite. Jei perkeliate šarvus, nuimkite nuo jų visas širdeles. Jei jūsų atsargose yra tik sugadinti daiktai, nieko nenuitinka.

Galutinis bosas: Liepsnius



Šis karštagalvis padaras gali vaikščioti per lavą ir užpulti juos iš toli. Priklausomai nuo išridento skaičiaus, jis gali pulti tokiomis būdais:

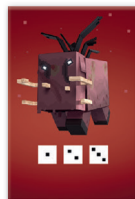
✂️ **LENGVAS REŽIMAS €20 GYVYBIŲ:**

- Liepsnius juda per ne daugiau nei 2 langelius. Jis gali eiti per lavą. Tuomet iš puolimo atstumu (3 langeliai) esančių žaidėjų atima po **1 žalos tašką**.
- Liepsnius juda per ne daugiau nei 2 langelius. Jis gali eiti per lavą. Tuomet iš puolimo atstumu (3 langeliai) esančių žaidėjų atima po **2 žalos tašką**.
- Liepsnius juda per ne daugiau nei 2 langelius. Jis gali eiti per lavą. Tuomet iš puolimo atstumu (3 langeliai) esančių žaidėjų atima po **3 žalos tašką**.

✂️✂️ **SUNKUS REŽIMAS €25 GYVYBĖS:**

- Liepsnius juda per ne daugiau nei 2 langelius. Jis gali eiti per lavą. Tuomet iš puolimo atstumu (3 langeliai) esančių žaidėjų atima po **3 žalos taškus**.
- Liepsnius juda per ne daugiau nei 2 langelius. Jis gali eiti per lavą. Tuomet iš puolimo atstumu (3 langeliai) esančių žaidėjų atima po **2 žalos tašką**. Be to, jis **sugadina** 1 žaidėjo atsargose esantį daiktą. Perkelkite 1 pasirinktą daiktą į apatinę savo atsargų eilę. Jo naudoti negalėsite tol, kol jo nesutaisysite. Jei perkeliate šarvus, nuimkite nuo jų visas širdėles. Jei jūsų atsargose yra tik sugadinti daiktai, nieko nenutinka.
- Liepsnius juda per ne daugiau nei 2 langelius. Jis gali eiti per lavą. Tuomet iš puolimo atstumu (3 langeliai) esančių žaidėjų atima po **3 žalos taškus**. Be to, turėsite nuo viršutinio resursų kubo sluoksnio **nuimti 1 bet kurios spalvos bloką**. Laikykitės tų pačių taisyklių tarsi būtumėte išridenę klaustuką **?** blokų kauliukais.

Galutinis bosas: Senasis Šernas



Šis baisus žvėris puola didžiule jėga. Priklausomai nuo išridento skaičiaus, jis gali pulti tokiomis būdais:

✂️ **LENGVAS REŽIMAS €20 GYVYBIŲ:**

- Senasis Šernas juda per ne daugiau nei 3 langelius. Tuomet jis atima **2 žalos taškus** iš šalia esančio žaidėjo.
- Senasis Šernas juda per ne daugiau nei 3 langelius. Tuomet jis atima **3 žalos taškus** iš šalia esančio žaidėjo.
- Senasis Šernas juda per ne daugiau nei 3 langelius. Tuomet jis atima **4 žalos taškus** iš šalia esančio žaidėjo.

✂️✂️ **SUNKUS REŽIMAS €25 GYVYBĖS:**

- Senasis Šernas juda per ne daugiau nei 3 langelius. Tuomet jis atima **2 žalos taškus** iš šalia esančio žaidėjo. Nuo šio ypatingo puolimo **šarvai neapsaugo!** Jei jums kliuvo, širdelių žetonus turite nuimti tiesiai nuo savo gyvybių indikatorius, net jei jų vis dar turite ant šarvų.
- Senasis Šernas juda per ne daugiau nei 3 langelius. Tuomet jis atima **3 žalos taškus** iš šalia esančio žaidėjo. Puolimo metu jis „stumia“ puolamą žaidėją į šalia esantį langelį, kuris nėra lava, arba kuriame nėra kito mobo. Langelį, į kurį nustumiamas žaidėjas, pasirenkate jūs. Jei tai yra magma, žaidėjas patiria papildomos žalos (1 taškas). Jei žaidėjas yra visiškai apsuptas mobų ir/ar lavos, jis lieka ten, kur yra.
- Senasis Šernas juda per ne daugiau nei 3 langelius. Tuomet jis atima **4 žalos taškus** iš šalia esančio žaidėjo. Be to, nuo viršutinio resursų kubo sluoksnio turite **nuimti 1 bet kurios spalvos bloką**. Laikykitės tų pačių taisyklių tarsi būtumėte išridenę klaustuką **?** blokų kauliukais.

MINECRAFT

PORTAL DASH

LV

KOOPERATĪVĀ MINECRAFT GALDA SPĒLE

Spēlē Minecraft: Portal Dash jums ir jāizvairās no Minecraft ugunīgās Apakšzemes dimensijas. Izmantojiet savu aprīkojumu un izslikstošos vietējos resursus gudri, lai stātos pretī biedējošai pretinieku ordai. Vai jums izdosies laikus sasniegt Apakšzemes portālu un kopā atrast ceļu uz drošību?

I. PIRMS SĀKT SPĒLI

Uzmanīgi noņemiet visas detaļas no perforētajām plāksnēm. Ievietojiet visus 20 pretiniekus to sarkanajās pamatnēs. Pārējās 4 pamatnes (rozā, zilā, dzeltenā, zaļā) ir paredzētas spēlētāju figūrām. Katrs spēlētājs izvēlas krāsu un vienu no 8 spēlētāju tēliem (varoņiem) un izveido savu spēlētāja figūru. Pirms katras spēles varat tos kombinēt citādi.



II. SAGATAVOŠANĀS

Šie norādījumi attiecas uz 1. līmeņa sagatavošanu, kas ir ieteicamais līmenis pirmajai spēlei. Izmaiņas 2.-5. līmeņa sagatavošanai skatīt 15. lappusē.

1 SPĒLES LAUKUMS:

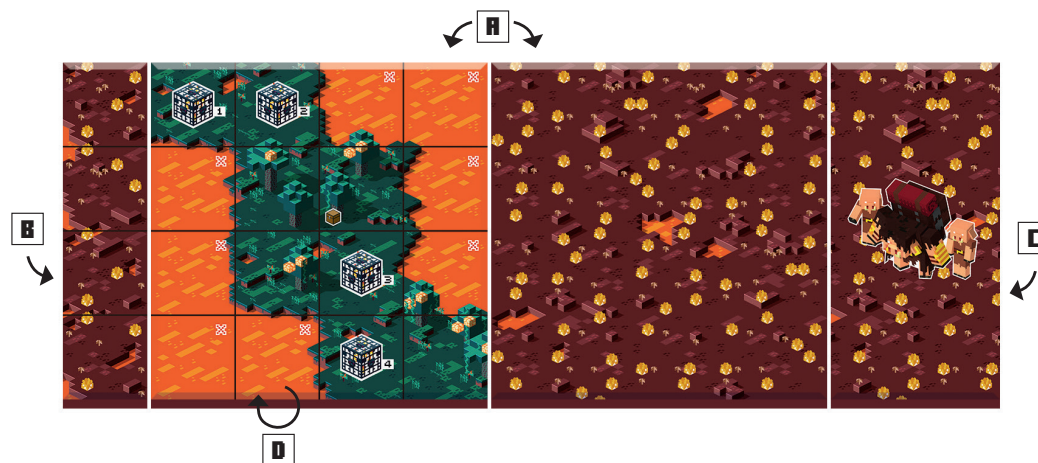
A. Samaisiet 8 spēles laukuma kartītes ar attēlu uz leju un pēc **nejaušības principa izvēlieties 2.** Izkārtējiet tās kā celiņu galda vidū ar **attēlu uz leju**. Noņemiet atlikušās kartītes, tās netiks izmantotas 1. līmenim.

B. Novietojiet **sākuma joslu** spēles laukuma kreisajā pusē. Šeit sākas jūsu piedzīvojums.

C. Labajā pusē novietojiet portāla sloksni ar attēlu **uz leju**. Šeit jums ir jādodas, lai šķērsotu portālu un atgrieztos drošajā Virspasaulē.

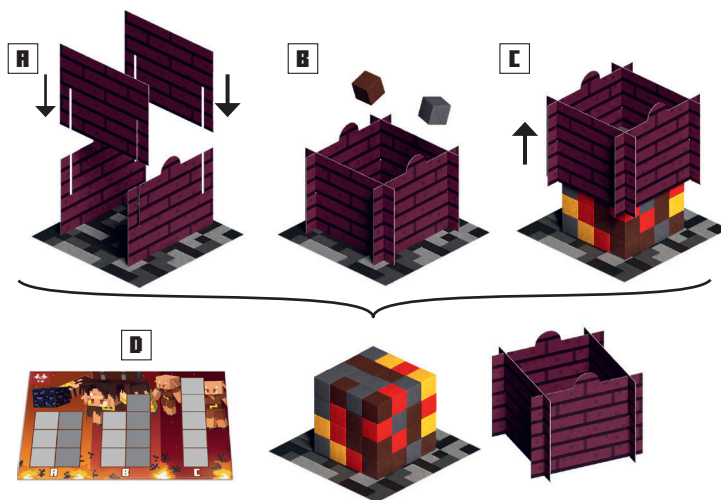
Svarīgi: Pārliedzinieties, ka laukuma kartītes ir pareizi izlīdzinātas. Tām jāveido vienota ainava.

D. Pagrieziet laukuma kartīti blakus sākuma sloksnei uz augšu, pārliedzinoties, ka tā ir pareizi novietota.



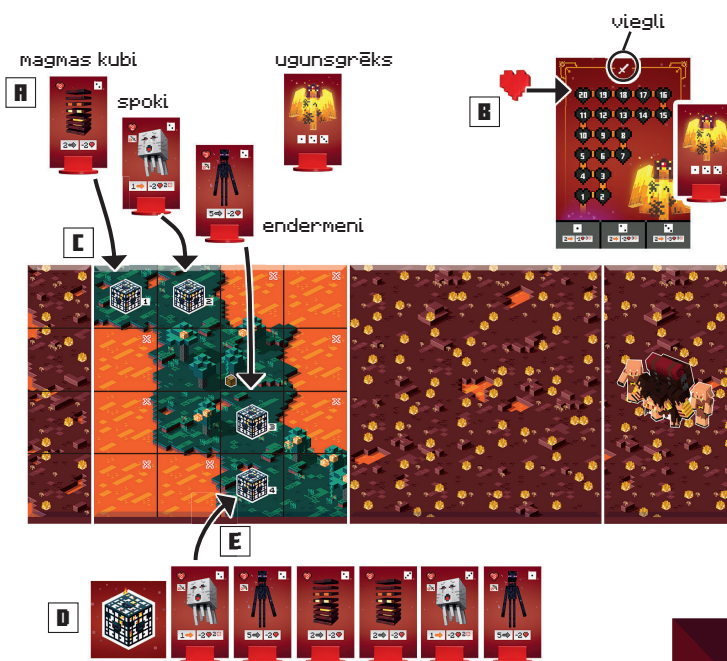
2 RESURSU KUBS

- A.** Novietojiet **bloka pamatni** blakus spēles laukumam. Salieciet 4 daļu **atbalsta konstrukciju** un novietojiet to uz bloka pamatnes.
- B.** Aizpildiet to ar 64 koka klucīšiem (16 sarkani, 16 pelēki, 12 zelta, 12 brūni, 8 melni) nejaušā kārtībā. Viegli sakratiet, līdz no klucīšiem izveidojas liels kubs.
- C.** Noņemiet atbalsta konstrukciju, paceļot uz augšu atlokus. Novietojiet to blakus atbalsta kubam. Šeit jāliek izlietotie bloki.
- D.** Novietojiet **Piglinu laukumu** blakus blokiem. Pārlicinieties, ka uz tā ir redzama puse, kas atbilst spēlētāju skaitam (👤 vai 👤). *Lai pabeigtu Apakšzemes portālu un izbēgtu drošībā, jums jātirgojas ar vietējiem pigliņiem, kas apdzīvo Apakšzemi.*



3 PRETINIEKI

- A.** Pirmajā spēlē jūs spēlēsiet pret šādiem pretiniekiem: magmas kubi, 3 spoki un 3 endermeni. Jums būs nepieciešams arī **Ugunsgrēks**, šīs spēles beigu boss. *Tas sargā Apakšzemes portālu; lai uzvarētu spēlē, jums tas būs jāuzvar.* Atstājiet malā pārējos pretiniekus (3 hoglinus, 3 liesmas, 3 skeletus un Seno Hoglinu). Šajā spēlē tie jums nebūs nepieciešami.
- B.** Novietojiet **Ugunsgrēka bosa** plāksni tuvu portāla joslai. Pārlicinieties, ka ir redzama pareizā puse (vieglā puse). Novietojiet uz tās Ugunsgrēka pretiniekus. Novietojiet 1 sirds žetonu uz 20. lauciņa bosa dzīvības skaitītāja laukumā.
- C.** Izvēlieties **nejauši izvēlētu magmas kubu** un novietojiet to uz pretinieku parādīšanās vietas spēles laukuma redzamajā 1. lauciņā. Novietojiet **nejauši izvēlētu spoku** uz 2. parādīšanās vietas un **nejauši izvēlētu Endermenu** uz 3. parādīšanās vietas.
- D.** Izveidojiet "rindu" no atlikušajiem magmas kubiem, spokiem un endermeniem, izkārtojot tos **nejaušā secībā** blakus spēles laukumam. Vienā rindas galā novietojiet **pretinieku parādīšanās** punktu. Tas iezīmē līnijas sākumu. *Spēles laikā, kad parādās pretinieks, paņemiet to no rindas sākuma. Uzveiktie pretinieki tiek pievienoti rindas beigās.*
- D.** Ja redzamajā spēles laukumā ir vairāk kā 3 pretinieku parādīšanās lauciņi, aizpildiet tos ar pretiniekiem no rindas, sākot ar **pirmo rindā** esošo pretiniekus.

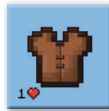


4 JŪSU INVENTĀRS

A. Katrs spēlētājs paņem **1 no 4** sava spēlētāja krāsas inventāra laukumiem.

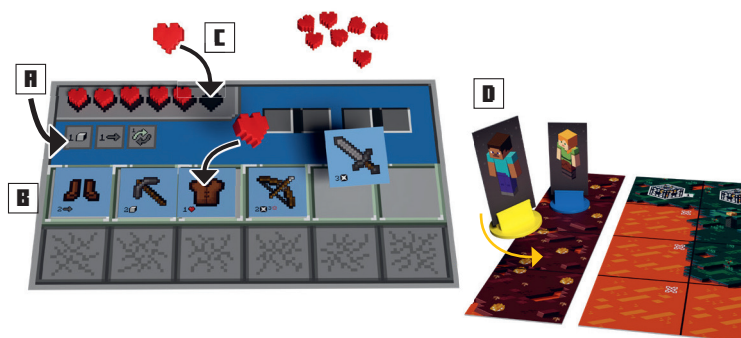
B. Viņi arī paņem **5 sava spēlētāja krāsas priekšmetu kartītes**. Novietojiet šos priekšmetus uz 5 vietām inventāra laukuma **augšējā** rindā jebkurā secībā.

C. Novietojiet **48 sirds** žetonu kaudzītī blakus spēles laukumam, lai visiem spēlētājiem tā būtu viegli sasniedzama. Katrs spēlētājs paņem **7 sirdis**. Uzlieciet 6 sirds žetonus uz dzīvības skaitītāja uz inventāra laukuma. Novietojiet pēdējo sirds žetonu uz priekšmeta, kas simbolizē jūsu ādas krūšu bruņas.



D. Visbeidzot, paņemiet savas krāsas **spēlētāja figūru** (kas sastāv no krāsainas pamatnes un varoņa tēla pēc jūsu izvēles) un novietojiet to uz sākuma joslas.

Padoms: Pirms spēles sākšanas vienojieties, kurā starta joslas pozīcijā katrs spēlētājs sāks spēli. Vairāki spēlētāji (vai pat visi spēlētāji) var izmantot vienu un to pašu starta pozīciju!



5 PRIEKŠMETI

A. Paņemiet **8 Apakšzemes priekšmetus** (tumšais fons) un izkārtojiet tos ar attēlu **uz augšu**.

B. Pārējos 40 priekšmetus (balts fons) samaisa ar attēlu uz leju un sakrauj kaudzē. Atstājiet vietu atmesto kartīšu kaudzītei.

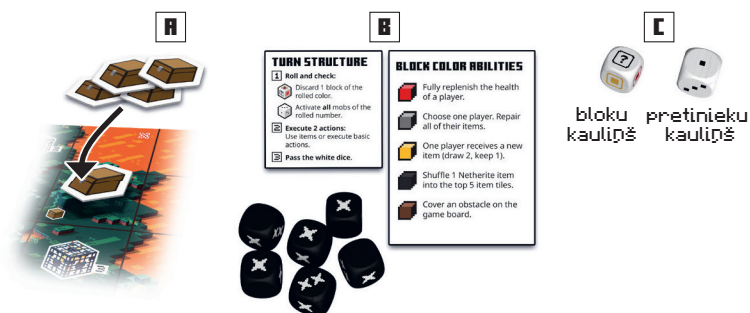


6 PAPILDU MATERIĀLI

A. **Krūšu žetonus** nolieciet kaudzītē blakus priekšmetu kaudzītei. Novietojiet 1 krūšu žetonu uz **spēles laukuma** atklātās daļas lauciņa.

B. Izkārtojiet **spēlētāju atbalsta laukumus** savā valodā ("Gājienu struktūra" un "Blokus krāsu iespējas"). Nolieciet **6 melnos metamos kauliņus**, lai tie būtu viegli pieejami.

C. Izlemiet, kurš spēlēs pirmais. Šis spēlētājs paņem **2 baltos kauliņus**.



III. SPĒLES MĒRĶIS

Jūs spēlējat kā komanda - jūs kopā uzvarat vai zaudējat spēli.

- Jūs **uzvarēsiet** spēli, ja veiksmīgi šķērsosiet visus spēles laukumus, pagriezīsiet portāla sloksni uz augšu un **uzvarēsiet galīgo bosu, kas** jūs tur gaida. Lai portāla sloksni pagrieztu otrādi, vispirms ir jāizpilda **3 piglinu uzdevumi, kas** parādīti uz piglinu laukuma.

Vietējie piglini arī iegūst blokus Apakšzemē. Ja palīdzēsiet viņiem un izpildīsiet viņu uzdevumus, viņi tirgosies ar obsidiānu, kas jums būs nepieciešams, lai aktivizētu Apakšzemes portālu. Bet jums jārikojas ātri - kad noteikts bloku skaits būs izsmelts, viens no pigliniem pazudīs. Pabeidziet uzdevumus pēc iespējas ātrāk!

- Jūs **zaudējat** spēli, ja **nepējat laikus izpildīt piglinu uzdevumus**. A. uzdevums jāpabeidz, pirms ir izsmelts resursu kuba augšējais slānis. B. uzdevums jāpabeidz, pirms ir izsmelts 2. slānis, un C. uzdevums jāpabeidz, pirms ir izsmelts 3. slānis. Vairāk informācijas var atrast šeit:
- Jūs **zaudējat** arī tad, ja **izsmelti visi 64** resursa kubā esošie **bloki**.
- Jūs **zaudējat**, ja kāds no spēlētājiem **no sava dzīvības skaitītāja izņem pēdējo sirds žetonu**. Palīdziet un sargājiet cits citu, kā arī vienmēr sekojiet līdz saviem dzīvības rādītājiem!

IV. SPĒLES GAITA

Veiciet gājienu pulkstenrādītāja virzienā, līdz uzvarat vai zaudējat spēli. Aktīvais spēlētājs paņem 2 baltos kauliņus. Katrs gājiens sastāv no šādiem soļiem, kas sīkāk izskaidroti nākamajā instrukciju sadaļā:

1 METIET BALTOS KAULIŅUS UN PĀRBAUDIET REZULTĀTUS.

- Bloku kauliņš** (krāsas un "?") no resursu kuba izņem 1 izkritušās krāsas bloku.
- Pretinieku kauliņš** (skaitļi no 1 līdz 3) aktivizē katru attiecīgā skaita pretinieku vai izraisa jaunu pretinieku parādīšanos.

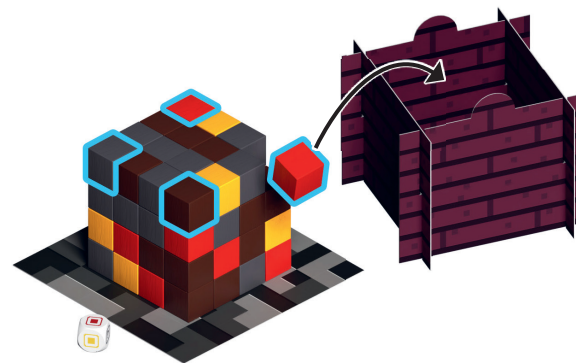
2 IZPILDIET 2 DARBĪBAS. IR ŠĀDAS IESPĒJAS:

- Izvēlieties pamatdarbību: izvēlieties vienu no trim dažādām pamatdarbībām, ko izpildīt (jūs varat izpildīt divas pamatdarbības kā savas divas darbības).
- Izvēlieties izmantot savus priekšmetus: Katrs priekšmets ļauj veikt spēcīgu darbību. Darbības izpilde sabojā priekšmetu, un tas ir jālabo ar citu darbību, pirms to var izmantot vēlreiz. *Vēlāk spēlē jūs atradīsiet jaunus, vēl jaudīgākus priekšmetus. Tā vietā, lai salabotu bojātu priekšmetu, varat to nomainīt.*

3 PĒC 2 DARBĪBU VEIKŠANAS NODODIET 2 BALTOS KAULIŅUS PERSONAI PA KREISI NO JUMS. VIŅŠ KĻŪST PAR AKTĪVO SPĒLĒTĀJU

V. BLOKU KAULIŅŠ

Jūsu kārtas sākumā metiet 2 baltos kauliņus. Vispirms pārbaudiet **bloku kauliņa** rezultātu (krāsas un "?"). Katru gājienu no resursu kubiņa **jāizrok (jāizņem)** 1 attiecīgās krāsas klucītis. Izmetiet to atbalsta konstrukcijā.



Piemēro šādus noteikumus:

- Blokam jābūt atsegtam. Bloki ir atsegti, ja ir redzama **augšējā puse** un vismaz **divas citas** puses. *Pirmajā gājienu ir atsegti tikai augšējā slāņa stūra bloki. Attēlā šie bloki ir izcelti ar zilu robežu.*
- Izmestajam blokam jābūt **uzmestajā krāsā**.
- Jums jāizvēlas šis krāsas bloks no **augšējā slāņa, kurā ir vismaz viens šīs krāsas bloks**. *Ja šajā slānī ir vairāki šīs krāsas bloki, izvēlieties vienu no tiem.*

4. Īpašais gadījums “?”: Ja tiek uzņemts “?”, izvēlieties jebkuras krāsas atklātu bloku no augšējā slāņa un noņemiet to.

Ja nav redzams uzņemtais krāsas bloks, jums ir paveicies! Šajā kārtā jums nav jānoņem neviens bloks. Tomēr, ja uzņemta “?”, jums vienmēr ir jānoņem bloks.

VI. PRETINIEKU KAULIŅŠ

Pārbaudiet **pretinieku kauliņa** rezultātu (skaitļi no 1 līdz 3). Pretinieku kauliņš aktivizē pretinieku spēles laukumā vai rada jaunus. Vispirms pārbaudiet, vai spēles laukumā ir pretinieks ar uzņemto ciparu. Pretinieka cipars ir **uzdrukāts labajā augšējā stūrī**.

Aktivizējiet visus ciparus ar šo ciparu.



Pretinieka aktivizēšanai piemēro šādus noteikumus:

1. Vienu pēc otra aktivizējiet katru pretinieku ar izkritušo ciparu. Varat izvēlēties to aktivizēšanas secību.
2. Katram aktivizētajam pretiniekam izpildiet **visas** darbības, kas uzdrukātas zem pretinieka tēla, no kreisās puses uz labo. Lielākā daļa pretinieku pārvietosies tuvāk un tad uzbruks, ja tie būs pietiekami tuvu.
3. Svarīgi: Īpaši noteikumi katram pretinieka tipam ir atrodamā Pretinieku glosārijā 1. lappusē.

Kustība

Pretinieks var pārvietoties par tik lauciņiem kā norāda cipars blakus ➡. Tie vienmēr pārvietojas **horizontāli vai vertikāli** no lauciņa uz lauciņu, nekad pa diagonāli. Pretinieki nevar pārvietoties uz lavas lauciņiem (atzīmēti ar ✖), bet viņi ignorē visus pārējos šķēršļus. **Izņēmums:** Daži pretinieki, piemēram, spoki un **Ugunsgrēks**, var lidot. Lidošana ļauj šiem pretiniekam šķērsot lavas lauciņus. To kustību norāda ➡ ikonā krāsa.

Pretinieki bloķē lauciņus, ko tie aizņem. Pretinieki nevar atrasties lauciņos, ko aizņem citi pretinieki vai ko aizņem vismaz viena spēlētāja figūra. Pretinieks uzbrūk no blakus esošā lauciņa.

Mērķa meklēšana

Pretinieki vienmēr mēro **īsāko ceļu**, lai uzbruktu kādam no jūsu komandas spēlētājiem. Tie vienmēr virzās uz tuvāko spēlētāju. Saskaitiet lauciņus starp pretinieku un katra spēlētāja figūru, lai noteiktu tuvāko mērķi. **Ja attālums līdz vairākām spēlētāja figūrām ir vienāds**, aktīvais spēlētājs izlemj, uz kuru spēlētāja figūru mērķēs šis pretinieks.

Pārvietojiet aktivizēto pretinieku pa īsāko ceļu no viena lauciņa uz nākamo līdz:

- Tas ir izmantojis visus pieejamos soļus (ko norāda cipars pie ikonas ➡).
- Tas atrodas spēlētāja figūras uzbrukuma zonā.

Lai sasniegtu mērķi, pretiniekam nav jāpārvietojas taisnā ceļā. Tā kā lielākā daļa pretinieku nevar pārvietoties pa lavas lauciņiem vai aizņemtiem lauciņiem, tiem jāiet tiem apkārt.

Uzbrukuma diapazons


Lielākā daļa pretinieku var uzbrukt tikai no vietas, kas atrodas **blakus** spēlētāja figūrai.

Tomēr spokiem, liesmām un Ugunsgrēkam **ir pieejami uzbrukumi no attāluma**. Pretiniekus ar uzbrukumu no attāluma var atpazīt pēc ✨ ikonā, kas uzdrukāta uz pretinieka (vai galīgā bosa laukuma). Blakus esošais cipars norāda attālumu (lauciņu skaitu), no kāda tie var uzbrukt ✨. Saskaitiet lauciņus no pretinieka līdz mērķim, tāpat kā kustības gadījumā - vertikāli un horizontāli. Uzbrukumam nav jāseko taisnam ceļam, tas var mainīt virzienu. Ja spēlētāja figūra atrodas pietiekami tuvu, tā ir uzbrukuma zonā. Pretinieks apstājas savā pašreizējā lauciņā.

Uzbrukums





Ja vismaz viena spēlētāja figūra atrodas pretinieka uzbrukuma zonā, pretiniek uzbrūk un nodara kaitējumu. Piemēro šādus noteikumus:

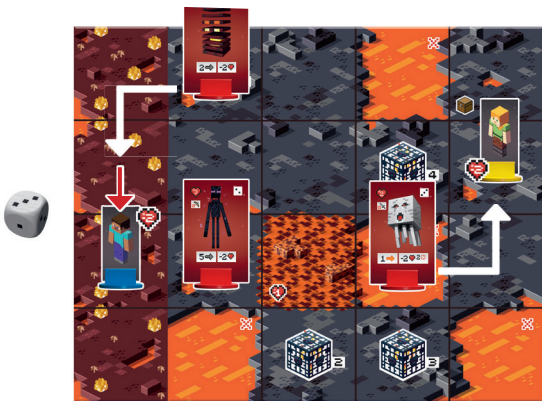
1. Pretinieka uzbrukums nodara kaitējumu tikai **vienai spēlētāja figūrai**.
2. Ja vairākas spēlētāju figūras atrodas uzbrukuma zonā (piemēram, ja tās atrodas vienā lauciņā), aktīvais spēlētājs izvēlas, kurai spēlētāja figūrai tiks nodarīts kaitējums.

3. Negatīvais skaitlis blakus  uz pretinieka norāda, cik lielu kaitējumu tas nodara. Spēlētājs atņemt attiecīgo sirdi skaitu no sava dzīvības skaitītāja. **Svarīgi:** Vispirms noņemiet sirdis no bruņām (priekšmeti ar sirds ikonām). Ja vairs nav palikušas bruņas ar sirdīm, sāciet izņemt sirdis no sava dzīvības skaitītājam.

Veiciet augstāk minētās darbības - mērķēšanu, kustību, attāluma pārbaudi un uzbrukumu - ar katru pretinieku, kura cipars atbilst uzmestajam ciparam, līdz aktivizēti visi atbilstošie pretinieki. Tā rezultātā vienam un tam pašam spēlētājam var tikt uzbrukts vairākas reizes viena gājiena laikā.

Atcerieties: Kad spēlētājs izņem savu pēdējo sirdi no skaitītāja, jūs zaudējat spēli! *Uzmanieties, lai nejauši nononāktu bīstamās situācijās.*

- 1. piemērs:** Alekss uzmet 3 un aktivizē spoku un magmas kubu. Magmas kubam ir 2 lauciņu kustība  un tas dodas Stīva virzienā, jo viņš ir tuvāk nekā Alekss. Paejot 2 lauciņus, magmas kubs ir blakus Stīvam. Tas nodara 2 kaitējumu Stīvam (-2 ) , un Stīvs zaudē 2 sirdis. Spoks jau atrodas Aleksa uzbrukuma zonā (2 ) , tāpēc tas paliek uz vietas. Tas nodara 2 kaitējumu Aleksam (-2 ) . Endermana cipars ir 2 un tas netiek aktivizēts.




- 2. piemērs:** Stīvs uzmet 1 un aktivizē visus 3 pretiniekus spēles laukumā. Alekss un Stīvs vienojas vispirms aktivizēt Endermanu. Tas nevar pārvietoties, jo to bloķē lava un aizņemtie lauciņi. Pēc tam viņi aktivizē magmas kubu. Tas pārvietojas par 1 lauciņu un tagad atrodas blakus Aleksam un Stīvam. Tas uzbrūk, un Alekss un Stīvs izvēlas, kuram spēlētājam magmas kubs nodarīs 2 kaitējumu. **Piezīme:** Kaitējumu nevar sadalīt starp spēlētājiem! Visbeidzot, pārvietoja spoks, bet tas nav neviena spēlētāja uzbrukuma zonā. Tas nevar uzbrukt.



Pretinieku parādīšanās

Ja uzmestais cipars neatbilst spēlē esošam pretiniekam, spēles laukumā parādās jauns pretinieks.

Paņemiet pretinieku no rindas sākuma un novietojiet to brīvā pretinieku parādīšanās lauciņā  uz spēles laukuma. Ja ir vairāki brīvi pretinieku parādīšanās lauciņi, novietojiet pretinieku tuvāk aktīvajai spēlētāja figūrai.

Ja nav brīvu parādīšanās vietu, jums ir paveicies! Jauns pretinieks neparādās. Rinda paliek nemainīga.

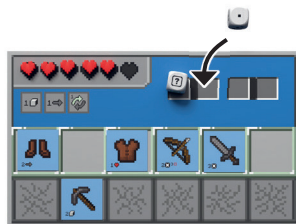
Svarīgi: Jaunais pretinieks **netiek** aktivizēts. Katrā gājienā tiek aktivizēts viens vai vairāki pretinieki, vai parādās jauns pretinieks, bet ne abi!

- 3. piemērs** Alekss uzmet 2. Uz laukuma nav neviena pretinieka ar šo ciparu. Alekss paņem priekšējo pretinieku no rindas un novieto to uz neaizņemtās pretinieku parādīšanās vietas, kas atrodas vistuvāk viņa spēlētāja figūrai. Nekas cits nenotiek.



VII. JŪSU DARBĪBAS

Pēc tam, kad uzņem baltie kauliņi un atrisināti saistītie efekti, varat veikt savas darbības. Vispirms novietojiet baltos kauliņus uz inventāra laukuma norādītajiem lauciņiem.



Pēc tam **izvēlieties un izpildiet 2 darbības**. Varat izvēlēties veikt pamatdarbības vai izmantot savus priekšmetus.

Dažām darbībām ir vairāki soļi. Baltie kauliņi palīdzēs jums sekot **līdzī**: Pirms izvēlēties un izpildīt savu pirmo darbību, pārvietojiet vienu no baltajiem kauliņiem no kreisā laukuma uz labo. Pēc tam pabeidziet šīs darbības izpildi. Kad esat pabeidzis, pabīdīet otro balto kauliņu pa labi un izpildiet otro darbību.

Priekšmeti

Jūsu priekšmeti ļauj jums veikt spēcīgas darbības. Katru priekšmetu var izmantot tikai vienu reizi, pirms tas tiek bojāts. Bojāti priekšmeti tiek pārvietoti uz **inventāra laukuma apakšējo rindu**.

Apakšējā rindā esošos priekšmetus nevar aktivizēt, lai izpildītu darbību. Bojāts priekšmets vispirms jāsalabo, pēc tam jāpārvieto atpakaļ uz augšējo izmantojamo priekšmetu rindu (sk. A. variantu blokiem, 12. lpp.).



Spēles gaitā laiku pa laikam atradīsiet **jaunus priekšmetus**, uzvarot pretinieku, iegūstot zelta bloku vai atverot dārgumu lādi. Kad atrodat kādu priekšmetu:

1. Izvelciet **2 augšējās priekšmetu kartītes** no priekšmetu kaudzes un atklājiet tās. **Izvēlieties vienu**, ko paturēt, bet otru novietojiet atņemto kartīšu kaudzē ar attēlu uz augšu.
2. Novietojiet jauno priekšmetu **brīvā vietā** sava inventāra **augšējā (aktīvajā) rindā**. Jūsu inventārā ir vieta **līdz 6 priekšmetiem**.
3. Ja jums jau pieder 6 priekšmeti, viens no tiem ir **jāatmet**, lai saglabātu jauno priekšmetu. Izvēlieties vienu no vecajiem priekšmetiem un atmetiet to. Ievietojiet jauno priekšmetu attiecīgajā inventāra aktīvās rindas vietā. Ja vēlaties paturēt visus vecos priekšmetus, atmetiet jaunus.

Svarīgi:

- Jūs varat aizstāt jebkuru priekšmetu ar jebkuru citu priekšmetu - jums nav jāaizstāj zobens ar citu zobenu! Jums var piederēt vairāki zobeni vai neviens.
- Vienmēr ievietojiet **jauno priekšmetu aktīvajā rindā**, pat ja aizstājat bojātu priekšmetu.
- Ja jūs nomaināt vienu no priekšmetiem, ar kuru sākat spēli (tādas pašas krāsas kā jūsu spēlētāja figūra), izņemiet to no spēles pilnībā, nevis novietojiet to atņemto kartīšu kaudzē: ja jums spēles laikā nepieciešams samaisīt atņemto kartīšu kaudzi, lai izveidotu jaunu priekšmetu kaudzi, jūs negribēsiet, lai tajā būtu šie sākotnējie - mazāk spēcīgie - priekšmeti.

Zābaki: Kustība



Ar zābakiem var pārvietoties pa spēles laukumu. Cipars blakus ➡ norāda, par cik lauciņiem var pārvietot savu spēlētāja figūru, izmantojot šo darbību. Jūs varat pārvietoties ne **vairāk kā** šo lauciņu skaitu.

Jūs varat pārvietoties tikai vertikāli vai horizontāli, bet ne pa diagonāli. Jūs **nedrīkstat** atrasties lauciņā, kurā ir pretinieks, vai lavas lauciņā (atzīmēts ar ☒).

Jūs varat atrasties citu spēlētāju aizņemtā lauciņā. **Padoms:** *Dažkārt vairāku spēlētāju atrašanās vienā lauciņā ir izdevīga. Piemēram, ja jums uzbrūk pretinieks, tas ļauj izvēlēties, kurš spēlētājs saņems kaitējumu.*

Trašie lauciņi

Šķēršļi

- **Lavas lauciņos** (atzīmēti ar ☒) nedrīkst atrasties un tos nedrīkst šķērsot.
- Jūs varat uzkāpt uz **magmas lauciņa** (atzīmēts ar 🔥), bet šādā gadījumā jūs saņemsiet 1 kaitējumu un zaudēsiet 1 sirdi. **Svarīgi:** Jūs saņemat kaitējumu tikai ieejot lauciņā, jūs neturpināt saņemt kaitējumu, kamēr tur atrodaties vai kad pametat to.
- Lai uzkāptu uz dvēseles **smilšu lauciņiem**, ir jābūt pieejamiem 2 soļiem (atzīmēts ar 🏖️2).

Piemērs: Alekss izmanto dimanta zābakus, lai pārvietotos. Vispirms viņš uzkāpj magmas lauciņam (1 solis). Viņš saņem 1 kaitējumu. Tad viņš pāriet uz lauciņu, ko aizņem Stīvs (1 solis). Visbeidzot viņi pāriet uz dvēseles smilšu lauciņu (2 soļi). Viņš ir izlietojis visus 4 dimanta zābaku soļus.



APAKŠZEMES ZĀBAKI ļauj ieiet magmas un dvēseles smilšu lauciņos (ne lavas lauciņos) kā parastos lauciņos. Jums netiks nodarīts kaitējums, un jūs izmantosiet tikai 1 soli.

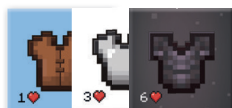
DĀRGUMU LĀDES



Ja **kustības darbības beigās** apstājaties uz lauciņa, kurā ir **lādes žetons**, varat atvērt lādi. Noņemiet žetonu no spēles laukuma un atlieciet to atpakaļ kaudzē.

Katrs spēlētājs uzreiz saņem jaunu priekšmetu. Katrs no jums no priekšmetu kaudzes augšas izvelk **2 priekšmetu kartītes**. Atklājiet savus 2 priekšmetus. Izvēlieties **vienu**, kuru vēlaties **saglabāt**. Atmetiet otru. Ievietojiet jauno priekšmetu aktīvajā inventāra rindā. Ja jums jau pieder 6 priekšmeti, viens no tiem ir jāatmet (skat. Priekšmeti, 9. lpp.).

Bruņas: Papildu dzīvības punkti



Bruņas ir **pasīvie priekšmeti**, kas nodrošina papildu dzīvības punktus, lai jūs varētu izdzīvot ar lielāku kaitējumu. Tās neļauj jums izpildīt **darbību**.

Ikreiz, kad saņemat jaunas bruņas, ielieciet tās aktīvajā priekšmetu rindā un nekavējoties uzlieciet uz tām **maksimālo atļauto siržu skaitu**.

Kad vien saņemat kaitējumu - vai nu tāpēc, ka uzkāpjat uz magmas, vai arī tāpēc, ka jums uzbrūk pretinieks, noņemiet sirds žetonus no savām bruņām, līdz vairs nav neviena. Tad turpiniet noņemt sirdis no sava dzīvības skaitītāja. Ja jums pieder vairākas bruņas, jūs izvēlaties, kādā secībā no šiem priekšmetiem noņemat sirdis. Ja bruņas ir "tukšas" (uz tām vairs nav sirds žetonu), pārvietojiet tās uz inventāra apakšējo rindu. Bruņas ir bojātas. Kad tās salabojat, pārvietojiet tās uz aktīvo rindu un **papildiniet tās maksimāli atļauto** siržu skaitu.

Jūs varat salabot daļēji bojātas bruņas.

Ja labojat bruņas, kas atrodas aktīvajā rindā, vienkārši piepildiet tās ar siržu žetoniem.



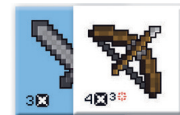
LEGINGI ir īpaša **zābaku un bruņu kombinācija**.

Kad atrodat legingus, izlemiet, vai vēlaties tos izmantot kustībai vai kā bruņas. Uz to norāda vai ➡ vai ❤ ikona, atkarībā no tā, kura ir labajā pusē.

Ja izvēlaties ❤, novietojiet uz tā norādīto sirsniņu skaitu. **Svarīgi:**

Katru reizi, kad labojat legingus, jūs no jauna izvēlaties, vai tos izmantot kustībai vai kā bruņas. Pagrieziet kartīti tā, lai, novietojot to aktīvajā rindā, pareizais simbols būtu labajā pusē.

Zobeni un loki: Cīņa ar pretiniekiem



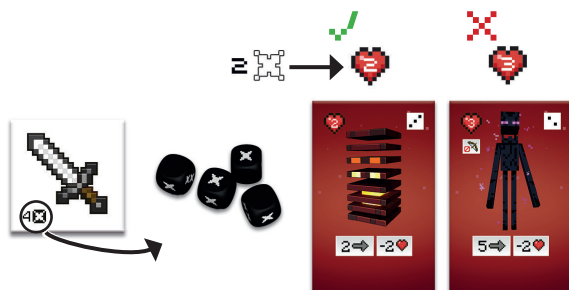
Ar zobeniem un lokiem varat cīnīties ar pretiniekiem. Cipars blakus ✖ norāda, cik daudz melno kauliņu var mest, kad cīnāties ar pretinieku.

Lai varētu uzbrukt mērķim, jums ir jāatrodas **darbības diapazonā:**

- Ar **zobenu** varat uzbrukt pretiniekam, kas atrodas **blakus** jūsu spēlētāja figūrai.
- Ar **loku** var uzbrukt no attāluma. Loka **uzbrukuma diapazonu** norāda cipars, kas atrodas blakus 🏹 (parasti 3 lauciņi). Saskaitiet lauciņus, sākot no jebkura lauciņa, kas atrodas blakus jūsu spēlētāja figūrai, līdz lauciņam, ko aizņem pretinieks. (Jūsu šāviens pārvietojas tikai vertikāli un horizontāli, vajadzības gadījumā mainot virzienu.)

- Vispirms izvēlieties pretinieku, kuram vēlaties uzbrukt, un novietojiet ieroci, ar kuru cīnāties, inventāra apakšējā rindā.
- Pēc tam metiet tādu **melno kauliņu skaitu**, kas vienāds ar ciparu, kurš atrodas blakus ✖ uz ieroča. Saskaitiet trāpījumu skaitu (🏹).



Lai uzvarētu pretinieku, jums ir jāiemet vismaz tik daudz trāpījumu, cik pretiniekam ir dzīvību (skaitlis, kas ir uzdrukāts pretinieka ).



Ja esat uzmetis mazāk trāpījumu, tā ir neveiksme! Pretinieks izdzīvoja cīņā un joprojām atrodas uz laukuma. Jūsu ierocis ir bojāts, bet cita sode nav. *Varat mēģināt vēlreiz, izmantojot vēlāku darbību.*

Ja esat uzmetis trāpījumu skaitu, kas ir vienāds ar pretinieka dzīvību skaitu vai lielāks, pretinieks ir uzvarēts! Noņemiet to no spēles laukuma un novietojiet pretinieku rindas beigās. Kā **balvu** jūs uzreiz saņemat **atjaunu priekšmetu**. No kaudzes izvelciet augšējās 2 priekšmetu kartītes un paturiet 1, bet pārējās novietojiet atmesto kartīšu kaudzītē.

Svarīgi:

- Pretinieki dziedinās pēc katras cīņas! Ja jums neizdodas uzveikt pretinieku ar vienu darbību, jums jāmēģina vēlreiz vēlāk. Tomēr, lai uzvarētu gala bosu, skatiet 14. lappusi.
- Daži pretinieki ir **imūni pret noteiktiem uzbrukumiem**. Piemēram, spoki lido, tāpēc jūs nevarat tos aizniegt ar zobenu (). Endermeniem nevar uzbrukt ar lokiem (.



Ja cīnāties ar **APAKŠZEMES ZOBENU**, varat vienu reizi pārņemt jebkuru kauliņu skaitu. Vispirms metiet visus 6 kauliņus. Izvēlieties tos, kurus vēlaties pārņemt, lai iegūtu labāku rezultātu. Tikai pēc otrā metiena saskaitiet kopējo trāpījumu skaitu.

Burvestības: Priekšmeta uzlabojumu



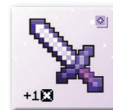
 kartītes ir burvestības.

Atklājot burvestību, jūs varat saglabāt to tikai tad, ja jums pieder vismaz viens atbilstošā tipa priekšmets. Ja tā ir, izvēlieties vienu priekšmetu, kas tiks apburts. Novietojiet burvestību kartīti uz izvēlēta priekšmeta, nedaudz nobīdot to tā, lai joprojām būtu redzama priekšmeta statistika.

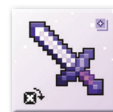
Priekšmeta darbība ir uzlabota ar burvestības palīdzību. Kad lietojat vai labojat apburto priekšmetu, apburtais priekšmets paliek apburts.

Svarīgi: Kad jūs apburat bojātu priekšmetu, tas tiek **nekavējoties salabots**. Ievietojiet to aktivajā inventāra rindā.

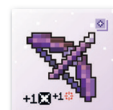
Burvestības



Šo burvestību var pievienot tikai zobenam (no jebkura materiāla). Ikreiz, kad uzbrūkat ar šo zobenu, metiet papildu kauliņu. Ja tiek apburts Apakšzemes zobens, metiet visus 6 kauliņus, pēc tam vēlreiz metiet vienu kauliņu, lai iegūtu septīto kauliņa rezultātu.



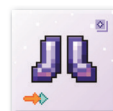
Tā ir arī zobena burvestība. Ikreiz, kad jūs cīnāties ar šo apburto zobenu, jūs varat vienu reizi pārņemt jebkuru kauliņu skaitu. Kopējo trāpījumu skaitu saskaitiet tikai pēc tam, kad esat pārņēmis attiecīgos kauliņus. Apburtais Apakšzemes zobens ļaus jums pārņemt divreiz.



Šo burvestību var pievienot tikai lokam. Ikreiz, kad uzbrūkat ar apburto loku, metiet 1 papildu kauliņu. Turklāt apburta loka uzbrukuma diapazons tiek palielināts par 1.




Ar šo burvestību var apburt tikai zābakus (no jebkura materiāla). Ikreiz, kad pārvietojaties ar apburtajiem zābakiem, varat pārvietoties par 2 papildu lauciņiem.



Tā ir arī zābaku burvestība. Ar apburtajiem zābakiem var pārvietoties pa magmas un dvēseļu smilšu lauciņiem (bet ne lavas lauciņiem), it kā tās būtu parasti lauciņi. Jums netiek nodarīts kaitējums, un jūs izmantojat tikai 1 soli.

Cērtes: Bloku ieguve



Ar cērtes palīdzību varat izrakt blokus no resursu kuba. Cipars blakus  norāda maksimālo bloku skaitu, ko varat iegūt.

Jūs varat rakt arī par maksimālo mazāku skaitu bloku.

Lai varētu izrakt bloku, tam jābūt atklātam (redzama augšdaļa un vismaz divas malas), taču to var izrakt no jebkura slāņa.

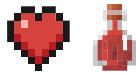
Pēc katra bloka ieguves novietojiet to blakus resursu kubam. Kad rakšana ir pabeigta, **bloki ir nekavējoties jāizmanto**. Jūs **nedrīkstat** tos **uzglabāt** vēlākai darbībai vai vēlākam gājienam. Izvēlieties A. vai B. iespēju, lai izmantotu katru bloku.

A. variants bloku izmantošanai: Bloka krāsu iespējas

Katrai bloka krāsai ir piešķirta kāda spēja. Kad izrokat vienu vai vairākus blokus, varat nekavējoties aktivizēt **to krāsas iespēju**. Pēc iespējas efektu atrisināšanas šis bloks tiek **izmantots**. Izmetiet to atbalsta konstrukcijā.

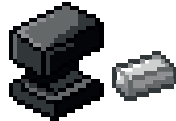
SARKANIE BLOKI: DZIEDINĀŠANA

Aktivizējot sarkano bloku, izvēlieties jebkuru spēlētāju (sevi vai citu spēlētāju). Šis spēlētājs nekavējoties **piepilda savu dzīvības skaitītāju**.



PELĒKIE BLOKI: REMONTS

Kad aktivizējat pelēko bloku, izvēlieties jebkuru spēlētāju (sevi vai citu spēlētāju). Šis spēlētājs nekavējoties **saremontē visus savus priekšmetus**. Spēlētājs pārvieto visus savus priekšmetus no apakšējās inventāra rindas uz aktīvo rindu un papildina savas bruņas ar visām sirdīm.



DZELTENIE BLOKI: JAUNI PRIEKŠMETI

Kad izmantojat dzeltenu bloku, izvēlieties jebkuru spēlētāju (sevi vai citu spēlētāju). Šis spēlētājs nekavējoties **saņem jaunu priekšmetu**. Spēlētājs izvelk 2 augšējos priekšmetus no kaudzes, vienu no tiem patur, bet otru atmet.



MELNIE BLOKI: APAKŠZEMES PRIEKŠMETI

Kad izmantojat melno bloku, izvēlieties 1 pieejamo augšupvērsto Apakšzemes priekšmetu no priekšmetu krājuma. Pēc tam uzmanīgi paņemiet 5 augšējās priekšmetu kartītes no priekšmetu kartīšu kaudzes, tās neatklājot. Sajauciet tās kopā ar Apakšzemes priekšmetu ar attēlu uz leju. Tad atlieciet 6 priekšmetu kartītes ar attēlu uz leju priekšmetu kartīšu kaudzē.



Spēlētājs, kurš izlozē Apakšzemes priekšmetu, izlemj, vai vēlas to paturēt vai atnest. Ja viņš nolemj to atnest, ielieciet to uz parasto priekšmetu atmesto kartīšu kaudzītē. Ja atmesto priekšmetu kaudze tiek iemaisīta jaunā priekšmetu kaudzē, Apakšzemes priekšmets jau ir "atbloķēts", un jums nav jāizmanto melnais bloks, lai piekļūtu šim priekšmetam.

Apakšzemes priekšmeti ir ļoti spēcīgi; nenovērtējiet tos par zemu! Iejaucot tos starp 5 augšējām priekšmetu kartītēm, jūs nodrošināsiet, ka viens no nākamajiem trim spēlētājiem, kas atradīs priekšmetu, to saņems.

BRŪNIE BLOKI: ŠĶĒRŠĻA PĀRSEGŠANA

Šie īpašie bloki pēc lietošanas netiek atmesti. Tā vietā jūs **tos novietojat tieši uz spēles laukuma**. Vispirms izvēlieties jebkuru brīvu šķēršļa lauciņu (lava, magma vai dvēseles smiltis). Šo vietu nedrīkst aizņemt pretinieks vai spēlētāja figūra. Novietojiet klucīti šķēršļa lauciņa centrā, pārvēršot to par parastu lauciņu. Pa to var pārvietoties, tas nenodara kaitējumu un izmanto tikai 1 soli. Kad pārvietojat figūru uz segto lauciņu, novietojiet to tieši uz brūnā bloka.



Svarīgi: Ja pārklājat lavas lauciņu, arī pretinieki varēs pārvietoties pa šo lauciņu, ja tas atrodas sākotnējā ceļā.

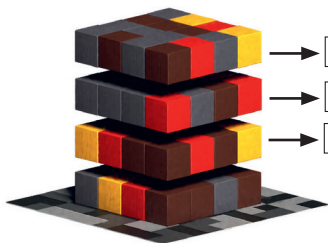


ĪPAŠĀS APAKŠZEMES ja **DIMANTA CĒRTES** ļauj atkārtoti izmantot izmantotos **blokus**. Aktivizējot kādu no šiem priekšmetiem, tā vietā, lai iegūtu bloku no

resursu kuba, aizveriet acis un izvēlieties no atbalsta struktūras tādu skaitu atņemto bloku, kas ir vienāds ar ciparu blakus . Ar dimanta cērti var iegūt līdz 2 papildu blokiem no atbalsta konstrukcijas. Visi izraktie bloki ir jāizmanto nekavējoties - vai nu lai izmantotu to spējas, vai lai izpildītu piglinu uzdevumus.

B. variants bloku izmantošanai: Piglinu uzdevumi

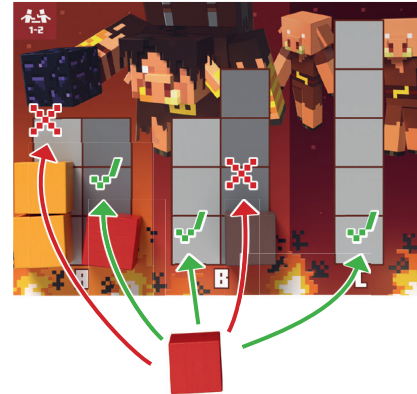
Lai izklūtu no Apakšzemes un uzvarētu spēli, jums būs nepieciešams obsidiāns. Piglini piedāvā obsidiānu apmaiņai, bet apmaiņā pret to viņiem ir nepieciešama jūsu palīdzība. Jums ir jāveic trīs uzdevumi. Katrā no tiem ir jāpiegādā noteikts skaits bloku.



Piglinu laukumā ir redzami **3 uzdevumi: A, B un C**. Jums jāpabeidz katrs uzdevums pirms tiek iztukšots resursu kuba pirmais (A. uzdevums), otrais (B. uzdevums) un trešais (C. uzdevums) slānis. Piemēram, pirms resursu kuba **augšējais**

slānis ir tukšs, jums jānovietu **visi A.** uzdevumam nepieciešamie bloki uz piglinu laukuma. **Pretējā gadījumā jūs zaudēsiet spēli.**

Ikreiz, kad izrokat bloku, tā vietā, lai aktivizētu tā spēju, **jūs varat to novietot uz piglinu laukuma**. Bloku var novietot jebkurā uzdevuma laukumā. Piemēram, C. uzdevumu var sākt pirms A. un B. uzdevuma pabeigšanas (vai pat sākšanas).



Ir tikai viens noteikums, kā izvietot blokus uz piglinu dēļa: Katrā laukuma kolonnā jābūt vienādas krāsas blokiem. Pirmais bloks, ko novietojat katrā kolonnā, nosaka pārējo šīs kolonnas bloku

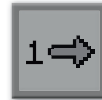
"Minecraft: "Portal Dash" ir vieglāk spēlēt ar mazāku spēlētāju skaitu, tāpēc piglini apmaiņā pieprasa vairāk bloku. Abās piglinu laukuma pusēs redzami dažādi uzdevumi, taču tie darbojas vienādi.

Pamata darbības

Jūsu gājiena laikā tā vietā, lai izmantotu (un sabojātu) kādu no saviem priekšmetiem, jūs varat veikt pamata darbību. Vienu un to pašu pamata darbību drīkst izpildīt divas reizes viena gājiena laikā.



Iegūt 1 bloku no resursu kuba. Ievērojiet ieguves standarta noteikumus (sk. 12. lpp.). Izmantojiet bloku nekavējoties.



Pārvietot savu spēlētāja figūru par **1 soli**. Ievērojiet standarta pārvietošanās noteikumus (skatīt 9. lpp.). Ņemiet vērā, ka uz dvēseles smiltīm nevar pārvietoties, ja ir pieejams tikai 1 solis.



Salabot 1 savu priekšmetu. Ja ar pelēkā bloka spējas palīdzību var labot jebkura spēlētāja priekšmetus, tad ar šo darbību var labot tikai 1 priekšmetu, kas atrodas jūsu inventārā. Ielieciet vienu no bojātajiem priekšmetiem atpakaļ inventāra aktīvajā rindā vai papildiniet vienas no bruņām. Ja šī ir jūsu pirmā darbība šajā gājienā, jūs varat izmantot salaboto priekšmetu savā otrajā darbībā


VIII. GĀJIENA BEIGAS

Pēc tam, kad esat izpildījis savas 2 darbības, nododiet abus baltos kauliņus spēlētājam pa kreisi. Pirms spēlētāju kārtas sākuma pārbaudiet, vai varat atklāt jaunu spēles laukuma daļu.

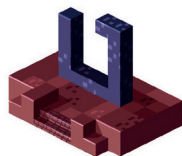
SPĒĻU LAUKUMA DAĻU ATKLĀŠANA

Ja kāda no jūsu spēlētāja figūrām atrodas laukumā blakus uz leju novietotai spēles laukuma daļai, kopīgi izlemiet, vai vēlaties atklāt šo laukuma daļu **pirms nākamā gājiena sākuma**. *Apsveriet to rūpīgi! Kas zina, kādas briesmas slēpjas neizpētītājās Apakšzemes daļās?*

Ja nolemjat atklāt nākamo Apakšzemes daļu, izpildiet šos soļus:

1. Pagrieziet slēpto daļu ar attēlu uz augšu. Pārlicinieties, ka laukums ir pareizi izlīdzināts.
2. Novietojiet **lādes žetonu** no kaudzītes attiecīgajā lādes laukumīnā () no jauna atklātajā laukuma daļā.
3. Aizpildiet katru **no jauna atklātās daļas pretinieku parādīšanās** vietu ar pretiniekiem rindas kārtībā. Sāciet ar priekšējo pretinieku un novietojiet to uz pretinieka parādīšanās lauciņa ar mazāko ciparu, un tā tālāk.

PORTĀLA SLOKSNE



Lai atklātu portāla sloksni, izpildiet tos pašus soļus, kas aprakstīti iepriekš. Tomēr portāla sloksni var **atklāt tikai pēc tam, kad esat izpildījuši visus 3 pigliņu uzdevumus!** Laukuma aizmugurē uzdrukātie pigliņi kalpo kā atgādinājums.

Kad portāla sloksni pagriežat uz augšu, uzreiz novietojiet gala bosu laukumīnā ar portālu.

Tagad ir nākamā spēlētāja kārtā. Sāciet savu gājieni kā parasti, metot balto kauliņu. *Ja esat atklājuši jaunu Apakšzemes reģionu, tas noteikti aktivizēs jaunus pretiniekus...*

Tad izpildiet savas 2 darbības un pabeidziet savu gājieni, nododot balto kauliņu pa kreisi, un tā tālāk.

Veiciet gājienu pēc kārtas, līdz jūsu komanda uzvar vai zaudē (skat. "Spēles mērķis" 6. lappusē). Kad to izdarīsiet, spēle beigsies.

Atcerieties: Jūs zaudējat spēli, ja jums neizdodas izpildīt pigliņu uzdevumus laikā, vai resursu kubā nav palikuši bloki, vai spēlētājs zaudē visus sirds žetonus savā dzīvības skaitītājā. Jūs uzvarēsiet spēli, ja izpildīsiet visus pigliņu uzdevumus, atklāsiet portāla sloksni un uzvarēsiet gala.

IX. GALA BOSS

Kad esat atklājuši portāla sloksni, lai uzvarētu spēli, jums jāuzvar gala boss. Cīnieties ar to tāpat kā ar jebkuru citu pretinieku. Tomēr, tā kā gala bosam ir daudz dzīvību (skatiet gala bosa laukumu), jums nav nepieciešams to uzvarēt ar vienu darbību. Ikreiz, kad nodarāt kaitējumu gala bosam, pārvietojiet sirds žetonu uz gala bosa laukuma par attiecīgo skaitu laukumu tuvāk 0.

Ja **gala bosa dzīvības skaits ir 0 vai mazāks**, ceļš caur Apakšzemes portālu ir brīvs! Jūs esat **uzvarējuši spēlē**.





Svarīgi: Neatkarīgi no tā, kāds skaitlis tiks uzņemts uz pretinieku kauliņa, gala boss tiek **aktivizēts** un uzbrūk jums **katrā gājienā**. Ja ir citi pretinieki ar atbilstošu uzņemto ciparu, arī tie tiek aktivizēti. Tomēr jauni pretinieki neparādās.

Gala boss uzbrūk dažādos veidos atkarībā no izkritušā skaitļa. Sekojiet līdzi attiecīgajām ikonām uz bosa laukuma un skatiet Ugunsgrēka un Senā hoglina sadaļu **Pretinieku glosārijā**, 17. lappusē.



X. PAPILOU LĪMENĪ

Kad esat uzvarējis 1. līmeņa spēlē, nākamajā spēlē paaugstiniet grūtības pakāpi! Spēles noteikumi ir tādi paši Mainās tikai laukuma uzstādīšana un spēles materiāli.

2. līmenis 	Pievienojiet 2 hoglinus pēc nejaušības principa rindā gaidošajiem pretiniekiem.. Izmantojiet Seno hoglinu kā gala bosu. Izmantojiet gala bosa laukuma "vieglo" pusi. Pārējā spēles konfigurācija ir nemainīga.
3. līmenis 	Pievienojiet 3 hoglinus un 2 liesmas pēc nejaušības principa rindā gaidošajiem pretiniekiem. Izvēlieties vēlamo gala bosu. Izmantojiet tā "vieglo" režīmu. Pārējā spēles konfigurācija ir nemainīga.
4. līmenis 	Pievienojiet trešo spēles laukuma daļu, pārlicinoties, ka tā ir pareizi izlīdzināta. Izmantojiet Ugunsgrēku kā pēdējo bosu "grūtajā" režīmā. Pārējie spēles iestatījumi ir nemainīgi, salīdzinot ar 1. līmeni (jums būs jāsaskaras tikai ar magmas kubiem, spokiem un endermeņiem).
5. līmenis 	Pievienojiet rindai visus atlikušos pretiniekus (hoglinus, liesmas un skeletus). Izmantojiet Seno hoglinu kā gala bosu "grūtajā" režīmā. Pārējie spēles iestatījumi ir nemainīgi kā 1. līmenī (jūs izmantojat 2 spēļu laukuma daļas).

Līmeni (grūtības pakāpi) nosaka izmantotās spēles sastāvdaļas. Jūs varat padarīt spēli daudzveidīgāku un sarežģītāku, veidojot savus līmeņus. Kā tas strādā:

- **Spēles laukums:** Izmantojiet vismaz 2 spēles laukuma daļas, kā arī sākuma un portāla sloksnes (0. bāzes līmenis). Katra papildu spēles laukuma daļa palielina līmeni par 2.
- **Pretinieku veidi:** Vienmēr izmantojiet magmas kubus, spokus un endermeņus (bāzes līmenis 0). Katrs papildu pretinieku tips (hoglini, liesmas, skeleti), ko pievienojat, palielina līmeni par 1.
- **Beigu boss:** Ugunsgrēks un Senais Hoglins ir vienlīdz spēcīgi. Katrā spēlē izvēlieties vienu no viņiem, lai sargātu Apakšzemes portālu. Ja boss tiek izmantots "vieglajā" režīmā, līmenis tiek paaugstināts par 1. Ja boss tiek izmantots "grūtajā" režīmā, grūtības pakāpe tiek paaugstināta par 2.

Piemēri: Spēle ar 3 spēles laukuma daļām (+2), hogliniem un liesmām (+2), kā arī Ugunsgrēku "grūtajā" režīmā (+2) atbilst 6. grūtības pakāpei. Spēle ar 4 spēles laukuma daļām (+4), tikai hogliniem (+1) un beigu bosu "vieglajā" režīmā arī atbilst 6. grūtības pakāpei.

Protams, jūs varat pārkāpt iepriekš minētos noteikumus, lai radītu papildu izdomātus vai smieklīgi sarežģītus scenārijus. Piemēram, kā būtu sākt ar dažādiem priekšmetiem? Vai spēlēt bez magmas kubiem? Vai cīnīties ar abiem gala bosiem? Drosmīgi dalieties savās labākajās idejās ar draugiem!



XI. PRETINIEKU GLOSSĀRIJS

Magmas kubi




Šiem vājajiem pretiniekiem ir 2 dzīvības. Kad tie tiek aktivizēti, tie pārvietojas līdz 2 lauciņiem un uzbrūk blakus esošam spēlētājam, radot 2 kaitējumu.

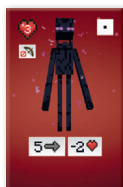
Spoki




Šiem lidojošajiem pretiniekiem ir 2 dzīvības. Kad tie ir aktivizēti, tie pārvietojas par 1 lauciņu. Tie var pārvietoties pa lavas lauciņiem. Ja spēlētājs atrodas uzbrukuma zonā (2 lauciņi), tie uzbrūk šim spēlētājam, radot 2 kaitējumu.

 **Svarīgi:** Pret spokiem nevar cīnīties ar zobenu, tie ir pārāk augstu gaisā!

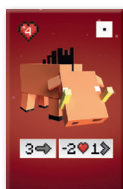
Endermeni



Garajiem endermeņiem ir 3 dzīvības. Kad tie tiek aktivizēti, tie pārvietojas līdz 5 lauciņiem un uzbrūk blakus esošam spēlētājam, radot 2 kaitējumu.

 **Svarīgi:** Ar endermeņiem nevar cīnīties ar loku; viņi ir pārāk veikli un izvairīsies no jūsu bultām!

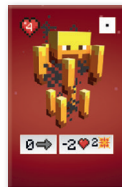
Hoglini



Hoglini ir izturīgi. Viņiem ir 4 dzīvības. Kad tie ir aktivizēti, tie pārvietojas līdz 3 lauciņiem un uzbrūk blakus esošam spēlētājam, nodarot 2 kaitējumu. Kad tie nodara kaitējumu, tie "**aizstumj**" spēlētāju uz blakus esošo lauciņu, kurā nav pretinieku. Jūs izvēlaties, uz kuru vietu spēlētājs tiks pārvietots.

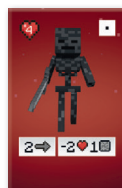
tas ir magmas lauciņš, spēlētājam tiek piešķirts papildu 1 kaitējums. Ja šo spēlētāju pilnībā ieskauj pretinieki un/vai lavas lauciņi, viņš netiek aizstumts un paliek savā lauciņā.

Liesmas



Liesmas ir uguns radības. Tām ir 4 dzīvības, un tās nepārvietojas. Kad tās tiek aktivizētas, tās uzbrūk un nodara 2 kaitējumu **visām spēlētāju figūrām**, kas atrodas to darbības zonā (2 lauciņi). *Izvairieties stāvēt pārāk tuvu, un jo īpaši grupā! Aizbēdziet tām garām, cik ātri vien varat, tad tās neradīs briesmas.*

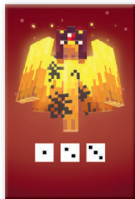
Skeleti



Skeletiem ir 4 dzīvības. Kad tie tiek aktivizēti, tie pārvietojas līdz 2 lauciņiem un uzbrūk blakus esošam spēlētājam, radot 2 kaitējumu. Turklāt viņu uzbrukums sabojā 1 priekšmetu, kas atrodas spēlētāja inventārā! Ja skelets nodara jums kaitējumu, pārvietojiet kādu no saviem priekšmetiem uz inventāra apakšējo rindu.

Jūs nevarēsiet izmantot tās darbību, kamēr neesat to salabojis. Ja pārvietojat bruņas, noņemiet no tām visas sirdis. Ja jūsu inventārā ir tikai bojāti priekšmeti, nekas nenotiek.

Beigu boss: Ugunsgrēks



Šis karstasinīgais radījums spēj šķērsot lavu un uzbruks jums no attāluma. Atkarībā no izkritušā skaitļa tiks izmantoti šādi uzbrukumi:

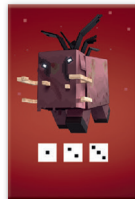
☒ VIEGLAIS REŽĪMS €20 DZĪVĪBAS:

- ☐ Ugunsgrēks pārvietojas par līdz 2 laukumiem. Tas var pārvietoties uz lavas lauciņiem. Tad tas nodara **1 kaitējumu** spēlētājam, kas atrodas tā darbības zonā (3 lauciņi).
- ☐☐ Ugunsgrēks pārvietojas par līdz 2 laukumiem. Tas var pārvietoties uz lavas lauciņiem. Tad tas nodara **2 kaitējumu** spēlētājam, kas atrodas tā darbības zonā (3 lauciņi).
- ☐☐☐ Ugunsgrēks pārvietojas par līdz 2 laukumiem. Tas var pārvietoties uz lavas lauciņiem. Tad tas nodara **3 kaitējumu** spēlētājam, kas atrodas tā darbības zonā (3 lauciņi).

☒☒ GRŪTAIS REŽĪMS €25 DZĪVĪBAS:

- ☐ Ugunsgrēks pārvietojas par līdz 2 laukumiem. Tas var pārvietoties uz lavas lauciņiem. Tad tas nodara **1 kaitējumu visiem spēlētājiem, kas atrodas darbības zonā** (3 lauciņi).
- ☐☐ Ugunsgrēks pārvietojas par līdz 2 laukumiem. Tas var pārvietoties uz lavas lauciņiem. Tad tas nodara **2 kaitējumu** spēlētājam, kas atrodas tā darbības zonā (3 lauciņi). Turklāt tas **sabojā 1** priekšmetu skartā spēlētāja inventārā. Pārvietojiet 1 izvēlēto priekšmetu uz inventāra apakšējo rindu. Jūs nevarēsiet izmantot tā darbību, kamēr nebūsiet to salabojis. Ja pārvietojat bruņas, noņemiet no tām visas sirdis. Ja jūsu inventārā ir tikai bojāti priekšmeti, nekas nenotiek.
- ☐☐☐ Ugunsgrēks pārvietojas par līdz 2 laukumiem. Tas var pārvietoties uz lavas lauciņiem. Tad tas nodara **3 kaitējumu** spēlētājam, kas atrodas tā darbības zonā. (3 lauciņi). Turklāt no resursu kuba augšējā slāņa ir **jānoņem 1 jebkuras krāsas bloks**. Izmantojiet tādus pašus noteikumus, kā tad [?], kad tiek mests bloku kauliņš.

Ģala boss: Senais Hoglins



Šis briesmīgais zvērs uzbrūk jums ar lielu spēku. Atkarībā no izkritušā skaitļa tiks izmantoti šādi uzbrukumi:

☒ VIEGLS REŽĪMS €20 DZĪVĪBAS:

- ☐ Senais Hoglins pārvietojas līdz 3 lauciņiem. Tad tas nodara **2 kaitējumu** blakus esošajam spēlētājam.
- ☐☐ Senais Hoglins pārvietojas līdz 3 lauciņiem. Tad tas nodara **3 kaitējumu** blakus esošajam spēlētājam.
- ☐☐☐ Senais Hoglins pārvietojas līdz 3 lauciņiem. Tad tas nodara **4 kaitējumu** blakus esošajam spēlētājam.

☒☒ GRŪTAIS REŽĪMS €25 DZĪVĪBAS:

- ☐ Senais Hoglins pārvietojas līdz 3 lauciņiem. Tad tas nodara **2 kaitējumu** blakus esošajam spēlētājam. Šo īpašo uzbrukumu **nevar bloķēt ar bruņām!** Ja jums tiek trāpīts, jums ir jānoņem sirds žetoni tieši no sava dzīvības skaitītāja, pat ja jums joprojām ir sirds žetoni uz bruņām.
- ☐☐ Senais Hoglins pārvietojas līdz 3 lauciņiem. Tad tas nodara **3 kaitējumu** blakus esošajam spēlētājam. Kad tas notiek, viņš "**aizspiež**" spēlētāju uz blakus esošo lauciņu, kas nav lavas lauciņš un kurā neatrodas pretinieki. Jūs izvēlaties, uz kuru vietu spēlētājs tiks pārvietots. Ja tas ir magmas lauciņš, spēlētājam tiek piešķirts papildu 1 kaitējumu. Ja šo spēlētāju pilnībā ieskauj pretinieki un/vai lavas lauciņi, viņš netiek aizstumts un paliek savā lauciņā.
- ☐☐☐ Senais Hoglins pārvietojas līdz 3 lauciņiem. Tad tas nodara **4 kaitējumu** blakus esošam spēlētājam. Turklāt **no** resursu kuba augšējā slāņa ir jānoņem **1 jebkuras krāsas bloks**. Izmantojiet tādus pašus noteikumus, kā tad [?], kad tiek mests bloku kauliņš.

MINECRAFT

PORTAL DASH

MINECRAFT KOOSTÖÖ-LAUMÄNG

ET

Mängus Minecraft: Portal Dash peate põgenema Minecrafti tulisest Netheri dimensioonist. Kasutage oma varustust ja kahanevaid kohalikke ressursse targalt, et astuda vastu hirmuäratavale jõukude lainele. Kas jõuate õigel ajal Netheri portaali ja leiate üheskoos tee turvalisse kohta?

I. ENNE ESIMEST MÄNGU

Eemaldage ettevaatlikult kõik osad perforeeritud plaatidest. Lükake kõik 20 jõuku nende punastesse alustesse. Ülejäänud neli alust (roosa, sinine, kollane, roheline) on teie mängijanuppude jaoks. Iga mängija valib värvi ja ühe kaheksast mängija skinist (tegelaste välimused) ning paneb kokku oma mängijanupu. Võite neid enne iga mängu ümber kombineerida.



II. ETTEVALMISTUSED

Need juhised on mõeldud **1. taseme** ettevalmistusteks, mis on teie esimese mängu jaoks soovitatav tase. Muudatused 2. kuni 5. taseme ettevalmistamiseks leiate lk 15.

1 MÄNGULAUD:

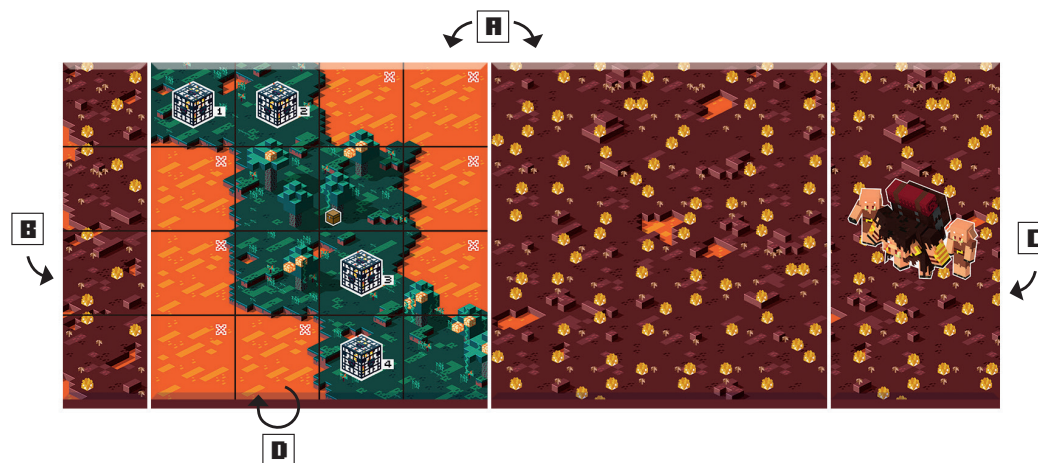
A. Segage **kaheksa mängulaua plaati** esiküljega allapoole ja valige neist **kaks juhuslikku**. Asetage need rajana laua keskele, **pildiga allapoole**. Eemaldage ülejäänud plaadid; 1. tasemel neid ei kasutata.

B. Asetage **stardiriba** mängulauale raja vasakusse otsa. Siit algab teie seiklus.



C. Parempoolsesse otsa asetage portaali riba, **pildiga allapoole**. See on koht, kuhu peate minema, et läbida portaal ja naasta turvalisse pealmisse maailma (Overworld).

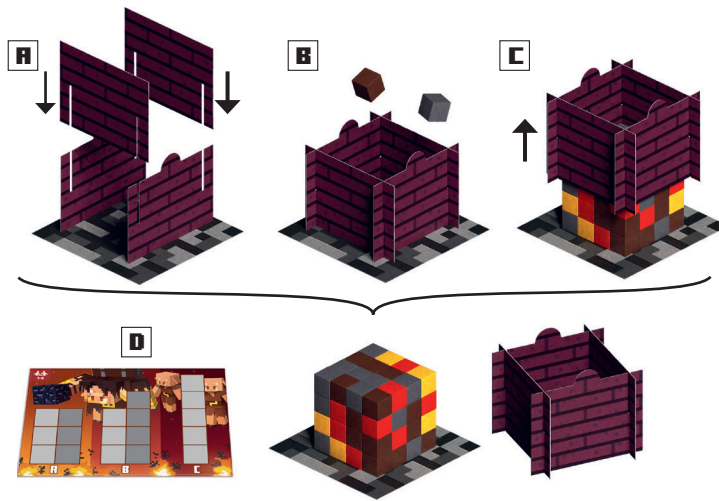
Tähtis: joondage mängulaua plaadid kindlasti õigesti. Need peavad moodustama pideva maastiku.

D. Pöörake stardiriba kõrval olev mängulauaplaat esiküljega ülespoole, veendudes, et see jääb õigesti joondatuks.



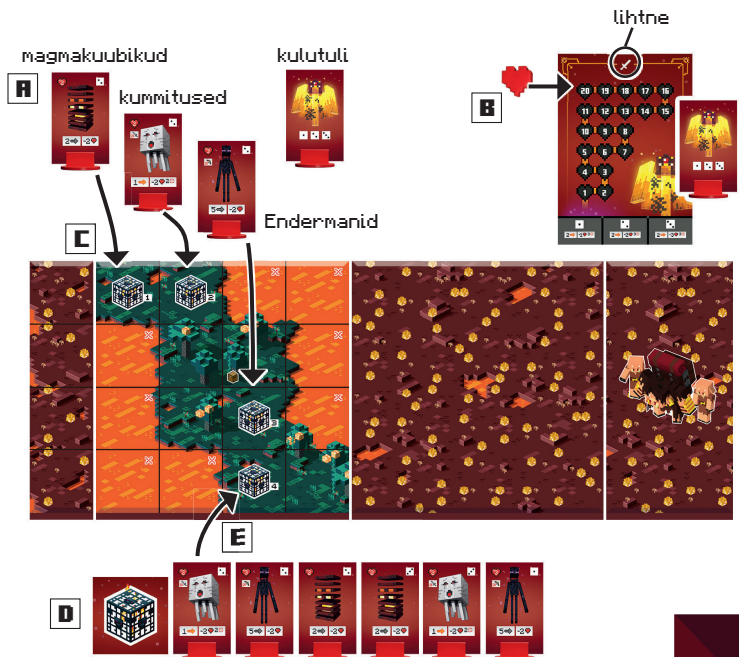
2 RESSURSIKUUBIK

- A. Asetage **klotsialus** mängulaua kõrvale. Pange selle neljaosaline **klotsiraam** kokku ja asetage klotsialusele.
- B. Täitke see juhuslikus järjekorras 64 puitklotsiga (16 punast, 16 halli, 12 kuldset, 12 pruuni, 8 musta). Loksutage õrnalt, kuni klotsid moodustavad suure kuubiku.
- C. Eemaldage klotsiraam, tõstes selle klappidest üles. Asetage see ressursikuubiku kõrvale. Siia panete kasutatud klotsid.
- D. Asetage klotside kõrvale **piglini laud**. Veenduge, et sellel oleks mängijate arvule vastav nägu ( või ). *Netheri portaali läbimiseks ja ohutusse kohta põgenemiseks peate kauplema Netheris elavate põliste piglinitega.*



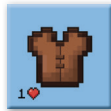
3 JÕUGUD

- A. Esimeses mängus mängite järgmiste jõukude vastu: 3 magmakuubikute (*magma cube*), 3 kummituste (*ghast*) ja 3 endermanide jõuku. Teil on vaja ka **Kulutuld**, kes on selle mängu lõpuboss. *Ta valvab Netheri portaali, mängu võitmiseks peate ta alistama.* Pange teised jõugud kõrvale (3 hoglinite, 3 leekide, 3 närvutavate skelettide jõuku ja lidne Hoglin). Selles mängus te neid ei vaja.
- B. Asetage **Kulutule lõpubossilaud** portaali riba lähedale. Veenduge, et see näitab  poolt (lihtne mäng). Asetage sellele Kulutule jõuk. Asetage üks südamemärk lõpubossi elujälgija (*life tracker*) 20. lahtrisse.
- C. Valige **juhuslik magmakuubikute jõuk** ja asetage see pildiga ülespoole oleva mängulauaplaadi jõugutekitaja (*mob spawner*) 1. kohale. Asetage jõugutekitaja 2. kohale juhuslikult valitud **kummitus** ja jõugutekitaja 3. kohale juhuslikult valitud **enderman**.
- D. Ehitage ülejäänud magmakuubikutest, kummitustest ja endermanidest „**järjekord**“, reastades need **juhuslikus järjekorras** mängulaua kõrvale. Pange **jõugutekitaja** rea ühte otsa. See tähistab rea algust. *Alati, kui mängu ajal tekib jõuk, võtke see rea algusest. Võidetud jõugud lisatakse rea lõppu.*
- D. Kui teie pildiga ülespoole suunatud mängulauaosas on rohkem kui kolm jõugutekitajaga platsi, siis täitke need realt võetud jõukudega, alustades reas **esimesest**.

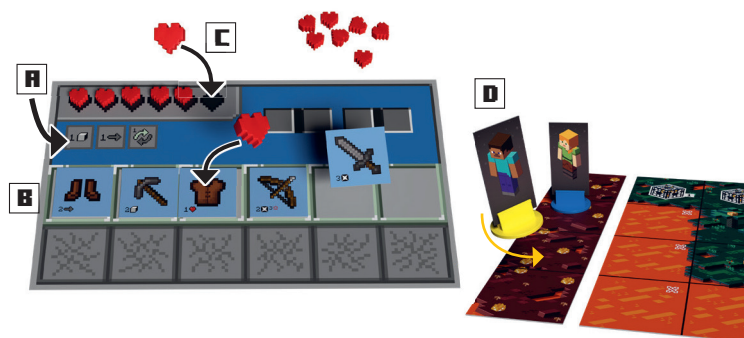


4 TEIE INVENTAR

- A.** Iga mängija võtab **ühe neljast inventarilauast**, mis on tema mängija värvi.
- B.** Igaüks võtab ka **viis enda mängija värvi esemekaarti**. Asetage need esemed suvalises järjekorras oma inventarilaua **ülemise** rea viiele kohale.
- C.** Asetage **48 südamemärgist** koosnev virn mängulaua kõrvale, et see oleks kõigile mängijatele hõlpsasti kättesaadav. Iga mängija võtab **seitse südant**. Pange kuus südamemärki oma inventarilaua elujälgijale. Asetage viimane südamemärk esemele, mis kujutab teie nahast rinnaplaati.
- D.** Lõpuks võtke oma värvi **mängijanupp** (koosneb värvilisest alusest ja teie valitud mängija skinist) ja asetage see stardiribale.



Vihje: enne mängu alustamist leppige kokku, millises positsioonis stardiribal iga mängija alustab. Mitu mängijat (või isegi teie kõik) võite jagada ka sama stardipositsiooni!



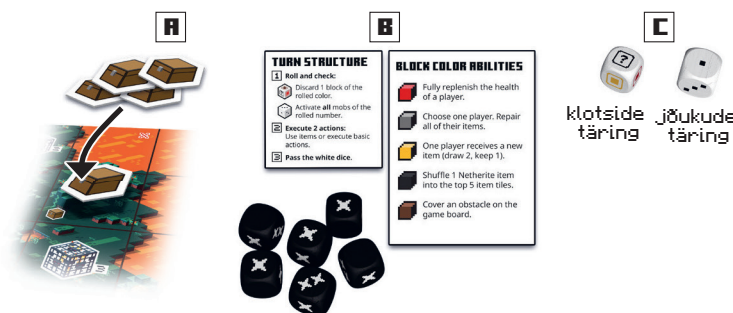
5 ESEMED

- A.** Võtke kaheksa **netheriit-eset** (tumeda taustaga) ja asetage need **pilt ülespoole**.
- B.** Segage ülejäänud 40 eset (valge taust) ära, pilt allapoole, ja pange need virna. Jätke ruumi äraviskamise virna jaoks.



6 LISAMATERJALID

- A.** Pange **rinnamärgid** esemevirna kõrvale virna. Asetage üks rinnamärk mängulaua pilt-ülespoole osa platsile.
- B.** Pange välja teie keeles olevad **mängija abi laud** („Käigu struktuur“ ja „Klotside värviomadused“). Hoidke **kuus musta võitlustäringut** käeulatuses.
- C.** Otsustage, kes käib esimesena. See mängija võtab **kaks valget täringut**.



III. MÄNGU EESMÄRK

Seda mängu mängitakse meeskonnana – võidate või kaotate mängu koos.

- **Võidate** mängu, kui ületate edukalt kõik mängulauad, pöörate portaali riba pildiga ülespoole ja **alistate** seal ees ootava **lõpubossi**. Portaaliriba pildiga üles pööramiseks peate esmalt lõpetama **kolm piglini ülesannet**, mis on näidatud piglini laual.

Põlised piglinid kaevandavad Netheris ka klotse. Kui aitate neid ja täidate nende ülesandeid, kauplevad nad obsidiaaniga, mida vajate Netheri portaali aktiveerimiseks. Kuid peate olema kiire – alati, kui teatud arv klotse on ammendatud, kaob üks piglinitest. Täitke nende ülesanded niipea kui võimalik!

- **Kaotate** mängu, kui te **ei suuda piglinite ülesandeid õigeaegselt täita**. Ülesanne A tuleb täita enne, kui ressursikuubiku ülemine kiht on ammendatud. Ülesanne B peab olema lõpetatud enne 2. kihi ammendumist ja ülesanne C enne 3. kihi ammendumist. Lisateavet leiate lk 13.
- **Kaotate** ka siis, kui ressursikuubikus on **kõik 64 klotsi ammendunud**.
- **Kaotate**, kui mõni mängija **peab eemaldama oma elujälgijalt viimase südamemärgi**. Aidake ja kaitske üksteist ning hoidke alati oma elupunktidel silm peal!

IV. KUIDAS MÄNGIDA

Tehke päripäeva järjekorras käike, kuni võidate või kaotate mängu. Aktiivne mängija võtab kaks valget täringut. Iga käik koosneb järgmistest sammudest, mida selgitatakse üksikasjalikumalt juhiste järgmises osas:

1 VEERETAGE VALGEID TÄRINGUID JA VAADAKE NENDE TULEMUSI.

- **Klotside täring** (värvid ja „?“) eemaldab ressurside kuubikust ühe mängul näidatud värvi klotsi.
- **Jõukude täring** (numbrid 1 kuni 3) aktiveerib iga selle numbriga jõugu või tekitab uued.

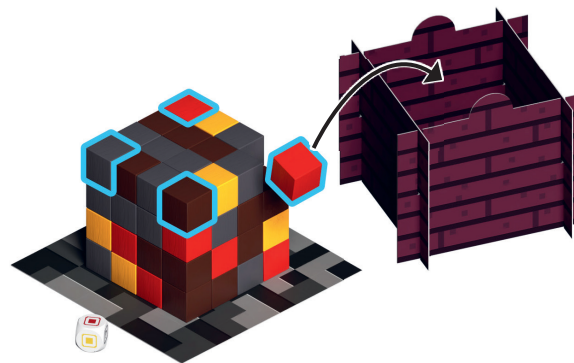
2 TEHKE KAKS TOIMINGUT. TEIE VALIKUD ON JÄRGMISED:

- valige põhitoiming: valige tegemiseks üks kolmest erinevast põhitoimingust (võite teha oma kahe toimingu jaoks ka sama toimingut kaks korda);
- valige oma esemete kasutamine: iga ese võimaldab teil sooritada võimsaid toiminguid. Toimingu tegemine kahjustab eset ja see tuleb enne uuesti kasutamist mõne muu toiminguga parandada. *Hiljem leiate mängust uusi, veelgi võimsamaid esemeid. Kahjustatud eseme parandamise asemel saate selle ka välja vahetada.*

3 PÄRAST OMA KAHE TOIMINGU TEGEMIST ANDKE KAKS VALGET TÄRINGUT ENDAST VASAKUL OLEVALE INIMESELE. TEMAST SAAB NÜÜD AKTIIVNE MÄNGIJA.

V. KLOTSIDE TÄRING

Oma käigu alguses veereta kaht valget täringut. Kõigepealt kontrollige **klotside täringu** tulemust (värvid ja „?“). Igal käigul **tuleb** ressursikuubikust kaevandada (eemaldada) üks vastavat värvi klot. Pange see ära klotsiraami sisse.



Kehtivad järgmised reeglid:

- Klots peab olema **avatud**. Klotsid on avatud, kui nende pealmine külg ja vähemalt **kaks teist** külge on näha. *Esimesel käigul on avatud ainult pealmise kihi nurgaklotsid. Ülaltoodud pildil on need klotsid sinise äärisega esile tõstetud.*
- Eemaldatav klot peab olema **täringu tulemuse värvi**.
- Peate valima seda värvi kloti **kõige ülemisest kihist, kus on vähemalt üks seda värvi avatud klot**. *Kui selles kihis on mitu seda värvi avatud kloti, valige neist üks.*

4. Erijuht „?”: Kui veeretate tundmatu värvi „?” valige ülemisest kihist mis tahes värvi avatud klots ja „kaevandage“ see.

Kui pole ühtki täringu tulemust värvi klotsi avatud, siis teil on vedanud! Selle käigul ei pea te klotsi eemaldama. Kui aga veeretate „?”, peate alati mingi klotsi eemaldama.

VI. JÕUKUDE TÄRING

Vaadake **jõukude täringu** tulemust (numbrid 1 kuni 3). Jõukude täring aktiveerib mängulaual olevaid jõuke või tekitab uusi. Esmalt kontrollige, kas mängulaual on täringuga veeretatud numbriga jõuke. Jõugu number on **trükitud** jõugu **paremasse ülanurka**.






Aktiveerige kõik selle numbriga jõugud.

Jõukude aktiveerimisel kehtivad järgmised reeglid.

1. Aktiveerige üksteise järel iga veeretatud numbriga jõuk. Nende aktiveerimise järjekorra saate ise valida.
2. Tehke iga aktiveeritud jõugu puhul **kõik** toimingud, mis on trükitud jõugu pildi alla vasakult paremale. Enamik jõuke liigub lähemale ja ründab, kui nad on piisavalt lähedal.
3. Tähtis. Konkreetset reeglid iga jõugutüübi jaoks on toodud jõukude sõnastikus leheküljel 1.

Liikumine


Jõugud saavad liikuda selle arvu platside võrra, mida näitab number noole  **kõrval**. Nad liiguvad platsilt platsile alati **horisontaalselt või vertikaalselt**, mitte kunagi diagonaalselt. Jõugud ei saa liikuda laavaplatsidele (tähistatud ) , kuid nad eiravad kõiki muid takistusi. **Erand:** teatud jõugud nagu **Kummitused** ja **Kulutuli** suudavad lennata. Lendamine võimaldab neil jõukudel laavaplatse ületada. Nende liikumist näitab ikoonivärv .

Jõugud blokeerivad nende hõivatud platsid. Jõugud **ei saa liikuda platsidele, mis on blokeeritud teiste jõukude poolt või kus on vähemalt üks mängija**. Jõugud ründavad külgnevalt platsilt.

Sihtmärgi otsimine

Jõugud liiguvad alati **lühimat teed**, et rünnata kedagi teie meeskonnast. Nad liiguvad alati selle mängija poole, kes on neile kõige lähemal. Loendage jõugu ja iga mängijanupu vahele jäävate platside arv, et teha kindlaks lähim sihtmärk. **Kui see kaugus on mitme mängijanupu puhul sama**, siis otsustab aktiivne mängija, millist mängijanuppu see jõuk sihib.



Liigutage aktiveeritud jõuk mööda lühimat teed ühelt platsilt teisele, kuni:

- jõuk on ära kasutanud kõik talle kasutadaolevad sammud (nagu näitab number ikooni  kõrval) või
- jõuk on jõudnud mängijanupu ründeulatusse.

Jõuk ei pea sihtmärgini jõudmiseks liikuma sirgjooneliselt. Kuna enamik jõuke ei saa liikuda laavaplatsidele või hõivatud platsidele, peavad nad nende ümbert ringi minema.

Ründeulatus

Enamik jõuke saab rünnata ainult mängijanupuga **külgnevalt** platsilt.

Aga kummitused, leegid ja Kulutuli suudavad **rünnata eemalt**. Eemalt ründamise võimega jõugud on äratuntavad jõugu (või lõpubossi) pildile trükitud ikooni  järgi. Selle  kõrval olev number näitab kaugust (platside arvu), kust nad saavad teid rünnata. Loendage tühikute arv jõugu ja sihtmärgi vahel vertikaalselt ja horisontaalselt, samuti nagu liikumise puhul. Rünnak ei pea olema sirgjooneline, vaid võib suunda muuta. Kui mängijanupp on piisavalt lähedal, on see ründeulatuses. Jõuk ise jääb oma platsile püsima.

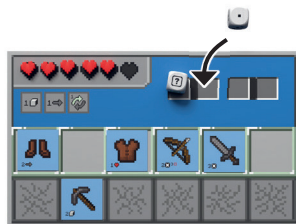
Rünnak

Kui vähemalt üks mängijanupp on jõugu ründeulatuses, ründab jõuk teda ja teeb kahju. Kehtivad järgmised reeglid.

1. Jõugu rünnak kahjustab ainult **üht mängijanuppu**.
2. Kui ründeulatuses on mitu mängijanuppu (näiteks kui nad asuvad samal platsil), valib aktiivne mängija, millisele mängijanupule kahju tehakse.

VII. TEIE TOIMINGUD

Pärast seda, kui olete valgeid täringuid veeretanud ja selle tulemused lahendanud, teete oma toimingud. Esmalt asetage valged täringud oma inventarilauale selleks ettenähtud kohtadesse.



Järgmisena **valige ja tehke kaks toimingut**. Saate valida põhitoomingute või esemekasutamiste vahel.

Mõnel toimingul on mitu etappi. Valge täring aitab neil **silma peal hoida**: enne kui valite ja teete esimese toimingut, lükake üks valgetest täringutest vasakpoolsele platsile paremale. Seejärel viige see toiming lõpule. Kui olete sellega lõpetanud, lükake teine valge täring paremale ja tehke teine toiming.

Esemed

Teie esemed võimaldavad teil teha võimsaid toiminguid. Iga eset saab kasutada ainult üks kord, pärast seda on see kahjustatud. Kahjustatud esemed tõstetakse ümber **inventarilaua alumisele reale**. Alumises reas olevaid esemeid ei saa enam toimingute jaoks aktiveerida.



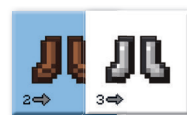
Mängu ajal leiata aeg-ajalt **uusi esemeid**, kui võidate jõugu, kaevandate kuldse klotsi või avate aardekiristu. Esemel leides:

1. tõmmake esemete virnast **kaks pealmist eseme kaarti** ja avage need. **Valige üks**, mida säilitada, ja pange teine, esikülj ülespoole, äravisatute virna;
2. asetage uus ese oma inventarilaua **ülemise (aktiivse) rea vabasse kohta**. Teie inventaris on ruumi **kuni kuuele esemele**;
3. kui teil on juba kuus eset, peate uue eseme säilitamiseks ühe olemasolevatest **eemaldama**. Valige üks oma vanadest esemetest ja visake see ära. Pange uus ese oma inventarilaua aktiivsel real vabanenud kohta. Kui eelistate kõik vanad esemed alles jätta, visake uus ära.

Tähtis!

- Võite asendada mis tahes eseme mis tahes muu esemega - te ei pea mõõka alati teise mõõgaga asendama! Teil võib olla mitu mõõka või mitte ühtegi.
- Pange **uus ese** alati **aktiivsesse ritta**, isegi kui asendate kahjustatud eset.
- Kui asendate ühe esemetest, millega mängu alustasite (sama värvi kui teie mängijanupp), siis eemaldage see mängust täielikult, ärge pange seda äravisatud esemete virna: kui peate mängu ajal uue esemete virna loomiseks äravisatud esemete virna läbi segama, siis ei ole hea kaasata sinna vähem võimsaid algseid esemeid.

Saapad: liikumine



Saapad võimaldavad teil mängulaual liikuda. Number ikooni ➡ kõrval näitab, mitme platsi võrra saab selle toiminguga oma mängijanuppu liigutada. Saate liikuda **kuni** selle platside arvuni.

Liikuda saab ainult vertikaalselt või horisontaalselt, mitte kunagi diagonaalselt. Te ei tohi liikuda platsile, kus on juba jõuk või mis on laavaplat (märgitud ✖).

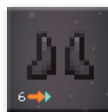
Teiste mängijate poolt hõivatud alale tohib liikuda. **Vihje:** mõnikord on kasulik olla mitme mängijaga samal platsil. Näiteks kui teid ründab jõuk, saate valida, milline mängija kahju enda kanda võtab.

Eriplatsid

TAKISTUSED

- **Laavaplatsidele** (märgitud ✖) ei saa kunagi minna ega neid läbida.
- **Magmaplatsile** (märgitud ❤️) saab minna, kuid seda tehete saate 1 kahju, kaotades 1 südame. **Tähtis:** ainult platsile sisenemine toob kahju; seal puhkamine või sealt lahkumine ei tekita kahju.
- **Hingeliiva platsile** sisenemiseks peab teil olema võimalik teha kaks sammu (märgitud ➡ 2).

Näide: Alex kasutab liikumiseks oma teemantsaapaid. Esiteks siseneb ta magmaplatsile (üks samm). Ta saab 1 punkti võrra kahju. Seejärel liigub ta Steve'i hõivatud platsile (üks samm). Lõpuks liigub ta hingeliiva platsile (kaks sammu). Sellega on ta ära kasutanud oma teemantsaabaste kõik neli sammu.



NETHERIIT-SAAPAD võimaldavad minna magma- ja hingeliivaplatsidele (kuid mitte laavaplatsidele), nagu oleksid need tavalised platsid. Te ei saa kahju ja kasutate ära ainult ühe sammu.

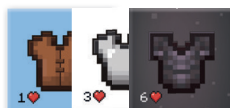
HAARDELAEKAD



Kui peatute **oma liikumistoimingu lõpus laeka-märgiga platsil**, võite selle laeka avada. Eemaldage see märk lault ja tagastage varusse.

Iga mängija saab kohe uue eseme. Igaüks teist tõmbab esemete virna pealt **kaks esemekaarti**. Avaldage oma kaks eset ja valige **üks**, mida soovite **säilitada**. Visake teine ära. Pange uus ese oma inventarilaua aktiivsele reale. Kui teil on juba kuus eset, peate ühe ära viskama (vt „Esemed“, lk 9).

Turvis: täiendavad elupunktid



Turvised on **passiivsed esemed**, mis annavad teile täiendavaid elupunkte, et saaksite rohkem kahju üle elada. Need **ei anna** sulle mingit **toimingut**. Number

ikooni juures näitab, mitu lisa-südamemärki saab sellele turvisele panna. Iga kord, kui saate uue turvise, pange see aktiivsete esemete reale ja asetage turvise-esemele kohe **maksimaalne lubatud arv** südameid.

Alati, kui saate kahju – kas siis magma peale astumise või jõugurünnaku tõttu – **peate** eemaldama **kõigepealt** südamemärgid oma turviselt, kuni neid seal enam pole. Seejärel jätkake südame eemaldamisega oma elujälgijalt. Kui teil on mitu turvist, valite nendelt esemetelt südame eemaldamise järjekorra ise. Kui turvise-ese on „tühi“ (sellel pole enam südamemärke), viige see alumisele inventarireale. Turvis on nüüd kahjustatud. Kui parandate selle, viige see aktiivsele reale ja täiendage seda jälle **maksimaalse lubatud arvu** südametega.

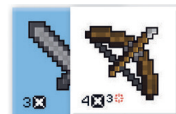
Osaliselt kahjustatud turvist saab parandada. Kui parandate aktiivses reas asuvat turvist, täitke see lihtsalt uuesti südametega.



SÄÄRISED on eriline **kombinatsioon saabastest** ja **turvisest**. Kui leiate säärised, otsustate, kas soovite neid kasutada liikumiseks või turvisena. Sellele viitavad ikoonid või , olenevalt sellest,

kumb kumb pool on üleval. Kui valite ikooni , siis pange turvisele näidatud arv südameid. **Tähtis:** iga kord, kui sääriseid parandate, valite uuesti, kas kasutada neid liikumiseks või turviseks. Kui eseme aktiivsele reale asetate, pöörake selle plaati nii, et soovitud sümbol oleks õigetpidi.

Möögad ja vibud: võitlus jõukude vastu



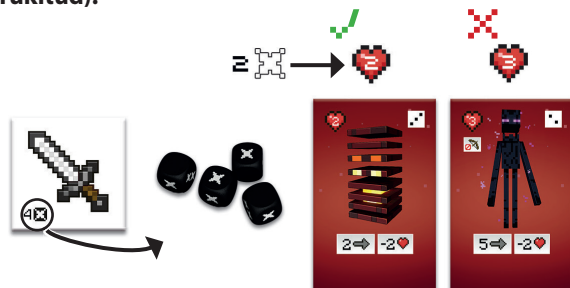
Möögad ja vibud võimaldavad teil jõukudega võidelda. Number ikooni kõrval näitab, mitut musta võitlustäringut võite jõugu vastu võideldes veeretada.

Sihtmärgi ründamiseks peate olema **ründeulatuses**:

- **möök** võimaldab teil rünnata jõuku oma mängijanupuga **külgneval** platsil;
- **vibu** võimaldab rünnata distantsilt. Vibu **ründeulatust** tähistab number ikooni kõrval (tavaliselt kolm platsi). Loendage platse, alustades teie mängijanupuga külgnevalt platsilt ja loendades kuni jõuguga platsini. (Teie lask liigub ainult vertikaalselt ja horisontaalselt, vajadusel suunda muutes.)

1. Esmalt valige jõuk, keda soovite rünnata, ja siis lükake relv, millega võitlete, alumisele inventarireale.
2. Järgmisena veeretage nii mitut **musta võitlustäringut**, kui suur on teie relva ikooni kõrval olev number. Loendage tabamuste arv ().

Jõugu alistamiseks peate veeretama vähemalt sama palju tabamusi, kui on jõugu kogu elupunktide arv (number, mis on jõugu kaardile trükitud).



Kui veeretasite vähem tabamusi, siis pole midagi teha! Jõuk elas võitluse üle ja jääb lauale. Teie relv on kahjustatud, kuid muud halba teiega ei juhtu. *Võite mõne hilisema toiminguga uuesti proovida.*

Kui veeretasite tabamuste arvu, mis on jõugu elupunktide arvuga võrdne või sellest suurem, siis olete jõugu ära võitnud. Eemaldage see jõuk mängulaualt ja pange jõukude rea lõppu. **Tasuks** saate kohe **uue eseme**. Tõmmake vurnast kaks pealmist esemekaarti ja jätke üks alles, asetades teise kaardi äravisatute vurna.

Tähtis!

- Jõugud paranevad pärast iga võitlust! Kui te ei alista jõuku ühe toiminguga, peate hiljem uuesti proovima. Lõpubossi alistamise kohta vt lk 14.
- Mõned jõugud on **teatud rünnakute vastu immuused**. Näiteks kummitused lendavad, nii et te ei pääse mõõgaga nendeni (🗡️). Endermane aga ei saa rünnata vibudega (🔪).



Kui võitlete **NETHERIIT-MÕÕGAGA**, võite mis tahes arvu veeretatud võitlustäringuid üks kord uuesti veeretada. Kõigepealt veeretage kõik kuus võitlustäringut. Siis valige need, mida soovite parema tulemuse saamiseks uuesti veeretada. Loendage tabamuste koguarv alles pärast teist veeretamist.

Nõidused: eseme täiustused

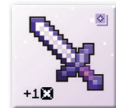


Ikooniga 🗡️ tähistatud kaartidel on **nõidus** peal. Kui leiate nõiduse, saate seda alles hoida ainult juhul, kui teil on vähemalt üks vastavat tüüpi ese. Kui jätate selle alles, siis valige üks nõiutav ese. Pange nõiduse kaart valitud esemele veidi nihutatuna, nii et näete endiselt ka eseme andmeid.

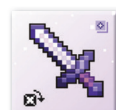
Nõidus täiustab (parandab) eseme toimingut. Alati, kui nõiutud eset kasutate või parandate, jääb nõidus sellele alles.

Tähtis! Kahjustatud eseme nõidumisel saab ese **kohe parandatud**. Pange see oma inventaris aktiivsele reale.

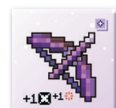
Erinevad nõidused



Seda nõidust saab panna ainult mõõgale (mis tahes materjalist). Kui te sellise mõõgaga ründate, siis veeretage veel üks võitlustäring. Kui sellega nõiutakse netheriit-mõõka, siis veeretage kõiki kuute täringut ja siis veeretage ühte täringut uuesti, et saada seitsmes täringutulemus.



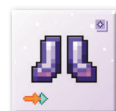
Ka see on mõõga nõidus. Alati, kui võitlete selle nõiutud mõõgaga, võite suvalise arvu võitlustäringuid ühe korra uuesti veeretada. Loendage tabamuste koguarv alles pärast uut veeretamist. Nõiutud netheriit-mõõgaga saate kaks korda uuesti veeretada.



Seda nõidust saab panna ainult vibule. Iga kord, kui nõiutud vibuga ründate, veeretage üht võitlustäringut veel kord. Lisaks suureneb nõiutud vibu ründeulatus 1 võrra.




Selle nõidusega saab mõjutada ainult saapaid (mis tahes materjalist). Alati, kui liigute nõiutud saabastega, võite liikuda veel 2 tühikut.



Ka see on saabaste nõidus. Nõiutud saapad võimaldavad teil minna magma- ja hingeliivaplatsidele (kuid mitte laavaplatsidele), nagu oleksid need tavalised platsid. Te ei saa kahju ja kasutate ära ainult ühe sammu.

Kirkad: klotside kaevandamine



Kirka võimaldab ressursikuubikust klotse kaevandada. Number ikooni  kõrval näitab maksimaalselt kaevandatavate klotside arvu. **Sobilik** on kaevandada ka **vähem** kui maksimaalse arvu klotse.

Klotsi kaevandamiseks peab klots olema avatud (pealne külg ja vähemalt kaks külgmist külge on nähtavad), kuid kaevandada saab igast kihist.

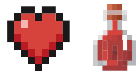
Pärast iga klotsi kaevandamist asetage see ressursikuubiku kõrvale. Kui olete kaevandamise lõpetanud, peate **klotsid kohe ära kasutama**. Neid **ei saa** hilisemaks toiminguks ega käiguks **jätta!** Tehke iga klotsi kasutamiseks valik A või B.

Klotside kasutamise valik A: klotside värviomadused

Igale klotsi värvile on määratud teatud omadus. Kui kaevandate ühe või mitu klotsi, saate **selle värviomaduse** kohe aktiveerida. Pärast selle omaduse kasutamist on see klots **ära kasutatud**. Pange see klotsiraami sisse, st visake ära.

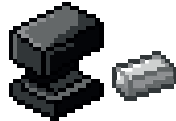
PUNASED KLOTSID: TERVENDAMINE

Kui aktiveerite punase klotsi, valige ükskõik milline mängija (teie ise või mõni teine mängija). See mängija **täidab kohe oma elujälgija**.



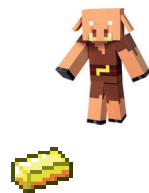
HALLID KLOTSID: REMONTIMINE

Kui aktiveerite halli klotsi, valige suvaline mängija (teie ise või mõni teine mängija). See mängija **parandab kohe kõik oma esemed**. Ta liigutab kõik oma esemed alumisest inventarireast aktiivsesse ritta ja täidab oma turvisel kõik südamed.



KOLLASED KLOTSID: UUED ESEMED

Kui kasutate kollast klotsi, valige suvaline mängija (teie ise või mõni teine mängija). See mängija **saab kohe uue eseme**. Ta tõmbab virnast välja kaks ülemist eset, jätab ühe endale ja viskab teise ära.



MUSTAD KLOTSID: NETHERIIT-ESEMED

Kui kasutate musta klotsi, valige esemete hulgast üks saadaolev, pilt ülespoole netheriit-ese. Seejärel võtke ettevaatlikult 5 ülemist esemete virna kaarti, ilma neid avamata. Segage need koos netheriit-esemega läbi, pilt allapoole ja siis pange need kuus eseme kaarti, pilt allapoole, esemete virnale.



Mängija, kes tõmbab netheriit-eseme, otsustab, kas ta soovib selle endale jätta või ära visata. Kui ta otsustab selle ära visata, pange see tavaliste esemete äraviskamise virna. Kui ära visatud esemete virn uute esemete virnaks läbi segatakse, siis on netheriit-ese juba „lukust lahti tehtud“ ja te ei pea sellele eseme jaoks enam musta klotsi kasutama.

Netheriit-esemed on väga võimsad, ärge alahinnake neid! Segades sellise eseme viie ülemise eseme hulka, kindlustate, et üks kolmest järgmisest eseme leidnud mängijast saab just selle.

PRUUNID KLOTSID: TAKISTUSE KATMINE

Neid eriklotse ei visata pärast kasutamist ära. Selle asemel **asetage need otse mängulauale**. Kõigepealt valige mis tahes takistuse plats, kus kedagi ei ole (laava, magma või hingeliiv). See plats ei tohi olla jõugu ega mängija poolt hõivatud. Asetage antud klots takistusplatsi keskele ning see muudab platsi tavaliseks platsiks. Sellele saab liikuda, see ei kahjusta kedagi ning seal liikumine kasutab ära ainult ühe sammu. Kui liigutate nupu kaetud platsile, pange see otse pruuni klotsi peale.



Tähtis! Kui katate laavaplatsi, saavad jõugud sellele alale liikuda, kui see on neile lühim tee.

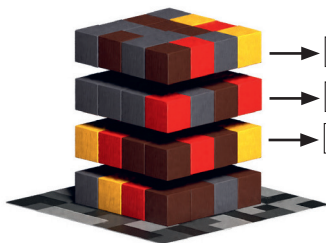


ERILISED NETHERIIT- ja TEEMANT-KIRKAD võimaldavad ära kasutatud klotse uuesti kasutada. Kui aktiveerite ühe neist esemetest, siis selle asemel, et kaevandada

ressursikuubikust uus klot, **sulgege silmad** ja valige klotiraamist ikooni kõrvale märgitud arv ära visatud klotse. Teemantkirka võimaldab kaevandada klotiraamist kuni kaks lisakloti. Kõik kaevandatud klotid tuleb kohe ära kasutada – kas nende omadustena või piglinite ülesannete täitmiseks.

Klotside kasutamise valik B: piglinite ülesanded

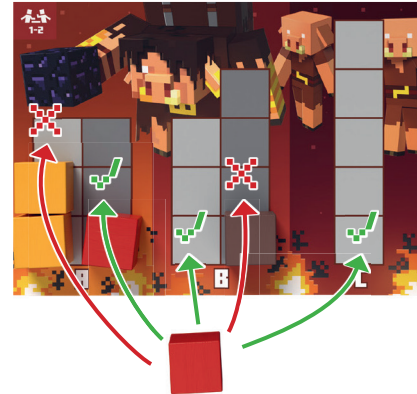
Netherist põgenemiseks ja mängu võitmiseks vajate obsidiaani. Piglinid kauplevad obsidiaaniga, kuid vastutasuks vajavad nad teie abi. Neil on kolm ülesannet, mille peate täitma. Igaüks neist nõuab teatud arvu klotside toomist.



Piglinite laud näitab kolme ülesannet: **A, B ja C**. Peate täitma iga ülesande enne, kui esimene (ülesande A), teine (ülesande B) ja kolmas (ülesande C) kiht ressursikuubikus on tühjaks saanud. Näiteks enne kui ressursikuubi **ülemine kiht** on tühi, peate olema pannud kõik **ülesande A**

jaoks vajalikud klotid piglinite lauale. **Vastasel juhul kaotate mängu.**

Alati, kui kaevandate kloti, võite selle **omaduse aktiveerimise asemel** panna selle piglinite lauale. Võite panna kloti mis tahes ülesande pesale. Näiteks võite alustada ülesandega C enne ülesannete A ja B lõpetamist (või isegi alustamist).



Klotside asetamisel piglinite lauale on ainult üks reegel: iga veerg laual peab koosnema ühte värvi klotidest. Iga veeru esimene klot määrab ära selle veeru ülejäänud klotside värvi.

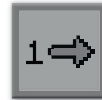
„*Minecraft: Portal Dash*“ on väiksema arvu mängijatega lihtsam mängida, mistõttu piglinid nõuavad vastutasuks rohkem klotse. Piglinite laua kahel küljel on näidatud erinevad ülesanded, kuid need toimivad samamoodi.

Põhitoimingud

Oma käigu ajal võite ühe oma eseme kasutamise (ja selle kahjustamise) asemel sooritada põhitoimingut. Sama põhitoimingut võib teha sama käigu jooksul ka kaks korda.



Kaevandage ressursikuubikust üks klot. Järgige kaevandamise standardreegleid (vt lk 12). Kasutage klotse kohe ära.



Liigutage oma mängunuppu **ühe sammu** võrra. Järgige liikumise standardreeglid (vt lk 9). Pange tähele, et hingeliivale ei saa liikuda, kui jäänud on ainult üks samm.



Parandage üks oma ese. Kui halli kloti omadus võimaldab teil parandada mis tahes mängija esemeid, siis see parandab ainult ühe eseme teie enda inventaris. Lükake üks kahjustatud ese tagasi oma aktiivsesse ritta või täiendage mõnda oma turvis-eset. Kui see on teie esimene toiming selles käigus, võite kasutada parandatud eset oma teise toiminguga jaoks.

VIII. KÄIGU LÖPP

Pärast kahe toimingu sooritamist andke kaks valget täringut endast vasakul olevale mängijale. Enne tema käigu algust kontrollige, kas saate avada mängulaua uue osa.

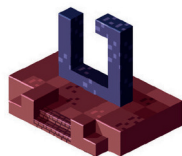
MÄNGULAUA OSADE AVAMINE

Kui mõni teie mängijanupp on platsil, mis külgneb pildiga allapoole oleva mängulauaosaga, siis otsustage koos, kas soovite selle lauaosa avada, **enne kui algab järgmine käik**. *Kaaluge seda hoolikalt! Kes teab, millised ohud varitsevad Netheri uurimata osades?*

Kui otsustate Netheri järgmise osa avada, toimige järgmiselt.

1. Pöörake peidetud osa pildiga ülespoole. Veenduge, et see on teistega õigesti joondatud.
2. Asetage varudest võetud **laekamärk** äsja avatud osa laekaplatsile (L).
3. Täitke äsja **avatud osa iga jõugutekitaja** jõukude realt võetud jõukudega. Alustage esimesest jõugust ja pange see väikseima numbriga jõugutekitaja platsile jne.

PORTAALI-RIBA



Et avada portaaliriba, järgige samu samme nagu ülal. Portaaliriba võite aga **avada alles pärast kõigi 3 kolme piglinite ülesande täitmist!** Selle meeldetuletuseks on laua tagaküljele trükitud piglinid.

Kui pöörate portaaliriba pildiga ülespoole, asetage kohe portaaliga platsile lõpuboss.

Nüüd on järgmise mängija kord. Alustage käiku nagu tavaliselt, veeretades valgeid täringuid. *Kui olete avanud Netheri uue ala, aktiveerib see kindlasti uusi jõukusid...*

Seejärel tehke oma kaks toimingut ja lõpetage oma käik, andes valged täringud endast vasakule edasi, jne.

Tehke kordamööda käike, kuni teie meeskond võidab või kaotab (vt „Mängu eesmärk“, lk 6). Sellega mäng lõpeb.

Pidage meeles: kaotate mängu, kui te ei suuda piglinite ülesandeid õigel ajal täita või kui ressursikuubikusse pole ühtegi klotsi jäänud või kui keegi mängijatest kaotab oma elujälgijast kõik südamemärgid.

IX. LÕPUBOSS

Kui olete portaaliriba avanud, peate mängu võitmiseks alistama lõpubossi. Võideldge tema vastu samuti nagu võitleksite mis tahes jõuguga. Kuna aga lõpubossil on palju elupunkte (vt lõpubossi lauda), ei pea te teda ühe käiguga alistama. Alati, kui teete lõpubossile kahju, liigutage südamemärki lõpubossi laual sama palju kohti 0-le lähemale.

Kui **lõpubossi elupunkte on 0 või alla selle**, on tee läbi Netheri portaali vaba! Olete **mängu võitnud**.





Tähtis! Olenemata sellest, mis number jõukude täringul veeretatakse, **aktiveerub** lõpuboss ikkagi ja ründab teid **igal käigul**. Kui veeretatud numbriga on ka teisi jõuke, aktiveeritakse need samuti. Uut jõuku siiski ei tekitata.

Lõpuboss ründab sõltuvalt veeretatud numbrist erineval viisil. Järgige vastavaid ikoone lõpubossi laual ning vaadake jõukude sõnastikust **Kulutuld ja lidset Hoglinit**, lk 17.



K. LISATASEMED

Kui olete mängu 1. tasemel võitnud, suurendage järgmise mängu raskusastet! Mängureeglid on samad. Muutub ainult laua paigutus ja mängu materjalid.

2. tase 	Lisage reas ootavatele jõukudele juhuslikul moel kaks hoglini. Kasutage lõpubossina lidset Hoglini. Kasutage lõpubossi laua lihtsat külge. Mängu ülejäänud ettevalmistused on samad.
3. tase 	Lisage jõukude ritta juhuslikul moel kolm hoglini ja kaks leeki. Valige oma eelistatud lõpuboss. Kasutage lõpubossi laua lihtsat külge. Mängu ülejäänud ettevalmistused on samad.
4. tase 	Lisage mängulauale kolmas osa ja veenduge, et see on õigesti joondatud. Kasutage lõpubossina Kulutule rasket režiimi. Mängu ülejäänud ettevalmistused on samad nagu 1. tasemel (seisate silmitsi ainult magmakuubikute, kummituste ja endermanidega).
5. tase 	Lisage ritta kõik ülejäänud jõugud (hoglinid, leegid ja närvutavad skeletid). Kasutage lõpubossina raskes režiimis lidset Hoglini. Mängu ülejäänud ettevalmistused on samad nagu 1. tasemel (kasutate mängulaua jaoks kaht osa).

Tasemenumber (raskusaste) määratakse kasutatavate mängukomponentide järgi. Saate muuta mängu mitmekesisemaks ja keerulisemaks, kujundades oma tasemeid. See toimib järgmiselt.

- **Mängulaud:** kasutage vähemalt kahte mängulaua osa, lisaks stardi- ja portaaliribasid (baastase 0). Iga täiendav mängulauaosaga tõstab raskustaset 2 võrra.
- **Jõukude tüübid:** kasutage alati magmakuubikuid, kummitusi ja Endermane (baastase 0). Iga lisanduv jõugutüüp (hogliinid, leegid, närvutavad skeletid) suurendab raskustaset 1 võrra.
- **Lõpuboss:** kulutuli ja lidne Hoglin on võrdselt võimsad. Valige igas mängus üks neist Netheri portaali valvama. Kui kasutate lõpubossi lihtsas režiimis, suureneb raskustase 1 võrra. Kui kasutate lõpubossi raskes režiimis, suureneb raskustase 2 võrra.

Näited: mäng, milles on kolm mängulauaosaga (+2), hoglinid ja leegid (+2) ning raskes režiimis Kulutuli (+2), annab kokku 6. raskustaseme. Mäng nelja mängulauaosaga (+4), ainult hoglinidega (+1) ja lihtsas režiimis lõpubossiga annab samuti kokku 6. raskustaseme.

Muidugi võite ülaltoodud reegleid muuta, et luua eriti veidraid või tobeduseni raskeid stsenaariume. Näiteks kuidas oleks alustada erinevate esemetega? Või mängida ilma magmakuubikuteta? Või võidelda mõlema lõpubossiga? Laske fantaasial lennata ja jagage oma parimaid ideid ka sõpradega!



XI. JÕUKUDE SÕNASTIK

Magmakuubikud (*magma cubes*)




Neil nõrkadel jõukudel on 2 elupunkti. Kui nad on aktiveeritud, liiguvad nad kuni kahe platsi võrra ja ründavad kõrvalolevat mängijat 2 kahjupunkti tugevusega.

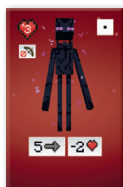
Kummitused (*ghasts*)




Nendel lendavatel jõukudel on 2 elupunkti. Kui nad on aktiveeritud, liiguvad nad ühe platsi võrra. Nad saavad liikuda laavaplatsidele. Kui nad on ründeulatuses (kaks platsi), ründavad nad mängijat 2 kahjupunkti tugevusega.

 **Tähtis!** Kummituste vastu ei saa võidelda mõõgaga, nad on liiga kõrgel õhus!

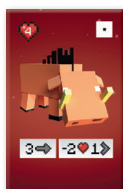
Endermanid



Pikkadel Endermanidel on 3 elupunkti. Kui nad on aktiveeritud, liiguvad nad kuni viie platsi võrra ja ründavad kõrvalasuvat mängijat 2 kahjupunkti tugevusega.

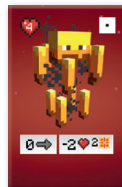
 **Tähtis!** Endermanide vastu ei saa vibuga võidelda; nad on liiga väledad ja põikleavad teie noolte eest kõrvale!

Hoglinid



Hoglinid on sitked sellid. Neil on 4 elupunkti. Kui nad on aktiveeritud, liiguvad nad kuni kolme platsi võrra ja ründavad kõrvalasuvat mängija 2 kahjupunkti tugevusega. Kui nad tekitavad kahju, siis nad **tõukavad** selle mängija kõrvalasuvale platsile, kus ei ole jõuke. Saate valida, millisele platsile mängija lükatakse. Kui see on magmaplats, tehakse mängijale lisaks veel 1 punkti tugevusega kahju. Kui mängija on täielikult jõukude ja/või laavaplatsidega ümbritsetud, siis teda ei tõugata ja ta jääb sinna, kus ta on.

Leegid



Leegid on tuleolendid. Neil on 4 elupunkti ja nad ei liigu. Kui nad on aktiveeritud, ründavad nad ja tekitavad 2 punkti tugevusega kahju **kõigile mängijanuppudele**, kes on nende ründeulatuses (2 platsi). *Vältige neile liiga lähedal seismist ja eriti mitte grupiti!* Jookske neist võimalikult kiiresti mööda, siis nad ei kujuta endast ohtu.

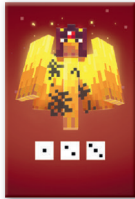
Närvutatavad skeletid



Kurjakuulutatavatel närvutatavatel skelettidel on 4 elupunkti. Kui nad on aktiveeritud, liiguvad nad kuni kahe platsi võrra ja ründavad kõrvalasuvat mängijat 2 kahjupunkti tugevusega. Lisaks kahjustab nende rünnak üht eset selle mängija inventaris. Kui närvutatav skelett teid kahjustab, viige oma inventaris enda valitud ese alumisele reale.

Te ei saa selle eseme toimingut kasutada enne, kui olete selle eseme parandanud. Kui liigutate alumisele reale turvise, eemaldage sellelt kõik südamed. Kui teie inventaris on ainult kahjustatud esemed, siis ei juhtu midagi.

Lõpuboss: Kulutuli



See tulipäine olend suudab ületada laava ja ründab teid eemalt. Olenevalt täringul veeretatud numbrist kasutab ta järgmisi rünnakuid:

LIHTNE REŽIIM €20 ELUPUNKTI:

- Kulutuli liigub kuni kahe platsi võrra. Ta suudab liikuda laavaplatsidele. Seejärel teeb ta ründeulatuses olevale mängijale **1 punkti tugevusega kahju** punkti tugevusega kahju (3 platsi kauguselt).
- Kulutuli liigub kuni kahe platsi võrra. Ta suudab liikuda laavaplatsidele. Seejärel teeb ta ründeulatuses olevale mängijale **2 punkti tugevusega kahju** (3 platsi kauguselt).
- Kulutuli liigub kuni kahe platsi võrra. Ta suudab liikuda laavaplatsidele. Seejärel teeb ta ründeulatuses olevale mängijale **3 punkti tugevusega kahju** (3 platsi kauguselt).

RASKE REŽIIM €25 ELUPUNKTI:

- Kulutuli liigub kuni kahe platsi võrra. Ta suudab liikuda laavaplatsidele. Seejärel teeb ta **kõigile ründeulatuses olevatele mängijatele 1 punkti tugevusega kahju** (3 platsi kauguselt).
- Kulutuli liigub kuni kahe platsi võrra. Ta suudab liikuda laavaplatsidele. Seejärel teeb ta ründeulatuses olevale mängijale **2 punkti tugevusega kahju** (3 platsi kauguselt). Lisaks **kahjustab** ta üht eset rünnatava mängija inventaris. Viige 1 enda valitud ese oma inventari alumisele reale. Te ei saa selle eseme toimingut kasutada enne, kui olete selle parandanud. Kui liigutate alumisele reale turvise, eemaldage sellelt kõik südamed. Kui teie inventaris on ainult kahjustatud esemeid, siis ei juhtu midagi.
- Kulutuli liigub kuni kahe platsi võrra. Ta suudab liikuda laavaplatsidele. Seejärel teeb ta ründeulatuses olevale mängijale **3 punkti tugevusega kahju** (3 platsi kauguselt). Lisaks peate **eemaldama** ressursikuubi ülemisest kihist **ühe mis tahes värvi klotsi**. Kasutage samu reegleid nagu siis, kui veeretaksite klotside täringul tulemuse „**?**“.

Lõpuboss: lidne Hoglin



See hirmus metsaline tormab teie poole ja ründab teid suure jõuga. Olenevalt täringul veeretatud numbrist kasutab ta järgmisi rünnakuid:



LIHTNE REŽIIM €20 ELUPUNKTI:

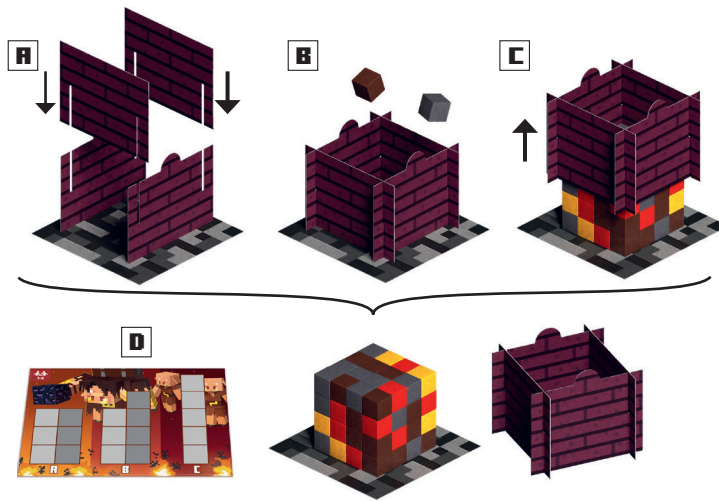
- lidne Hoglin liigub kuni kolme platsi võrra. Seejärel teeb ta kõrvalolevale mängijale **2 punkti tugevusega kahju**.
- lidne Hoglin liigub kolme platsi võrra. Seejärel teeb ta kõrvalolevale mängijale **3 punkti tugevusega kahju**.
- lidne Hoglin liigub kolme platsi võrra. Seejärel teeb ta kõrvalolevale mängijale **4 punkti tugevusega kahju**.

RASKE REŽIIM €25 ELUPUNKTI:


- lidne Hoglin liigub kuni kolme platsi võrra. Seejärel teeb ta kõrvalolevale mängijale **2 punkti tugevusega kahju**. Seda erirünnakut **ei saa turvistega blokeerida!** Kui teid tabatakse, peate eemaldama südamemäärke otse oma elujälgijalt, isegi kui teil on oma turvises veel südamemäärke.
- lidne Hoglin liigub kuni kolme platsi võrra. Seejärel teeb ta kõrvalolevale mängijale **3 punkti tugevusega kahju**. Kui see juhtub, siis mängija **tõugatakse** külgnevale platsile, mis ei ole laava ega ole jõuga hõivatud. Valite ise platsi, kuhu mängija tõugatakse. Kui see on magmaplats, tehakse mängijale lisaks veel 1 punkti tugevusega kahju. Kui mängija on täielikult jõukude ja/või laavaplatsidega ümbritsetud, siis teda ei tõugata ja ta jääb sinna, kus ta on.
- lidne Hoglin liigub kuni kolme platsi võrra. Seejärel teeb ta kõrvalolevale mängijale **4 punkti tugevusega kahju**. Lisaks peate eemaldama ressursikuubi ülemisest kihist **ühe mis tahes värvi klotsi**. Kasutage samu reegleid nagu siis, kui veeretaksite klotside täringul tulemuse „**?**“.

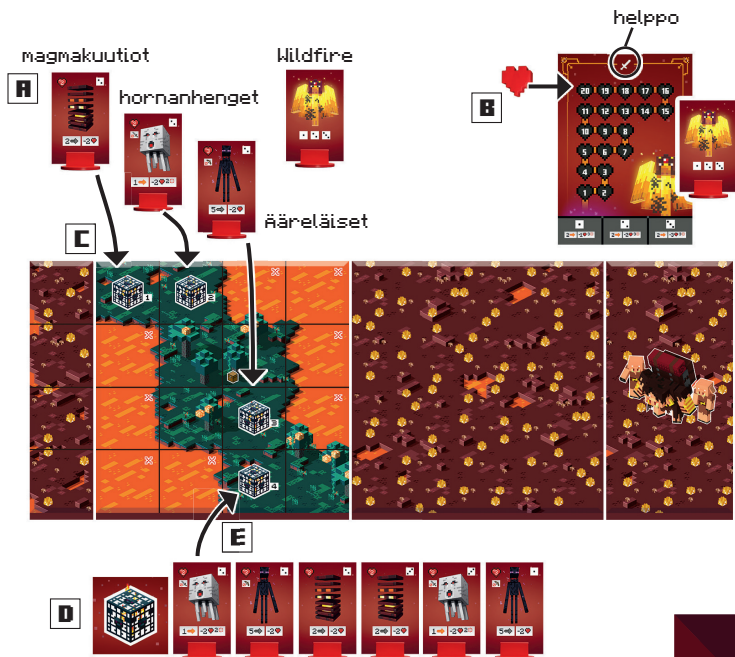
2 RESURSSIKUUTIO

- A.** Aseta **kuution pohja** pelilaudan viereen. Kokoa 4-osainen **tukirakenne** ja aseta se kuution pohjan päälle.
- B.** Täytä laatikko 64 puukuutiolla (16 punaista, 16 harmaata, 12 kultaista, 12 ruskeaa, 8 mustaa) sattumanvaraisessa järjestyksessä. Ravista varovasti, kunnes kuutiot muodostavat ison kuution.
- C.** Poista tukirakenne nostamalla läppiä ylöspäin. Laita se tukikuution viereen. Tähän laitetaan käytetyt kuutiot.
- D.** Aseta **piglin-lauta** kuutioiden viereen. Varmista, että pelaajien lukumäärän osoittava puoli on ylöspäin ( tai ). Saadaksesi Nether-portaalin valmiiksi ja paetaksesi turvaan sinun on tehtävä kauppaa Netherissä asuvien piglinien kanssa.



3 JOUKOT

- A.** Ensimmäisessä pelissä pelaat seuraavia joukkoja vastaan: 3 magmakuutiota, 3 hornanhenkeä ja 3 ääreläistä. Tarvitset myös **wildfire**, joka on tämän pelin loppuvihollinen. *Se vartioi Nether-portaalia – voittaaksesi pelin sinun on voitettava se. Siirrä muut joukot syrjään (3 hoglinia, 3 roihua, 3 hornaluurankoa ja muinainen hoglin). Et tarvitse niitä tässä pelissä.*
- B.** Aseta **wildfire-loppuvihollinen** lähelle portaaliliuskaa. Varmista, että siinä näkyy oikea puoli (helppo).  Aseta wildfire-joukko sen päälle. Aseta 1 sydänmerkki loppuvihollisen elämienseurannan ruutuun 20.
- C.** Valitse **satunnainen magmakuutio-joukko** ja aseta se pelilaudan kuvapuoli ylöspäin olevan pelilaatan synty pisteeseen 1. Aseta satunnainen **hornanhenki** synty pisteeseen 2 ja satunnainen **ääreläinen** synty pisteeseen 3.
- D.** Muodosta **"jono"** jäljellä olevista magmakuutioista, hornanhengistä ja ääreläisistä asettamalla ne **satunnaisessa järjestyksessä** pelilaudan viereen. **Laita joukon synty piste** jonon toiseen päähän. *Se merkitsee jonon alkua. Aina kun joukko syntyy pelin aikana, ota se jonon alkupäästä. Päihitetty joukot lisätään jonon loppuun.*
- D.** Jos pelilaudalla on enemmän kuin 3 synty pistettä, täytä ne jonon joukoilla aloittaen jonon **ensimmäisestä**.



4 VARASTOSI

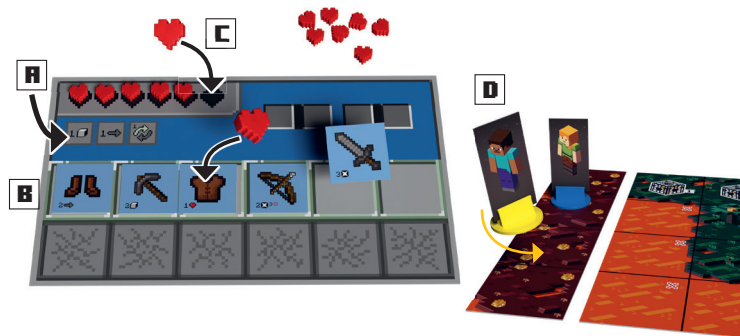
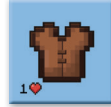
A. Kukin pelaaja ottaa **yhden neljästä varastolaudasta** oman värinsä mukaan.

B. Pelaajat ottavat myös **5 esinettä sisältävää laattaa värinsä mukaan**. Aseta nämä esineet varastolautasi **ylimmän** rivin viiteen ruutuun missä tahansa järjestyksessä.

C. Laita **48 sydänmerkkiä** pelilaudan viereen kaikkien pelaajien ulottuville. Jokainen pelaaja ottaa **7 sydäntä**. Laita 6 sydänmerkkiä varastolaudalla olevaan elämienseurantaan. Laita viimeinen sydänmerkki esineeseen, joka edustaa nahkaista suojavarustettasi.

D. Ota lopuksi oikean värinen **pelinappula** (joka koostuu värillisestä laudasta ja valitsemastasi hahmosta) ja aseta se aloitusliuskaan.

Vinkki: Sopikaa ennen pelin aloittamista, mistä kohdasta aloitusliuskaa kukin pelaaja aloittaa. Useampi pelaaja (tai jopa kaikki pelaajat) voivat jakaa saman aloituspaikan!



5 ESINEET

A. Ota **8 Netherite-esinettä** (tumma tausta) ja aseta ne esille **kuvapuoli ylöspäin**.

B. Sekoita loput 40 esinettä (valkoinen tausta) kuvapuoli alaspäin ja tee niistä pino. Jätä tilaa poistopinolle.

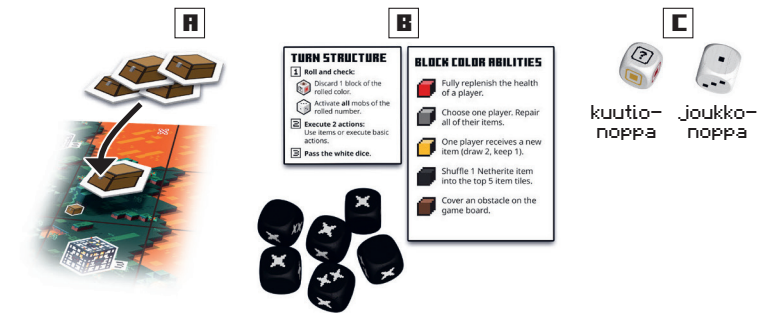


6 LISÄMATERIAALIT

A. Laita **arkkumerkit** pinoon esinepinon viereen. Laita 1 arkkumerkki **pelilaudan** oikein päin olevalle osalle.

B. Laita **pelaajien apulaudat** esille ("Vuoron rakenne" ja "Kuutioiden värien kyvyt"). Pidä **6 mustaa taistelunoppaa** käden ulottuvilla.

C. Päätäkää, kuka aloittaa. Aloittava pelaaja ottaa **2 valkoista noppaa** käteensä.



III. PELIN TAVOITE

Pelaatte joukkueena – voitatte tai häviätte pelin yhdessä.

- **Voitat** pelin, jos onnistut ylittämään koko pelilaudan, käännet portaaliiliuskan kuvapuoli ylöspäin ja **päihität siellä odottavan loppuvihollisen**. Voit kääntää portaaliliuskan oikein päin suorittamalla **3 piglin-tehtävää**, jotka löydät piglin-laudalta.
Alkuperäispiglinit louhivat myös kuutioita Netherissä. Jos autat heitä ja suoritat heidän tehtävänsä, he antavat sinulle obsidiaania, jota tarvitset Nether-portaalin aktivoimiseksi. Sinun on kuitenkin oltava nopea – aina kun tietty määrä kuutioita on käytetty, yksi piglin katoaa. Suorita niiden tehtävät mahdollisimman pian!
- **Häviät** peliin, jos et **pysty suorittamaan piglin-tehtäviä ajoissa**. Tehtävä A on suoritettava ennen kuin resurssikuution ylin kerros on käytetty. Tehtävä B on suoritettava ennen kuin toinen kerros on käytetty, ja tehtävä C ennen kuin kolmas kerros on käytetty. Lisätietoja on sivulla 13.
- **Häviät** myös, jos kaikki **64 kuutiota** resurssikuutiosta on **käytetty loppuun**.
- **Häviät**, jos kuka tahansa pelaaja **poistaa viimeisen sydänmerkin elämienseurannastaan**. Auttakaa ja suojelkaa toisianne ja pitäkää aina silmällä elämienne kokonaisuutta!

IV. PELAAMINEN

Vuoro vaihtuu myötöpäivään, kunnes voitatte tai häviätte pelin. Vuorossa oleva pelaaja ottaa kaksi valkoista noppaa käteensä. Jokainen vuoro koostuu seuraavista vaiheista, jotka selitetään tarkemmin ohjeiden seuraavassa osassa:

1 HEITÄ VALKOISTA NOPPAA JA TARKISTA TULOS.

- Kuutionoppa** (värilliset ja "?") poistaa yhden heitetyn värisen kuution resurssikuutiosta.
- Joukkonoppa** (numerot 1–3) aktivoi kyseisen numeron joukot tai synnyttää uusia joukkoja.

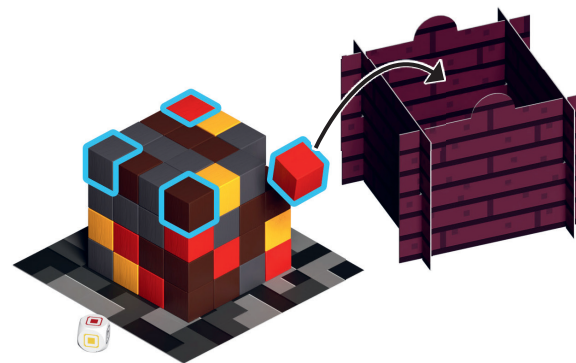
2 SUORITA KAKSI TOIMENPIDETTÄ. VAIHTOEHTOSI OVAT:

- Valitse perustoimenpide: valitse yksi kolmesta eri perustoimenpiteestä, jonka haluat suorittaa (voit suorittaa saman toimenpiteen kahdesti).
- Valitse, miten haluat käyttää esineitäsi: Esineiden avulla voit suorittaa tehokkaamman toimenpiteen. Toimenpiteen suorittaminen vahingoittaa esinettä, ja se on korjattava toisella toimenpiteellä, ennen kuin sitä voidaan käyttää uudelleen. *Myöhemmin pelin aikana löydät uusia, entistäkin tehokkaampia esineitä. Voit myös vaihtaa esineen uuteen korjaamisen sijaan.*

3 KUN OLET SUORITTANUT KAKSI TOIMENPIDETTÄ, ANNA VALKOISET NOPAT VASEMMALLA PUOLELLASI OLEVALLE HENKILÖLLE. VUORO SIIRTYY HÄNELLE.

V. KUUTIONOPPA

Heitä vuorosi alussa kaksi valkoista noppaa. Tarkista ensin **kuutionoppien** tulokset (väri ja "?"). Sinun on jokaisella vuorolla louhittava (poistettava) yksi vastaavan värinen kuutio resurssikuutiosta. Heitä se tukirakenteeseen.



Seuraavia sääntöjä sovelletaan:

- Kuution on oltava **esillä**. Kuutio on esillä, kun sen **yläpuoli** ja vähintään **kaksi muuta** sivua on esillä. Ensimmäisellä kierroksella vain ylimmän kerroksen kulma kuutiot ovat esillä. *Yllä olevassa kuvassa nämä lohkot on korostettu sinisellä ruudulla.*
- Poistamasi kuution on oltava **nopan osoittamaa väriä**.
- Valitse oikean värinen kuutio **ylimmästä kerroksesta, jossa on vähintään yksi oikean värinen kuutio**. *Jos kerroksessa on useita oikean värisiä kuutioita, valitse yhden niistä.*

4. Erikoistapaus "?:": Jos heität jokerin "?", voit valita minkä tahansa värisen kuution ylimmästä kerroksesta ja louhia sen.

Jos heittämäsi väriä ei ole esillä, olet onnekas! Tällöin sinun ei tarvitse louhia kuutiota lainkaan. Jos heität jokerin "?", sinun on kuitenkin aina louhittava kuutio.

VI. JOUKKONOPPA

Tarkista **joukkonopan** tulos (numerot 1–3). Joukkonoppa aktivoi pelilaudalla olevia joukkoja tai synnyttää uusia. Tarkista ensin, onko heitettyyn numeroon kuuluvia joukkoja pelilaudalla. Joukon numero on painettu joukon **oikeaan yläkulmaan**.

Aktivoi kaikki kyseisen numeron joukot.

Seuraavat säännöt koskevat joukkojen aktivointia:

1. Aktivoi jokainen heitettyyn lukuun kuuluva joukko peräkkäin. Voit valita, missä järjestyksessä aktivoit ne.
2. Suorita jokaisen aktivoidun joukon kohdalla **kaikki** joukon kuvan alle painetut toimenpiteet vasemmalta oikealle. Useimmat joukot siirtyvät lähemmäs ja hyökkäävät, jos ne ovat tarpeeksi lähellä.
3. Tärkeää: Eryissännöt kullekin joukon tyyppille löytyvät Joukkohakemistosta sivulta 1.

Liikuttaminen

Joukot liikkuvat niin monta ruutua, kuin merkin ➡ vieressä oleva luku osoittaa. Ne liikkuvat aina **vaaka- tai pystysuunnassa** ruudusta toiseen, eivätkä koskaan viistosti. Joukot eivät voi liikkua laavan yli (merkitty merkillä ☒), mutta ne jättävät huomiotta kaikki muut esteet. **Poikkeus:** Tietyt joukot, kuten **hornanhenget** ja **wildfret** voivat lentää. Lentämisen avulla nämä joukot voivat ylittää laavan. Niiden liikkeet ilmaistaan ➡ kuvakkeen värillä. Joukot tukkivat käyttämänsä ruudun. Joukot **eivät voi liikkua muiden joukkojen varaamiin tai vähintään yhden pelaajan nappulan varaamaan ruutuun**. Joukot hyökkäävät viereisestä ruudusta.



Kohteen metsästys

Joukot kulkevat aina **lyhintä reittiä** hyökätäkseen tiimisi jäsenen kimppuun. Ne liikkuvat aina sitä pelaajaa kohti, joka on lähimpänä niitä. Laske joukon ja kunkin pelinappulan väliin jäävien ruutujen määrä määrittääksesi lähimmän kohteen. **Jos etäisyys on sama useampaan pelinappulaan**, vuorossa oleva pelaaja päättää, kuka pelaajista on joukon kohteena.

Siirrä aktivoitua joukkoa lyhintä reittiä ruudusta toiseen, kunnes:

- Se on käyttänyt kaikki askeleensa (mikä näkyy ➡ -kuvakkeen vieressä olevasta luvusta).
- tai
- Se on pelinappulan hyökkäysalueella.

Joukon ei tarvitse kulkea suoraa reittiä saavuttaakseen kohteensa. Koska useimmat joukot eivät voi liikkua laavan yli tai varattuun ruutuun, niiden on liikuttava niiden ympäri.

Hyökkäysalue


Useimmat joukot voivat hyökätä vain pelinappulan **vieressä** olevasta ruudusta.

Hornanhengillä, roihuilla ja wildfireillä on **kuitenkin kaukohyökkäyksiä**. Kaukohyökkäykseen kykenevät joukot tunnistat joukon (tai loppuvihollisen lautaan painetusta ☒ -kuvakkeesta). Kuvakkeen ☒ vieressä oleva luku osoittaa etäisyyden (ruutujen määrän), jolta he voivat hyökätä sinua vastaan. Laske joukon ja kohteen väliin jäävien ruutujen määrä pysty- ja vaakasuunnassa. Hyökkäyksen ei tarvitse olla suora reitti, vaan sen suunta voi muuttua kesken siirron. Jos pelinappula on tarpeeksi lähellä, se on hyökkäysalueella. Joukko pysähtyy nykyiselle ruudulleen.

Hyökkäys





Jos vähintään yksi pelinappula on joukon hyökkäysalueella, joukko hyökkää ja aiheuttaa vahinkoa. Seuraavia sääntöjä sovelletaan:

1. Joukon hyökkäys aiheuttaa vahinkoa vain **yhelle pelinappulalle**.
2. Jos useampi pelinappula on hyökkäysalueella (esimerkiksi jos ne ovat samassa ruudussa), vuorossa oleva pelaaja päättää, mikä pelinappula kärsii.

3. Joukon kuvakkeen  vieressä oleva negatiivinen luku osoittaa sen aiheuttaman vahingon määrän. Hyökkäyksen kohteeksi joutunut pelaaja poistaa tämän määrän sydämiä elämienseurannastaan. **Tärkeää:** Poista ensin sydämet suojavarusteistasi (esineistä, joissa on sydänkuvakkeet). Jos suojavarusteiden sydämiä ei ole jäljellä, poista sydämiä elämienseurannastasi.

Suurita kohteen valitseminen, siirtyminen, hyökkäysalueen tarkistaminen ja hyökkäys jokaisen heitetyn luvun joukon edustajan osalta. Tämä saattaa johtaa siihen, että samaa pelaajaa vastaan hyökätään useita kertoja saman vuoron aikana.

Muista: Kun pelaaja menettää viimeisen sydämensä, peli on hävitty! Varo joutumasta vahingossa vaaratilanteisiin.

Esimerkki 1: Alekski heittää 3 ja aktivoi hornanhengen ja  magmakuution. Magmakuutiolla on liike 2 ja se siirtyy kohti Juusoa, koska hän on lähempänä kuin Alekski. Kun magmakuutio on siirtynyt 2 ruutua, se on Juuson vieressä. Se aiheuttaa 2 vahinkoa Juusolle (-2 ), ja Juuso menettää 2 sydäntä. Hornanhengi on jo hyökkäysetäisyydellä Alekskiin (2 ), joten se pysyy paikallaan. Se aiheuttaa 2 vahinkoa Aleksille (-2 ). Ääreläisellä on noppaluku 2 eikä se aktivoitu.




Esimerkki 2: Juuso heittää 1:n ja aktivoi kaikki kolme pelilaudalla olevaa joukkoa. Alekski ja Juuso sopivat aktivoivansa ääreläisen ensin. Se ei pysty liikkumaan, koska laava ja varatut ruudut estävät sen liikkumisen. Seuraavaksi he aktivoivat magmakuution. Se siirtyy yhden ruudun verran ja on nyt sekä Aleksin että Juuson vieressä. Se hyökkää, ja Alekski ja Juuso valitsevat, kenelle pelaajalle magmakuutio aiheuttaa 2 vahinkoa. **Huomaa:** Vahinkoa ei voi jakaa pelaajien kesken! Viimeiseksi hornanhengi siirtyy, mutta kumpikaan pelaaja ei ole sen hyökkäysalueella. Se ei voi hyökätä.



Joukon syntyminen

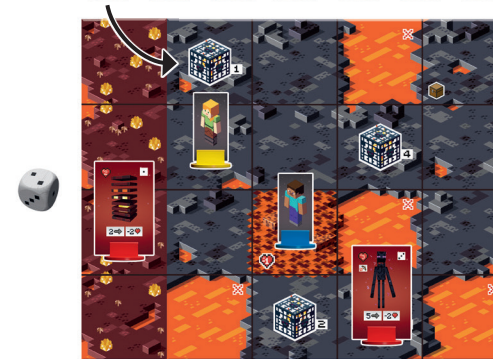
Jos heitetty luku ei löydy pelilaudan joukoista, pelilaudalle syntyy (ilmestyy) uusi joukko.

Ota **joukko** jonon edestä ja aseta se **vapaalle** syntypisteelle (). Jos vapaita syntypisteitä on useita, aseta se vuorossa olevan pelaajan nappulaa lähimpänä olevaan ruutuun.

Jos kaikki syntypisteet ovat varattu, olet onnekas! Uutta joukkoa ei ilmesty. Jono pysyy ennallaan.

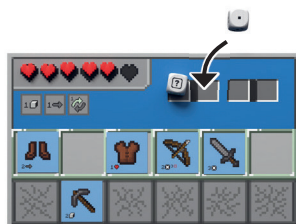
Tärkeää: Vastikään ilmestynyttä joukkoa **ei voi** aktivoida. Jokaisella vuorolla aktivoidaan yksi tai useampi joukko tai uusi joukko ilmestyy, mutta ei koskaan molemmat.

Esimerkki 3: Alekski heittää 2. Pelilaudalla ei ole kyseisen luvun joukkoa. Alekski ottaa jonosta ensimmäisen joukon ja asettaa sen lähimpänä omaa pelinappulaansa olevalle tyhjälle syntypisteelle. Mitään muuta ei tapahdu.



VII. TOIMENPITEESI

Kun olet heittänyt valkoisia noppia ja käsitellyt niiden vaikutukset, suoritat toimenpiteesi. Aseta ensin valkoiset nopat varastolaudalla niille varatuille paikoille.



Valitse ja suorita seuraavaksi 2 toimenpidettä.

Voit valita joko perustoimenpiteen tai käyttää esineitäsi.

Joissakin toimenpiteissä on useita vaiheita. Valkoinen noppa auttaa sinua **seuraamaan tilannetta**: Ennen kuin valitset ja suoritat ensimmäisen toimenpiteesi, työnnä yksi valkoinen noppa vasemmalta oikealle. Suorita sitten kyseinen toimenpide loppuun. Kun olet valmis, työnnä toista valkoista noppaa oikealle ja suorita seuraava toimenpide.

Esineet

Esineidesi avulla voit suorittaa tehokkaita toimenpiteitä. Kutakin esinettä voi käyttää vain kerran ennen kuin se vaurioituu. Vaurioituneet esineet siirretään **alimmalle varastoriville**. Alarivin esineitä ei voi aktivoida toimenpiteen suorittamiseksi.



Vaurioitunut esine on ensin korjattava ja siirrettävä sitten takaisin käytettävien esineiden ylimpään riviin (katso kuutioiden vaihtoehdot A, sivu 12).

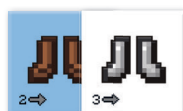
Pelin aikana löydät toisinaan **uusia esineitä** päihittämällä joukkoja, louhimalla kultaisen kuution tai avaamalla aarrearkun. Aina kun löydät esineen:


- 1. Nosta kaksi ylimmästä esinelaattaa** esinepinosta ja paljasta ne. Valitse yksi ja laita toinen **kuvapuoli ylöspäin** poistopinoon.
- 2. Aseta uusi esine varastosi ylimmän (aktiivisen) rivin vapaaseen ruutuun.** Varastossasi on tilaa **enintään 6 esineelle**.
- 3. Jos sinulla on jo 6 esinettä, sinun on poistettava** yksi, jotta voit pitää uuden esineen. Valitse yksi vanhoista esineistä ja laita se poistopinoon. Aseta uusi esine varastosi aktiivisen riviin. Jos haluat mieluummin pitää kaikki vanhat esineet, laita uusi esine poistopinoon.


Tärkeää:

- Voit korvata minkä tahansa esineen millä tahansa muulla esineellä – sinun ei tarvitse korvata miekkaa toisella miekalla! Voit omistaa useita miekkoja tai ei yhtään miekkaa.
- Laita aina **uusi esine aktiiviselle riville**, vaikka korvaisitkin vahingoittuneen esineen.
- Jos vaihdat yhden pelin alussa käyttämäsi esineen (samanvärisen kuin pelinappulasi), poista se kokonaan pelistä sen sijaan, että laittaisit sen poistopinoon: jos sinun on sekoitettava poistopinoa luodaksesi uuden esinepinon pelin aikana, et halua, että heikommat aloitusesineet palaavat peliin.

Saappaat: Liikuttaminen






Saappaiden avulla voit liikkua pelilaudalla.  vieressä oleva luku osoittaa, kuinka monta ruutua pelinappulasi voi liikkua tällä toimenpiteellä. Voit liikkua **enintään** tämän määrän ruutuja.

Voit liikkua vain pysty- tai vaakasuunnassa, et koskaan viistosti. Et voi siirtyä ruutuun, jossa on joukko tai laavaa (merkintä ).

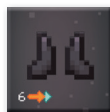
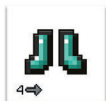
Voit siirtyä muiden pelaajien käytössä olevaan ruutuun. **Vinkki:** *Joskus on hyödyllistä, että yhdessä ruudussa on useita pelaajia. Kun esimerkiksi joukko hyökkää kimppuusi, voit valita, kuka pelaajista ottaa vahingon vastaan.*

Erietyisruudut

ESTEET

- **Laavaruujuja** (merkintä ) ei voi koskaan ylittää.
- Voit siirtyä **magmaruujuun** (merkintä ) , mutta se aiheuttaa 1 vahinkoa ja menetät 1 sydämen. **Tärkeää:** Vain ruutuun siirtyminen aiheuttaa vahinkoa – et saa enää vahinkoa, kun olet ruudussa tai poistut siitä.
- Sinulla on oltava 2 askelta käytettävissäsi, jotta voit siirtyä **hiekkaruutuun** (merkintä  **2**).

Esimerkki: Alekski käyttää timanttisaappaita liikkumiseen. Ensin hän menee magmaruutuun (1 askel). Hän saa 1 vahinkoa. Sen jälkeen hän siirtyy Juuson varaamaan ruutuun (1 askel). Lopuksi hän siirtyy hiekkaruutuun (2 askelta). Hän on käyttänyt timanttisaappaidensa kaikki 4 askelta.



NETHERITE-SAAPPAAt mahdollistavat magma- ja hiekkaruutuihin (ei laavaruutuihin) siirtymisen aivan kuin ne olisivat tavallisia ruutuja. Et saa vahinkoa, ja käytät vain yhden askeleen.

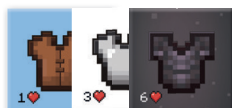
AARREARKUT



Jos pysähdyt **vuorosi lopussa ruutuun**, jossa on **aarrearkku**, voit avata arkun. Poista merkki pelilaudalta ja laita se takaisin laatikkoon.

Jokainen pelaaja saa välittömästi uuden esineen. Kaikki nostavat **2 esinelaattaa** esinepinosta. Paljasta 2 esinettäsi. Valitse **yksi**, jonka haluat pitää. Hävitä toinen. Laita uusi esine varastosi aktiiviselle riville. Jos sinulla on jo 6 esinettä, sinun on heitettävä yksi pois (katso Esineet, sivu 9).

Suojavarusteet: Lisäelämiä



Suojavarusteet ovat **passiivisia esineitä**, jotka antavat lisää elämiä, jotta selviydyt paremmin. Ne **eivät** tarjoa suoritettavaa **toimenpidettä**. Luku merkin vieressä

ilmaisee, kuinka monta sydänmerkkiä voidaan asettaa suojavarusteen päälle. Aina kun saat uuden suojavarusteen, laita se aktiiviselle esineriville ja aseta välittömästi **suurin sallittu määrä** sydämiä suojavarusteeseen.

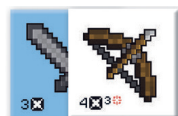
Kun jokin vahingoittaa sinua – joko magman päälle astuminen tai joukon hyökkäys – poista ensin sydänmerkkejä suojavarusteestasi, kunnes ne ovat loppuneet. Poista sitten sydämiä elämienseurannasta. Jos sinulla on useita suojavarusteita, voit valita, missä järjestyksessä poistat sydämet näistä esineistä. Kun suojavaruste on ”tyhjä” (siinä ei ole enää sydänmerkkejä), siirrä se alimmalle varastoriville. Suojavaruste on nyt vaurioitunut. Kun korjaat sen, siirrä se aktiiviselle riville ja **täydennä se suurimmalla sallitulla määrällä** sydänmerkkejä.

Voit korjata osittain vaurioituneen suojavarusteen. Jos korjaat aktiivisella rivillä olevan suojavarusteen, täytä se sydämillä.



SÄÄRYSTIMET ovat **saappaiden ja suojavarusteiden** erityinen **yhdistelmä**. Kun löydät säärystimet, valitse, haluatko käyttää niitä liikkumiseen vai suojavarusteena. Tämän osoittaa symboli tai . Jos valitsit , laita siihen ilmoitettu määrä sydämiä. **Tärkeää:** Aina kun korjaat säärystimet, voit valita uudelleen, käytätkö niitä liikkumiseen vai suojavarusteena. Käännä laatta niin, että oikea symboli on näkyvä, kun asetat sen aktiiviselle riville.

Miekat ja jouset: Taistele joukkoja vastaan




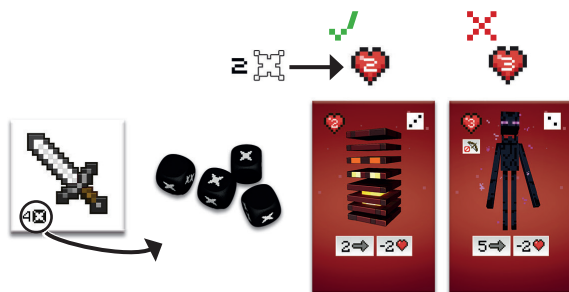
Miekkojen ja jousien avulla voit taistella joukkoja vastaan. Symbolin vieressä oleva luku osoittaa, kuinka monta mustaa taistelunoppaa voit heittää taistellessasi joukkoja vastaan.

Sinun on oltava **hyökkäysetäisyydellä**, jotta voit hyökätä:

- **Miekan** avulla voit hyökätä joukon kimppuun, joka on pelinappulasi **vieressä**.
- **Jousella** voit hyökätä kaukaa. **Hyökkäysalue** ilmoitetaan symbolin vieressä olevalla numerolla (yleensä 3 ruutua). Laske ruudut alkaen pelinappulan viereisestä ruudusta aina joukon varaamaan ruutuun. (Nuoli kulkee vain pysty- ja vaakasuunnassa, ja suunta voi tarvittaessa muuttua.)

1. Valitse ensin joukko, jonka kimppuun haluat hyökätä, ja työnnä ase, jolla taistelet, alemmalle varastoriville.
2. Heitä seuraavaksi niin monta **mustaa taistelunoppaa** kuin aseesi symbolin vieressä lukee. Laske osumien määrä ().



Voittaaksesi joukon, sinun on heitettävä vähintään niin monta osumaa kuin joukolla on elämiä (luku, joka on painettu kohtaan  joukossa).



Jos sait vähemmän osumia, sinulla oli huonoa tuuria! Joukko selviytyi taistelusta ja pysyy pelilaudalla. *Aseesi vaurioituu, mutta muita rangaistuksia ei tule. Voit yrittää uudelleen myöhemmin.*

Jos heität vähintään joukon elämien verran osumia, olet päihittänyt joukon! Poista se pelilaudalta ja aseta se joukkojonon viimeiseksi. **Palkinnoksi** saat välittömästi uuden esineen. Nosta pinosta kaksi ylintä esinelaattaa ja säilytä niistä yksi ja laita toinen poistopinoon.

Tärkeää:

- Joukot saavat voimansa takaisin jokaisen taistelun jälkeen. Jos et päihitä joukkoa yhdellä toimenpiteellä, sinun on yritettävä myöhemmin uudelleen. Katso tiedot loppuvihollisen voittamisesta sivulta 14.
- Jotkut joukot ovat **immuuneja tiettyjä hyökkäyksiä vastaan**. Esimerkiksi hornanhenget osaavat lentää, joten et voi hyökätä niiden kimppuun miekalla (). Ääreläisten kimppuun ei voi hyökätä jousilla ().



Jos taistelet **NETHERIITTIMIEKALLA**, voit heittää uudellen minkä tahansa määrän taistelunoppia kerran. Heitä ensin kaikki 6 taistelunoppia. Valitse ne nopat, jotka haluat heittää uudelleen saadaksesi paremman tuloksen. Laske osumien kokonaismäärä vasta toisen heiton jälkeen.

Lumoukset: Esineiden parannukset



 -laatat ovat **lumouksia**.

Kun paljastat lumouksen, voit pitää sen vain, jos sinulla on vähintään yksi vastaavan tyyppinen esine. Jos pidät sen, valitse yksi esine, joka lumotaan. Laita lumouslaatta valitsemasi esineen päälle niin, että voit edelleen nähdä esineen tilastot.

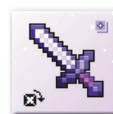
Lumous tehostaa (parantaa) esineen toimintaa. Aina kun käytät tai korjaat lumotun esineen, lumous pysyy siinä.

Tärkeää: Kun lumoat vaurioituneen esineen, se **korjautuu välittömästi**. Laita se varastosi aktiiviselle riville.

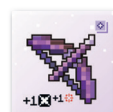
Lumoukset



Tämä lumous voidaan kiinnittää vain miekkaan (mistä tahansa materiaalista). Kun hyökkäät tällä miekalla, saat heittää ylimääräisen taistelunopan. Jos se lumoo netheriittimiekkan, heitä kaikki 6 taistelunoppia ja heitä sitten yksi noppa uudelleen seitsemättä noppalukua varten.



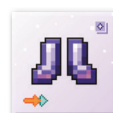
Tämä on myös miekan lumous. Kun taistelet tällä lumotulla miekalla, voit heittää minkä tahansa määrän taistelunoppia kerran. Laske osumien kokonaismäärä vasta sen jälkeen, kun olet heittänyt uudelleen. Lumotulla netheriittimiekalla saat heittää uudelleen kahdesti.



Tämä loitsu voidaan kiinnittää vain jouseen. Kun hyökkäät lumotulla jousella, saat heittää yhden ylimääräisen taistelunopan. Lisäksi lumotun jousen hyökkäysetäisyys kasvaa yhdellä.




Tämä lumous voi lumota vain saappaat (mistä tahansa materiaalista). Kun liikut lumotuilla saappailla, voit liikkua kaksi ruutua lisää.



Tämä on myös saapaslumous. Lumotut saappaat antavat sinun liikkua magma- ja sieluhiekkaruuduilla (ei laava) kuin ne olisivat tavallisia ruutuja. Et saa vahinkoa, ja käytät vain yhden askeleen.

Hakut: Kuutioiden louhinta



Hakulla voit louhia kuutioita resurssikuutiosta. Symbolin  vieressä oleva luku osoittaa, kuinka monta kuutiota voit louhia. **Voit myös** louhia pienemmän määrän kuutioita.

Kuution louhiminen edellyttää, että kuutio on esillä (yläosa ja vähintään kaksi sivua esillä), mutta voit louhia sen mistä tahansa kerroksesta.

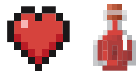
Kun olet louhinut kuution, laita resurssikuution viereen. Kun olet lopettanut louhimisen, sinun **käytettävä kuutiot välittömästi. Et voi varastoida** niitä myöhempiä toimenpiteitä tai vuoroja varten! Valitse joko vaihtoehto A tai vaihtoehto B kunkin kuution käyttämiseksi.

Vaihtoehto A kuutioiden käyttöä varten: Kuution värin kyvyt

Jokaiselle kuution värille on määritetty tietty kyky. Kun louhit yhden tai useamman kuution, voit välittömästi aktivoida **sen värikyvyn**. Kun kyky on käytetty, kuutio on **käytetty loppuun**. Heitä se tukirakenteeseen.

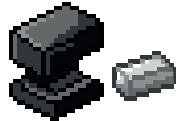
PUNAISET KUUTIOT: PARANTAVA

Kun aktivoit punaisen kuution, valitse joku pelaaja (sinä tai toinen pelaaja). Kyseinen pelaaja täydentää välittömästi **elämienseurantansa**.



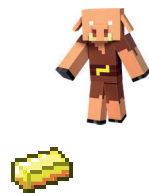
HARMAAT KUUTIOT: KORJAAVA

Kun aktivoit harmaan kuution, valitse joku pelaaja (sinä tai toinen pelaaja). Kyseinen pelaaja korjaa välittömästi **kaikki esineensä**. Hän siirtää kaikki esineensä alimmalta varastoriviltä aktiiviselle riville ja täydentää kaikki suojarusteensa sydämet.



KELTAISET KUUTIOT: UUSIA ESINEITÄ

Kun käytät keltaista kuutiota, voit valita minkä tahansa pelaajan (itsesi tai toisen pelaajan). Kyseinen pelaaja saa välittömästi **uuden esineen**. Hän nostaa pinosta kaksi päällimmäistä esinettä, pitää toisen ja heittää toisen pois.



MUSTAT KUUTIOT: NETHERITE-ESINEET

Kun käytät mustaa kuutiota, valitse yksi saatavilla oleva kuvapuoli ylöspäin oleva netherite-esine. Ota sitten harkiten viisi ylintä esinelaattaa esinepinosta paljastamatta niitä. Sekoita ne kuvapuoli alaspäin yhdessä netherite-esineen kanssa. Aseta sitten kuusi esinelaattaa kuvapuoli alaspäin esinepinoon.



Netherite-esineen nostava pelaaja päättää, haluaako hän pitää sen vai heittää sen pois. Jos hän päättää heittää sen pois, laita se tavallisen esineiden poistopinoon. Jos poistopino sekoitetaan uudeksi esinepinoksi, netherite-esine on jo "avattu", eikä sinun tarvitse käyttää mustaa kuutiota saadaksesi kyseisen esineen.

Netherite-esineet ovat erittäin voimakkaita – älä aliarvioi niitä! Sekoittamalla ne viiden parhaan esineen joukkoon varmistat, että yksi kolmesta seuraavasta pelaajasta, jotka löytävät esineen, saa sen.

RUSKEAT KUUTIOT: ESTEEN PEITTÄMINEN


Näitä erikoiskuutioita ei hävitetä käytön jälkeen. Sen sijaan ne **asetetaan suoraan pelilaudalle**. Valitse ensin mikä tahansa tyhjä esteruutu (laava, magma tai sieluhiekka). Ruutu ei saa olla joukon tai toisen pelaajan käytössä. Aseta kuutio esteen keskelle, jolloin siitä tulee tavallinen ruutu. Sen päälle voidaan siirtyä, se ei aiheuta vahinkoa ja käyttää vain yhden askeleen. Kun siirät pelinappulan peitettyyn ruutuun, aseta se suoraan ruskean kuution päälle.



Tärkeää: Kun peität laavaruudun, myös joukot voivat käyttää niitä, jos se on lyhiin reitti.

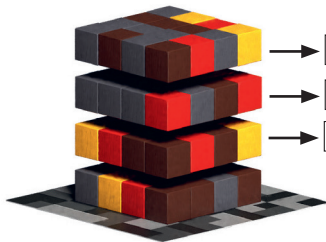


ERITYISTEN NETHERIITTI- ja TIMANTTI-HAKKUJEN avulla voit käyttää **käytettyjä kuutioita** uudelleen. Kun aktivoit jommankumman näistä esineistä, sen sijaan,

että louhisit kuution resurssikuutiosta, **sulje silmäsi** ja valitse tukirakenteesta symbolin  vieressä olevan luvun verran poisheitettyjä kuutioita. Timanttihakun avulla voit louhia jopa kaksi lisäkuutiota tukirakenteesta. Kaikki louhitut kuutiot on käytettävä välittömästi – joko toimenpidettä tai piglin-tehtävää varten.

Vaihtoehto B kuutioiden käytön osalta: Piglinin tehtävät

Jotta voit paeta Netheristä ja voittaa pelin, tarvitset obsidiaania. Piglinit tarjoavat obsidiaania vaihdossa avustasi. Niillä on kolme suoritettavaa tehtävää. Kussakin on toimitettava tietty määrä kuutioita.

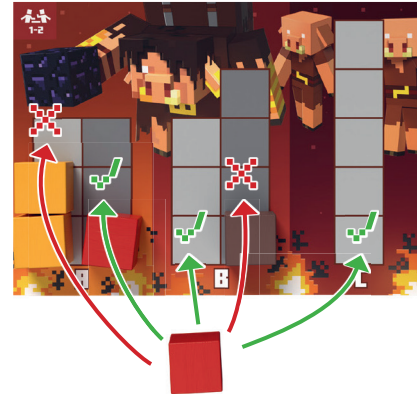


tarvittavat kuutiot piglin-laudalle. **Muuten häviät pelin.**

Piglin-laudassa on 3 tehtävää:

A, B ja C. Suorita kukin tehtävä ennen kuin resurssikuution ensimmäinen (tehtävä A), toinen (tehtävä B) ja kolmas (tehtävä C) kerros ovat tyhjiä. Esimerkiksi ennen kuin resurssikuution ylin kerros on tyhjä, sinun on asetettava kaikki **tehtävään A** tarvittavat kuutiot piglin-laudalle.

Aina kun louhit kuution, **sen sijaan että aktivoisit sen kyvyn**, voit laittaa sen piglin-laudalle. Voit laittaa kuution mihin tahansa tehtäväpaikkaan. Voit esimerkiksi aloittaa tehtävän C ennen tehtävien A ja B suorittamista (tai jopa aloittamista).



On vain yksi sääntö, joka koskee kuutioiden sijoittamista

piglin-laudalle: Laudan jokaisen sarakkeen on koostuttava samanvärisistä palikoista. Ensimmäinen kuutio määrittää sarakkeessa käytettävän värin.

"Minecraft: Portal Dash" on helpompaa pienemmällä pelaajamäärällä, minkä vuoksi piglinit vaativat enemmän kuutioita vastineeksi. Piglin-laudan molemmilla puolilla on erilaiset tehtävät, mutta ne toimivat samalla tavalla.

Perustoimenpiteet

Vuorosi aikana voit käyttää (ja vahingoittaa) yhtä esineistäsi ja suorittaa perustoimenpiteen sen sijaan, että käyttäisit sitä. Voit suorittaa saman perustoimenpiteen kahdesti saman vuoron aikana.



Louhi yksi kuutio resurssikuutiosta. Noudata tavanomaisia louhintasääntöjä (katso sivu 12). Käytä kuutio välittömästi.



Siirrä pelinappulaa **1 askel**. Noudata liikkumista koskevia sääntöjä (katso sivu 9). Huomaa, että et voi siirtyä sieluhiekkaan, kun sinulla on jäljellä vain yksi askel.



Korjaa 1 esineesi. Vaikka harmaan kuution avulla voit korjata minkä tahansa esineen, tämä toimenpide korjaa vain yhden esineen omassa varastossasi. Työnnä yksi vaurioituneista esineistä takaisin aktiiviselle riville tai täydennä yksi suojavaarusteistasi sydämällä. Jos tämä on ensimmäinen toimenpiteesi tällä vuorolla, voit käyttää korjatun esineen toisessa toimenpiteessäsi

VIII. VUORON LOPPU

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

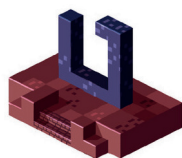
PELILAUDAN OSIEN PALJASTAMINEN

Jos jokin pelinappuloista on pelilaudan kuvapuoli alaspäin olevan osan vieressä, päättäkää yhdessä, haluatteko paljastaa kyseisen osan **ennen seuraavan vuoron alkua**. *Harkitkaa tarkkaan! Ken tietää, mitä vaaroja Netherin tutkimattomissa osissa vaanii?*

Jos päätät paljastaa seuraavan osan, toimi seuraavasti:

1. Käännä piilotettu osa toisin päin. Varmista, että se on kohdistettu oikein.
2. Aseta arkkumerkki laatikosta äskettäin paljastetun osan arkkuruutuun ().
3. Täytä **kaikki äskettäin paljastetun osan syntypisteet** jonon joukoilla. Aloita etummaisesta joukosta ja laita se siihen syntypisteeseen, jolla on pienin luku, ja niin edelleen.

PORTAALILIUSKA



Voit paljastaa portaaliliuskan noudattamalla samoja ohjeita kuin edellä. Voit kuitenkin **paljastaa** portaaliliuskan vasta, **kun olet suorittanut kaikki 3 piglin-tehtävää!** Laudan takaosaan painetut piglinit toimivat muistutuksena.

Kun käännät portaaliliuskan oikein päin, aseta loppuvihollinen välittömästi portaalin kohdalle.

Nyt on seuraavan pelaajan vuoro. Aloita vuoro tavalliseen tapaan heittämällä valkoista noppaa. *Jos olet paljastanut uuden alueen Netherissä, se aktivoi varmasti uusia mörköjä...*

Suorita sitten 2 toimenpidettäsi ja päätä vuorosi antamalla valkoiset nopat vasemmalla puolella olevalle pelaajalle jne.

Pelatkaa vuorotellen, kunnes joukkueesi voittaa tai häviää (katso "Pelin tavoite" sivulla 6). Kun näin käy, peli päättyy.

Muista: Häviätte pelin, jos ette saa piglin-tehtäviä suoritettua ajoissa, jos resurssikuutiossa ei ole enää kuutioita jäljellä tai jos pelaaja menettää viimeisen elämänsä. Voitat pelin, jos suoritat kaikki piglin-tehtävät, paljastat portaaliliuskan ja voitat loppuvihollisen.

IX. LOPPUVIHOLLINEN

Kun olet paljastanut portaaliliuskan, sinun on voitettava loppuvihollinen voittaaksesi pelin. Taistele sitä vastaan kuten mitä tahansa muuta joukkoa vastaan. Koska loppuvihollisella on kuitenkin paljon elämiä (katso loppuvihollisen lauta), sinun ei tarvitse päihittää sitä kerralla. Aina kun aiheutat vahinkoa loppuviholliselle, siirrä loppuvihollisen laudalla oleva sydänmerkki kohti nollaa.

Kun loppuvihollisella **ei enää ole elämiä**, tie Nether-portaaliin on vapaa! Olet **voittanut pelin**.





Tärkeää: Riippumatta siitä, mikä luku heitetään joukkonopalla, loppuvihollinen **aktivoituu** ja hyökkää kimppuusi **jokaisella vuorolla**. Jos on muitakin joukkoja samalla luvulla, myös ne aktivoituvat. Uusia joukkoja ei kuitenkaan synny.

Loppuvihollinen hyökkää eri tavoin, riippuen heitetystä luvusta. Seuraa loppuvihollisen laudan symboleita ja katso **wildfire ja muinainen hoglin** joukkohakemistosta, sivu 17.



K. LISÄTASOT

Kun olet voittanut pelin tasolla 1, nosta vaikeustasoa seuraavassa pelissä! Pelisäännöt ovat samat. Ainoastaan pelilauta ja materiaalit muuttuvat.

2. taso 	Lisää kaksi hoglinia sattumanvaraisesti joukkojonoon. Käytä muinaista hoglinia loppuvihollisena. Käytä loppuvihollislaudan helppoa pelimuotoa. Muuten peli pysyy ennallaan.
3. taso 	Lisää joukkojonoon 3 hoglinia ja 2 roihua sattumanvaraisesti. Valitse haluamasi loppuvihollinen. Käytä sen helppoa pelimuotoa. Muuten peli pysyy ennallaan.
4. taso 	Lisää kolmas pelilaudan osa kentälle ja varmista, että se on kohdistettu oikein. Käytä wildfirea loppuvihollisena vaikeassa pelimuodossa. Peli on muuten samanlainen kuin tasolla 1 (kohtaat vain magmakuutioita, hornanhenkiä ja ääreläisiä).
5. taso 	Lisää loputkin joukot jonoon (hoglinit, roihut ja hornaluurangot). Käytä muinaista hoglinia loppuvihollisena vaikeassa pelimuodossa. Peli on muuten samanlainen kuin tasolla 1 (pelilauta koostuu kahdesta osasta).

Vaikeustaso määräytyy käytettyjen pelin osien mukaan. Voit tehdä pelistä monipuolisemman ja vaikeamman suunnittelemalla omia tasoja. Näin se toimii:

- **Pelilauta:** Käytä vähintään 2 pelilaudan osaa sekä aloitus- ja porttiliuskoja (perustaso 0). Jokainen pelilaudan osan lisäys nostaa tasoa kahdella.
- **Joukkotyypit:** Käytä aina magmakuutioita, hornanhenkiä ja ääreläisiä (perustaso 0). Jokainen lisäämäsi joukkotyyppi (hoglinit, roihut, hornaluurangot) nostaa tasoa yhdellä.
- **Loppuvihollinen:** Wildfire ja muinainen hoglin ovat yhtä voimakkaita. Valitse jokaisessa pelissä yksi heistä vartioimaan Nether-portaalia. Jos käytät loppuvihollista helppossa pelimuodossa, taso nousee yhdellä. Jos käytät loppuvihollista vaikeassa pelimuodossa, vaikeustaso nousee kahdella.

Esimerkkejä: Peli, jossa on 3 pelilaudan osaa (+2), hoglinit ja roihut (+2) sekä wildfire vaikeassa pelimuodossa (+2), vastaa vaikeustasoa 6. Peli, jossa on 4 pelilaudan osaa (+4), pelkkiä hoglineja (+1) ja loppuvihollinen helppossa pelimuodossa, vastaa myös vaikeustasoa 6.

Voit tietysti soveltaa vapaasti luodaksesi erityisen omituisia tai naurettavan vaikeita skenaarioita. Entä jos aloittaisit esimerkiksi erilaisilla esineillä? Tai pelaat ilman magmakuutioita? Tai taistelet molempia loppuvihollisia vastaan? Anna mennä ja jaa parhaat ideasi ystäväsi kanssa!



XI. JOUKKOHAKEMISTO

Magmakuutiot




Näillä heikoilla joukoilla on 2 elämää. Kun ne aktivoituvat, ne liikkuvat enintään 2 ruutua ja hyökkäävät viereisen pelaajan kimppuun aiheuttaen 2 vahinkoa.

Hornanhenget




Näillä lentävillä joukoilla on kaksi elämää. Kun ne aktivoituvat, ne liikkuvat yhden ruudun. Ne voivat siirtyä laavaruutuihin. Jos ne ovat hyökkäysteitäisyydellä (2 ruutua), ne hyökkäävät kyseisen pelaajan kimppuun ja aiheuttavat 2 vahinkoa.

 **Tärkeää:** Hornanhenkiä vastaan ei voi taistella miekalla – ne lentävät liian korkealla.

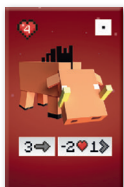
Ääreläiset



Pitkillä ääreläisillä on 3 elämää. Kun ne aktivoituvat, ne liikkuvat enintään 5 ruutua ja hyökkäävät viereisen pelaajan kimppuun aiheuttaen 2 vahinkoa.

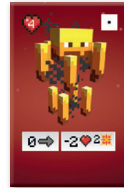
 **Tärkeää:** Ääreläisiä vastaan ei voi taistella jousella – ne ovat liian ketteriä ja väistävät nuoliasi!

Hoglinit



Hoglinit ovat voimakkaita. Niillä on 4 elämää. Kun ne aktivoituvat, ne liikkuvat enintään 3 ruutua ja hyökkäävät viereisen pelaajan kimppuun aiheuttaen 2 vahinkoa. Kun ne aiheuttavat vahinkoa, ne **”työntävät”** kyseisen pelaajan viereiseen ruutuun, jossa ei ole joukkoja. Saatte itse päättää, mihin ruutuun pelaaja työnnetään. Jos kyseessä on magmaruutu, pelaajalle aiheutuu 1 lisävahinko. Jos pelaaja on täysin joukkojen tai laavaruutujen ympäröimä, häntä ei työnnetä, vaan hän pysyy paikallaan.

Roihut



Roihut ovat tulen olentoja. Niillä on 4 elämää, eivätkä ne liiku. Kun ne aktivoituvat, ne hyökkäävät ja aiheuttavat 2 vahinkoa **kaikille pelinappuloille**, jotka ovat kantaman sisällä (2 ruutua). *Vältä seisomista niiden lähellä, varsinkin ryhmässä! Juokse niiden ohi niin nopeasti kuin voit, niin ne eivät aiheuta vaaraa.*

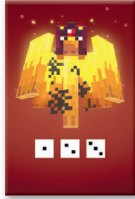
Hornaluurangot



Pahoilla hornaluurangoilla on 4 elämää. Kun ne aktivoituvat, ne liikkuvat enintään 2 ruutua ja hyökkäävät viereisen pelaajan kimppuun aiheuttaen 2 vahinkoa. Lisäksi heidän hyökkäyksensä vahingoittaa yhtä pelaajan varastossa olevaa esinettä. Jos hornaluuranko aiheuttaa sinulle vahinkoa, siirrä haluamasi esine

alimmalle riville. Et voi suorittaa esineen toimenpidettä ennen kuin olet korjannut sen. Jos siirrät suojavarusteet alariville, poista kaikki sydämet siitä. Jos varastossasi on vain vaurioituneita esineitä, mitään ei tapahdu.

Loppuvihollinen: Wildfire



Tämä kuumakalle pystyy ylittämään laavan ja hyökkää kimppuusi etäältä. Heitetystä luvusta riippuen se käyttää seuraavia hyökkäyksiä:

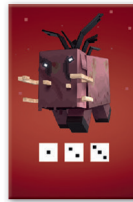
HELPPO PELIMUOTO €20 ELÄMÄÄ:

- Wildfire liikkuu jopa 2 ruutua. Se voi siirtyä laavaruutuihin. Se aiheuttaa **1 vahinkoa** pelaajalle, joka on sen hyökkäysalueella (3 ruutua).
- Wildfire liikkuu jopa 2 ruutua. Se voi siirtyä laavaruutuihin. Se aiheuttaa **2 vahinkoa** pelaajalle, joka on sen hyökkäysalueella (3 ruutua).
- Wildfire liikkuu jopa 2 ruutua. Se voi siirtyä laavaruutuihin. Se aiheuttaa **3 vahinkoa** pelaajalle, joka on sen hyökkäysalueella (3 ruutua).

VAIKER PELIMUOTO €25 ELÄMÄÄ:

- Wildfire liikkuu jopa 2 ruutua. Se voi siirtyä laavaruutuihin. Se aiheuttaa **1 vahinkoa kaikille pelaajille**, jotka ovat **sen hyökkäysalueella** (3 ruutua).
- Wildfire liikkuu jopa 2 ruutua. Se voi siirtyä laavaruutuihin. Se aiheuttaa **2 vahinkoa** pelaajalle, joka on sen hyökkäysalueella (3 ruutua). Lisäksi se aiheuttaa **1 vahinkoa** pelaajan varastossa olevalle esineelle. Siirrä 1 valitsemasi esine varaston alimmalle riville. Et voi suorittaa esineen toimenpidettä ennen kuin olet korjannut sen. Jos siirät suojavarusteet alariville, poista kaikki sydämet siitä. Jos varastossasi on vain vaurioituneita esineitä, mitään ei tapahdu.
- Wildfire liikkuu jopa 2 ruutua. Se voi siirtyä laavaruutuihin. Se aiheuttaa **3 vahinkoa** pelaajalle, joka on sen hyökkäysalueella (3 ruutua). Lisäksi sinun on **poistettava yksi minkä tahansa värinen kuutio** resurssikuution ylimmältä kerrokselta. Käytä samoja sääntöjä kuin jos heittäisit kuutionoppaa [?].

Loppuvihollinen: Muinainen hoglin



Tämä pelottava peto hyökkää kimppuusi suurella voimalla. Heitetystä luvusta riippuen se käyttää seuraavia hyökkäyksiä:

HELPPO PELIMUOTO €20 ELÄMÄÄ:

- Muinainen hoglin liikkuu 3 ruutua. Sitten se aiheuttaa **2 vahinkoa** viereiselle pelaajalle.
- Muinainen hoglin liikkuu 3 ruutua. Sitten se aiheuttaa **3 vahinkoa** viereiselle pelaajalle.
- Muinainen hoglin liikkuu 3 ruutua. Sitten se aiheuttaa **4 vahinkoa** viereiselle pelaajalle.

VAIKER PELIMUOTO €25 ELÄMÄÄ:

- Muinainen hoglin liikkuu 3 ruutua. Sitten se aiheuttaa **2 vahinkoa** viereiselle pelaajalle. Tätä erikoishyökkäystä **ei voi torjua suojavarusteilla!** Jos sinuun osuu, sinun on poistettava sydänmerkit suoraan elämienseurannastasi, vaikka sinulla olisi vielä sydänmerkki suojavarusteessasi.
- Muinainen hoglin liikkuu 3 ruutua. Sitten se aiheuttaa **3 vahinkoa** viereiselle pelaajalle. Kun näin tapahtuu, ne "työntävät" pelaajan viereiseen ruutuun, jossa ei ole laavaa tai joukkoja. Voit itse valita, mihin ruutuun pelaaja työnnetään. Jos kyseessä on magmaruutu, pelaajalle aiheutuu 1 lisävahinko. Jos pelaaja on täysin joukkojen tai laavaruutujen ympäröimä, häntä ei työnnetä, vaan hän pysyy paikallaan.
- Muinainen hoglin liikkuu 3 ruutua. Sitten se aiheuttaa **4 vahinkoa** viereiselle pelaajalle. Lisäksi sinun on **poistettava yksi minkä tahansa värinen kuutio** resurssikuution ylimmältä kerrokselta. Käytä samoja sääntöjä kuin jos heittäisit kuutionoppaa [?].

MINECRAFT

PORTAL DASH

54

ETT MINECRAFT-SAMARBETSSPEL

I Minecraft: Portal Dash måste ni fly från Minecrafts eldiga undervärld Nether. Använd er utrustning och de snabbt minskande lokala resurserna förnuftigt för att möta en skräckinjagande hord av olika mobs. Kan ni komma fram till Nether-portalen i tid och hitta vägen till säkerhet tillsammans?

I. FÖRE DET FÖRSTA SPELET

Lossa försiktigt alla detaljer från de perforerade skivorna. Sätt fast alla 20 mobs på de röda baserna. De övriga 4 baserna (rosa, blå, gul och grön) är avsedda för era spelpjäser. Varje spelare väljer en färg och ett av de 8 spelarskalen (karaktärsbilder) och sätter ihop sin spelpjäs. De kan kombineras om före varje spel.



II. FÖRBEREDELSE

Dessa instruktioner avser förberedelse för **nivå 1**, den rekommenderade nivån för ert första spel. Ändringarna för nivåer 2–5 beskrivs på sid 15.

1 SPELBRÄDET:

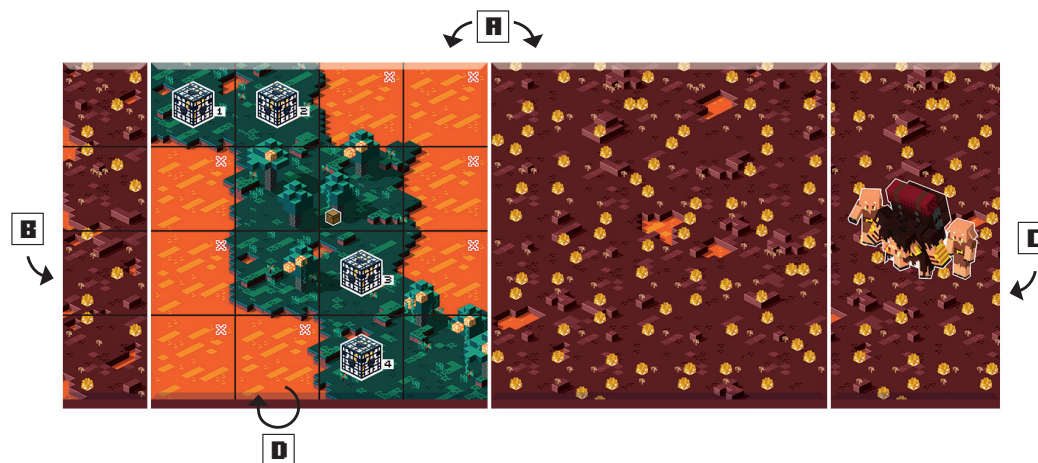
A. Blanda de **8 brädbrickorna** med bildsidan nedåt och välj **2 på måfå**. Lägg ut dem med bildsidan nedåt som en bana i mitten på bordet. Ta bort resten av brädbrickor; de kommer inte att användas för nivå 1.

B. Placera **startstycket** i den vänstra änden på banan på brädet. *Det är här äventyret börjar.*



C. I den högra änden placeras portalstycket med **bildsidan nedåt**. *Det är här du måste korsa portalen och fly till säkerhet i Overworld-dimensionen.*

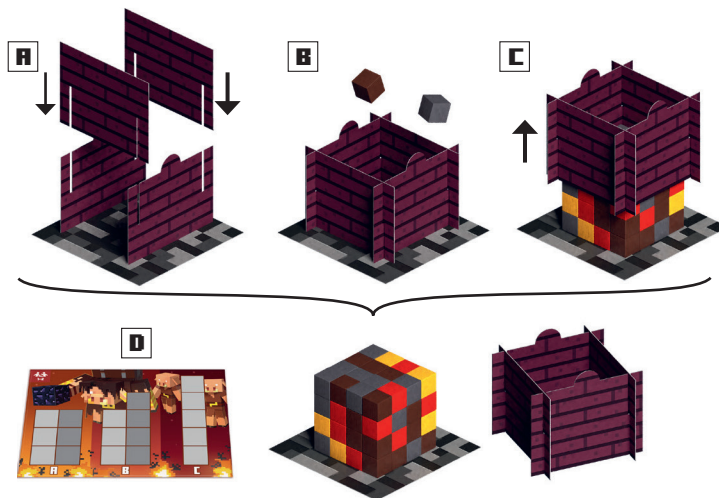
Viktigt: Se till att brädbrickorna placeras korrekt. De ska bilda ett kontinuerligt landskap.

D. Vänd bildsidan på brädbrickan bredvid startstycket uppåt, se till att den förblir på sin rätta plats.




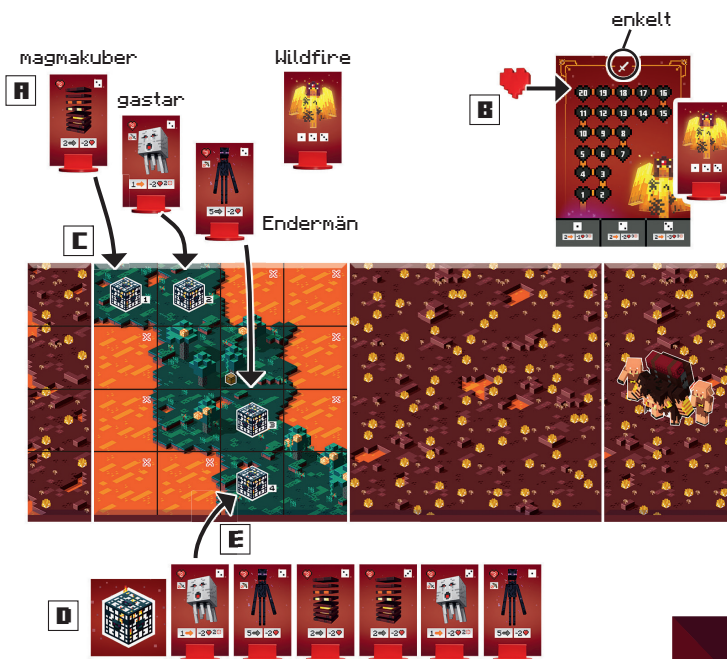
2 RESURSKUBEN

- A. Placera **blockbasen** bredvid spelbrädet. Sätt ihop **stödfornen** av 4 delar och placera den på blockbasen.
- B. Fyll den med de 64 träblocken (16 röda, 16 gråa, 12 guldfärgade, 12 bruna, 8 svarta) i slumpmässig ordning. Skaka lätt tills blocken bildar en stor kub.
- C. Ta bort stödfornen genom att lyfta upp den från flikarna. Placera den bredvid stödkuben. Här ska ni lägga använda block.
- D. Placera **piglin-brädet** bredvid blocken. Se till att dess bildsida överensstämmer med antalet spelare ( eller ). För att kunna slutföra Nether-portalerna och fly behöver ni handla med piglins som bor i Nether.



3 MOBS

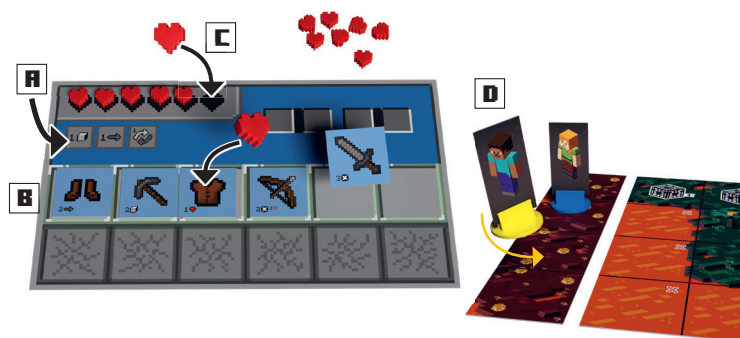
- A. Under ert första spel spelar ni mot följande mobs: 3 magmakuber, 3 gastar och 3 Endermän. Ni behöver även Wildfire, er slutboss för detta spel.
- Slutbossen skyddar Nether-portalerna; för att vinna spelet behöver ni besegra den.* Lagg de övriga mobs åt sidan (3 hoglins, 3 flamgestalter, 3 witherskelett och Ancient Hoglin). Ni behöver dem inte under detta spel.
- B. Placera **brädet för slutbossen Wildfire** nära portalstycket. Kontrollera att den visar sidan  (enkelt läge). Placera Wildfire-moben på det. Placera 1 hjärtmarkör på fält 20 på slutbossens livsspårare.
- C. Välj en **slumpmässig magmakub-mob** och placera den på mob spawner-fältet 1 på den brädbricka som ligger med bildsidan uppåt. Placera en **slumpmässig** gast på spawner-fält 2 och en slumpmässig **Enderman** på spawner-fält 3.
- D. Bygg en "kö" av de övriga magmakuberna, gastarna och endermännen genom att ställa upp dem på en rad i **slumpmässig ordning** bredvid spelbrädet. Placera **mob-spawnern** i ena änden av raden. Den markerar radens början. *Under spelet ska du ta den från radens början när en mob avlas. Besegrade mobs placeras sist i kön.*
- D. Om den del av ditt spelbräde som ligger med bildsidan uppåt har fler än 3 spawner-fält, fyll dem med mobs från kön, börja med den första i kön.



4 LAGRET

- A. Varje spelare tar **1 av de 4 lagerbräderna** med samma färg som spelarfärgen.
- B. Varje spelare tar även de **5 föremålsbrickorna med sin spelarfärg**. Placera föremålen på de 5 fälten i den **översta** raden på ditt lagerbräde i valfri ordningsföljd.
- C. Placera högen med **48 hjärtmarkörer** bredvid spelbrädet, så att alla spelare lätt kommer åt den. Varje spelare tar **7 hjärtan**. Placera 6 hjärtmarkörer på livsspåraren på ditt lagerbräde. Placera den sista hjärtmarkören på det föremål som representerar din läderbröstplatta.
- D. Slutligen ta **spelpjäsen** med din färg (består av en färgad bas och ett valfritt spelarskal) och placera den på startstycket.

Tips: Innan ni börjar med spelet, kom överens om på vilken plats på startstycket varje spelare ska stå. Flera spelare (eller till och med alla) kan stå på samma startfält!



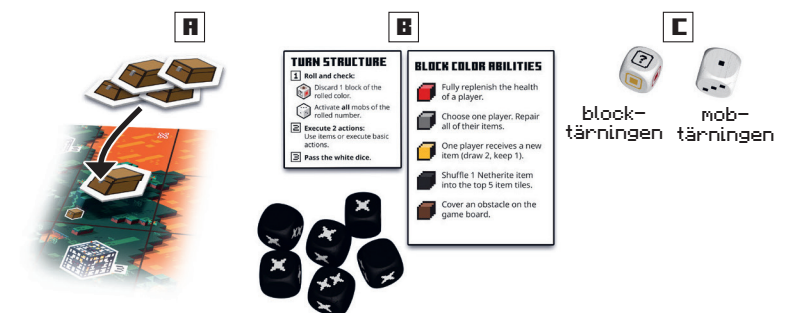
5 FÖREMÅL

- A. Ta de **8 netheritföremålen** (med mörk bakgrund) och lägg ut dem med **bildsidan uppåt**.
- B. Blanda de övriga 40 föremålen (med vit bakgrund) med bildsidan nedåt och lägg dem i en stapel. Lämna plats för en kashög.



6 ÖVRIGA MATERIAL

- A. Lägg **kistmarkörerna** i en hög bredvid föremålsstapel. Placera 1 kistmarkör på fältet  på den del av spelbrädet som ligger med bildsidan uppåt.
- B. Lägg ut **spelarnas hjälpbräden** på ditt språk ("Omgångsstruktur" och "Blockens färgförmågor"). Ha de **6 slagtärningarna** inom räckhåll.
- C. Välj vem som ska gå först. Den första spelaren tar de **2 vita tärningarna**.



III. SPELETS MÅL

Ni spelar som ett team — ni vinner eller förlorar spelet tillsammans.

- Ni **vinner spelet** om ni lyckas att gå över alla spelbräden, vända portalstyckets bildsida uppåt och **besegra den slutboss** som väntar där. För att kunna vända om portalstycket måste ni först utföra de **3 piglin-uppgifterna** på piglin-brädet.

Piglins bryter även block i Nether. Om ni hjälper dem och utför deras uppgifter kommer de att ge er obsidian i utbyte som du behöver för att aktivera Nether-portalerna. Men ni ska vara snabba — om ett visst antal blocks förbrukas kommer en av piglins att försvinna. Utför deras uppgifter så snabbt ni kan!

- Ni **förlorar spelet** om ni **inte kan utföra piglin-uppgifterna i tid**. Uppgift A måste slutföras innan det översta lagret på resurskuben blir förbrukat. Uppgift B måste slutföras innan lager 2 på resurskuben blir förbrukat och uppgift C måste slutföras innan lager 3 blir förbrukat. Läs mer på sid 13.
- Ni **förlorar** även om **alla 64 block** från resurskuben blir förbrukade.
- Ni **förlorar** om någon av spelarna tar bort **sin sista hjärtmarkör från sin livsspårare**. Hjälp och skydda varandra och håll alltid ett öga på era livsvärden!

IV. HUR MAN SPELAR

Spela i omgångar medurs tills ni vinner eller förlorar spelet. Den aktiva spelaren tar de 2 vita tärningarna. Varje omgång inkluderar följande steg som förklaras närmare i nästa avsnitt:

1 KASTA DE VITA TÄRNINGARNA OCH SE RESULTATEN.

- Blocktärningen** (färgerna och "?") förbrukar 1 block med den kastade färgen från resurskuben.
- Mob-tärningen** (siffrorna 1 till 3) aktiverar alla mobs med den motsvarande siffran eller avlar nya.

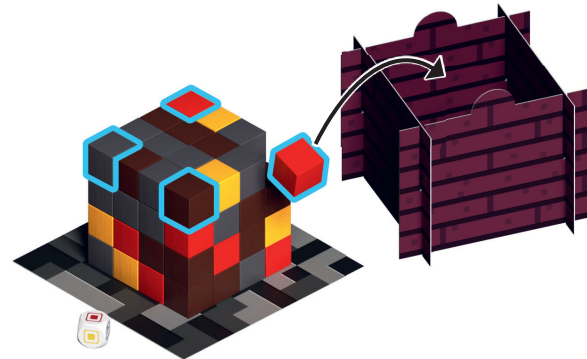
2 UTFÖR 2 HANDLINGAR. DINA ALTERNATIV:

- Välj en grundhandling: välj en av de tre grundhandlingarna som du vill utföra (du kan utföra samma handling två gånger som dina två handlingar).
- Välj föremål som du vill använda: Varje föremål möjliggör att utföra en kraftfull handling. Handlingen skadar föremålet som måste repareras med en annan handling innan det kan användas igen. *Senare i spelet kommer ni att hitta nya, mer kraftfulla föremål. Ni kan byta ut ett skadat föremål i stället för att reparera det.*

3 NÄR DINA TVÅ HANDLINGAR ÄR UTFÖRDA, LÄMNA DE 2 VITA TÄRNINGARNA TILL PERSONEN TILL VÄNSTER OM DIG. DEN PERSONEN BLIR DEN AKTIVA SPELAREN.

V. BLOCKTÄRNINGEN

I början av din omgång ska du kasta de 2 vita tärningarna. Kolla resultatet på **blocktärningen** (färgerna och "?") först. Vid varje omgång **måste** du bryta (ta bort) 1 block med motsvarande färg från resurskuben. Kasta det i stödformen.



Reglerna är följande:

- Blocket ska vara **exponerat**. Block är exponerade om deras **ovansida** och minst **två andra sidor** är synliga. *Vid den första omgången är bara hörnblocken i det översta lagret exponerade. De är markerade med blåa konturer på bilden ovan.*
- Det block som du kastar ska motsvara **färgen för tärningskastet**.
- Du måste välja ett block med denna färg från **det översta lagret med minst ett exponerat block med denna färg**. *Om det finns flera exponerade block med denna färg i lagret väljer du ett av dessa.*

4. Specialfallet “?”: Om du kastar jokersymbolen “?” välj vilket som helst exponerat block med valfri färg från det översta lagret och bryt det.

Om det inte finns något exponerat block med den färg som kastades så har du tur! Du behöver inte ta bort något block under denna omgång. Men om du kastar en “?” måste du alltid ta bort ett block.

VI. MOB-TÄRNINGEN

Kontrollera om resultatet på **mob-tärningen** (siffrorna 1–3). Mob-tärningen aktiveras mobs på spelbrädet eller avlar nya mobs. Börja med att kontrollera om det finns några mobs med den kastade siffran på brädet. Siffran för varje mob finns tryckt **överst till höger** på moben.



Aktivera alla mobs med den siffran.

Följande regler gäller vid aktivering av mobs:

1. Aktivera varje mob med den kastade siffran, en i taget. Du kan välja i vilken ordningsföljd de aktiveras.
2. Vid varje aktiverad mob ska du utföra **hela** handlingen som finns tryckt under bilden på moben från vänster till höger. De flesta mobs flyttar sig närmare och attackerar sedan om de står tillräckligt nära.
3. Viktigt: Konkreter regler för varje typ av mob finns i mob-ordlistan på sid 1.

Förflyttning

Mobs kan röra sig det antal fält som motsvarar siffran **bredvid** ➡. De går alltid **horisontellt eller vertikalt** från fält till fält, aldrig diagonalt. Mobs kan inte gå till lavafält (markerade med ☒) men de ignorerar alla andra hinder. **Undantag:** Vissa mobs såsom **gastar** och **Wildfire** flyger. Flygning möjliggör för dessa mobs att gå över lavafält. Deras rörelse anges med färgen på ikonen ➡.

Mobs blockerar det fält där de står. Mobs kan inte **gå till fält som är blockerade av andra mobs eller upptagna av åtminstone en spelpjäs**. Mobs attackerar från ett angränsande fält.

Målsökning

Mobs går alltid **den kortaste vägen** för att attackera någon i ditt team. De går alltid i riktning mot den spelare som står närmast dem. Räkna fälten mellan moben och varje spelpjäs för att fastställa det närmaste målet. **Om flera spelpjäser står på samma avstånd** bestämmer den aktiva spelaren vilken spelpjäs som ska bli målet för denna mob.

Flytta den aktiverade moben längs den kortaste vägen från ett fält till det nästa tills:

- den har utnyttjat alla tillgängliga steg (som anges med siffran bredvid ikonen ➡)
- den är inom attackräckvidden för en spelpjäs.

Moben behöver inte gå i en rak linje för att nå ett mål. De flesta mobs kan inte gå till lavafält eller upptagna fält, så de behöver gå runt dem.

Attackräckvidd


De flesta mobs kan bara attackera från fältet **bredvid** en spelpjäs.

Observera dock att gastar, flamgestalter och Wildfire **attackerar på avstånd**. Du kan känna igen mobs som attackerar på avstånd efter ikonen ☘ som finns tryckt på moben (eller slutbossens bräde). Siffran bredvid ☘ visar avståndet (antalet fält) från vilket de kan attackera dig. Räkna antalet fält mellan moben och målet på samma sätt som vid förflyttning, vertikalt och horisontellt. En attack behöver inte ske i en rak linje utan kan ändra riktning. Om en spelpjäs står tillräckligt nära så är den inom attackräckvidden. Moben stannar på sitt aktuella fält.

Attack





Om minst en spelpjäs står inom attackräckvidden kommer moben att attackera och göra skada. Reglerna är följande:

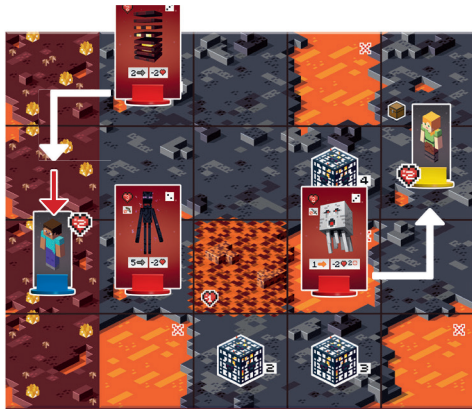
1. En mobattack gör endast skada på **en enda spelpjäs**.
2. Om flera spelpjäser finns inom attackräckvidden (t.ex. om de står på samma fält) så väljer den aktiva spelaren vilken spelpjäs som ska skadas.

3. Den negativa siffran bredvid  på mobben visar den **skada som den orsakar**. Den attackerade spelaren **tar bort ett motsvarande antal hjärtan** från sin livsspårare. **Viktigt:** Ta bort hjärtan från rustningen (föremål med hjärtikoner) i första hand. Om inga hjärtan finns kvar på rustningen, fortsätt med att ta bort hjärtan från livsspåraren.

Följ de ovan beskrivna stegen (val av mål, förflyttning, kontroll av räckvidd och attack) för varje mob med den kastade siffran tills du har aktiverat alla mobs. Detta kan leda till att samma spelare attackerar flera gånger under en omgång.

Kom ihåg: En spelare som tar bort sitt sista hjärta förlorar spelet! Var försiktig för att undvika farliga situationer.

Exempel 1: Alex kastar en 3:a och aktiverar gästen och magmakuben. Magmakuben har rörelse 2  och rör sig mot Steve eftersom han står närmare än Alex. Efter att ha gått 2 fält står magmakuben bredvid Steve. Den gör Steve 2 skada (-2 ) och Steve förlorar 2 hjärtan. Gästen är inom attackräckvidden för Alex (2 ) , så den stannar på sin plats. Den gör Alex 2 skada (-2 ) . Endermannens siffra är 2, så den är inte aktiverad.




Exempel 2: Steve kastar en 1:a och aktiverar alla 3 mobs på brädet. Alex och Steve kommer överens om att aktivera Endermannen först. Den kan inte röra sig eftersom den är blockerad av lava och upptagna fält. Sedan aktiverar de magmakuben. Den går 1 fält och står nu bredvid både Alex och Steve. Den attackerar och Alex och Steve väljer vilken spelare som ska få 2 skada av magmakuben. **OBS!** Skadan kan inte delas upp mellan olika spelare! Gästen går sist men den är inte inom attackräckvidden för spelarna. Den kan inte attackera.



Avling av mobs

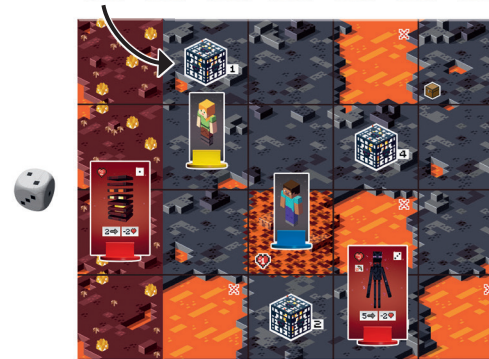
Om den kastade siffran inte matchar någon mob i spelet avlas (uppstår) en ny mob på spelbrädet.

Ta den **mob** som står främst i kön och placera den på ett ledigt spawner-fält () på brädet. Om det finns flera lediga spawner-fält, placera mobben på det som ligger **närmast den aktiva spelarens pjäs**.

Om det finns inga lediga spawner-fält så har du tur! Ingen ny mob kan avlas. Kön förblir oförändrad.

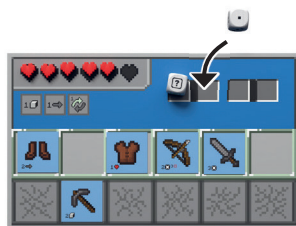
Viktigt: Den nyavlade mobben är **inte** aktiverad. En eller flera mobs aktiveras eller en ny mob avlas vid varje omgång men aldrig båda.

Exempel 3: Alex kastar en 2:a. Det finns ingen mob med denna siffra på brädet. Alex tar mobben längst fram i kön och placerar den på det lediga spawner-fält som ligger närmast hans spelpjä. Inget annat händer.



VII. DINA HANDLINGAR

När du har kastat de vita tärningarna och upplöst de resulterande effekterna utför du dina handlingar. Börja med att placera de vita tärningarna på det därtill avsedda fältet på ditt lagerbräde.



Fortsätt med att **välja och utföra 2 handlingar**. Du kan välja att antingen utföra grundhandlingar eller använda dina föremål.

Vissa handlingar inkluderar flera steg. De vita tärningarna hjälper till att **hålla reda på dem**: Innan du väljer och utför din första handling, flytta en av de vita tärningarna från det vänstra fältet till det högra. Utför sedan handlingen. När du är klar, flytta den andra vita tärningen åt höger och utför din andra handling.

Föremål

Dina föremål låter dig utföra kraftfulla handlingar. Varje föremål får bara användas en gång innan det blir skadat. Skadade föremål flyttas till **den nedersta raden i lagret**. 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, sid 12).



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


1. Ta de **2 översta föremålsbrickorna** från föremålsstapeln och visa dem. **Välj en** som du vill behålla och kasta den andra genom att lägga den i kashögen med bildsidan uppåt.
2. Placera det nya föremålet på **en ledig plats i den översta (aktiva) raden** i ditt lager. Ditt lager har plats för **högst 6 föremål**.
3. Om du redan har 6 föremål måste du **ta bort** ett av dem för att kunna behålla det nya föremålet. Välj ut ett av dina gamla föremål och kasta det. Placera det nya föremålet på dess plats i den aktiva raden i lagret. Om du vill behålla alla dina gamla föremål, kasta det nya.


Viktigt:

- Du kan byta ut valfritt föremål mot något som helst annat föremål — du behöver inte byta ut ett svärd mot ett annat svärd! Du kan äga flera eller inga svärd.
- Placera alltid det **nya föremålet i den aktiva raden**, även om du byter ut ett skadat föremål.
- Om du byter ut något av de föremål som du började spelet med (samma färg som din spelpjäs), ta bort det från spelet helt i stället för att placera det i kashögen: om du behöver blanda kashögen för att skapa en ny föremålsstapel under spelet så är det ingen bra idé att ta med de mindre kraftfulla startföremålen.

Stövlar: Förelse






Med stövlar kan du förflytta sig på brädet. Siffran bredvid  visar hur många fält din spelpjäs kan flyttas med denna handling. Du kan flytta pjäsen **upp till** detta antal fält.

Du kan endast gå vertikalt eller horisontellt, aldrig diagonalt. Du får inte gå till ett fält med en mob eller ett lavafält (markerat med .

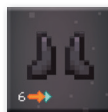
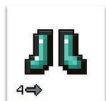
Du kan gå till ett fält som är upptaget av andra spelare. **Tips: Ibland kan det vara bra att ha flera spelare på samma fält. T.ex. om ni blir attackerade av en mob kan ni välja vilken spelare som ska skadas.**

Specialfält

HINDER

- **Lavafält** (markerade med ) kan man aldrig gå på eller över.
- Du kan gå till ett **magmafält** (markerat med ) men i så fall får du 1 skada (förlorar 1 hjärta). Viktigt: Du blir endast skadad när du kommer till fältet; du lider ingen ytterligare skada om du stannar på fältet eller när du lämnar det.
- Du ska ha 2 tillgängliga steg för att gå till **fält med själsand** (markerade med )

Exempel: Alex använder sina diamanstövlar för att flytta sig. Först går han till magmafältet (1 steg). Han får 1 skada. Sedan går han till det fält där Steve står (1 steg). Slutligen går han till fältet med själsand (2 steg). Nu har han förbrukat alla 4 steg för diamanstövlarna.



MED NETHERITSTÖVLAR kan du gå till fält med magma och själsand (dock inte lava) som om de vore vanliga fält. Du blir inte skadad och du förbrukar bara 1 steg.

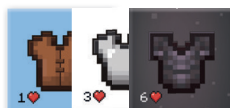
SKATTKISTOR



Om du stannar på ett fält med en **kistmarkör i slutet på din rörelsehandling** så kan du öppna kistan. Ta bort markören från brädet och lägg tillbaka den i föremålshögen.

Varje spelare får ett nytt föremål direkt. Varje spelare 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 har 6 föremål så måste du kasta ett av dem (se Föremål, sid 9).

Rustning: Extra livspoäng



Rustningar är **passiva föremål** som ger dig extra livspoäng så att du tål mer skada. De **låter dig inte** utföra någon **handling**. Siffran bredvid visar hur många extra

hjärtmarkörer som kan placeras på en viss rustning. När du får en ny rustning, placera den i den aktiva föremålsraden och placera genast det **maximala tillåtna antalet** hjärtan på föremålet.

När du blir skadad — antingen eftersom du har gått på magma eller till följd av en mob-attack — **måste du i första hand** ta bort hjärtmarkörer från din rustning tills det inte finns några kvar. Ta sedan bort hjärtan från din livsspårare. Om du har flera rustningar kan du välja i vilken ordningsföljd du tar bort hjärtan från dessa föremål. När en rustning blir "tömd" (har inga hjärtmarkörer kvar), flytta den till den nedersta raden i lagret. Rustningen är nu skadad. När du ska reparera den, flytta den till den aktiva raden och fyll på det **maximala tillåtna antalet** hjärtan.

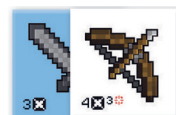
Du kan även reparera en delvis skadad rustning . Om du reparerar en rustning som ligger i den aktiva raden, fyll den helt enkelt på med hjärtan.



LEGGINGS är en speciell **kombination** av **stövlar** och **rustning**. När du hittar leggings kan du välja om du vill använda dem för förflyttning eller som rustning. Detta visas av ikonen eller ,

beroende på vilken sida som ligger uppåt. Om du väljer , placera det angivna antalet hjärtan på den. **Viktigt:** Varje gång du reparerar leggings ska du välja igen om du vill använda dem för förflyttning eller som rustning. Vänd brickan så att den önskade sidan ligger uppåt när du placerar den i den aktiva raden.

Svärd och pilbågar: Strid mot mobs



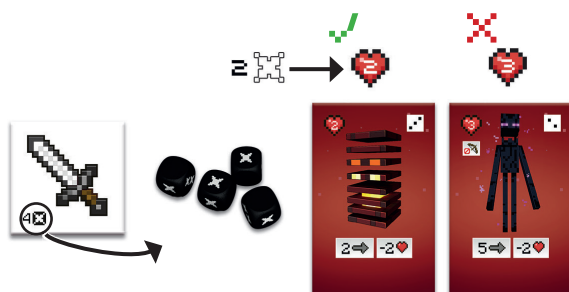
Med svärd och pilbågar kan du slåss mot mobs. Siffran bredvid visar hur många svarta slagtärningar du kan kasta när du slåss mot en mob.

Du ska vara inom **räckvidden** för att kunna attackera ditt mål:

- Med ett **svärd** kan du attackera en mob på ett angränsande fält till din spelpjäs.
- Med en **pilbåge** kan du attackera på avstånd. Attackräckvidden för en pilbåge visas med en siffra bredvid (normalt 3 fält). Räkna fälten från ett valfritt fält bredvid din spelpjäs fram till det fält där moben står. (Skott från en pilbåge förflyttar sig bara vertikalt och horisontellt och ändrar riktning vid behov.)

1. Börja med att välja ut den mob som du vill attackera och flytta det vapen som du slåss med till den nedersta raden i lagret.
2. Kasta sedan ett antal **svarta slagtärningar**; antalet ska vara lika med den siffra som anges bredvid på ditt vapen. Räkna antalet träffar ().

För att besegra en mob måste du kasta åtminstone lika många träffar som mobs totala antal liv (antalet tryckt i ♥ på moben).



Om du kastade ett mindre antal träffar, tyvärr! Moben överlevde striden och stannar kvar på brädet. Ditt vapen är skadat men du får inget annat straff. *Du kan försöka igen med en handling senare.*

Om du kastade ett antal träffar som är lika med mobs antal liv eller större så har du besekrat moben! Ta bort moben från brädet och ställ den i slutet på mob-kön. Som en **belöning** får du ett **nytt föremål** direkt. Ta de två översta föremålsbrickorna från stapeln, behåll 1 och placera den andra brickan i kashögen.

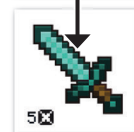
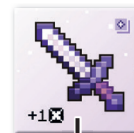
Viktigt:

- Mobs läker efter varje strid! Om du inte besegrar en mob med en enda handling så måste du försöka igen senare. Se sid 14 om hur man besegrar en slutboss.
- Vissa mobs är **immuna mot vissa angrepp**. Gastar t.ex. kan flyga, därför kommer du inte åt dem med svärdet (☒). Endermän kan inte attackeras med pilbågar (☒).



Om du slåss med **MED ETT NETHERITSVÄRD**, så kan du kasta om ett valfritt antal slagtärningar en gång. Börja med att kasta alla 6 slagtärningar. Välj de tärningar som du vill kasta om för att få ett bättre resultat. Det totala antalet träffar räknas först efter det andra kastet.

Förtrollningar: Förbättringar av föremål



☒ brickor är **förtrollningar**.

När du avslöjar en förtrollning så kan du bara behålla den om du har åtminstone ett föremål av motsvarande typ. Om du gör det, välj ett föremål som ska förtrollas.

Lägg förtrollningsbrickan på det valda föremålet, något förskjutet så att du fortfarande kan se föremålets status.

Förtrollningen förbättrar föremålets funktion. När du använder eller reparerar ett förtrollat föremål kommer förtrollningen att stanna kvar.

Viktigt: När du förtrollar ett skadat föremål så blir det **reparerat direkt**. Placera det i den aktiva raden i lagret.

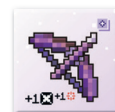
The Förtrollningar



Denna förtrollning kan endast användas på ett svärd (oavsett material). När du attackerar med detta svärd, kasta ett extra slagtärning. Om den förtrollar ett netheritsvärd, kasta alla 6 slagtärningar och kasta sedan en tärning på nytt för ett sjunde tärningsslag.



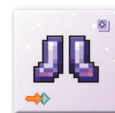
Det här är också en förtrollning för svärd. När du slåss med denna förtrollade svärd så kan du kasta om ett valfritt antal slagtärningar en gång. Det totala antalet träffar räknas först efter det andra kastet. Ett förtrollat netheritsvärd låter dig kasta om två gånger.



Denna förtrollning kan endast användas på en pilbåge. När du attackerar med den förtrollade bågen, kasta en extra slagtärning. Dessutom ökar den förtrollade bågens räckvidd med 1.




Denna förtrollning kan endast användas på stövlar (oavsett material). När du flyttar med de förtrollade stövlarna så kan du gå 2 extra steg.



Denna förtrollning är också avsedd för stövlar. De förtrollade stövlarna kan gå på fält med magma och själsand (men inte lava) som om de vore vanliga fält. Du skadas inte och du använder bara 1 steg.

Hackor: Gruvblock



Med hackan kan du bryta block från resurskuben. Siffran bredvid  visar det maximala antalet block som du kan bryta.

Du kan även bryta **färre block** än det maximala antalet.

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

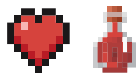
När du har brutit ett block, placera det bredvid resurskuben. När du är klar med brytningen måste du **använda blocken direkt**. Du får **inte spara** dem för en senare handling eller en senare omgång! Välj antingen alternativ A eller alternativ B för att använda varje block.

Alternativ A för användning av block: Blockens färgförmågor

Varje blockfärg har en viss 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.

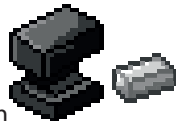
RÖDA BLOCK: LÄKNING

När du aktiverar ett rött block väljer du en spelare (dig själv eller en någon annan spelare). Den spelaren **fills genast på sin livspårare**.



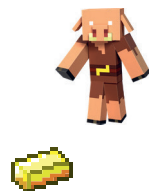
GRÅA BLOCK: REPARATION

När du aktiverar ett grått block väljer du en spelare (dig själv eller en någon annan spelare). Den spelaren **reparerar genast alla sina föremål**. Spelaren flyttar alla sina föremål från den nedersta raden i lagret 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 genast ett nytt föremål**. De tar de 2 översta föremålen från stapeln, behåller det ena och kastar det andra.



SVARTA BLOCK: NETHERITFÖREMÅL

När du använder ett svart block, välj 1 tillgängligt netheritföremål med bildsidan upp från föremålshögen. Ta sedan försiktigt de 5 översta föremålsbrickorna från föremålsstapeln utan att visa dem. Blanda dem tillsammans med netheritföremålet med bildsidan nedåt. Lägg sedan tillbaka de 6 föremålsbrickorna i föremålsstapeln med bildsidan nedåt.



Den spelare som drar netheritföremålet väljer om det ska behållas eller kastas. Om spelaren väljer att kasta föremålet så läggs det i den vanliga kashögen för föremål. Om kashögen blandas till en ny föremålsstapel så är netheritföremålet redan "upplåst" och du behöver inte använda ett svart block för att komma åt detta föremål.

Netheritföremål är mycket kraftfulla och ska inte underskattas! Genom att blanda in dem i de 5 översta föremålen säkerställer du att en av de tre nästkommande spelare som hittar ett föremål får tag på det.

BRUNA BLOCK: TÄCK ÖVER ETT HINDER


Dessa specialblocks kastas inte efter användning. De placeras **direkt på spelbrädet** i stället. Börja med att välja ett valfritt ledigt hinderfält (lava, magma eller själsand). Fältet får inte vara upptaget av en mob eller en spelpjä. Placera blocket i mitten av hinderfältet vilket omvandlar det till ett vanligt fält. Man kan flytta till det, det gör ingen skada och **använder endast 1 steg**. **När du flyttar en pjäs till ett övertäckt fält, placera den direkt på det bruna blocket.**



Viktigt: När du täcker över ett lavafält kan även mobs flytta till detta fält om det hamnar på den kortaste vägen.



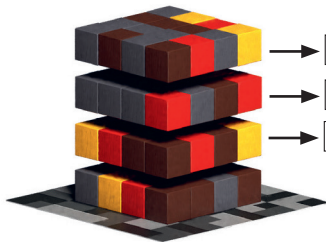
MED DE SPECIELLA NETHERIT- och DIAMANTHACKORNA kan du återanvända **förbrukade block**. När du aktiverar ettdera av dessa föremål, gör så här i stället för att

bryta ett block från resurskuben: **blunda** och välj ett antal kasserade block från stödformen, antalet ska vara lika med siffran bredvid . Med diamanthackan kan du bryta upp till 2 extra block från stödformen. Alla brutna block ska användas omedelbart — antingen för deras förmåga eller för en piglin-uppgift.

Alternativ B för användning av block: Piglin-uppgifter

Ni behöver obsidian för att fly från Nether och vinna spelet. Piglins handlar med obsidian men behöver er hjälp i utbyte. De har tre uppgifter för er.

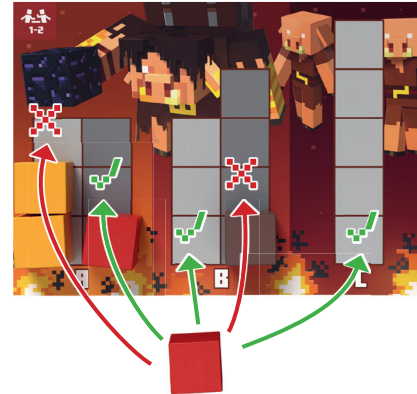
Varje uppgift kräver att ni levererar ett visst antal block.



Nödvändiga block för **uppgift A** på piglin-brädet. **Annars förlorar ni spelet.**

När du bryter ett block kan du placera det på piglin-brädet i **stället för att aktivera dess förmåga**. Du kan lägga blocket på valfri uppgiftsplats. Exempel: du kan börja med uppgift C innan du avslutar (eller ens börjar med) uppgifterna A och B.

Piglin-brädet visar de 3 **uppgifterna: A, B och C**. Varje uppgift måste slutföras innan det första (uppgift A), det andra (uppgift B) och det tredje (uppgift C) lagret i resurskuben blir tomma. Exempel: innan **det översta lagret** i resurskuben blir **tomt** måste ni ha placerat alla



Det finns bara en regel för att placera block på piglin-brädet: Varje stapel på brädet ska bestå av block med samma färg. Det första blocket du placerar i varje stapel avgör färgen för resten av block i denna stapel.

"Minecraft: Portal Dash" är enklare att spela med ett litet antal spelare, därför kräver piglins fler block i utbyte. De två sidorna på piglin-brädet visar olika uppgifter men fungerar på samma sätt.

Grundhandlingar

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



Bryt 1 block från resurskuben. Följ de vanliga reglerna för brytning (se sid 12). Använd blocket omedelbart.



Flytta din spelpjäs **1 steg**.

Följ de vanliga reglerna för förflyttning (se sid 9). Observera att du inte kan flytta till själsand om du bara har 1 steg tillgängligt.



Reparera ett av dina föremål. Medan det gråa blocket möjliggör för dig att reparera en valfri spelares föremål så reparerar denna handling bara 1 föremål i ditt eget lager.

Flytta något av dina skadade föremål tillbaka till lagrets aktiva rad eller fyll på någon av dina rustningar. Om detta är din första handling under omgången så kan du använda det reparerade föremålet för din andra handling.

VIII. SLUT PÅ OMGÅNGEN

Efter att du har utfört dina 2 handlingar ska du ge de två vita tärningarna till spelaren till vänster om dig. Innan den spelarens omgång börjar, se efter om du kan avslöja en ny del av spelbrädet.

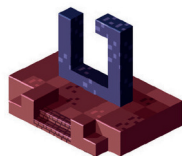
AVSLÖJANDE AV DELAR PÅ SPELBRÄDET

Om någon av era spelpjäser står på ett fält bredvid en del av brädet som ligger med bildsidan nedåt, bestäm tillsammans om ni vill avslöja den delen av brädet **innan nästa omgång börjar**. *Tänk noga efter! Vem vet vilka faror som döljer sig i de utforskade delarna av Nether?*

Om ni väljer att avslöja de nästa delarna av Nether, följ stegen nedan:

1. Vänd den dolda delen upp. Kontrollera att den ligger korrekt.
2. Placera en kistmarkör från lagret på **kistfältet** (📦) på den senast avslöjade delen.
3. Fyll **varje spawner-fält på den senast avslöjade delen med** mobs från kön. Börja med moben längst fram och placera den på spawner-fältet med det lägsta värdet och så vidare.

PORTALSTYCKET



Följ stegen ovan för att avslöja portalstycket. Ni får dock endast avslöja portalstycket **efter att ni har utfört alla 3 piglin-uppgifter!** Piglins på brädets baksida påminner er om detta.

När du vänder portalstycket uppåt, placera genast slutbossen på fältet med portalen.

Nu är det den nästa spelarens tur. Starta omgången som vanligt genom att kasta den vita tärningen. *Om du har avslöjat en ny del av Nether kommer detta säkert att aktivera nya mobs...*

Utför sedan dina 2 handlingar och avsluta din omgång genom att lämna över den vita tärningen till spelaren till vänster osv.

Spela i turordning tills ditt team vinner eller förlorar (se "Spelets mål" på sid 6). När detta händer så är spelet slut.

Kom ihåg: Ni förlorar spelet om ni inte kan slutföra piglin-uppgifterna i tid eller om det finns inga block kvar i resurskuben eller om en spelare förlorar den sista hjärtmarkören i sin livsspårare. Ni vinner spelet om ni utför alla piglin-uppgifter, avslöjar portalstycket och besegrar slutbossen.

IX. SLUTBOSS

När portalstycket har avslöjats måste ni besegra slutbossen för att vinna spelet. Slås med den på samma sätt som vilken som helst mob. Men eftersom en slutboss har en hel del liv (se slutbossens bräde) behöver du inte besegra den med en enda handling. När du skadar slutbossen, flytta hjärtmarkören på slutbossens bräde det motsvarande antalet steg mot 0.

När **slutbossens livsvärde är 0 eller lägre** är vägen genom Nethers portal fri! Ni har vunnit spelet.





Viktigt: Oavsett vilken siffra som har kastats på mob-tärningen så kommer slutbossens mob att bli **aktiverad** och attackera dig vid **varje omgång**. Om det finns andra mobs med den kastade siffran kommer de också att aktiveras. Men inga nya mobs avlas.

Slutbossen attackerar på olika sätt, beroende på den siffra som har kastats. Följ respektive ikoner på slutbossens bräde och kolla upp **Wildfire** och **Ancient Hoglin** i mob-ordlistan, sid 17.



K. EXTRA NIVÅER

När du har vunnit spelet på nivå 1, höj gärna svårighetsgraden för ert nästa spel! Spelreglerna är desamma. Bara brädets uppsättning och spelmaterialen ändras.

Nivå 2 	Lägg till 2 slumpmässiga hoglins till mobs som väntar i kön. Använd Ancient Hoglin som slutboss. Använd den "enkla" sidan på slutbossens bräde. Resten av speluppsättningen förblir oförändrad.
Nivå 3 	Lägg till 3 slumpmässiga hoglins och 2 slumpmässiga flamgestalter till mob-kön. Välj önskad slutboss. Använd dess "enkla" läge. Resten av speluppsättningen förblir oförändrad.
Nivå 4 	Lägg till en tredje bräddel till banan, se till att den ligger korrekt. Använd Wildfire som slutboss i det "svåra" läget. Resten av speluppsättningen förblir oförändrad från nivå 1 (ni möter endast magmakuber, gastar och endermän).
Nivå 5 	Lägg till alla kvarvarande mobs i kön (hoglins, flamgestalter och witherskelett). Använd Ancient Hoglin som slutboss i det "svåra" läget. Resten av speluppsättningen förblir oförändrad från nivå 1 (2 delar av spelbrädet används).

Nivåns nummer (svårighetsgrad) avgörs av de spelkomponenter som används. Ni kan variera spelet och göra det svårare genom att designa egna nivåer. Gör så här:

- **Spelbrädet:** Använd minst 2 delar av brädet plus start- och portalstycket (basnivå 0). Varje tillkommande del av brädet höjer nivån med 2.
- **Mob-typer:** Använd alltid magmakuber, gastar och endermän (basnivå 0). Varje tillkommande typ av mob (hoglins, flamgestalter, witherskelett) höjer nivån med 1.
- **Slutboss:** Wildfire och Ancient Hoglin är lika starka. Välj en av dem vid varje spel för att skydda Nether-portalen. Om ni använder bossen i det "enkla" läget höjs nivån med 1. Om ni använder bossen i det "svåra" läget höjs svårighetsnivån med 2.

Exempel: Ett spel med 3 delar av brädet (+2), hoglins och flamgestalter (+2) och Wildfire i det "svåra" läget (+2) ger svårighetsnivån 6. Ett spel med 4 delar av brädet (+4), endast hoglins (+1) och en slutboss i det "enkla" läget ger också nivå 6.

Ni kan naturligtvis avvika från dessa regler för att skapa extra tokiga eller otroligt svåra scenarier. Till exempel, tänk om ni skulle börja med olika föremål? Eller spela utan magmakuber? Eller slåss mot de båda slutbossarna? Använd din fantasi och dela dina bästa idéer med kompisarna!



XI. MOB-ORDLISTA

Magmakuber




Dessa svaga mobs har 2 liv. När de aktiveras flyttas de upp till 2 fält och attackerar en angränsande spelare med skada 2.

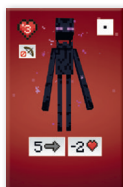
Gastar




Dessa flygande mobs har 2 liv. När de aktiveras går de 1 fält. De kan gå till lavafält. Om de är inom attackräckvidden (2 fält), attackerar de spelaren med skada 2.

 **Viktigt:** Man kan inte slåss mot gastar med ett svärd, de flyger för högt!

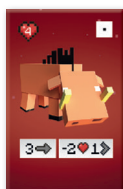
Endermän



De långa Endermännen har 3 liv. När de aktiveras går de upp till 5 fält och attackerar en angränsande spelare med skada 2.

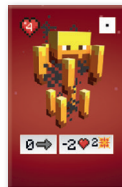
 **Viktigt:** Man kan inte slåss mot Endermännen med en pilbåge; de är för snabba och undkommer era pilar!

Hoglins



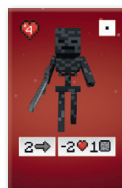
Hoglins är tuffa. De har 4 liv. När de aktiveras går de upp till 3 fält och attackerar en angränsande spelare med skada 2. När de skadar en spelare **"knuffar"** de spelaren till ett angränsande fält som inte är upptaget av någon mob. Du väljer vilket fält som spelaren ska knuffas till. Om det är ett magmafält får spelaren ytterligare 1 skada. Om spelaren är helt omringad av mobs och/eller lavafält kan de inte knuffas och förblir där de är.

Flamgestalter



Flamgestalter är eldvarelser. De har 4 liv och kan inte röra sig. När de aktiveras attackerar de **alla spelpjäser inom räckvidden** (2 fält) med skada 2. *Undvik att stå för nära, särskilt i grupp! Spring förbi dem så snabbt du kan, på så sätt förblir de ofarliga.*

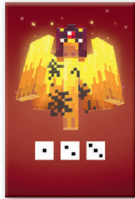
Witherskelett



De läskiga witherskeletten har 4 liv. När de aktiveras går de upp till 2 fält och attackerar en angränsande spelare med skada 2. Dessutom skadar deras attack 1 föremål i spelarens lager! Om du har blivit skadad av ett witherskelett, flytta ett valfritt föremål till den nedersta raden i ditt lager. Du kan inte använda dess effekt förrän du har reparerat den.

Om du flyttar en rustning, ta bort alla hjärtan från den. Om du endast har skadade föremål i ditt lager så händer ingenting.

Slutboss: Wildfire



Denna eldiga varelse kan gå över lava och attackera dig på avstånd. Beroende på den kastade siffran använder den följande attacker:

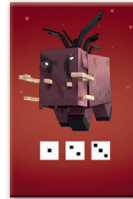
✂ ENKELT LÄGE €20 LIV:

- Wildfire går upp till 2 fält. Den kan gå till lavafält. Sedan ger den **1 poäng skada** till en spelare inom räckvidden (3 fält).
- Wildfire går upp till 2 fält. Den kan gå till lavafält. Sedan ger den **2 poäng skada** till en spelare inom räckvidden (3 fält).
- Wildfire går upp till 2 fält. Den kan gå till lavafält. Sedan ger den **3 poäng skada** till en spelare inom räckvidden (3 fält).

✂✂ SVÅRT LÄGE €25 LIV:

- Wildfire går upp till 2 fält. Den kan gå till lavafält. Sedan ger den **1 poäng skada till alla spelare inom räckvidden** (3 fält).
- Wildfire går upp till 2 fält. Den kan gå till lavafält. Sedan ger den **2 poäng skada** till en spelare inom räckvidden (3 fält). Dessutom **skadar** den 1 föremål i den attackerade spelarens lager. Flytta 1 valfritt föremål till den nedersta raden i ditt lager. Du kan inte använda dess effekt förrän du har reparerat det. Om du flyttar en rustning, ta bort alla hjärtan från den. Om du endast har skadade föremål i ditt lager så händer ingenting.
- Wildfire går upp till 2 fält. Den kan gå till lavafält. Sedan ger den **3 poäng skada** till en spelare inom räckvidden (3 fält). Dessutom måste du **ta bort 1 block i valfri färg** från det översta lagret i resurskuben. Använd samma regler som vid kast **?** med blocktärningen.

Slutboss: Ancient Hoglin



Detta skrämmande monster attackerar dig med oerhörd kraft. Beroende på den kastade siffran använder den följande attacker:

✂ ENKELT LÄGE €20 LIV:

- Ancient Hoglin går upp till 3 fält. Sedan ger den **2 poäng skada** till en angränsande spelare.
- Ancient Hoglin går upp till 3 fält. Sedan ger den **3 poäng skada** till en angränsande spelare.
- Ancient Hoglin går upp till 3 fält. Sedan ger den **4 poäng skada** till en angränsande spelare.

✂✂ SVÅRT LÄGE €25 LIV:

- Ancient Hoglin går upp till 3 fält. Sedan ger den **2 poäng skada** till en angränsande spelare. Denna speciella attack **kan inte blockeras av rustning!** Om du blir träffad måste du ta bort hjärtmarkörer direkt från din livsspårare, även om du har hjärtmarkörer kvar på din rustning.
- Ancient Hoglin går upp till 3 fält. Sedan ger den **3 poäng skada** till en angränsande spelare. Den **”knuffar”** spelaren till ett angränsande fält som inte är lava eller upptagen av en mob. Du väljer vilket fält spelaren ska knuffas till. Om det är ett magmafält får spelaren ytterligare 1 poäng skada. Om spelaren är helt omringad av mobs och/eller lavafält knuffas de inte och förblir där de är.
- Ancient Hoglin går upp till 3 fält. Sedan ger den **4 poäng skada** till en angränsande spelare. Dessutom måste du ta bort **1 block i valfri färg** från det översta lagret i resurskuben. Använd samma regler som vid kast **?** med blocktärningen.

©2022

Importuota iš Jungtinės Karalystės • Apvienotajā Karalistē importē •
Ühendkuningriiki importinud • Maahantuoja Yhdistyneeseen
kuningaskuntaan • Importerat till Storbritannien av: Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane | BICESTER | OX26 2UA | GB

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 22868 | Seattle WA 98122 | USA

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 | D-88194 Ravensburg

ravensburger.com

AUTORIAI | ATSAUCES | AUTORID TEKIJAT | SHAPARE

Žaidimo dizainas • Spėles dizains • Mängu kujundus • Pelisuunnittelu • Speldesign: Ulrich Blum
Žaidimo kūrėjas • Spėļu izstrāde • Mängu arendus • Pelinkehitys • Spelutveckling: Daniel Greiner
Meninė kryptis • Mākšlinieks • Kunstiline juht • AD • Konstnärlig ledning: Sophia Shimamura
Viršelis • ilustrācija • Kaane illustratsioon • Kannen kuvitus • Omslagsbild: Erin Caswell
Grafinis dizainas • Grafiskais dizains • Graaflīne kujundus • Graafinen suunnittelu • Grafisk design:
Fiore GmbH, Andry Laurence, Shane Smith, Razzleberries AB

Kūrybinė kryptis • Radošais direktors • Loominguline juht • Luova ohjaus • Kreativ ledning: Marc
Watson, Patrick Geuder, Jens Bergensten

Verslo vadyba • Uzņēmējdarbības vadīb • Ārijuhtimine • Liiketoiminnan johtaminen • Kommerciell
ledning: Shabnam Elmi

Meninė produkcija • Mākšlas produkcija • Kunstiline produktsioon • Taiteen tuotanto •
Konstnärlig produktion: Marie-Louise Bengtsson

Meninė kryptis • Mākšlas vadība • Kunstiline juht • AD • Konstnärlig ledning: Ninni Landin, Jan
Cariaga

Produkto dizainas • Produkta dizains • Tootekujundus • Tuotteen suunnittelu • Produktdesign:
Adrian Ward, Filip Thoms



239737



©2022 Mojang AB.

Visos teisės saugomos. „Minecraft“, „MINECRAFT“ logotipas ir
„MOJANG STUDIOS“ logotipai yra „Microsoft“ įmonių grupės prekės
ženklai. • Visas tiesības ir aizsargātas. Minecraft, MINECRAFT logotips
un MOJANG STUDIOS logotips ir Microsoft uzņēmumu grupas
preču zīmes. • Kõik õigused on kaitstud. Minecraft, MINECRAFTi logo
ja MOJANG STUDIOS logo on Microsofti ettevõtete grupi
kaubamārgid. • Kaikki oikeudet pidätetään. Minecraft,
MINECRAFT-logo ja MOJANG STUDIOS -logo ovat
Microsoft-konsernin tavaramerkkejä. • Alla rättigheter
förbehålls. Minecraft, MINECRAFT-logotypen och MOJANG
STUDIOS-logotypen är varumärken av Microsoft-koncernen.