



In der Welt von Minecraft gibt es viel zu entdecken! Stellt euren Mut und eure Neugier unter Beweis, indem ihr die Oberwelt durchstreift und nach verborgenen Schätzen sucht. Verstaubt diese sicher in euren Truhen, um das Spiel gemeinsam zu gewinnen. Doch passt auf, dabei nicht von Monstern überrannt zu werden...
Denn sonst heißt es schon bald „Game Over“!

SPIELMATERIAL

1 GAME-OVER-KARTE

30 MONSTERKARTEN
(JE 6X ZOMBIE,
SKELETT, SPINNE UND
JE 4X CREEPER, HEXE,
ENDERMAN)

60 LANDSCHAFTSKARTEN

12 TRUHENKARTEN

1 NACHTKARTE

6 HUNGERKARTEN

AUFBAU

1. Mischt und stapelt die 60 Landschaftskarten so, dass bei allen die Seite mit der Landschaft nach oben zeigt. Legt anschließend die obersten 5 Landschaften in der Tischmitte aus. Achtet darauf, dass dabei niemand deren Rückseiten (= die dort versteckten Gegenstände) sehen kann.

2. Mischt die 30 Monsterkarten verdeckt. Abhängig davon, mit wie vielen Personen ihr spielt, legt ihr eine bestimmte Anzahl Monsterkarten unbesehen zurück in die Schachtel:

1 PERSON: 8 Karten / **2 PERSONEN:** 7 Karten
3 PERSONEN: 6 Karten / **4 PERSONEN:** 5 Karten

Stapelt den Rest und mischt dann die Game-Over-Karte ebenfalls verdeckt in die **untersten 4 Karten** des Stapels ein, sodass ihr nicht genau wisst, an welcher Position sie sich befindet. Deckt zum Schluss die oberste Karte auf und legt sie neben den Monster-Stapel.

3. Legt fest, wer den ersten Zug macht (z.B. wer zuletzt Minecraft gespielt hat). Du nimmst die Nachtkarte und die 6 Hungerkarten auf deine Hand.

4. Zuletzt legt ihr die Aufgaben fest, die es in dieser Partie zu erfüllen gilt. Mischt dazu die 12 Truhenkarten und zieht Truhen entsprechend eurer gewünschten Schwierigkeit. Spielt ihr zum ersten Mal, dann legt die Truhen 01 bis 05 aus, statt zu mischen.

EINFACH: 5 Truhen / **NORMAL:** 6 Truhen
SCHWER: 7 Truhen / **HARDCORE:** 8 Truhen

Legt die gezogenen Truhen mit der Aufgabenseite (= offene Truhe) nach oben aus. Die übrigen Truhenkarten werden in dieser Partie nicht benötigt, legt diese in die Schachtel zurück.



GEWINNEN UND VERLIEREN

Ihr erkundet gemeinsam die Welt von Minecraft, um die Gegenstände zu finden, die auf den Truhenkarten abgebildet sind. Ihr **gewinnt** das Spiel **sofort**, wenn ihr **alle bis auf eine** Truhe mit den verlangten Gegenständen befüllt habt. Spielt ihr beispielsweise mit 5 Truhen, so müsst ihr 4 davon füllen. Welche ihr füllt ist euch überlassen, ihr könnt das im Verlauf des Spiels ständig neu entscheiden.

Doch beeilt euch – ihr **verliert** das Spiel sofort, wenn die **Game-Over-Karte aufgedeckt** wird. Je schneller sich der Monsterstapel leert, umso näher seid ihr der Niederlage.



DEIN SPIELZUG



Ihr spielt im Uhrzeigersinn reihum. Bist du am Zug, dann triffst du alle Entscheidungen, darfst dich dabei jedoch von den anderen beraten lassen. Da ihr gemeinsam gewinnt oder verliert, ist es sinnvoll, gemeinsam zu planen und Ideen austauschen.

1. AKTIONEN AUSFÜHREN & MIT HUNGERKARTEN BEZAHLEN

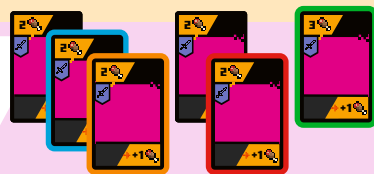
In deinem Zug kannst du verschiedene Aktionen ausführen. Jede Aktion kostet dich eine bestimmte Anzahl *Hunger*: . Lege zum Bezahlen diese Anzahl an Hungerkarten aus deiner Hand ab. Du darfst alle Aktionen in beliebiger Reihenfolge und sogar mehrfach ausführen, solange du dafür bezahlst. Sobald du keine Aktionen mehr ausführen willst oder kannst (z.B. weil du keine Hungerkarten mehr auf der Hand hast), endet dein Zug.

2. NACHTKARTE AUSSPIELEN & MONSTER AUFDECKEN

1 Am Ende deines Zuges musst du die Nachtkarte aus deiner Hand ablegen. Dadurch erscheint sofort ein Monster. Decke die oberste Karte vom Monsterstapel auf und lege sie neben die anderen Monsterkarten in eine Reihe.

ACHTUNG: Falls du eine Monster-Art aufdeckst, die bereits ausliegt, dann werdet ihr überrannt! In diesem Fall musst du sofort **eine zusätzliche** Monsterkarte aufdecken. Liegt auch diese Art bereits aus, deckst du erneut auf und immer so weiter – bis du eine Monster-Art aufdeckst, die noch nicht ausliegt.

BEISPIEL: Alex deckt am Ende ihres Zuges einen **Zombie** auf. Weil bereits ein Zombie ausliegt, muss sie erneut aufdecken: Eine **Spinne**! Auch eine solche liegt bereits aus. Alex deckt eine dritte Karte auf: Verflucht, schon wieder ein **Zombie**! Die vierte Karte zeigt einen **Creeper**, der noch nicht ausliegt. Nun muss sie keine weitere Karte aufdecken.



Nachdem du mindestens ein Monster ausgelegt hast, nimmt die nächste Person im Uhrzeigersinn die 6 Hungerkarten und die Nachtkarte auf die Hand und beginnt ihren Zug. Spielt auf diese Weise reihum, bis ihr gewonnen oder verloren habt. Spielst du alleine, dann führst du einfach einen Zug nach dem nächsten aus.

AKTION 1: LANDSCHAFT ERKUNDEN & GEGENSTAND ERHALTEN



Um eine ausliegende Landschaft zu erkunden, musst du so viel zahlen, wie auf der Landschaftskarte angegeben ist. Decke die Landschaft dann auf. Auf ihrer Rückseite siehst du, welchen Gegenstand du dort gefunden hast. Nimm den Gegenstand zu dir und lege ihn vor dir ab, er befindet sich jetzt in deinem *Inventar*.

WICHTIG:

- Du darfst beliebig viele Gegenstände im Inventar haben.
- Gegenstände mit Sonderfähigkeiten darfst du direkt im selben Zug einsetzen, oder für spätere Züge aufheben.
- Es wird **keine** neue Landschaft ausgelegt. Das passiert nur über Aktion 2.

Zeigt eine Landschaft oder , dann kannst du zum Erkunden ein passendes Werkzeug aus deinem Inventar einsetzen (Spitzhacke oder Schwert). Wenn du das machst, musst du weniger bezahlen. Die Kosten verringern sich entsprechend der Zahl auf dem Werkzeug. Mit **Diamantwerkzeug** z.B. -4, mit **Goldwerkzeug** -3, usw.


Zeigt eine Landschaft , dann handelt es sich um einen **gefährlichen Ort**. Wenn du diesen erkundest, könnten Monster erscheinen. Ob dort welche lauern, erfährst du jedoch erst beim Aufdecken der Karte: Ist auf ihrer Rückseite **1** zu sehen, dann musst du sofort die angegebene Anzahl an Monsterkarten vom Stapel ziehen und auslegen.

ACHTUNG: Auch hierbei könnt ihr von Monstern überrannt werden, falls du mindestens eine Monsterart aufdeckst, die bereits ausliegt.


Dörfer sind besondere Landschaften. Dort kannst du mit Dorfbewohnern handeln. Um eine Dorfkarte aufdecken zu dürfen, musst du 1 zahlen **und** 1 Gegenstand abgeben, den der Dorfbewohner verlangt. Jeder Dorfbewohner will entweder einen Smaragd oder einen anderen Gegenstand, den du **links vom Pfeil** auf der Karte sehen kannst. **Rechts vom Pfeil** siehst du bereits, was du im Gegenzug erhalten und auf der Rückseite der Dorfkarte finden wirst. Führst du einen Handel durch, dann lege den geforderten Gegenstand aus deinem Inventar auf einen Ablagestapel.






AKTION 2: NEUE LANDSCHAFTEN AUSLEGEN


Verbrauche 1 , um diese Aktion auszuführen. Liegen noch Landschaftskarten aus, dann darfst du für jede entscheiden, ob du sie liegen lässt oder zurück unter den Stapel schiebst. Anschließend legst du so viele neue Landschaften vom Stapel aus, bis wieder 5 Landschaftskarten in der Tischmitte liegen.

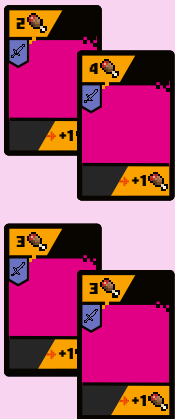
AKTION 3: MONSTER BEKÄMPFEN & TROPHÄE ERHALTEN

Bekämpfe ein ausliegendes Monster, indem du die Anzahl  verbrauchst, die auf der Monsterkarte angegeben ist.


 Du kannst für diese Aktion stets ein Schwert aus deinem Inventar einsetzen. Wenn du das machst, musst du weniger  bezahlen. Die Kosten verringern sich entsprechend der Zahl auf dem Schwert.


Nimm das bekämpfte Monster anschließend als *Trophäe* in dein Inventar. Jedes gesammelte Paar aus 2 **Trophäen derselben Monster-Art** kannst du wie eine Hungerkarte auf deiner Hand einsetzen. Wirf das Trophäen-Paar auf einen Ablagestapel, um es für eine beliebige Aktion als 1  zu nutzen. Genau wie Gegenstände kannst du auch Trophäen-Paare für später aufheben oder sofort einsetzen.

BEISPIEL: Steve legt 3 Hungerkarten aus seiner Hand ab, um einen Creeper zu bekämpfen. Er nimmt die Creeper-Karte als Trophäe in sein Inventar. In einem früheren Zug hat er ebenfalls einen Creeper bekämpft, sodass Steve nun 2 Creeper-Trophäen besitzt. Er entscheidet sich, diese sofort auszugeben und erhält damit +1 , den er in diesem Zug verbrauchen kann.

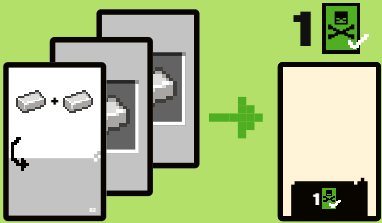


AKTION 4: TRUHEN BEFÜLLEN

Verbrauche 1 , um diese Aktion auszuführen. Lege dann **beliebig viele** Gegenstände aus deinem Inventar unter Truhenkarten, die diese Gegenstände verlangen. Sobald unter einer Truhe alle verlangten Gegenstände liegen, drehst du die Truhenkarte um.

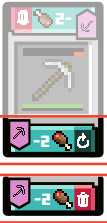
Als Belohnung dafür, dass eine Truhe befüllt wurde, darfst du sofort ein ausliegendes Monster bekämpfen, ohne dafür  zu bezahlen. Nimm es wie üblich als Trophäe in dein Inventar. Liegt kein Monster aus, hast du Pech gehabt.



ZUR ERINNERUNG: Ihr gewinnt sofort, wenn ihr die vorletzte Truhe befüllt.








BESONDERE GEGENSTÄNDE

WERKZEUG <SPITZHACKEN UND SCHWERTER>






Findest du ein Werkzeug, dann lege die Karte so in dein Inventar, dass die Seite mit  zu dir zeigt. Wenn du das Werkzeug zum ersten Mal verwendest, wird es beschädigt. Um das anzuzeigen, drehst du die Karte um 180°, sodass die Seite mit  zu dir zeigt. Verwendest du das Werkzeug erneut, dann zerbricht es und du musst die Karte auf den Ablagestapel legen.

Werkzeuge kannst du verwenden, um passende Aktionen (mit  oder ) günstiger auszuführen. Es ist erlaubt, Werkzeuge mehrfach im selben Zug und sogar für dieselbe Aktion einzusetzen. Du kannst auch mehrere Werkzeuge für eine Aktion nutzen. Falls die nötige Anzahl  für eine Aktion unter 0 fallen würde, dann verfällt der überzählige Rabatt.


Verlangt eine Truhe nach einem Werkzeug ( oder ), dann spielt dessen Material (Eisen, Gold, Diamant) keine Rolle. Du darfst sogar ein beschädigtes Werkzeug in eine Truhe legen.

NAHRUNG




Setze Nahrung ein, um in deinem Zug zusätzlichen  zu erhalten, entsprechend der Zahl auf der Nahrungskarte. Diesen  kannst du für eine oder mehrere Aktionen ausgeben, auch kombiniert mit den Hungerkarten auf deiner Hand. Lege die Nahrung auf den Ablagestapel, um sie einzusetzen. Nicht genutzter , verfällt am Ende deines Zuges.



Verlangt eine Truhe nach Nahrung , dann kannst du sie mit jeder beliebigen davon befüllen. Diese Nahrung kannst du dann natürlich nicht einsetzen.



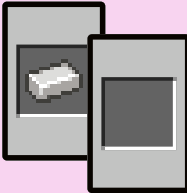
ARMBRUST

Mit einer Armbrust kannst du zwei beliebige Monster bekämpfen, ohne dafür  zu bezahlen. Wirf die Armbrust auf den Ablagestapel, um sie einzusetzen und nimm dann bis zu zwei ausliegende Monster als Trophäen in dein Inventar.



HOLZ & EISEN

Eichenholzstämmen und Eisenbarren benötigst ihr für den Handel mit Dorfbewohnern und für mehrere Truhen. Um diese aufzuspüren, solltet ihr wie im Videospiel vorgehen: Holz findet ihr üblicherweise in Wäldern, Eisen in Höhlen und Minen.



RÜSTUNG

Sie schützt dich einmalig vor Monstern. Lege die Rüstung auf den Ablagestapel, bevor du eine oder mehrere Monsterkarten aufdecken müsstest (am Ende deines Zugs oder nach dem Aufdecken eines gefährlichen Ortes). Dann musst du in dieser Situation kein einziges Monster aufdecken.




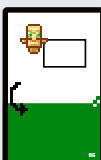
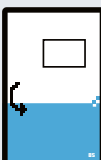
FERNGLAS

Wirf diesen Gegenstand ab, um alle ausliegenden Landschaften aufdecken zu dürfen. Merkt euch gut, was ihr an diesen Orten finden könnt und verdeckt die Karten anschließend wieder.



ENTDECKERKARTE, TOTEM DER UNSTERBLICHKEIT & NASSER SCHWAMM





Setze die Entdeckerkarte ein, um entweder nach dem *Waldanwesen* oder dem *Ozeanmonument* zu suchen. Beide Orte gibt es nur 1x im Landschaftskarten-Stapel. Schau den Stapel durch und lege die gesuchte Karte als zusätzliche Landschaft auf den Tisch. Ab sofort könnt ihr diese ganz regulär erkunden, sofern jemand die sehr hohen -Kosten bezahlen kann. An beiden Orten lauert außerdem große Gefahr, also bereitet euch gut vor!

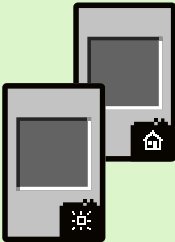


- Im Ozeanmonument findet ihr den *Nassen Schwamm*, der von Truhe 05 verlangt wird.
- Im Waldanwesen ist das *Totem der Unsterblichkeit* versteckt, das ihr für Truhe 06 benötigt.

Die beiden einzigartigen Gegenstände haben in diesem Spiel abseits der Truhen keinen Nutzen. Wenn ihr sie nicht benötigt, könnt ihr einen großen Bogen um ihre Orte machen.

EINRICHTUNGEN & BELEUCHTUNG

Verlangt eine Truhe oder ein Dorfbewohner nach  oder , müsst ihr hierfür entsprechende dekorative Gegenstände finden. Unter den Landschaften verstecken sich jeweils 5 Gegenstände, die sich eignen, um euer zukünftiges Eigenheim **einzurichten**  oder zu **beleuchten** . Die entsprechenden Gegenstandskarten zeigen das zugehörige Symbol.







KURZREGEL

GEWINNEN: Alle bis auf eine Truhe befüllen

VERLIEREN: Game-Over-Karte wird aufgedeckt







SPIELZUG:

1. Hungerkarten für Aktionen einsetzen:

- X  : Landschaft erkunden und Gegenstand erhalten
- X  : Monster bekämpfen und Trophäe erhalten
- 1  : Landschaften auf 5 auffüllen
- 1  : Gegenstände in Truhen legen

2. Nachtkarte ausspielen und 1 Monster aufdecken. Liegt diese Art bereits aus? Weiter aufdecken!

BESONDERE GEGENSTÄNDE:

- Spitzhacken: 2x nutzen für -  bei  Aktionen
- Schwerter: 2x nutzen für -  bei  Aktionen
- Nahrung: einsetzen für + 
- Rüstung: Monster abwehren (Bei Erkundung oder am Ende des Zugs)
- Entdeckerkarte: Ozeanmonument oder Waldanwesen suchen
- Fernglas: Ausliegende Landschaften aufdecken
- Armbrust: 2 Monster bekämpfen, ohne  zu zahlen



CREDITS

Game Design: Matthew Dunstan
Artwork: Fiore GmbH
Art Direction & Design: Alexandria Land
Game Development: Stephanie Korupp & Daniel Greiner



© 2024 Mojang AB. All Rights Reserved.
Minecraft, the Minecraft logo, the Mojang Studios logo and the Creeper logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg