

MINECRAFT

EXPLORERS



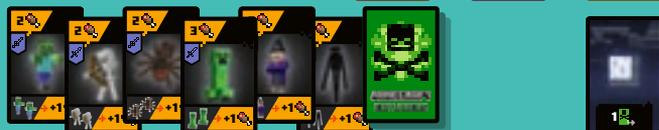
Há muito para descobrir no mundo de Minecraft.
Mostrem a vossa coragem e curiosidade vagueando pela Superfície em busca de tesouros escondidos.
Guardem os tesouros em segurança nos vossos baús, para vencerem o jogo em conjunto.
Não se deixem derrotar por criaturas hostis, ou perderão o jogo!

COMPONENTES

1 CARTA DE FIM DO JOGO



30 CARTAS DE CRIATURA
(6X MORTO-VIVO,
ESQUELETO, ARANHA;
4X CREEPER, BRUXA,
ENDERMAN)



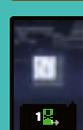
60 CARTAS DE PAISAGEM



12 CARTAS DE BAÚ



1 CARTA DA NOITE



6 CARTAS DE FOME



PREPARAÇÃO

1. Baralha as cartas de Paisagem com o lado de paisagem visível. Depois, coloca as 5 cartas superiores no centro da mesa. Assegura-te que ninguém vê os objetos escondidos no verso das cartas.

2. Baralha as cartas de Criatura com a face para baixo. Devolve à caixa, sem ver, um número de cartas dependendo do número de jogadores:

1 JOGADOR: 8 cartas / 2 JOGADORES: 7 cartas
3 JOGADORES: 6 cartas / 4 JOGADORES: 5 cartas

Forma um maço com as restantes cartas e embaralha a carta de Fim do Jogo com as 4 cartas do fundo do maço, para que não se saiba a sua posição exata. Depois, revela a carta superior e coloca-a junto ao maço de Criaturas.

3. Quem jogou Minecraft mais recentemente é o primeiro jogador, e recebe a carta da Noite e 6 cartas de Fome.

4. Por fim, determina que baús têm de ser cheios para ganhar o jogo. Para isso, baralha um número de cartas de Baú de acordo com a dificuldade escolhida. Se é o teu primeiro jogo, usa os baús 01 a 05, em vez de baralhar.

FÁCIL: 5 baús / NORMAL: 6 baús
DIFÍCIL: 7 baús / MUITO DIFÍCIL: 8 baús

Dispõe os baús em jogo na mesa, exibindo a face com o baú aberto. Devolve à caixa as restantes cartas de baú.



GANHAR E PERDER

Explore o mundo de Minecraft em conjunto para encontrar os itens mostrados nas cartas de Baú. **Vencem** o jogo imediatamente se encherem todos os baús menos um com os objetos necessários. Por exemplo, num jogo com 5 baús têm de encher 4 para vencer. Vocês decidem quais os baús que encham, e podem mudar de ideia durante o jogo.

Mas apressem-se! **Perdem** o jogo imediatamente se a carta de Fim do Jogo for revelada. Quando mais depressa se esvaziar o maço de criaturas, mais perto estão de perder.



O TEU TURNO



O jogo desenrola-se no sentido dos ponteiros do relógio. No teu turno, és tu que tomas todas as decisões. Mas faz sentido partilhar ideias e planear em conjunto, uma vez que todos ganham ou perdem em conjunto.

1. EFETUA AÇÕES GASTANDO CARTAS DE FOME

Podes efetuar várias ações no teu turno. Cada ação tem um custo em cartas de Fome. Para o pagar, descarta esse número de cartas de Fome da tua mão. Podes efetuar as ações quantas vezes quiseres e por qualquer ordem, desde que possas pagar o seu custo. Quando não quiseres ou não puderes efetuar ações (por exemplo por não teres cartas de Fome suficientes na mão), o teu turno termina.

2. JOGA A CARTA DA NOITE E REVELA CRIATURAS

1. No final do teu turno, tens de descartar a carta da Noite da tua mão. Isto faz com que imediatamente apareça a criatura. Revela a carta superior do maço de Criaturas e coloca-a junto às outras cartas de Criatura, numa linha.

ATENÇÃO: Se revelas um tipo de criatura que já esteja em jogo, és atacado! Revela imediatamente mais uma carta de Criatura. Se o seu tipo está em jogo, revela mais uma, e assim sucessivamente até revelares um tipo de criatura que não esteja em jogo.

EXEMPLO: Ana revela um morto-vivo no final do seu turno. Como já há um morto-vivo na mesa, tem de revelar outra carta de Criatura: uma aranha! Também já há uma na mesa. Ana revela uma terceira carta de Criatura: irra, outro morto-vivo! A quarta carta mostra um creeper, que não existe na mesa. Agora já não tem de revelar mais cartas.



Depois de colocares pelo menos uma carta de Criatura, o próximo jogador no sentido horário pega nas 6 cartas de Fome e na carta da Noite, para começar o seu turno. Continua deste modo até vencerem ou perderem. Se estás a jogar em solitário, efetua turno após turno.

AÇÃO 1: EXPLORAR A PAISAGEM E OBTER UM OBJETO



Para explorar uma paisagem exposta tens de pagar o número de , indicado na carta de Paisagem. Depois, vira a carta de Paisagem. Descobre no verso da carta o objeto que encontraste e coloca-o à tua frente. Está agora no teu inventário.

IMPORTANTE:

- Podes ter quantos objetos quiseres no teu inventário.
- Podes usar objetos com capacidades especiais no mesmo turno ou guardá-los para turnos posteriores.
- Não se coloca uma nova carta de Paisagem. Tal só acontece por via da Ação 2.

Se uma paisagem mostra ou , podes usar essa ferramenta do teu inventário (picareta ou espada) para explorar. Se o fizeres, pagas menos . O custo diminui de acordo com o número na ferramenta. Por exemplo, -4 com a ferramenta diamante, -3 com a ferramenta ouro, etc.



Se uma paisagem mostra , então existem aí perigos. Podem aparecer criaturas quando a exploras. No entanto, até virares a carta para cima não sabes se há criaturas por lá. Se o verso da carta mostra 1 , tira imediatamente do maço o número indicado de cartas de Criatura e coloca-as na mesa.

NOTA: Também aqui podes ser atacado por criaturas, se revelas pelo menos um tipo de criatura que já esteja exposto.



As aldeias são paisagem especiais. Nelas podes comerciar com os aldeões . Para revelar uma carta de Aldeia tens de pagar 1 e trocar 1 objeto pedido por aldeão. Cada aldeão quer uma esmeralda ou outro objeto, como indicado na carta à esquerda da seta. À direita da seta, podes ver o que esmeralda tira e encontra no verso da carta de Aldeia. Se fazes negócio, tira o objeto pedido do teu inventário e coloca-o numa pilha de descarte.



AÇÃO 2: REVELAR NOVA PAISAGENS

Gasta 1 para efetuar esta ação. Se há cartas de Paisagem com a face visível, opta para cada uma delas entre deixá-la ou colocá-la no fundo do maço. Depois revela novas paisagens do maço até ficarem **5 cartas de Paisagem** no centro da mesa.

AÇÃO 3: COMBATER CRIATURAS E RECEBER TROFÉUS

Para combateres uma criatura exposta, paga o número de , indicado na carta de Criatura.

Podes sempre usar uma espada do teu inventário para esta ação. Ao fazê-lo, o custo em para derrotar a criatura é reduzido de acordo com o número indicado na espada.

Adiciona a criatura contra a qual lutaste ao teu inventário, como *troféu*. Podes usar qualquer par de **2 troféus do mesmo tipo de criatura** como se fosse uma carta de Fome na tua mão. Coloca o par de troféus na pilha de descarte para usar como 1 em qualquer ação. Tal como os objetos, podes guardar os pares de troféu para mais tarde ou usá-los imediatamente.

EXEMPLO: Sérgio descarta 3 cartas de Fome da sua mão para combater um creeper. Coloca a carta de creeper no seu inventário, como troféu. Tinha combatido outro creeper num turno anterior, e por isso tem agora 2 troféus de creeper. Decide usá-los imediatamente, ganhando +1 para gastar neste turno.

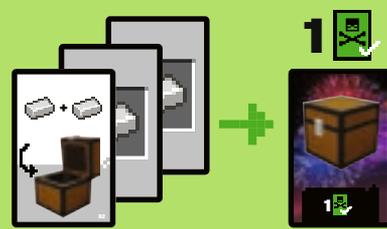


AÇÃO 4: ENCHER BAÚS

Gasta 1 para efetuar esta ação. Em seguida, coloca qualquer número de objetos do teu inventário sob as cartas de Baú que requerem esses objetos. Quando todos os objetos requeridos estiverem debaixo de um baú, vira a carta de Baú.

Como recompensa por encher um baú, podes lutar e derrotar imediatamente uma criatura exposta sem pagar . Coloca-a no teu inventário, como troféu, como habitualmente. Se não houver criaturas em exposição, azar.

LEMBRA-TE: Ganhas imediatamente quando enches o penúltimo baú.



OBJETOS ESPECIAIS

FERRAMENTAS (PICARETAS E ESPADAS)



Se encontras uma ferramenta, coloca a carta no teu inventário com o lado junto a ti. Quando usares a ferramenta pela primeira vez, ela será danificada. Para o indicar, roda a carta 180° de modo a que o lado fique junto a ti. Se voltares a usar a ferramenta, ela parte-se e tens de colocar a carta na pilha de descarte.

Podes usar ferramentas para realizar ações correspondentes (com ou) de forma mais barata. Podes usar ferramentas mais do que uma vez no mesmo turno e até para a mesma ação. Também podes usar várias ferramentas para uma ação. Se gastares mais que o necessário, o excesso é perdido.

Se um baú requer uma ferramenta (ou) , o seu material (ferro, ouro, diamante) é indiferente. Podes até colocar uma ferramenta danificada num baú.

ALIMENTOS



Usa alimentos para ganhares mais no teu turno, de acordo com o número da carta de Alimento. Podes gastá-la numa ou mais ações, juntamente com a , na tua mão. Para usar o alimento, coloca-o na pilha de descarte. Os não utilizados perdem-se no final do teu turno.



Se um baú requer alimentos , podes enchê-lo com qualquer tipo de alimento. Claro que não podes usar esse alimento.



BESTA

Usa uma besta para lutar contra quaisquer 2 criaturas sem pagar . Para a usares, coloca-a na pilha de descarte. Depois, coloca no teu inventário até 2 criaturas expostas, como troféus.



MADEIRA E FERRO

Precisarás de toros de carvalho e lingotes de ferro para comerciar com os aldeões e para vários baús. Para os encontrares, procura nas áreas em que o farias no jogo de vídeo: A madeira é normalmente encontrada em florestas e o ferro em cavernas e minas.



ARMADURA

A armadura protege-te das criaturas uma vez. Coloca a armadura na pilha de descarte antes de teres de revelar uma ou mais cartas de Criatura (no final do teu turno ou após revelares um local perigoso). Nesta situação não revelas qualquer criatura.



LUNETAS

Descarta este objeto para revelar todas as paisagens expostas. Vê o que podes encontrar nestes locais e depois vira novamente as cartas.



MAPA DE EXPLORADOR, TOTEM DO IMORTAL E ESPONJA HÚMIDA



Usa o mapa de Explorador para procurar a Mansão da Floresta ou o Monumento do Oceano. Cada local só existe 1x no maço de cartas de Paisagem. Procura no maço e coloca a carta que encontraste na mesa, como paisagem adicional. A partir de agora podes explorar estas paisagens como quaisquer outras paisagens expostas, se alguém puder pagar o custo muito elevado de . Há um grande perigo à espreita em ambos os sítios, por isso tem cuidado!



■ No monumento do oceano encontras a *esponja húmida* requerida pelo Baú 05.

■ Escondido na mansão do bosque está o *totem do imortal*, de que precisas para o Baú 06.

Os 2 objectos únicos não têm outra utilidade neste jogo a não ser para os baús. Se não precisas dos objetos, evita locais.

MOBILIÁRIO E ILUMINAÇÃO

Se um baú ou aldeão requer ou , tens de encontrar os objectos de decoração adequados. Há 5 objectos escondidos sob as paisagens que são adequados para **mobilar** ou **iluminar** a tua futura casa. As cartas de objectos indicam a categoria a que pertence o objeto.



REGRAS DE REFERÊNCIA RÁPIDA

GANHAR: Encher todos os baús menos um
PERDER: A carta de Fim do Jogo é virada para cima
NO TEU TURNO:

1. Usa cartas de Fome para ações:
 - X : Explora a paisagem e obtém objetos
 - X : Luta contra uma criatura e obtém troféu
 - 1 : Revela até 5 paisagens
 - 1 : Coloca objectos em baús

2. Joga a carta da Noite e revela 1 criatura. Este tipo já está presente? Continua a revelar!

OBJETOS ESPECIAIS:

- Picaretas: Usa 2x para em ações
- Espadas: Usa 2x para em ações
- Alimentos: Usa para +
- Armadura: protege contra criaturas (durante a exploração ou no final do turno)
- Mapa de explorador: procura uma carta de Paisagem de monumento do oceano ou mansão da floresta
- Luneta: Revela as paisagens expostas
- Besta: Combate 2 criaturas sem pagar



CRÉDITOS

Autor: Matthew Dunstan
Arte: Fiore GmbH
Direção Artística e Design: Alexandria Land
Desenvolvimento do jogo: Stephanie Korupp e 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