

MINECRAFT

PORTAL DASH



A COOPERATIVE MINECRAFT BOARD GAME

Ravensburger

DE*Liebe Spielende,*

Dieses kooperative Brettspiel bietet ein Spielsystem für ständig neue Abenteuer. Habt ihr die Regeln einmal erlernt, so könnt ihr das Spiel dank neuer Monster, Spielplan-Teile und verschiedener Endgegner immer wieder neu und noch herausfordernder erleben. Viele Regeln beziehen sich auf besondere Plättchen, Monster-Fähigkeiten oder Ausnahmefälle. Schlagt diese am besten dann nach, wenn sie im Spiel aufkommen. Die Regeln in eurer Sprache findet ihr auf folgenden Seiten:

I.	Vor der ersten Partie	3
II.	Aufbau	3
III.	Spielziel	6
IV.	Spielablauf	6
V.	Der Block-Würfel	6
VI.	Der Monster-Würfel	7
VII.	Deine Aktionen	9
	<i>Stiefel</i>	10
	<i>Rüstungen</i>	10
	<i>Schwerter und Bögen</i>	11
	<i>Verzauberungen</i>	12
	<i>Spitzhacken</i>	12
	<i>Farb-Funktionen der Blöcke</i>	12
	<i>Piglin-Aufgaben</i>	13
	<i>Basisaktionen</i>	14
VIII.	Zugende & Spielplan-Teile aufdecken	14
IX.	Endgegner	15
X.	Weitere Level	15
XI.	Monster-Glossar	16

Statt diese Anleitung zu lesen, könnt ihr euch auch das Erklär-Video zum Spiel ansehen. Dieses findet ihr unter folgendem QR-Code:

**IT***Cari giocatori,*

questo gioco da tavolo cooperativo offre un sistema di gioco per avventure sempre nuove. Una volta imparate le regole, potrete giocare in modo sempre più impegnativo grazie a nuovi mostri, parti del tabellone di gioco e avversari diversi. Molte regole si riferiscono a tessere speciali, abilità dei mostri o casi eccezionali. È meglio cercarle quando compaiono nel gioco. Potete trovare le regole nella vostra lingua nelle pagine seguenti:

I.	Prima della prima partita	18
II.	costruzione	18
III.	Vittoria e sconfitta	21
IV.	Svolgimento del gioco	21
V.	Il cubo blocco	21
VI.	Il cubo mostro	22
VII.	Le tue azioni	24
	<i>Stivali</i>	25
	<i>Armature</i>	25
	<i>Spade e archi</i>	26
	<i>Incantamenti</i>	27
	<i>Picconi</i>	27
	<i>Funzioni dei colori dei blocchi</i>	27
	<i>Compiti dei Piglin</i>	28
	<i>Azioni di base</i>	29
VIII.	Fine del turno e rivelazione parti del tabellone	29
IX.	Avversari	30
X.	Altri livelli	30
XI.	Glossario dei mostri	31

ES*Estimados jugadoras y jugadores:*

Este juego de mesa cooperativo ofrece un sistema de juego que permite vivir una aventura nueva cada vez. Una vez que conozcáis las reglas, podéis experimentar el juego cada vez de forma diferente y más desafiante gracias a los nuevos monstruos, las distintas piezas de tablero y los diversos enemigos finales. Hay muchas reglas que se refieren a las losetas especiales, las habilidades de los monstruos o las excepciones. Lo mejor es que las consultéis cuando aparezcan en el juego durante la partida. Las reglas en vuestro idioma las encontraréis en las siguientes páginas:

I.	Antes de la primera partida	33
II.	montaje	33
III.	Victoria y derrota	36
IV.	Desarrollo del juego	36
V.	El dado de bloques	36
VI.	El dado de monstruos	37
VII.	Tus acciones	39
	<i>Botas</i>	40
	<i>Armaduras</i>	40
	<i>Espadas y arcos</i>	41
	<i>Encantamientos</i>	42
	<i>Picos</i>	42
	<i>Funciones de los bloques por colores</i>	42
	<i>Tareas piglin</i>	43
	<i>Acciones básicas</i>	44
VIII.	Fin del turno y destapar piezas de tablero	44
IX.	El enemigo final	45
X.	Otros niveles	45
XI.	Glosario de monstruos	46

MINECRAFT

PORTAL DASH

DE

In „Minecraft: Portal Dash“ flieht ihr aus dem Nether – Minecrafts feuriger Unterwelt. Nutzt eure Ausrüstung und die schwindenden Ressourcen vor Ort clever und stellt euch mutig Horden von Monstern entgegen. Gelingt euch der Sprint zum Portal, um gemeinsam zu entkommen?

I. VOR DER ERSTEN PARTIE

Löst vorsichtig alle Teile aus den Stanzrahmen. Steckt die 20 Monster-Aufsteller in die roten Aufstellfüße. Die übrigen 4 Aufstellfüße (Pink, Blau, Gelb, Grün) sind für eure Spielfiguren. Wählt aus den 8 beiliegenden Skins (= Aussehen eures Charakters) einen für jede Farbe. Ihr könnt diese vor jeder Partie neu kombinieren.



II. AUFBAU

Dieser Aufbau beschreibt Level 1, der zum Einstieg ins Spiel empfohlen wird. Die Änderungen im Aufbau der Level 2-5 findet ihr auf Seite 15.

1 SPIELPLAN-STRECKE:

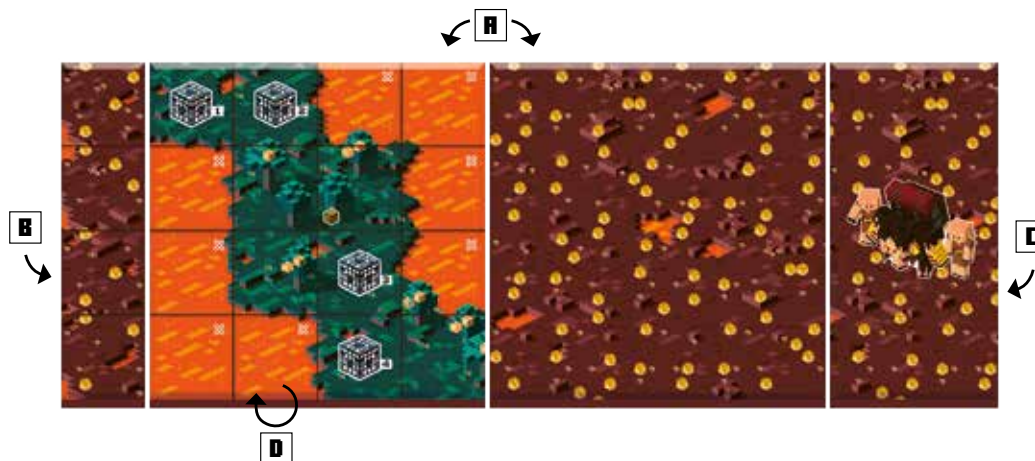
A. Mischt die 8 Spielplan-Teile und bildet aus 2 zufälligen eine **verdeckte** Strecke in der Tischmitte. Die übrigen Pläne werden in dieser Partie nicht benötigt.

B. Legt am linken Ende der Strecke den **Startstreifen** an. *Hier beginnt euer Abenteuer.*



C. Am rechten Ende platziert ihr **verdeckt** den **Portalstreifen**. *Dort liegt euer Ziel, das Portal zurück in die sichere Oberwelt.*

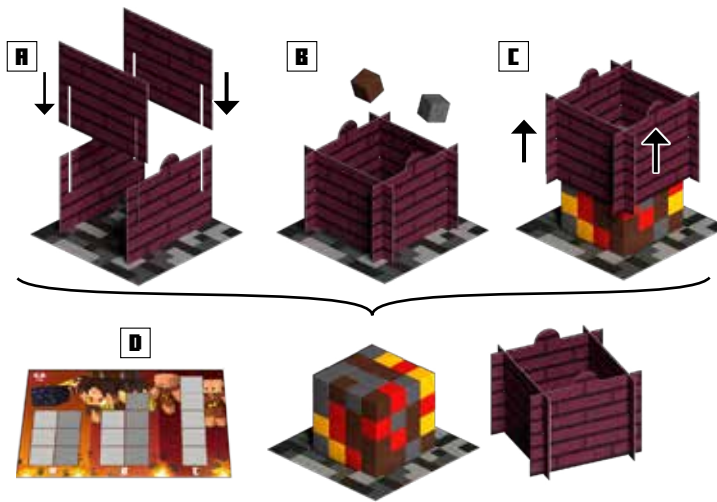
Wichtig: Die Ausrichtung und Positionierung aller Spielplan-Teile muss übereinstimmen, sodass ein durchgängiger Landschaftsstreifen entsteht.

D. Deckt das Spielplan-Teil neben dem Startstreifen so auf, dass die Ausrichtung erhalten bleibt.




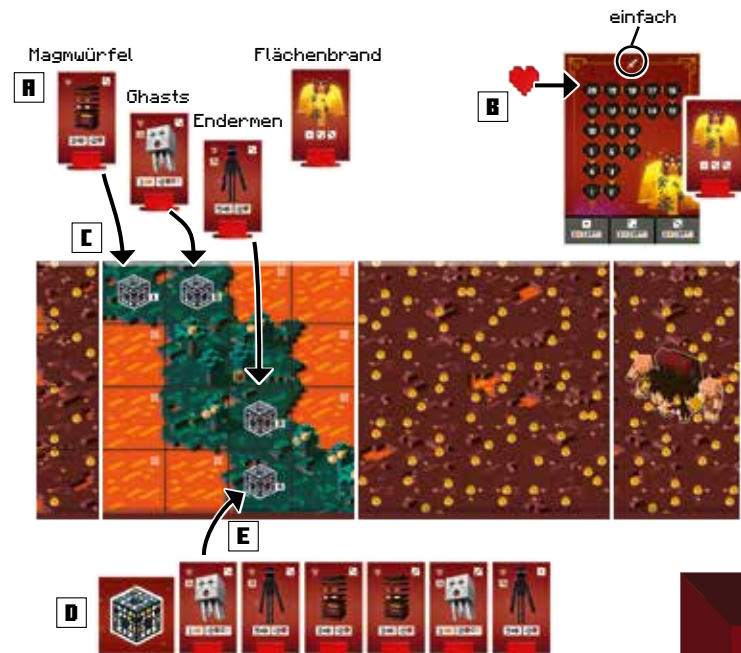
2 RESSOURCEN-STAPEL:

- A.** Legt die **Blockunterlage** neben den Spielplan. Steckt die vierteilige **Aufbauhilfe** zusammen und stellt sie auf die Unterlage.
- B.** Befüllt sie mit allen **64 Blöcken** (16x Rot, 16x Grau, 12x Gold, 12x Braun, 8x Schwarz) in zufälliger Reihenfolge. Helft durch Rütteln nach, sodass aus den Blöcken ein großer Würfel entsteht.
- C.** Danach könnt ihr die Aufbauhilfe an den Laschen nach oben wegnehmen. Platziert diese anschließend in der Nähe. Darin sammelt ihr beim Spielen die „verbrauchten“ Blöcke.
- D.** Legt außerdem die **Piglin-Tafel** in die Nähe der Blöcke. Dreht die Seite nach oben, die der Anzahl spielender Personen entspricht ( oder ). *Mit den Piglins, den Ureinwohnern des Nether, müsst ihr im Spielverlauf handeln, um das Portal fertigstellen und entkommen zu können.*



3 MONSTER:

- A.** Sucht aus den **20 Monster-Aufstellern** die 3 Magmawürfel, 3 Ghasts und 3 Endermen heraus (s. Abbildung). Zusätzlich benötigt ihr **den Flächenbrand**, der euer Endgegner sein wird. *Er bewacht das Portal – nur wenn ihr ihn bezwingt, könnt ihr das Spiel gewinnen.* Alle übrigen Monster (3 Hoglins, 3 Lohen, 3 Witherskelette und den Uralten Hoglin) benötigt ihr in dieser Partie nicht.
- B.** Legt die **Endgegner-Tafel „Flächenbrand“** mit der einfachen Seite () nach oben in die Nähe des Portalstreifens und stellt den Flächenbrand-Aufsteller darauf. Platziert außerdem 1 **Herz-Marker** auf Feld 20 der Lebensleiste.
- C.** Wählt **einen zufälligen Magmawürfel-Aufsteller** und platziert ihn auf dem Monster-Spawner-Feld 1 des aufgedeckten Spielplan-Teils. Wiederholt das mit einem zufälligen **Ghast** (auf Feld 2) und einem **Enderman** (auf Feld 3).
- D.** Aus den übrigen Magmawürfeln, Ghasts und Endermen bildet ihr eine **„Warteschlange“ in zufälliger Reihenfolge**, etwas abseits der Spielfläche. Legt an ein Ende den **Monster-Spawner**. Dieser markiert den Anfang der Schlange. *Im Spielverlauf besiegte Monster reihen sich ans Ende der Schlange, während Monster, die neu ins Spiel kommen, jeweils vom Anfang genommen werden.*
- E.** Zeigt das aufgedeckte Spielplan-Teil mehr als 3 Spawner-Felder? Dann stellt auch auf jedes weitere ein Monster aus der Warteschlange, beginnend mit dem **vordersten**.

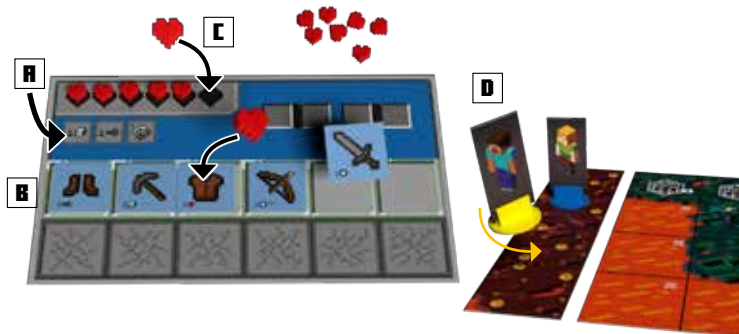


4 EUER INVENTAR:

- A.** Nehmt euch jeweils **eine der 4 Inventar-Tafeln** in der Farbe eurer Wahl und legt diese vor euch.
- B.** Außerdem erhaltet ihr **die 5 Gegenstände in eurer Farbe**. Legt diese auf 5 beliebige Felder in der **oberen** Reihe eures Inventars.
- C.** Legt die **48 Herz-Marker** als allgemeinen Vorrat bereit. Nehmt euch **je 7 Herzen**: Mit sechs Stück füllt ihr eure Lebensleiste, oben auf eurer Inventar-Tafel. Das Siebte platziert ihr auf dem Gegenstands-Plättchen, das euren Leder-Brustpanzer zeigt.
- D.** Zuletzt erhaltet ihr die **Spielfigur** (in der Farbe eurer Inventar-Tafel bestehend aus farbigem Aufstellfuß + beliebigem Skin). Stellt alle eure Figuren auf beliebige Felder des Startstreifens.



Tipp: Sprecht euch am besten nach dem Lesen der Anleitung dazu ab, wer wo starten möchte. Es ist erlaubt, dass mehrere (oder sogar alle) von euch auf demselben Feld starten!



5 GEGENSTÄNDE:

- A.** Sortiert die **8 Netherit-Gegenstände** (mit dunklen Vorderseiten) aus und legt sie **offen** in den allgemeinen Vorrat.
- B.** Mischt die übrigen **40 Gegenstände** (mit weißen Vorderseiten) und stapelt sie **verdeckt**. Lasst daneben etwas Platz für einen Abwurfstapel.



6 WEITERES MATERIAL:

- A.** Legt die **5 Kisten-Marker** zum allgemeinen Vorrat. Platziert einen Marker auf dem Feld des aufgedeckten Spielplan-Teils, das mit einer Kiste () markiert ist.
- B.** Legt die **Spielhilfen** in eurer Sprache („Zugübersicht“ und „Farbfunktionen der Blöcke“) und die **6 schwarzen Kampf-Würfel** bereit.
- C.** Entscheidet euch, wer den ersten Zug macht. Du erhältst die **2 weißen Würfel**.



III. SPIELZIEL

In diesem Spiel gewinnt oder verliert ihr alle gemeinsam.

- Ihr **gewinnt**, wenn ihr die Spielplan-Strecke überquert, den Portalstreifen aufdeckt und den **Endgegner besiegt**, der dort auf euch wartet. Um den Portalstreifen aufdecken zu dürfen, müsst ihr zuvor alle **3 Piglin-Aufgaben** (auf der Piglin-Tafel) **erfüllt** haben.

Die heimischen Piglins bauen hier Blöcke ab. Wenn ihr ihnen dabei zur Hand geht, belohnen sie euch mit Obsidian, den ihr benötigt, um euer Flucht-Portal zu aktivieren. Doch spaltet euch – Immer wenn eine gewisse Menge Blöcke abgebaut wurde, verschwindet ein Piglin. Ihr müsst die Piglin-Aufgaben also rasch erfüllen!

- Ihr **verliert**, wenn ihr die **Piglin-Aufgaben nicht rechtzeitig erfüllt**: Aufgabe A muss erfüllt sein, sobald die oberste Schicht des Ressourcen-Würfels abgetragen ist, Aufgabe B nach der zweiten Schicht und Aufgabe C nach der dritten Schicht. Mehr Informationen hierzu findet ihr auf Seite 13.
- Ihr **verliert** außerdem, wenn **alle 64 Blöcke** aus dem Ressourcen-Würfel **verbraucht** sind.
- Ihr **verliert** auch, sobald jemand von euch das **letzte Herz der eigenen Lebensleiste abgeben** muss. Helft und beschützt euch also gegenseitig und behaltet stets eure Lebensleisten im Auge!

IV. SPIELABLAUF

Ihr spielt so lange reihum, bis ihr gewonnen oder verloren habt. Wer die weißen Würfel vor sich hat, ist am Zug. Dein Zug enthält die folgenden Schritte.

1 ZUERST WIRFST DU DIE WEISSEN WÜRFEL UND WERTEST SIE AUS.

- Der **Block-Würfel** (Farben und ?) verbraucht 1 Block der gewürfelten Farbe vom Ressourcen-Würfel.
- Der **Monster-Würfel** (Zahlen 1–3) aktiviert alle Monster der gewürfelten Augenzahl oder bringt neue ins Spiel.

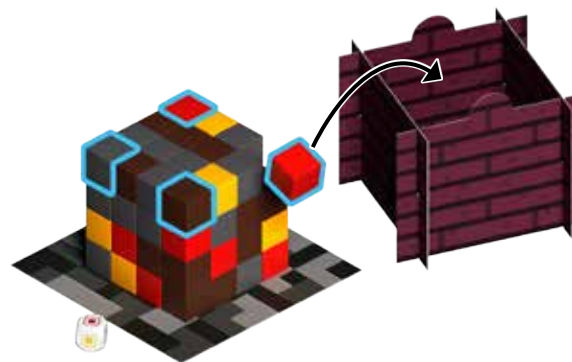
2 DANACH FÜHRST DU GENAU 2 AKTIONEN AUS. ZUR AUSWAHL STEHEN:

- Drei verschiedene Basisaktionen (auch mehrfach ausführbar)
- Deine Gegenstände: Jeder Gegenstand erlaubt eine starke Aktion, wird dabei jedoch „verbraucht“ und muss in einer späteren Aktion repariert werden. *Im Spielverlauf erhaltet ihr außerdem neue, noch mächtigere Gegenstände. Statt alte zu reparieren, könnt ihr sie auch ersetzen.*

3 NACH DEINEN 2 AKTIONEN GIBST DU DIE WEISSEN WÜRFEL AN DIE PERSON LINKS VON DIR WEITER. SIE IST ALS NÄCHSTE AM ZUG.

V. DER BLOCK-WÜRFEL

Zu Beginn deines Zuges wirfst du die beiden weißen Würfel. Werte dann zuerst den **Block-Würfel** (Farben und ?) aus. In jedem Zug musst du 1 Block, der zum Würfelergebnis passt, aus dem Ressourcen-Würfel abbauen. Wirf diesen Block in die Aufbauhilfe – er gilt als „verbraucht“.



Fürs Abbauen gelten folgende Regeln:

- Der Block muss **„freiliegen“**. Blöcke liegen frei, wenn ihre **Oberseite** und mindestens **zwei weitere** Seiten sichtbar sind. *Im ersten Zug liegen nur die oberen 4 Ecken frei – im Bild oben sind das die blau umrandeten Blöcke.*
- Der Block muss die **gewürfelte Farbe** haben.
- Du musst einen Block dieser Farbe aus der **höchsten Schicht** abbauen, **in der ein solcher freiliegt**. *Gibt es mehrere freiliegende Blöcke der Farbe in der höchsten Schicht, dann wählst du einen davon aus.*

4. Sonderfall „?“: Zeigt der Block-Würfel ein „?“, dann spielt die Farbe keine Rolle. In diesem Fall musst du einen beliebigen freiliegenden Block **aus der höchsten Schicht** wählen und abbauen.

Liegt die gewürfelte Farbe in keiner Schicht frei, dann hast du Glück und musst keinen Block verbrauchen. Beim „?“ hingegen wird immer ein Block verbraucht.

VI. DER MONSTER-WÜRFEL

Werte nach dem Block-Würfel den **Monster-Würfel** (Zahlen 1–3) aus. Dieser Würfel aktiviert die Monster auf dem Spielplan oder bringt neue ins Spiel. Prüfe zuerst, ob sich auf dem Spielplan Monster mit der gewürfelten Augenzahl befinden. Du erkennst diese an der aufgedruckten **Würfelseite oben rechts** auf dem Monster-Aufsteller.



Befinden sich ein oder mehrere Monster mit der gewürfelten Zahl im Spiel? Dann musst du alle diese Monster aktivieren.

Fürs Aktivieren gelten folgende Regeln:

1. Wähle ein Monster nach dem nächsten und aktiviere sie nacheinander. Die Reihenfolge darfst du dabei selbst festlegen.
2. Führe für jedes aktivierte Monster von links nach rechts **alle** Aktionen aus, deren Symbole unterhalb des Monsters aufgedruckt sind. Die meisten Monster bewegen sich auf euch zu und greifen danach an, sofern sie jemanden von euch erreichen können.

Bewegung

Monster können so viele Felder weit ziehen, wie die Zahl vor dem ➡ angibt. Sie bewegen sich dabei stets **orthogonal (waagrecht oder senkrecht) von Feld zu Feld**, nie diagonal. Sie können nicht auf Lava-Felder (markiert mit ☒) ziehen, ignorieren aber alle anderen Hindernisfelder.

Ausnahme: Die fliegenden **Ghasts** und der **Flächenbrand** können über Lava-Felder schweben. Der Lava-farbene ➡ erinnert euch daran.

Jedes Monster „besetzt“ das Feld, auf dem es steht. Andere Monster können **nicht auf oder über besetzte Felder** ziehen. Felder, auf denen sich mindestens eine eurer Spielfiguren befindet, gelten für Monster ebenfalls als besetzt. Monster können nie zu euch auf ein Feld ziehen. Stattdessen greifen sie euch von angrenzenden Feldern aus an.

Zielsuche

Alle Monster suchen stets nach dem **kürzesten Weg**, um jemanden von euch anzugreifen zu können. Sie bewegen sich immer auf die Person zu, die dem Monster am nächsten ist. Zähle dazu die Anzahl Felder zwischen dem Monster und euren Spielfiguren, um den kürzesten Abstand zu ermitteln. **Besteht der kürzeste Abstand zu mehreren Spielfiguren?** Dann darfst du entscheiden, wen das Monster als Ziel auswählt. Bewege das aktivierte Monster über den kürzesten Weg von einem Feld auf das nächste, bis...

- ... es so viele Felder gezogen wurde, wie die Zahl vor ➡ angibt, oder
- ... es in **Angriffsreichweite** zu einer Spielfigur steht.

Dabei kann das Monster natürlich **abbiegen**, um sein Ziel zu erreichen. Denk daran, dass Monster keine Lava-Felder oder besetzte Felder betreten können.


Reichweite

Die meisten Monster bleiben erst stehen und greifen an, sobald sie sich auf einem Feld **orthogonal angrenzend** zu einer Spielfigur befinden. Sie versuchen daher, sich auf ein solches Feld zu bewegen.

Eine **Ausnahme** bilden Monster, die aus über **Distanz** angreifen können (Ghasts, Lohen und der Flächenbrand). Ihr erkennt diese am ☘-Symbol auf ihren Aufstellern bzw. der Endgegner-Tafel. Die Zahl vor ☘ gibt an, über wie viele Felder Abstand euch diese Monster angreifen können. Zählt dazu genau wie bei der Bewegung Feld für Feld (orthogonal). Auch hier ist abbiegen, also „um die Ecke angreifen“, möglich. Gelangt ihr vom Monster bis zu einer Spielfigur, so ist diese in Reichweite. Das Monster bleibt dann sofort stehen und bewegt sich nicht weiter auf euch zu.






Angriff

Befindet sich das aktivierte Monster in Reichweite zu mindestens einer Spielfigur, oder konnte sich durch seine Bewegung in Reichweite begeben? Dann greift es an und fügt Schaden zu. Dabei gilt:

1. Monster fügen **nur einer Person** Schaden zu.
2. Falls mehrere Spielfiguren in Reichweite stehen (weil ihr beispielsweise auf demselben Feld steht), dürft ihr selbst wählen, wer von euch den Schaden erhält.
3. Die Minus-Zahl vor  auf dem Monster gibt an, **wie hoch der Schaden** ist. Wer vom Monster angegriffen wird, muss **entsprechend viele Herzen** von der eigenen Inventar-Tafel entfernen.
4. **Wichtig:** Du **musst** zuerst Herzen von Rüstungsteilen (Gegenstände mit Herzen darauf) nehmen. Erst danach entfernst du Herzen aus deiner Lebensleiste.

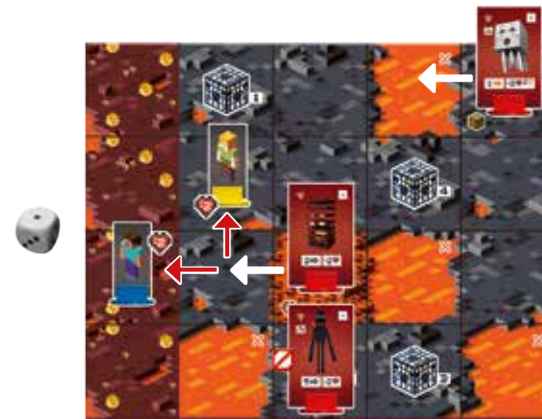
Aktiviere auf die beschriebene Weise ein Monster nach dem nächsten, bis du **alle** mit der gewürfelten Zahl aktiviert hast. Für jedes Monster ermittelst du nacheinander Bewegung, Ziel, Reichweite und Angriff. Dabei kann es durchaus vorkommen, dass eine Person von euch mehrfach angegriffen wird.

Denkt daran: Sobald jemand das letzte Herz abgeben muss, habt ihr das Spiel verloren! *Begeht euch also nicht unnötig in gefährliche Situationen.*

Beispiel 1: Die gewürfelte 3 aktiviert den Ghast, sowie den Magmawürfel. Der Magmawürfel nutzt seine Bewegung (2 ) , um auf Steve zuzugehen, da dieser näher als Alex ist. Nach seinen zwei Schritten steht er angrenzend. Nun greift er an und fügt Steve Schaden zu (-2 ) – Steve muss 2 Herzen abgeben. Der Ghast steht bereits in Angriffs-Reichweite (2 ) zu Alex, bewegt sich also nicht. Er fügt Alex direkt 2 Schaden zu (-2 ) . Der Enderman trägt eine andere Zahl () und wird nicht aktiviert.




Beispiel 2: Die gewürfelte 1 aktiviert alle drei Monster auf dem Plan. Alex & Steve entscheiden sich, zuerst den Enderman zu aktivieren. Dieser kann sich aufgrund der Lava und den besetzten Feldern auf niemanden zubewegen. Dann aktivieren sie den Magmawürfel. Nach einem Schritt steht er bereits angrenzend zu sowohl Alex, als auch Steve. Er greift an – Alex & Steve können nun selbst wählen, wer von ihnen die 2 Schaden erhält, die der Magmawürfel zufügt. Sie können diese jedoch nicht untereinander aufteilen! Zuletzt bewegt sich der Ghast, befindet sich jedoch noch nicht in Reichweite. Sein Angriff verfällt also.



Neue Monster

Befindet sich kein Monster mit der gewürfelten Zahl im Spiel? Dann „spawnt“ (= erscheint) ein neues Monster auf dem Spielplan.

Nimm das **vorderste Monster** aus der Warteschlange und stelle es auf ein **freies**, nicht besetztes Spielplanfeld mit Spawner (). Falls es mehrere freie Felder gibt, musst du das Feld wählen, das **deiner Spielfigur am nächsten** ist.

Gibt es nirgendwo freie Spawner-Felder? Dann habt ihr Glück gehabt und es erscheint kein neues Monster. Die Warteschlange bleibt in diesem Fall unverändert.

Wichtig: Das neu gespawnte Monster wird **nicht** aktiviert. In jedem Zug werden ausschließlich entweder Monster aktiviert, oder es wird ein neues aufgestellt, aber niemals beides.

Beispiel 3: Alex würfelt eine 2. Auf dem Spielplan befindet sich kein Monster mit der gewürfelten Augenzahl. Also nimmt Alex das vorderste Monster aus der Warteschlange und platziert es auf dem freien Spawner-Feld, das ihrer Figur am nächsten ist. Sonst geschieht nichts.



VII. DEINE AKTIONEN

Nachdem du gewürfelt und ausgewertet hast, darfst du selbst agieren. Lege die beiden weißen Würfel zunächst auf die linken beiden Würfel-Felder in deinem Inventar.

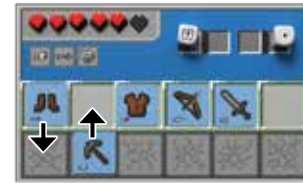
Nun darfst du **genau 2 beliebige Aktionen** ausführen. Dazu benutzt du entweder deine Gegenstände, oder kannst aus drei schwächeren Basisaktionen wählen.

Da die Aktionen oft aus mehreren Teilen bestehen, helfen dir die weißen Würfel, in deinem Zug den **Überblick zu wahren**: Schiebe einen der beiden Würfel vom linken Feld auf das rechte, bevor du die erste Aktion wählst. Dann führst du die Aktion komplett aus. Anschließend schiebst du den zweiten Würfel nach rechts und führst deine zweite Aktion aus.



Gegenstände

Deine Gegenstände erlauben dir, starke Aktionen auszuführen. Jeden Gegenstand kannst du jedoch nur 1x benutzen, bevor er beschädigt wird. Das zeigst du an, indem du den Gegenstand **in die untere Reihe deines Inventars schiebst**. Gegenstände, die in der unteren Reihe liegen, kannst du nicht nutzen, um Aktionen auszuführen. Du musst diese zunächst reparieren – erst dann darfst du sie zurück in die obere, „verfügbare“ Reihe schieben. Wie du Gegenstände reparieren kannst, wird später erklärt.



Im Spielverlauf erhältst du immer wieder **einen neuen Gegenstand**, beispielsweise wenn du ein Monster besiegst, einen gelben Block abbaust oder eine Schatztruhe öffnest. In jedem Fall gehst du dabei wie folgt vor:

1. Ziehe die **obersten 2 Plättchen** vom Gegenstand-Stapel und decke diese auf. **Wähle 1**, das du behalten willst. Das andere wirfst du offen neben dem Stapel ab.
2. Lege den neuen Gegenstand in die obere Reihe einer **freien Spalte** deines Inventars. Du kannst **maximal 6 Gegenstände** gleichzeitig besitzen!
3. Hast du bereits 6 Gegenstände, so kannst du einen alten **ersetzen**. Wähle einen beliebigen deiner alten Gegenstände und wirf das Plättchen ab. Platziere den neuen Gegenstand in der „**verfügbaren**“ **oberen Reihe** derselben Spalte. Falls du lieber deine bisherigen Gegenstände behalten möchtest, darfst du auch den neuen abwerfen.

Wichtig:

- Du kannst Gegenstände beliebig ersetzen. Du musst also nicht ein Schwert gegen ein neues austauschen! Es ist erlaubt, z.B. auch mehrere Schwerter, oder gar keines, zu besitzen. *Besonders clever ist der zweite Fall aber vermutlich nicht...*
- Lege den **neuen Gegenstand** immer in die obere, **aktive Reihe**, selbst wenn du einen beschädigten ersetzt!
- Falls du einen farbigen Start-Gegenstand ersetzt, dann lege ihn in die Schachtel zurück, statt auf den Ablagestapel. Denn falls der Gegenstand-Stapel im Spielverlauf leer wird, mischt ihr die Ablage zu einem neuen – und dabei werden eure schwachen Start-Gegenstände **nicht** mit eingemischt.

Stiefel: Bewegen



Mit Stiefeln kannst du dich auf dem Spielplan bewegen. Die Zahl vor gibt dabei genau wie bei Monstern an, wie viele Felder weit du deine Spielfigur in der Aktion ziehen darfst. **Weniger** Felder zu ziehen ist **erlaubt**.

Du kannst dich nur orthogonal bewegen, nie diagonal. Felder, auf denen ein Monster steht, sowie Lava-Felder (markiert mit) kannst du **nicht** betreten und auch nicht über diese hinweg ziehen.

Felder, auf denen andere Spielfiguren stehen, kannst du hingegen ganz normal betreten.

Tipp: Es kann oft sogar hilfreich sein, wenn ihr euch auf einem Feld versammelt. Bei Angriffen benachbarter Monster könnt ihr dann nämlich stets entscheiden, wer von euch angegriffen wird.

Besondere Spielfelder

HINDERNISSE

- **Lava-Felder** (markiert mit) kannst du niemals betreten.
- **Magma-Felder** (markiert mit) kannst du zwar betreten, dabei erhältst du jedoch sofort 1 Schaden. **Wichtig:** Bleibst du auf dem Feld stehen oder verlässt es, geschieht weiter nichts. Den Schaden erhältst du nur **genau einmal beim Betreten** oder darüber hinwegziehen.
- **Seelensand-Felder** (markiert mit) kannst du nur betreten, indem du für jedes Feld 2 „Bewegungsschritte“ aufwendest.

Beispiel: Alex nutzt ihre Diamant-Stiefel, um sich zu bewegen. Zuerst zieht sie auf das Magma-Feld (1 Schritt). Beim Betreten erhält sie 1 Schaden. Dann bewegt sie sich auf das Feld, auf dem Steve steht (1 Schritt). Anschließend zieht sie nach oben auf das Seelensand-Feld (2 Schritte). Damit hat sie die 4 Schritte der Diamant-Stiefel aufgebraucht.



NETHERIT-STIEFEL erlauben dir, in deiner Bewegung Magma- und Seelensand-Felder wie normale Felder zu betreten. Du nimmst keinen Schaden und musst nur 1 Bewegungspunkt pro Feld aufwenden. Du kannst aber weiterhin **nicht** auf Lava ziehen.



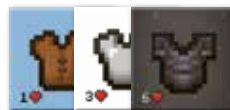
SCHATZKISTEN



Stehst du am **Ende deiner Bewegungs-Aktion** auf einem Feld, auf dem ein **Kisten-Marker** liegt, dann darfst du diese Kiste öffnen. Entferne den Marker vom Spielplan und lege ihn zurück in den Vorrat.

Dann erhaltet ihr **alle** sofort einen neuen Gegenstand. Ihr zieht **je 2 Gegenstand-Plättchen** vom Vorratsstapel. Schaut euch eure zwei Gegenstände an und entscheidet euch für **einen** davon, den ihr **behalten** wollt. Den anderen werft ihr ab. Legt euren neuen Gegenstand wie gewohnt in die obere Reihe eures Inventars. Falls ihr bereits 6 habt, müsst ihr wie zuvor beschrieben einen anderen Gegenstand abwerfen.

Rüstungen: Zusätzliche Lebenspunkte



Rüstungen sind „**passive Gegenstände**“, mit denen du **keine Aktion** ausführen kannst. Sie liefern dir zusätzliche Lebenspunkte, um Schaden besser zu überstehen.

Die Zahl vor zeigt an, wie viele Herz-Marker auf der Rüstung platziert werden können. Erhältst du im Spielverlauf eine neue Rüstung, so legst du diese wie üblich in die obere, verfügbare Reihe deiner Gegenstände. Platziere dann sofort die **maximale Anzahl** Herzen auf dem Plättchen.

Wenn du Schaden erhältst (egal ob von Monstern oder Magma-Feldern), **musst** du immer zuerst Herzen von deinen Rüstungen entfernen, bevor du welche aus deiner Lebensleiste entfernst. Hast du mehrere Rüstungen, kannst du die Herzen nach Belieben aufteilen.

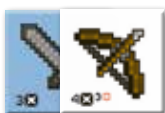
Sobald sich keine Herzen mehr auf einer Rüstung befinden, gilt diese als beschädigt. Schiebe sie in die untere Reihe. Wenn du sie reparierst, darfst du sie genau wie deine übrigen Gegenstände wieder nach oben schieben. Dabei füllst du sie wieder mit der **maximalen Anzahl** Herzen auf.

Du kannst sogar Rüstungen reparieren, die noch nicht vollständig beschädigt sind. Reparierst du eine Rüstung, die noch in der oberen Reihe liegt, aber nicht mehr die maximale Zahl Herzen hat, so füllst du diese ebenfalls wieder auf.

HOSEN sind eine besondere **Kombination** aus **Stiefeln** und **Rüstung**. Wenn ihr eine Hose erhaltet, müsst ihr euch entscheiden, für welche der beiden Funktionen ihr sie verwenden wollt. Platziert das Plättchen so ausgerichtet in eurem Inventar, dass das gewählte Symbol (➡ oder ❤️) zu euch zeigt. Wählt ihr ❤️, dann legt die entsprechende Anzahl Herzen darauf. **Wichtig:** Immer wenn ihr eine Hose repariert, dürft ihr erneut entscheiden und das Plättchen drehen, falls ihr die Funktion wechseln wollt.



Schwerter und Bögen: Monster bekämpfen

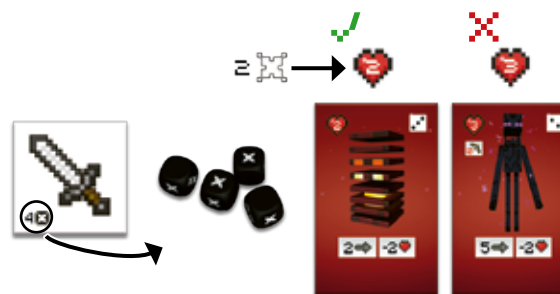


Mit Schwertern und Bögen kannst du gegen Monster kämpfen. Die Zahl vor ❌ ist die Anzahl schwarzer Kampfwürfel, die du werfen darfst, um einem Monster Schaden zuzufügen.

Genau wie bei Monstern gilt auch für dich, dass du in **Angriffsreichweite** zu deinem Ziel stehen musst:

- Mit einem **Schwert** kannst du nur ein Monster angreifen, das auf einem Feld **angrenzend** zu deiner Spielfigur steht.
 - Mit einem **Bogen** kannst du auch aus der Distanz angreifen. Die **Reichweite** kannst du an der Zahl vor ❌ ablesen (üblicherweise 3 Felder). Zähle dafür genau wie bei der Bewegung die Anzahl der Felder, beginnend neben deiner Spielfigur, bis zum Monster. Auch du kannst beim Zählen abbiegen, also „um die Ecke schießen“.
1. Wähle zunächst das Monster, das du angreifen möchtest und schiebe die Waffe, die du dafür einsetzt, in die untere Reihe deines Inventars.
 2. Dann wirfst du so viele **schwarze Kampfwürfel**, wie die Zahl vor ❌ auf deiner Waffe angibt. Zähle die Anzahl an gewürfelten Treffern (= ❌) zusammen.

Um ein Monster zu besiegen, musst du mindestens so viele Treffer würfeln, wie das Monster Lebenspunkte hat (Zahl im ❤️ auf dem Monster-Aufsteller).



Falls du weniger Treffer würfelst, hast du leider Pech gehabt. Das Monster bleibt auf dem Spielplan stehen und deine Waffe ist beschädigt. Du erhältst jedoch keine weitere Strafe und keinen Schaden. *In einer späteren Aktion kannst du es erneut versuchen...*

Falls du genauso viele oder mehr Treffer gewürfelt hast, dann hast du das Monster besiegt! Nimm den Monster-Aufsteller vom Spielplan und reihe ihn hinten in die Warteschlange ein. Zur **Belohnung** erhältst du sofort **einen neuen Gegenstand**. Ziehe wie üblich 2 Plättchen vom Stapel und behalte 1.

Wichtig:


- Monster „speichern“ keinen Schaden. Wenn du ein Monster nicht innerhalb **einer Aktion** besiegst, kannst du es in einer späteren erneut versuchen. Die einzige Ausnahme hierzu bildet euer Endgegner (mehr Infos auf Seite 15).
- Manche Monster sind **immun gegen bestimmte Angriffe**. Die fliegenden Ghosts kannst du nicht mit Schwertern angreifen (❌). Endermen hingegen kannst du nicht mit Bögen angreifen (❌).



Nutzt du ein **NETHERIT-SCHWERT**, so darfst du im Kampf eine beliebige Anzahl Würfel **einmal** neu würfeln. Wirf zuerst alle 6 Kampfwürfel. Entscheide danach, ob du eine beliebige Anzahl davon erneut werfen möchtest, um hoffentlich bessere Ergebnisse zu erzielen. Falls ja, zählst du erst nach dem zweiten Wurf alle nun sichtbaren Treffer.

Verzauberungen: Gegenstände verbessern



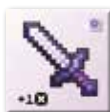
Plättchen mit  sind sogenannte **Verzauberungen**. Deckst du eine Verzauberung auf, so darfst du diese nur behalten, wenn du einen **Gegenstand dieser Art** besitzt, den du verzaubern kannst. Falls ja, wähle einen entsprechenden Gegenstand aus. Lege das Verzauberungs-Plättchen **leicht versetzt auf den gewählten Gegenstand**, sodass die Symbole deines Gegenstands darunter noch

sehen kannst.

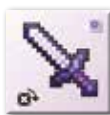
Die Aktion deines Gegenstandes wird ab sofort durch die Verzauberung verstärkt. Nutzt oder reparierst du den Gegenstand, dann verschiebst du alle darauf liegenden Verzauberungen stets mit.

Wichtig: Legst du eine Verzauberung auf einen beschädigten Gegenstand, so wird dieser **sofort repariert**. Schiebe ihn in die obere Reihe deines Inventars.

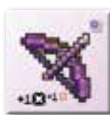
DIE VERZAUBERUNGEN



Diese Verzauberung musst du auf ein Schwert legen (egal welches). Immer wenn du mit diesem Schwert angreiffst, wirf 1 zusätzlichen Kampfwürfel. Verzauberst du ein Netherit-Schwert, wirf alle 6 Würfel und danach einen erneut, der als 7. Würfel gilt.



Auch diese Verzauberung musst du auf ein Schwert legen (egal welches). Immer wenn du mit diesem Schwert angreiffst, darfst du beliebige Anzahl Kampfwürfel **einmal** neu würfeln. Zähle genau wie beim Netherit-Schwert erst am Schluss alle sichtbaren Treffer. Verzauberst du ein Netherit-Schwert, so darfst du insgesamt bis zu zwei Mal nachwürfeln.



Diese Verzauberung musst du auf einen Bogen legen. Immer wenn du mit diesem Bogen angreiffst, wirf 1 zusätzlichen Kampfwürfel. Außerdem erhöht sich die Reichweite des Bogens um 1 Feld.




Diese Verzauberung musst du auf Stiefel legen (egal welche). Immer wenn du dich mit diesen Stiefeln bewegst, darfst du bis zu 2 zusätzliche Schritte weit laufen.



Auch diese Verzauberung musst du auf Stiefel legen (egal welche). Dann erlauben sie dir, in deiner Bewegung Magma- und Seelensand-Felder wie normale Felder zu betreten. Du nimmst keinen Schaden und musst nur 1 Bewegungspunkt pro Feld aufwenden. Du kannst aber weiterhin **nicht** auf Lava ziehen.

Spitzhacken: Blöcke abbauen



Mit Spitzhacken kannst du Blöcke vom Ressourcen-Würfel abbauen. Die Zahl vor  zeigt, wie viele Blöcke du nacheinander nehmen darfst. **Weniger** Blöcke zu nehmen ist **erlaubt**.

Anders als beim Block-Würfel, gilt für dich hierbei nur eine Regel: Du kannst ebenfalls nur „freiliegende“ Blöcke abbauen, bei denen die **Oberseite** und **mindestens zwei weitere** Seiten sichtbar sind.

Aus welchen Schichten und welche Farben du abbaust, ist hingegen dir überlassen.

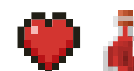
Lege die abgebauten Blöcke zunächst neben den Stapel. Anschließend musst du sie **sofort einsetzen**. Du kannst Blöcke **nicht** für spätere Züge aufsparen oder **einlagern**!

Möglichkeit 1 um Blöcke einzusetzen: Farb-Funktionen

Jeder Block-Farbe ist eine Funktion zugeordnet. Wenn du Blöcke abbaust, ist eine Möglichkeit, diese sofort für ihre **jeweilige Farb-Funktion** zu nutzen. Nachdem du die Funktion ausgeführt hast, ist der Block **verbraucht** – wirf ihn in die Aufbauhilfe.

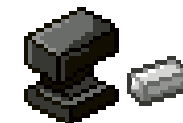
ROTE BLÖCKE: HEILUNG

Wenn du einen roten Block nutzt, wählst du zunächst eine Person als Ziel aus – dich selbst, oder jemand anderen. Die gewählte Person **füllt** sofort **alle Herzen ihrer Lebensleiste** auf. Rüstungen werden dabei nicht aufgefüllt, diese müssen repariert werden.



GRAUE BLÖCKE: REPARIEREN

Wenn du einen grauen Block nutzt, wählst du zunächst eine Person als Ziel aus – dich selbst, oder jemand anderen. Die gewählte Person **repariert** sofort **alle eigenen Gegenstände**. Dazu schiebst sie alle Plättchen aus der unteren Inventar-Reihe zurück in die obere und füllt die Herzen auf allen eigenen Rüstungen wieder auf.



GELBE BLÖCKE: NEUE GEGENSTÄNDE

Wenn du einen gelben Block nutzt, wählst du zunächst eine Person als Ziel aus – dich selbst, oder jemand anderen. Die gewählte Person **erhält** sofort **einen neuen Gegenstand**. Wie üblich gilt dabei: Zwei Plättchen vom Stapel ziehen, eines behalten, das andere abwerfen.



SCHWARZE BLÖCKE: NETHERIT-GEGENSTÄNDE

Wenn du einen schwarzen Block nutzt, wählst du 1 der im Vorrat ausliegenden Netherit-Gegenstände (zu Beginn 8 Stück). Du **erhältst** diesen Gegenstand jedoch **nicht** sofort.



Stattdessen ziehst du verdeckt die obersten 5 Plättchen vom Gegenstand-Stapel und mischst sie zusammen mit dem gewählten Netherit-Gegenstand. Anschließend legst du die 6 Plättchen verdeckt oben auf den Stapel.

Wer den Netherit-Gegenstand in einer späteren Aktion aufdeckt, kann wie üblich entscheiden, ihn zu behalten und das andere Plättchen abzuwerfen. Falls ihr ihn beim Aufdecken nicht wählt, legt ihr das Plättchen ganz regulär auf den Ablagestapel. Wird dieser nachgemischt, so bleibt der Netherit-Gegenstand im Spiel – ihr müsst ihn nicht erneut mit einem schwarzen Block „freischalten“.

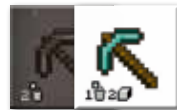
Unterschätzt die mächtigen Netherit-Gegenstände nicht! Da ihr diese in die obersten 5 Plättchen des Stapels mischt, werdet ihr ihn spätestens beim dritten Mal „Gegenstände erhalten“ ziehen.


BRAUNE BLÖCKE: FELD ÜBERDECKEN

Diese besonderen Blöcke wirfst du beim Nutzen nicht in die Aufbauhilfe, sondern **platzierst sie auf dem Spielplan**. Wähle zunächst ein beliebiges, freies Hindernisfeld (Lava, Magma oder Seelensand), auf dem sich weder Monster, noch Spielfiguren befinden. Platziere den Block mittig auf dem Hindernisfeld – damit verliert dieses seine Besonderheit. Ab sofort kann es wie jedes andere Feld betreten werden, fügt keinen Schaden zu und verlangt nur einen Bewegungsschritt.



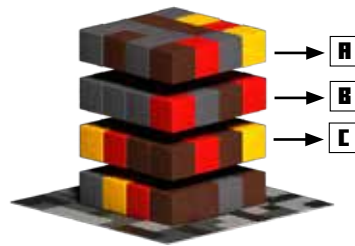
Achtung: Überdeckst du ein Lava-Feld, können auch Monster ab sofort darauf ziehen, wenn dies der kürzeste Weg für sie ist. Stellt Monster-Aufsteller und eure Spielfiguren so gut wie möglich auf den Holzwürfel, wenn sie sich auf das Feld bewegen.



Mit den **BESONDEREN SPITZHACKEN** aus **NETHERIT** und **DIAMANT** kannst du **verbrauchte Blöcke** wiederverwerten. Nutzt du eine davon, um Blöcke abzubauen, dann greife in die Aufbauhilfe, in der die verbrauchten Blöcke gesammelt werden und nimm – ohne hinzusehen! – die Anzahl Blöcke, die vor  angegeben ist. Die Diamant-Spitzhacke erlaubt dir, anschließend noch bis zu 2 Blöcke vom Stapel zu nehmen. Alle genommenen Blöcke musst du sofort wieder einsetzen – entweder für ihre Funktion, oder die Piglin-Aufgaben.

Möglichkeit 2 um Blöcke einzusetzen: Piglin-Aufgaben

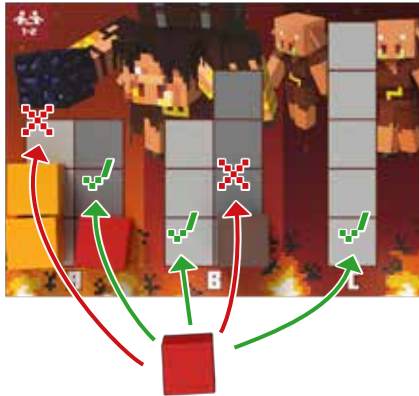
Ihr benötigt Obsidian, um aus dem Nether zu fliehen und das Spiel zu gewinnen. Die Piglins bieten diesen zum Tausch an – verlangen jedoch, dass ihr ihnen im Gegenzug beim Abbauen der Ressourcen helft. Dafür stellen sie euch genau drei Aufgaben. Für jede müsst ihr eine bestimmte Menge an Blöcken liefern.



Auf der **Piglin-Tafel** sind die **3 Aufgaben** angegeben: **A**, **B** und **C**. Ihr müsst diese Aufgaben rechtzeitig erfüllen: Sobald die **oberste Schicht** des Stapels abgetragen ist, müsst ihr alle Blöcke, die für **Aufgabe A** verlangt werden, auf die Piglin-Tafel gelegt haben. **Ansonsten habt ihr das**

Spiel verloren. Dasselbe gilt für die zweite Schicht und Aufgabe B, sowie die dritte Schicht und Aufgabe C.

Immer, wenn du Blöcke abbaust, kannst du sie – **anstatt ihre Funktion zu nutzen!** – auf die Piglin-Tafel legen. Du kannst die Blöcke grundsätzlich an jede Stelle legen, also z.B. auch bereits mit Aufgabe C beginnen, bevor A oder B fertiggestellt, oder sogar angefangen sind.



DIE EINZIGE REGEL:

Jede Spalte auf der Tafel darf nur mit Blöcken einer Farbe befüllt werden. Welche das ist, wählt ihr dabei selbst aus. Der erste Block, den ihr in einer Spalte platziert, legt fest, welche Farbe die übrigen Blöcke haben müssen.

Vorder- und Rückseite der Piglin-Tafel zeigen minimal unterschiedliche Aufgaben, funktionieren aber gleich. Da „Minecraft: Portal Dash“ mit weniger spielenden Personen einfacher zu gewinnen ist, verlangen die Piglins zum Ausgleich mehr Blöcke.

Basisaktionen

Statt einen deiner Gegenstände zu benutzen und zu beschädigen, kannst du in deinem Zug auch eine der folgenden Basisaktionen ausführen. Es ist erlaubt, in einem Zug auch zweimal dieselbe Basisaktion auszuführen.



Basisaktion 1: Baue 1 Block vom Ressourcen-Stapel ab. Befolge dabei die oben beschriebenen Regeln und setze den Block wie üblich sofort ein.



Basisaktion 2: Bewege deine Spielfigur **1 Schritt**. Auch hier gelten die zuvor beschriebenen Regeln. Beachte, dass du mit nur 1 Schritt nicht auf Seelensand-Felder ziehen kannst.



Basisaktion 3: Repariere 1 deiner Gegenstände. Im Gegensatz zu den grauen Blöcken kannst du hiermit nur einen eigenen Gegenstand reparieren. Schiebe **genau einen** beliebigen beschädigten Gegenstand zurück in die obere Reihe deines Inventars oder fülle eine Rüstung auf. Ist dies deine erste Aktion, so darfst du den reparierten Gegenstand in deiner zweiten Aktion bereits wieder benutzen.


VIII. ZUGENDE

Nachdem du 2 Aktionen ausgeführt hast, gibst du die beiden weißen Würfel an die Person links von dir weiter. Bevor diese ihren Zug beginnt, prüft ihr zunächst, ob ihr ein weiteres Spielplan-Teil aufdecken könnt:

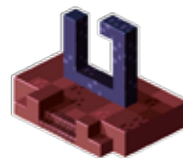
SPIELPLAN-TEIL AUFDECKEN

Befindet sich eine eurer Spielfiguren auf einem Feld angrenzend zu einem verdeckten Spielplan-Teil? Dann dürft ihr gemeinsam entscheiden, ob ihr dieses Teil **zwischen den Zügen** aufdecken wollt. *Das solltet ihr euch gut überlegen: Denn in den unerforschten Teilen des Nether lauern weitere Monster!*

Wenn ihr das nächste Teil der Strecke aufdecken wollt, dann führt folgende Schritte aus:

1. Dreht das verdeckte Teil so um, dass die Ausrichtung der Landschaft erhalten bleibt.
2. Platziert einen **Kisten-Marker** aus dem Vorrat auf das Kisten-Feld () des aufgedeckten Teils.
3. Befüllt nacheinander **alle Spawner-Felder des aufgedeckten Teils** mit Monstern aus der Warteschlange. Stellt dazu jeweils das vorderste Monster auf die Spawner in der Reihenfolge ihrer Zahlen.

PORTALSTREIFEN AUFDECKEN



Um den Portalstreifen aufzudecken, verfährt ihr auf dieselbe Weise. Hier gilt jedoch eine **Sonderregel**: Ihr dürft den Streifen **erst dann aufdecken**, wenn ihr **alle 3 Piglin-Aufgaben erfüllt** habt. *Die Piglins auf der Rückseite des Streifens erinnern euch daran.*

Stellt nach dem Aufdecken sofort den Endgegner-Aufsteller auf das Feld mit dem Portal.

Egal ob ihr ein Plan-Teil aufgedeckt habt oder nicht, ist nun die nächste Person an der Reihe. Du beginnst deinen Zug wie üblich, indem du die weißen Würfel wirfst und auswertest. *Dabei könnten natürlich neu aufgestellte Monster aktiviert werden...*

Anschließend führst du 2 Aktionen aus, gibst danach die weißen Würfel weiter, usw.

Ihr führt reihum so lange Züge aus, bis einer der Fälle eintritt, die unter „Spielziel“ auf Seite 6 beschrieben sind. Ist dies der Fall, dann endet das Spiel sofort.

Zur Erinnerung: Ihr verliert, wenn ihr Piglin-Aufgaben nicht rechtzeitig erfüllt, der Ressourcen-Würfel komplett aufgebraucht ist, oder eine Person das letzte Herz ihrer Lebensleiste abgeben muss. Ihr gewinnt, wenn ihr alle Aufgaben erfüllt habt, den Portalstreifen aufdeckt und euer Endgegner-Monster bezwingt.

IX. ENDEGEGNER

Habt ihr den Portalstreifen aufgedeckt und den Endgegner aufgestellt, dann müsst ihr ihn besiegen, um das Spiel zu gewinnen. Greift ihn dazu genauso an, wie jedes andere Monster. Da der Endgegner über sehr viele Lebenspunkte verfügt (siehe Endgegner-Tafel), müsst ihr ihn jedoch **nicht** mit einer Aktion besiegen. Immer wenn ihr ihm Schaden zufügt, schiebt ihr den Herz-Marker auf der Endgegner-Tafel um die entsprechende Anzahl nach unten.

Sobald ihr das Herz von der Tafel schiebt, also die **Lebenspunkte des Endgegners auf „0“** fallen, hindert euch nichts mehr an eurer Flucht aus dem Nether. Ihr habt das Spiel dann **sofort gewonnen!**

Wichtig: Solange der Endgegner noch lebt, wird er in **jedem Zug** vom Monster-Würfel **aktiviert**, da er alle Zahlen trägt. Falls es noch andere Monster der gewürfelten Zahl gibt, werden diese natürlich auch weiterhin aktiviert. Es spawnen jedoch keine neuen Monster mehr.

Der Endgegner greift je nach gewürfelter Zahl auf unterschiedliche Weisen an. Folgt dazu den jeweiligen Symbole auf der Endgegner-Tafel oder schlagt im Monster-Glossar auf Seite 17 nach.



X. WEITERE LEVEL

Habt ihr die Partie gewonnen, dann könnt ihr euch beim nächsten Mal an einen schwierigeren Level wagen. Die Spielregeln bleiben dabei identisch. Lediglich der Aufbau und das verwendete Spielmaterial ändert sich wie folgt:

Level 2 	Mischt die 3 Hoglins unter die übrigen Monster in die Schlange. Verwendet den Uralten Hoglin anstelle des Flächenbrands als Endgegner und dreht seine Endgegner-Tafel auf die einfache Seite. Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.
Level 3 	Mischt die 3 Hoglins und die 3 Lohen unter die übrigen Monster in die Schlange. Ihr könnt selbst wählen, welchen der beiden Endgegner ihr verwenden wollt – dreht dessen Endgegner-Tafel auf die einfache Seite. Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert.
Level 4 	Verlängert die Strecke um ein drittes Spielplan-Teil und beachtet dessen Ausrichtung. Verwendet den Flächenbrand als Endgegner und dreht ihn auf die schwierige Seite. Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert, es sind also nur Magmawürfel, Ghosts und Endermen im Spiel.
Level 5 	Mischt alle zusätzlichen Monsterarten (Hoglins, Lohen und Witherskelette) unter die Schlange. Verwendet den Uralten Hoglin als Endgegner und dreht seine Tafel auf die schwierige Seite. Der restliche Spielaufbau bleibt unverändert, die Strecke besteht also nur aus 2 Spielplan-Teilen.

Die Nummer eines Levels (= Schwierigkeit) setzt sich aus dem verwendeten Material zusammen. Ihr könnt das Spiel noch abwechslungsreicher und schwieriger machen, indem ihr eure eigenen Level zusammenstellt. Das funktioniert so:

- **Spielplan-Strecke:** Nutzt mindestens 2 Spielplan-Teile, sowie Startstreifen und Portalstreifen (= Level 0). Jedes Spielplan-Teil, mit dem ihr die Strecke verlängert, erhöht den Level um 2.
- **Monster-Arten:** Die Magmawürfel, Ghosts und Endermen sind immer im Spiel (= Level 0). Jede weitere Monster-Art (Hoglin, Lohen, Witherskelette), die ihr hinzufügt, erhöht den Level um je 1.

- **Endgegner:** Der Flächenbrand und der Uralte Hoglin sind ähnlich stark. Nutzt in jeder Partie einen davon, der euer Portal bewacht. Auf der einfachen Seite erhöht er den Level um 1. Dreht ihr einen Endgegner auf die schwierige Seite, dann erhöht er den Level sogar um 2.

Beispiele: Eine Partie mit 3 Spielplan-Teilen (+2), Hoglins und Lohen (+2), sowie dem schwierigen Flächenbrand (+2) entspricht dem Schwierigkeits-Level 6. Genauso entsprechen aber auch 4 Spielplan-Teile (+4), nur Hoglins (+1) und ein einfacher Endgegner (+1) dem Level 6.

Natürlich dürft ihr diese Regeln auch brechen, um aberwitzige und unmögliche Szenarien zu erschaffen. Wie wäre es beispielsweise mit anderen Start-Gegenständen, einer Partie ohne Magmawürfel oder beiden Endgegnern im Spiel? Tobt euch aus und teilt eure besten Ideen mit euren Freunden!

XI. MONSTER-GLOSSAR

Magmawürfel



Diese schwachen Monster besitzen 2 Lebenspunkte. Werden sie aktiviert, bewegen sie sich bis zu 2 Felder weit und fügen einer angrenzenden Person 2 Schaden zu.

Ghasts



Die fliegenden Ghasts besitzen 2 Lebenspunkte. Werden sie aktiviert, bewegen sie sich 1 Feld und können dabei sogar auf Lava-Felder ziehen. Stehen sie in Reichweite (2 Felder) zu einer Person, so fügen sie dieser 2 Schaden zu.



Wichtig: Ghasts könnt ihr nicht mit Schwertern angreifen, da sie hoch oben durch die Luft schweben!

Endermen



Die großen Endermen besitzen 3 Lebenspunkte. Werden sie aktiviert, bewegen sie sich bis zu 5 Felder weit und fügen einer angrenzenden Person 2 Schaden zu.



Wichtig: Endermen könnt ihr nicht mit Bögen angreifen, da sie Pfeilen einfach ausweichen!

Hoglins



Die zähen Hoglins besitzen 4 Lebenspunkte. Werden sie aktiviert, bewegen sie sich bis zu 3 Felder weit und fügen einer angrenzenden Person 2 Schaden zu. Falls sie Schaden zufügen, dann „**schubsen**“ sie diese Person zusätzlich auf ein freies, angrenzendes Feld. Ihr wählt dabei aus, auf welches Feld die Spielfigur versetzt wird. Handelt es sich um ein Magma-Feld, so erhält die Person einen weiteren Schaden. Gibt es kein freies Feld (weil alle angrenzenden von Monstern besetzt oder Lava-Felder sind), so bleibt die Spielfigur stehen.

Lohen



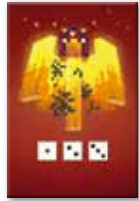
Die flammenden Lohen besitzen 4 Lebenspunkte und können sich in diesem Spiel nicht bewegen. Werden sie aktiviert, dann greifen sie nur an und fügen **allen Personen**, deren Spielfiguren sich in Reichweite (2 Felder) befinden, 2 Schaden zu. *In ihrer Nähe solltet ihr es vermeiden, euch auf einem Feld zu gruppieren! Sprintet ihr jedoch flink genug an ihnen vorbei, dann sind sie keine Gefahr.*

Witherskelette



Die finsternen Witherskelette besitzen 4 Lebenspunkte. Werden sie aktiviert, bewegen sie sich bis zu 2 Felder weit und fügen einer angrenzenden Person 2 Schaden zu. Zusätzlich beschädigen sie einen Gegenstand der Person, die sie angegriffen haben! Wird du Ziel eines Witherskelett-Angriffs, so musst du 1 deiner verfügbaren Gegenstände in die untere Reihe deines Inventars schieben. Dabei verfällt dessen Aktion. Verschiebst du ein Rüstungsteil, dann entferne sofort alle Herzen davon. Sind alle deine Gegenstände bereits beschädigt, dann geschieht nichts weiter.

Endgegner: Flächenbrand



Dieses hitzköpfige Wesen kann über Lava schweben und greift euch aus der Entfernung an. Je nach gewürfelter Zahl nutzt es die folgenden Angriffe:

✂ EINFACHE SEITE €20 LEBENSPUNKTE€:

- ☐ Der Flächenbrand bewegt sich bis zu 2 Felder weit auf euch zu und kann dabei sogar auf Lava-Felder ziehen. Anschließend fügt er einer Person in Reichweite (3 Felder) genau **1 Schaden** zu.
- ☐ Er bewegt sich bis zu 2 Felder weit und kann dabei sogar auf Lava-Felder ziehen. Anschließend fügt er einer Person in Reichweite (3 Felder) genau **2 Schaden** zu.
- ☐ Er bewegt sich bis zu 2 Felder weit und kann dabei sogar auf Lava-Felder ziehen. Anschließend fügt er einer Person in Reichweite (3 Felder) genau **3 Schaden** zu.

✂✂ SCHWIERIGE SEITE €25 LEBENSPUNKTE€:

- ☐ Der Flächenbrand bewegt sich bis zu 2 Felder weit auf euch zu und kann dabei sogar auf Lava-Felder ziehen. Anschließend fügt er **allen Personen in Reichweite** (3 Felder) genau 1 Schaden zu.
- ☐ Er bewegt sich bis zu 2 Felder weit und kann dabei sogar auf Lava-Felder ziehen. Anschließend fügt er einer Person in Reichweite (3 Felder) genau 2 Schaden zu. Wirst du Ziel dieses Angriffs, **beschädigt** er außerdem 1 deiner verfügbaren Gegenstände. Schiebe 1 Gegenstand in die untere Reihe deines Inventars. Dessen Aktion verfällt dabei. Verschiebst du ein Rüstungsteil, dann entferne sofort alle Herzen davon. Sind alle deine Gegenstände bereits beschädigt, dann geschieht nichts weiter.
- ☐ Der Flächenbrand bewegt sich bis zu 2 Felder weit und kann dabei sogar auf Lava-Felder ziehen. Anschließend fügt er einer Person in Reichweite 3 genau 3 Schaden zu. Zusätzlich müsst ihr **1 beliebigen Block** aus der obersten Schicht des Ressourcen-Würfels **verbrauchen**. Verfährt dabei genauso, als ob der Block-Würfel [?] zeigt.

Endgegner: Uralter Hoglin



Dieses gewaltige Monster stürmt auf euch zu und greift mit großer Kraft an. Je nach gewürfelter Zahl nutzt es die folgenden Angriffe:

✂ EINFACHE SEITE €20 LEBENSPUNKTE€:

- ☐ Der Uralte Hoglin bewegt sich bis zu 3 Felder weit auf euch zu. Anschließend fügt er einer angrenzenden Person **2 Schaden** zu.
- ☐ Er bewegt sich bis zu 3 Felder weit auf euch zu. Anschließend fügt er einer angrenzenden Person **3 Schaden** zu.
- ☐ Er bewegt sich bis zu 3 Felder weit auf euch zu. Anschließend fügt er einer angrenzenden Person **4 Schaden** zu.

✂✂ SCHWIERIGE SEITE €25 LEBENSPUNKTE€:

- ☐ Der Uralte Hoglin bewegt sich bis zu 3 Felder weit auf euch zu. Anschließend fügt er einer angrenzenden Person 2 Schaden zu. Dieser besondere Angriff kann **nicht von Rüstung abgewehrt** werden! Wirst du getroffen, musst du die 2 Herzen direkt aus deiner Lebensleiste entfernen, selbst wenn du noch Herzen auf Rüstungen hast.
- ☐ Der Uralte Hoglin bewegt sich bis zu 3 Felder weit. Anschließend fügt er einer angrenzenden Person 3 Schaden zu. Dabei „**schubst**“ er sein Ziel zusätzlich auf ein freies, angrenzendes Feld. Ihr wählt dabei aus, auf welches Feld die Spielfigur versetzt wird. Handelt es sich um ein Magma-Feld, so erhält die Person einen weiteren Schaden. Gibt es kein freies Feld (weil alle angrenzenden von Monstern besetzt oder Lava-Felder sind), so bleibt die Spielfigur stehen.
- ☐ Der Uralte Hoglin bewegt sich bis zu 3 Felder weit. Anschließend fügt er einer angrenzenden Person 4 Schaden zu. Zusätzlich müsst ihr **1 beliebigen Block** aus der obersten Schicht des Ressourcen-Würfels **verbrauchen**. Verfährt dabei genauso, als ob der Block-Würfel [?] zeigt.

MINECRAFT

PORTAL DASH

IT

In "Minecraft: Portal Dash" scapperai dal Nether – gli inferi infuocati di Minecraft. Fai un uso intelligente del tuo equipaggiamento e delle risorse in diminuzione in loco e affronta coraggiosamente orde di mostri. Riuscirete nello sprint verso il portale per fuggire tutti insieme?

I. PRIMA DELLA PRIMA PARTITA

Rimuovi con cura tutte le parti dal cartone fustellato. Metti i 20 mostri in piedi nei supporti rossi. I restanti 4 supporti (rosa, blu, giallo, verde) sono per le tue pedine. Scegli tra le 8 skin accluse (= aspetto del tuo personaggio) una per ogni colore. Puoi ricombinarle prima di ogni partita.



II. COSTRUZIONE

Questa costruzione descrive il **Level 1**, raccomandato come introduzione al gioco. I cambiamenti nella costruzione dei livelli 2-5 si trovano a pagina 30.

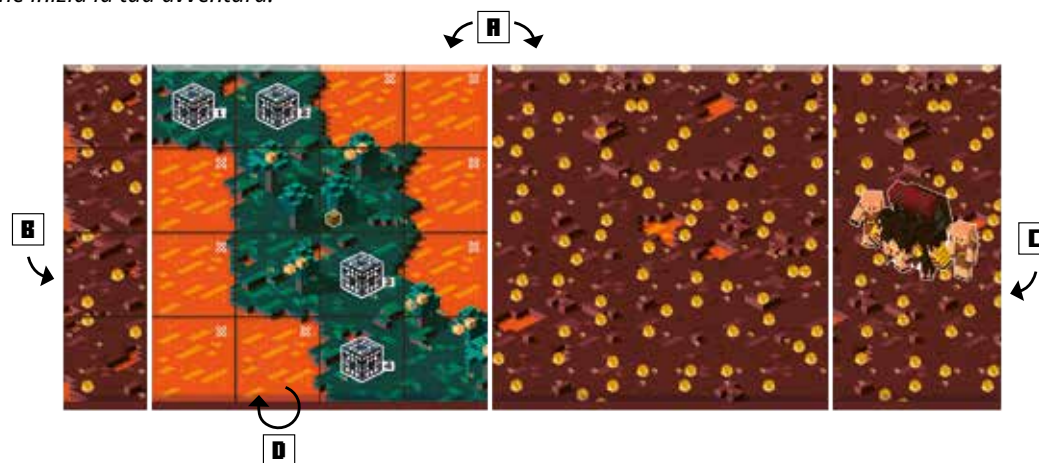
1 PERCORSO TABELLONE DI GIOCO

- A. Mescola le **8 parti del tabellone di gioco** e forma un percorso **coperto (a faccia in giù)** da **2 a caso** al centro del tavolo. Gli altri tabelloni non sono necessari in questo gioco.
- B. Disponi la **striscia di partenza** all'estremità sinistra del percorso. È qui che inizia la tua avventura.



- C. All'estremità destra, metti la **striscia del portale a faccia in giù**. Lì si trova la tua destinazione, il portale di ritorno al sicuro mondo di sopra.

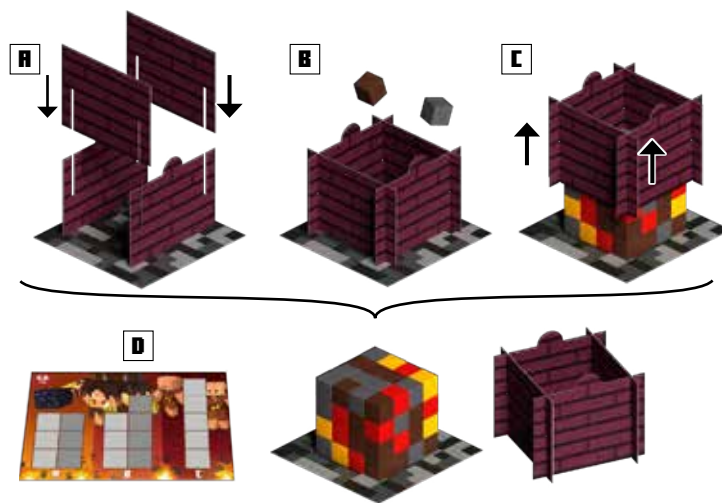
Importante: l'allineamento e il posizionamento di tutte le parti del tabellone di gioco devono corrispondere in modo da creare una striscia di paesaggio continua.

- D. Scopri la parte del tabellone di gioco accanto alla striscia di partenza in modo da mantenere l'allineamento.




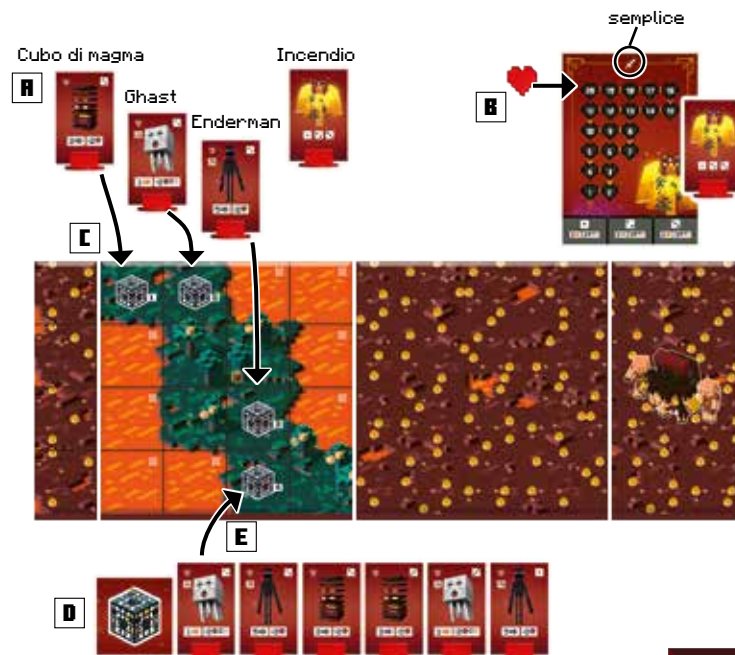
2 PILE DI RISORSE

- A.** Metti il **supporto del blocco** accanto al tabellone di gioco. Componi l'**aiuto per la costruzione** in quattro parti e posizionalo sul supporto.
- B.** Riempilo con tutti i **64 blocchi** (16x rosso, 16x grigio, 12x oro, 12x marrone, 8x nero) in ordine casuale. Aiutati scuotendolo, di modo che i blocchi formino un grande cubo.
- C.** Poi puoi rimuovere l'aiuto per la costruzione tirando verso l'alto le linguette. Collocalo, poi, nelle vicinanze. Qui raccoglierai i blocchi "usati" durante il gioco.
- D.** Metti anche la **plancia Piglin** vicino ai blocchi. Gira verso l'alto il lato corrispondente al numero di persone che giocano ( o ). Dovrai trattare con i Piglin, i nativi del Nether, nel corso del gioco per completare il portale e fuggire.



3 MOSTRI

- A.** Scegli i 3 cubi di magma, i 3 Ghast e i 3 Endermen dai **20 mostri**. Inoltre, avrai bisogno dell'**Incendio**, che sarà il vostro avversario. Fa la guardia al portale: solo sconfiggendolo potrai vincere il gioco. Tutti gli altri mostri (3 Hoglin, 3 Blaze, 3 Scheletri wither e l'Antico Hoglin) non sono necessari in questa partita.
- B.** Posiziona la **plancia avversario "Incendio"** con il lato semplice  rivolto verso l'alto vicino alla striscia del portale e posiziona l'Incendio sopra di essa. Posiziona inoltre **1 segnalino a cuore** sulla casella 20 della barra della vita.
- C.** Seleziona un **cubo di magma a caso** e posizionalo sulla casella Mob-Spawner 1 della parte del tabellone di gioco scoperta. Ripeti la procedura con un **Ghast** a caso (sulla casella 2) e un **Enderman** (sulla casella 3).
- D.** Dai cubi di magma rimanenti, Ghast ed Endermen, forma una **"coda" in ordine casuale**, leggermente fuori dall'area di gioco. Metti il **Mob-Spawner** a un'estremità. Questo segna l'inizio della coda. *I mostri sconfitti nel corso del gioco si spostano alla fine della coda, mentre i mostri nuovi nel gioco vengono presi dall'inizio.*
- E.** La parte del tabellone di gioco scoperta mostra più di 3 caselle di Spawner? Allora metti anche un mostro della coda sopra ognuna di esse, cominciando da quello **davanti**.

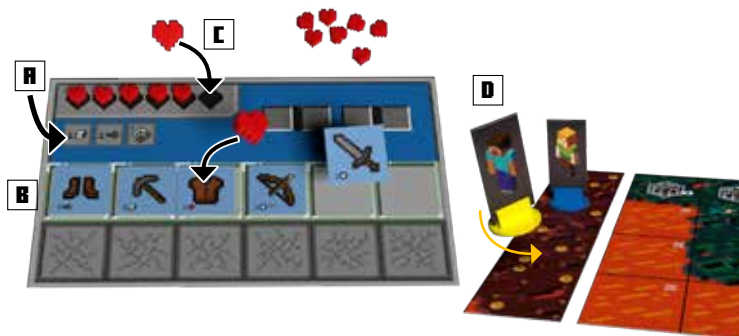


4 IL TUO INVENTARIO

- A.** Prendi **una delle 4 plance d'inventario** del colore che hai scelto e mettila davanti a te.
- B.** Riceverai anche **5 oggetti del tuo colore**. Posizionali su 5 caselle qualsiasi nella fila **superiore** del tuo inventario.
- C.** Metti da parte i **48 segnalini a cuore** come scorta generale. Prendete **7 cuori ciascuno**: sei di loro riempiranno le vostre barre della vita, in cima alle vostre plance dell'inventario. Posizionate il settimo sulla tessera oggetto che mostra la vostra corazza di cuoio.
- D.** Infine, riceverete la **pedina** nel colore della vostra plancia d'inventario (composta da un supporto colorato + skin a piacere). Posizionate tutte le pedine su una casella qualsiasi della striscia di partenza.



Suggerimento: dopo aver letto le istruzioni, è meglio mettersi d'accordo su chi vuole iniziare e da dove. È consentito che diversi di voi (o anche tutti) inizino sulla stessa casella!



5 OGGETTI

- A.** Ordina gli **8 oggetti Netherite** (con le facce scure) e mettili **a faccia in su** nella scorta generale.
- B.** Mescola i **40 oggetti** rimanenti (con le facce bianche) e impilali **a faccia in giù**. Lascia un po' di spazio accanto per una pila di scarti.



6 ALTRO MATERIALE

- A.** Aggiungi i **5 segnalini a scigno** alla dotazione generale. Metti un segnalino sulla casella della parte scoperta del tabellone di gioco, contrassegnata da uno scrigno ().
- B.** Tieni pronti gli **aiuti al gioco** nella tua lingua ("Panoramica dei turni" e "Funzioni dei colori dei blocchi") e i **6 cubi da combattimento neri**.
- C.** Decidete chi farà la prima mossa. Riceverai **2 dadi bianchi**.



III. VITTORIA E SCONFITTA

In questo gioco, si vince o si perde tutti insieme.

- **Vinci** attraversando la pista del tabellone di gioco, scoprendo la striscia del portale e **sconfiggendo l'avversario** che ti aspetta lì. Per poter scoprire la striscia del portale, devi prima aver **completato** tutti e **3 i compiti dei Piglin** (sulla plancia Piglin).

Qui i Piglin locali estraggono blocchi. Se li aiuti, ti ricambieranno con dell'ossidiana, che ti serve per attivare il tuo portale di fuga. Ma attenzione: ogni volta che viene estratta una certa quantità di blocchi, un Piglin scompare. Quindi devi completare rapidamente i compiti dei Piglin!

- **Perdi se non completerai i compiti dei Piglin in tempo:** il compito A deve essere completato non appena lo strato superiore del dado delle risorse è stato rimosso, il compito B dopo il secondo strato e il compito C dopo il terzo strato. Maggiori informazioni a riguardo sono disponibili a pagina 28.
- **Perderai**, inoltre, quando **tutti i 64 blocchi** del dado delle risorse sono **esauriti**.
- **Perdi** anche non appena uno di voi deve **rinunciare all'ultimo cuore della propria barra della vita**. Quindi aiutatevi e proteggetevi a vicenda e tenete sempre d'occhio le vostre barre della vita!

IV. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si gioca a turno fino a che non si è vinto o perso. Quando hai i dadi bianchi davanti a te, è il tuo turno. Il tuo turno comprende i seguenti passaggi, che sono spiegati più in dettaglio nella prossima parte delle istruzioni:

1 PRIMA LANCERAI I DADI BIANCHI E CONTERAI I PUNTI.

- a. Il **cubo blocco** (colori e ?) consuma 1 blocco del colore ottenuto lanciando il dado delle risorse.
- b. Il **cubo mostro** (numeri 1-3) attiva tutti i mostri in base al punteggio ottenuto con il dado o ne mette in gioco di nuovi.

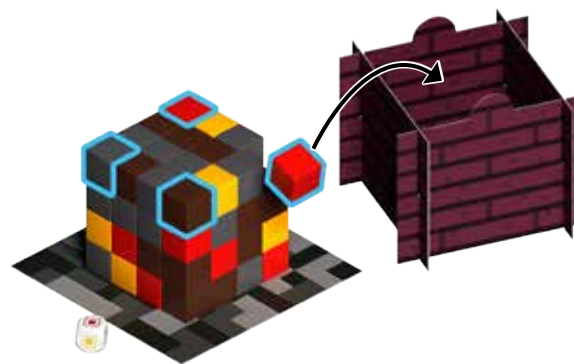
2 DOPO DI CHE, ESEGUIRAI ESATTAMENTE 2 AZIONI. PUOI SCEGLIERE TRA...

- a. Tre diverse azioni base (possono essere eseguite anche più volte)
- b. I tuoi oggetti: ogni oggetto permette un'azione forte, ma si "consuma" nel processo e deve essere riparato in un'azione successiva. *Nel corso del gioco, riceverai anche nuovi e più potenti oggetti. Invece di riparare quelli vecchi, puoi anche sostituirli.*

3 DOPO LE TUE 2 AZIONI, PASSERAI I DADI BIANCHI ALLA PERSONA ALLA TUA SINISTRA: È IL SUO TURNO.

V. IL CUBO BLOCCO

All'inizio del tuo turno tirerai i due dadi bianchi. Poi, conteggerai prima i punti del **cubo blocco** (colori e ?). A ogni turno **devi** rimuovere 1 blocco, corrispondente al risultato dei dadi, dal dado delle risorse. Getta questo blocco nell'aiuto alla costruzione: sarà considerato "esaurito".



Per la rimozione, valgono le seguenti regole:

1. il blocco deve essere "**scoperto**". I blocchi sono scoperti quando la loro **parte superiore** e almeno **altri due** lati sono visibili. *Nel primo turno, solo i primi 4 angoli sono scoperti - nell'immagine sopra, si tratta dei blocchi con bordo blu.*
2. Il blocco deve avere il **colore ottenuto lanciando il dado**.

3. Devi estrarre un blocco di quel colore dallo **strato più alto** dove è scoperto. In presenza di diversi blocchi scoperti del colore nello strato più alto, seleziona uno.

4. **Caso particolare "2"**: se il cubo blocco mostra un "2", allora il colore non ha importanza. In questo caso devi scegliere qualsiasi blocco scoperto **dallo strato più alto** e rimuoverlo.

Se il colore ottenuto lanciando il dado non è scoperto in alcuno strato, sei fortunato e non devi consumare un blocco. Con "2", invece, si consuma sempre un blocco.

VI. IL CUBO MOSTRO

Dopo il cubo blocco, conteggia i punti del **cubo mostro** (numeri 1-3). Questo dado attiva i mostri sul tabellone di gioco o ne mette in gioco di nuovi. Prima controlla se ci sono mostri sul tabellone di gioco con il numero ottenuto lanciando il dado. Puoi riconoscerli dal **lato del dado raffigurato a destra** del mostro.



Ci sono uno o più mostri con il numero ottenuto lanciando il dado nel gioco? Allora devi attivare tutti questi mostri.

Per l'attivazione, valgono le seguenti regole:

1. seleziona un mostro dopo l'altro e attivali in successione. Puoi determinare tu stesso la sequenza.
2. Per ogni mostro attivato, da sinistra a destra, esegui **tutte** le azioni i cui simboli sono stampati sotto il mostro. La maggior parte dei mostri si muoverà verso di voi e, se riuscirà a raggiungere qualcuno di voi, attaccherà.

Movimento

I mostri con ➡ possono muoversi su tante caselle quante ne indica il numero **davanti** a ➡. Si muovono sempre **ortogonalmente da casella a casella (in orizzontale o in verticale)**, mai in diagonale. Non puoi muoverti sulle caselle di lava (contrassegnate da ☒), ma ignorare tutti gli altri campi di ostacoli. **Eccezione:** i **Ghast** volanti e l'**Incendio** possono librarsi sopra le caselle di lava. Il ➡ color lava te lo ricorda.

Ogni mostro "occupa" la casella su cui si trova. Gli altri mostri non possono muoversi sulle **o sopra le caselle occupate**. Le caselle su cui si trova almeno una delle tue pedine sono considerate occupate anche per i mostri. I mostri non possono mai muoversi verso di te su una casella. Ti attaccheranno, invece, dalle caselle adiacenti.

Ricerca della destinazione

Tutti i mostri cercano sempre la **via più breve** per attaccare uno di voi. Si muovono sempre verso la persona più vicina al mostro. Conta il numero di caselle tra il mostro e le tue pedine per trovare la distanza più breve. **Diverse pedine sono alla distanza più breve?** Allora puoi decidere chi verrà selezionato dal mostro come bersaglio.

Muovi il mostro attivato sul percorso più breve da una casella all'altra finché...

- ... non avrà percorso tante caselle quante ne indica il numero davanti a ➡, oppure
- ... si trova **nel raggio d'attacco** di una pedina.

Naturalmente, il mostro può deviare per raggiungere la sua destinazione. Ricorda che i mostri non possono entrare nelle caselle lava o nelle caselle occupate.


Raggio d'azione

La maggior parte dei mostri non si fermerà e non attaccherà finché non si troverà su una casella **ortogonalmente adiacente** a una pedina. Cercheranno quindi di muoversi su una simile casella. Fanno **eccezione** i mostri che possono attaccare a **distanza** (Ghast, Blaze e l'Incendio). Puoi riconoscerli dal simbolo ☘ al loro fianco o sulla plancia avversario. Il numero davanti a ☘ indica da quante caselle di distanza questi mostri possono attaccarti. Per questo, conta casella per casella (ortogonalmente), proprio come per il movimento. La deviazione, cioè "l'attacco dietro l'angolo", è possibile anche qui. Se arrivi dal mostro a una pedina, questa è nel raggio d'azione. Il mostro si ferma immediatamente e non si muove più verso di voi.

Attacco

Il mostro attivato è nel raggio d'azione di almeno una pedina, o è stato in grado di entrare nel raggio d'azione muovendosi? Allora attaccherà e infliggerà danni. Vale quanto segue:





1. i mostri infliggono danni **solo a una persona**.
2. In presenza di più pedine nel raggio d'azione (per esempio, perché vi trovate sulla stessa casella), potete scegliere chi di voi subirà il danno.

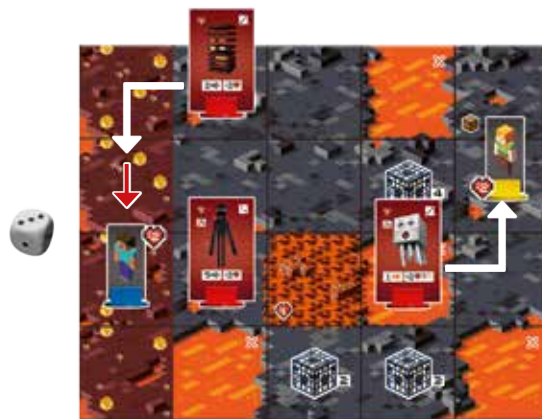
3. Il numero negativo davanti a  sul mostro indica **quanto è ingente il danno**. Se vieni attaccato dal mostro, devi rimuovere un **numero corrispondente di cuori** dalla tua plancia dell'inventario.

4. **Importante: devi** prima prendere i cuori dai pezzi di armatura (= oggetti con cuori sopra). Solo allora rimuoverai i cuori dalla tua barra della vita.

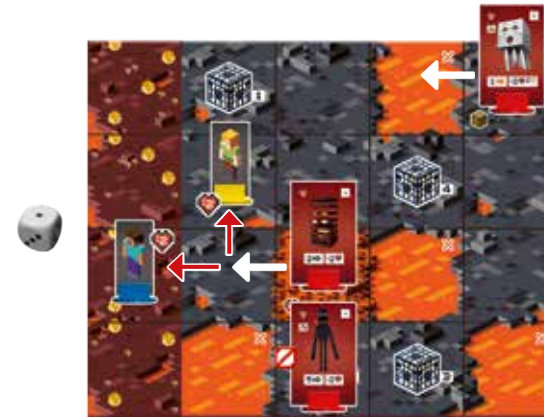
Attiva un mostro dopo l'altro nel modo descritto finché non li avrai attivati **tutti** con il numero ottenuto lanciando il dado. Per ogni mostro, determinerai il movimento, il bersaglio, il raggio d'azione e l'attacco in sequenza. Può succedere che una persona venga attaccata più volte.

Ricorda: non appena qualcuno è costretto a rinunciare all'ultimo cuore, avete perso la partita! Quindi non mettetevi in situazioni pericolose quando non è necessario.

Esempio 1: il 3 ottenuto lanciando i dadi attiva il Ghast, nonché il cubo di magma. Il cubo di magma utilizza il suo movimento (2 ) per muoversi verso Steve, poiché è più vicino di Alex. Dopo i suoi due passi, si trova in una posizione adiacente. Ora infligge danni a Steve (-2 ) - Steve deve rinunciare a 2 cuori. Il Ghast è già nel raggio d'attacco (2 ) di Alex, quindi non si muove. Infligge 2 danni direttamente ad Alex (-2 ). L'Enderman porta un numero diverso (dado 2) e non è attivato.




Esempio 2: l'1 ottenuto attiva tutti e tre i mostri sul tabellone. Alex e Steve decidono di attivare prima l'Enderman. Quest'ultimo non può muoversi verso nessuno a causa delle caselle lava e di quelle occupate. Poi attivano il cubo di magma. Dopo un passo è già accanto ad Alex e Steve. Attacca - Alex e Steve possono ora scegliere chi di loro riceve i 2 danni inflitti dal cubo di magma. Tuttavia, non possono dividerli tra di loro! Infine, il Ghast si muove ma non è ancora nel raggio d'azione, quindi il suo attacco scade.



Nuovi mostri

Non vi è alcun mostro in gioco con il numero ottenuto lanciando il dado? Allora un nuovo mostro si "genera" sul tabellone di gioco.

Prendi il **mostro in testa alla coda** e mettilo su una casella del tabellone di gioco **libera** e non occupata con uno Spawner (). In presenza di diverse caselle libere, devi scegliere la casella **più vicina alla tua pedina**.

Non ci sono caselle Spawner libere da nessuna parte? Allora sei fortunato: non comparirà nessun nuovo mostro. La coda rimane invariata in questo caso.

Importante: il mostro appena generato non viene attivato. A ogni turno, o si attivano i mostri o se ne crea uno nuovo, ma mai entrambe le opzioni.

Esempio 3: Alex lancia i dadi ottenendo un 2. Non c'è nessun mostro sul tabellone di gioco con il numero ottenuto lanciando i dadi. Quindi Alex prende il mostro in testa alla coda e lo mette sulla casella Spawner libera più vicina alla sua pedina. Non succede nient'altro.



VII. LE TUE AZIONI

Dopo aver lanciato e conteggiato il punteggio dei dadi, puoi agire tu stesso. Per prima cosa, metti i due dadi bianchi sulle due caselle di dadi di sinistra nel tuo inventario.

Ora puoi eseguire **esattamente 2 azioni a tua scelta**. Puoi usare i tuoi oggetti o scegliere tra tre azioni di base più deboli.

Poiché le azioni sono spesso composte da più parti, i dadi bianchi ti aiutano a **tenerne traccia** durante il tuo turno: sposta uno dei due dadi dalla casella sinistra a quella destra prima di scegliere la prima azione. Poi esegui l'azione per intero. Poi sposta il secondo dado a destra ed esegui la tua seconda azione.



Oggetti

I tuoi oggetti ti permettono di eseguire azioni potenti. Tuttavia, puoi usare ogni oggetto solo una volta prima che si danneggi.



Lo indicherai **spostando** l'oggetto **nella fila inferiore del tuo inventario**. Non puoi usare gli oggetti che si trovano sulla fila inferiore per eseguire azioni. Devi prima ripararli – solo allora puoi spostarli di nuovo nella fila superiore, "disponibile". Più avanti spiegheremo come riparare gli oggetti.

Nel corso del gioco, riceverai sempre **un nuovo oggetto**, per esempio quando sconfiggerai un mostro, estrarrai un blocco d'oro o aprirai uno scrigno del tesoro. In ogni caso, procedi come segue:

1. pesca le **prime 2 tessere** dalla pila degli oggetti e scopri le. **Scegline 1** che vuoi tenere. Scarta l'altra, scoperta, accanto alla pila.
2. Posiziona il nuovo oggetto nella fila superiore di una **colonna libera** del tuo inventario. Puoi possedere un **massimo di 6 oggetti** contemporaneamente!
3. Se hai già 6 oggetti, puoi **sostituirne** uno vecchio. Scegli uno dei tuoi vecchi oggetti e scarta la tessera. Posiziona il nuovo oggetto nella **fila superiore "disponibile"** della stessa colonna. Se preferisci conservare i tuoi oggetti precedenti, puoi anche scartare quello nuovo.

Importante:

- puoi sostituire gli oggetti a piacere, pertanto non sei costretto a scambiare una spada con una nuova! È permesso, per esempio, possedere diverse spade, o nessuna. *Ma probabilmente la seconda ipotesi non è particolarmente intelligente...*
- Metti sempre il **nuovo oggetto** nella **fila attiva** più in alto, anche se ne stai sostituendo uno danneggiato!
- Se sostituisci un oggetto di partenza colorato, rimettilo nella scatola invece che nella pila degli scarti. Perché se la pila degli oggetti si svuota nel corso del gioco, mischierete il vassoio con uno nuovo, e i vostri oggetti di partenza deboli non verranno mischiati.

Stivali: Movimento



Con gli stivali ti puoi muovere sul tabellone di gioco. Come per i mostri, il numero davanti a ➡ indica di quante caselle puoi muovere la tua pedina nell'azione. È **possibile** muovere di **un numero inferiore** di caselle.

Ti puoi muovere solo ortogonalmente, mai in diagonale. **Non puoi** entrare o muoverti attraverso caselle su cui si trova un mostro o caselle lava (contrassegnate da ✖).

Tuttavia, è possibile accedere normalmente a caselle su cui si trovano altre pedine. **Suggerimento:** spesso può anche essere utile riunirsi su una casella. Quando i mostri vicini attaccano, potete infatti sempre decidere chi di voi sarà attaccato.

Tabelloni di gioco speciali

OSTACOLI

- Non puoi mai entrare nelle **caselle lava** (contrassegnate da ✖).
- Puoi entrare nelle **caselle magma** (contrassegnate da ❤️), ma ricevi immediatamente 1 danno. Importante: se rimani sulla casella o la lasci, non succede nient'altro. Ricevi il danno solo una volta quando accedi o ti muovi sopra essa.
- Puoi entrare nelle **caselle di sabbia delle anime** (contrassegnate da 🏠) solo facendo 2 "passi di movimento" per ogni casella.

Esempio: Alex usa i suoi stivali di diamante per muoversi. Prima si muove verso la casella magma (1 passo). All'accesso, riceve 1 danno. Poi si muove verso la casella dove si trova Steve (1 passo). Poi si sposta verso l'alto sulla casella della sabbia delle anime (2 passi). In questo modo, ha esaurito i 4 passi degli stivali di diamante.



Gli **STIVALI DI NETHERITE** ti permettono di entrare nelle caselle di magma e sabbia delle anime come in caselle normali, nel tuo movimento. Non subirai danni e dovrai spendere solo 1 punto di movimento per casella. Ma **non** potrai comunque muoverti sulla lava.

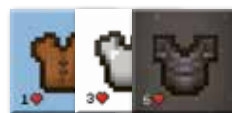
SCRIGNI DEL TESORO



Se, alla **fine della tua azione di movimento**, ti trovi su una casella con un **segnalino a scrigno**, puoi aprire lo scrigno. Rimuovi il segnalino dal tabellone di gioco e rimettilo nella scorta.

Poi **tutti** voi riceverete immediatamente un nuovo oggetto. Pescherete **2 tessere oggetto ciascuno** dalla pila della scorta. Guardate i vostri due oggetti e decidete **quale tenere**. Getterete l'altro. Mettete il nuovo oggetto nella fila superiore dell'inventario, come di consueto. Se ne avete già 6, dovete scartare un altro oggetto come descritto in precedenza.

Armature: punti vita extra



Le armature sono "**oggetti passivi**" con i quali non puoi eseguire **alcuna azione**. Ti forniscono punti vita extra per resistere meglio ai danni. Il numero davanti a ❤️

indica quanti segnalini a cuore si possono mettere sull'armatura. Se ricevi una nuova armatura nel corso del gioco, la metti nella fila superiore disponibile dei tuoi oggetti, come al solito. Poi metti immediatamente il **numero massimo** di cuori sulla tessera.

Quando ricevi dei danni (sia dai mostri che dalle caselle magma), **devi** sempre togliere i cuori dalla tua armatura prima di toglierne dalla tua barra della vita. Se hai diverse armature, puoi dividere i cuori come vuoi.

Ogni volta che un'armatura diventa "vuota", cioè non ci sono più cuori su di essa, la sposterai nella fila inferiore. L'armatura sarà ora considerata danneggiata. Quando la riparerai, potrai spostarla di nuovo in alto come il resto dei tuoi oggetti. Riempila di nuovo con il **numero massimo** di cuori.

Puoi anche riparare le armature che non sono ancora completamente danneggiate. Se ripari un'armatura che è ancora nella fila superiore ma non ha più il numero massimo di cuori, la ricostituisci.

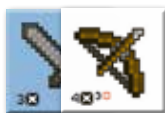


I **PANTALONI** sono una **combinazione** speciale di **stivali** e **armatura**.

Quando ricevi un paio di pantaloni, devi decidere per quale delle due

funzioni vuoi utilizzarli. Metti la tessera nel tuo inventario con il simbolo scelto (↔ o ♥) rivolto verso di te. Se scegli ♥, mettili sopra il numero di cuori corrispondente. **Importante:** ogni volta che ripari un paio di pantaloni, puoi decidere di nuovo e girare la tessera se vuoi cambiare la funzione.

Spade e archi: combattere i mostri



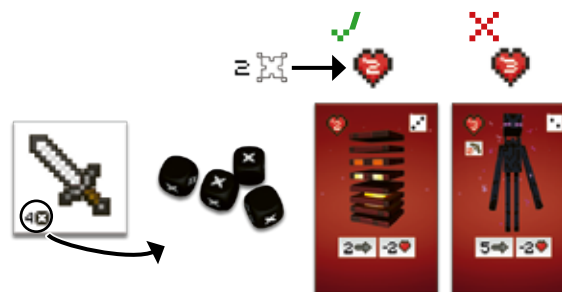
Puoi combattere i mostri con spade e archi. Il numero davanti a ✖ è il numero di dadi da combattimento neri che puoi lanciare per danneggiare un mostro.

Proprio come vale per i mostri, devi essere nel **raggio d'attacco** del tuo bersaglio:

- con una **spada** puoi attaccare solo un mostro che si trova in una casella adiacente alla tua pedina.
- Con un **arco** puoi anche attaccare a distanza. Il **raggio d'azione** può essere letto dal numero davanti a ✖ (di solito 3 caselle). Per farlo, conta il numero di caselle iniziando accanto alla tua pedina fino a raggiungere il mostro, proprio come fai quando ti muovi. Puoi anche deviare, cioè "sparare dietro l'angolo".

1. Prima seleziona il mostro che vuoi attaccare e fai scorrere l'arma che userai nella fila inferiore del tuo inventario.
2. Poi tira tanti **dadi da combattimento neri** quanti ne indica il numero davanti a ✖ sulla tua arma. Somma il numero di punti ottenuti (= ✖).

Per sconfiggere un mostro, devi ottenere con i dadi un numero di punti almeno pari ai punti vita del mostro (= numero nel ♥ raffigurato a sinistra del mostro).



Se ottieni meno punti, purtroppo sei sfortunato: il mostro rimane sul tabellone e la tua arma viene danneggiata. Tuttavia, non ricevi ulteriori penalità né danni. *In un'azione successiva, potrai riprovare...*

Se con i dadi ottieni lo stesso numero di punti o un numero superiore, hai sconfitto il mostro! Prendi il mostro dal tabellone di gioco e mettilo in fondo alla coda. Come **ricompensa**, riceverai immediatamente **un nuovo oggetto**. Come al solito, pesca 2 tessere dalla pila e tienine 1.

Importante:

- i mostri non "immagazzinano" i danni. Se non sconfiggi un mostro entro **un'azione**, puoi riprovare in una successiva. L'unica eccezione è costituita dal tuo avversario (maggiori informazioni a pagina 30).
- Alcuni mostri sono **immuni a certi attacchi**. Non puoi attaccare i Ghost volanti con le spade (✖). Gli Endermen, invece, non possono essere attaccati con gli archi (✖).



Se usi una **SPADA NETHERITE**, puoi rilanciare un numero a piacere di dadi **una volta** in combattimento. Prima tira tutti e 6 i dadi da combattimento. Dopodiché, decidi se vuoi lanciarne di nuovo un certo numero per provare a ottenere risultati migliori. Se sì, conterai tutti i punti visibili dopo il secondo lancio.

Incantamenti: migliorare gli oggetti



Le tessere con sono i cosiddetti **incantamenti**. Se riveli un incantamento, puoi tenerlo solo se hai un **oggetto di quel tipo** che puoi incantare. Se sì, seleziona un oggetto corrispondente.

Posiziona la tessera incantamento **leggermente spostata sull'oggetto scelto**, di modo che tu possa ancora vedere i simboli del tuo oggetto sotto.

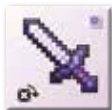
L'azione del tuo oggetto è da subito rafforzata dall'incantamento. Se utilizzi o ripari l'oggetto, con esso sposti sempre tutti gli incantamenti presenti su di esso.

Importante: se metti un incantamento su un oggetto danneggiato, questo viene **immediatamente riparato**. Spotalo nella fila superiore del tuo inventario.

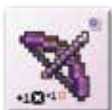
Gli incantamenti



Devi mettere questo incantamento su una spada (qualsiasi). Ogni volta che attacchi con questa spada, tira 1 dado da combattimento aggiuntivo. Se incanti una spada Netherite, tira tutti e 6 i dadi e poi tirane uno di nuovo come 7° dado.



Devi mettere anche questo incantamento su una spada (qualsiasi). Ogni volta che attacchi con questa spada, puoi ritirare **un** numero qualsiasi di dadi da combattimento **una volta**. Proprio come con la spada Netherite, conta tutti i punti visibili solo alla fine. Se incanti una spada Netherite, puoi rilanciare fino a due volte.



Devi mettere questo incantamento su un arco. Ogni volta che attacchi con questo arco, tira 1 dado da combattimento aggiuntivo. Inoltre, il raggio d'azione dell'arco aumenta di 1 casella.



Devi mettere questo incantamento sugli stivali (qualsiasi tipo di stivali). Ogni volta che ti muovi con questi stivali, puoi percorrere fino a 2 passi in più.



Devi mettere anche questo incantamento sugli stivali (qualsiasi tipo di stivali): ti permetteranno di entrare nelle caselle di magma e sabbia delle anime come in caselle normali, nel tuo movimento. Non subirai danni e dovrai spendere solo 1 punto di movimento per casella. Ma **non** potrai comunque muoverti sulla lava.

Picconi: estrarre i blocchi



Con i picconi si possono estrarre blocchi dal cubo delle risorse. Il numero davanti a mostra quanti blocchi puoi prendere in successione. È **permesso** prendere **meno** blocchi.

A differenza di quanto vale per il cubo blocchi, qui si applica solo una regola: si possono anche estrarre solo i blocchi "scoperti", dove la **parte superiore** e **almeno altri due** lati sono visibili. Sta a te decidere quali strati e colori vuoi estrarre.

Prima metti i blocchi estratti accanto alla pila. Poi, dovrai **utilizzarli immediatamente**. **Non è possibile** conservare o **depositare** i blocchi per turni successivi!

Possibilità 1 di utilizzare blocchi: funzioni dei colori

A ogni colore del blocco è assegnata una funzione. Quando si estraggono i blocchi, un'opzione è quella di utilizzarli immediatamente per la loro rispettiva funzione del colore. Dopo aver eseguito la funzione, il blocco è esaurito: gettalo nell'aiuto alla costruzione.

BLOCCHI ROSSI: GUARIGIONE

Quando utilizzi un blocco rosso, scegli prima una persona come target - te stesso o qualcun altro. La persona scelta **riempie** immediatamente **la sua barra della vita con tutti i cuori**. Le armature non vengono ricostituite, devono essere riparate.

BLOCCHI GRIGI: RIPARAZIONE

Quando utilizzi un blocco grigio, scegli prima una persona come target - te stesso o qualcun altro. La persona scelta **ripara** immediatamente **tutti i suoi oggetti**. Per farlo, spinge tutte le tessere della fila inferiore dell'inventario in quella superiore e riempie i cuori di tutte le sue armature.

BLOCCHI GIALLI: NUOVI OGGETTI

Quando utilizzi un blocco giallo, scegli prima una persona come target – te stesso o qualcun altro. La persona scelta

riceve immediatamente **un nuovo oggetto**. Come al solito, pesca due tessere dalla pila, tienine una, scarta l'altra.



BLOCCHI NERI: OGGETTI DI NETHERITE

Quando usi un blocco nero, scegli 1 degli oggetti Netherite nella scorta (8 pezzi, per cominciare). Tuttavia, **non riceverai** questo oggetto immediatamente.

Invece, pescherai le prime 5 tessere dalla pila degli oggetti a faccia in giù e le mischierai insieme all'oggetto Netherite scelto. Poi metterai le 6 tessere a faccia in giù in cima alla pila.

Chi scopre l'oggetto Netherite in un'azione successiva può decidere, come al solito, di tenerlo e scartare l'altra tessera. Se non la scegli quando la giri, metti la tessera sulla pila degli scarti, come di norma. Se questa viene rimescolata, l'oggetto Netherite rimane nel gioco – non devi "sbloccarlo" di nuovo con un blocco nero.

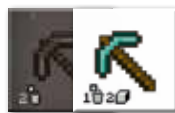
Non sottovalutare i potenti oggetti Netherite! Dato che questi saranno mischiati nuovamente con le ultime 5 tessere (della pila) li pescherete al più tardi la terza volta che dovrete pescare per "Ottenere oggetti".


BLOCCHI MARRONI: COPRIRE CASELLE

Non gettare questi blocchi speciali nell'aiuto alla costruzione quando li utilizzerai, ma **collocali sul tabellone di gioco**. Per prima cosa, scegli una qualsiasi casella di ostacoli libera (lava, magma o sabbia delle anime) su cui non ci siano né mostri né pedine. Posiziona il blocco al centro della casella di ostacoli: questo gli farà perdere la sua peculiarità. D'ora in poi vi si potrà entrare come in qualsiasi altra casella, non infliggerà danni e richiederà solo un passo di movimento.



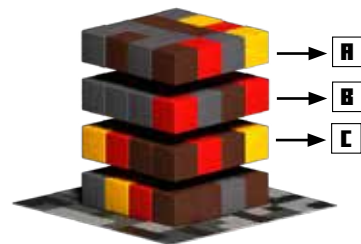
Attenzione: se copri una casella lava, d'ora in poi anche i mostri potranno spostarsi su di essa se è la via più breve per loro. Posiziona i mostri e le tue pedine sul cubo di legno come meglio puoi quando si muovono sulla casella.



Con gli **speciali picconi di NETHERITE** e il **DIAMANTE**, puoi riciclare i **blocchi esauriti**. Se utilizzi uno di essi per abbattere i blocchi, poi afferra l'aiuto alla costruzione dove sono raccolti i blocchi usati e prendi – senza guardare! – il numero di blocchi specificato davanti a . Il piccone di diamante ti permette poi di prendere fino a 2 blocchi in più dalla pila. Tutti i blocchi che hai preso devono essere usati di nuovo immediatamente, o per la loro funzione o per i compiti dei Piglin.

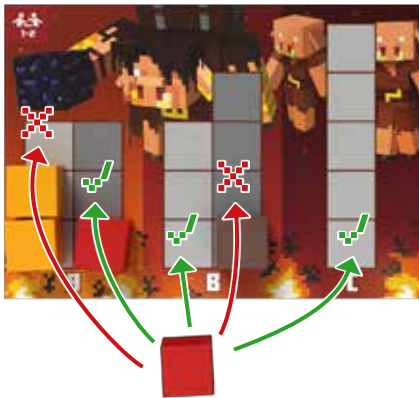
Possibilità 2 di utilizzare blocchi: compiti dei Piglin

Hai bisogno di ossidiana per fuggire dal Nether e vincere la partita. I Piglin te la offrono in cambio del tuo aiuto a estrarre le risorse. Per questo, ti danno esattamente tre compiti. Per ognuno devi consegnare una determinata quantità di blocchi.



I **3 compiti** sono indicati sulla **plancia Piglin: A, B e C**. Devi completarli in tempo: una volta rimosso lo **strato superiore** della pila, devi aver posizionato tutti i blocchi richiesti per il **compito A** sulla plancia Piglin. **Altrimenti avrai perso la partita**. Lo stesso vale per il secondo strato e il compito B, e il terzo strato e il compito C.

Ogni volta che abbatti dei blocchi, puoi – **invece di usare la loro funzione!** – collocarli sulla plancia Piglin. In linea di principio, si possono mettere i blocchi in qualsiasi punto, ad esempio si può iniziare con il compito C prima che A o B siano stati completati o addirittura iniziati.



L'UNICA REGOLA:

Ogni colonna del tabellone può essere riempita solo con blocchi di un colore a tua scelta. Il primo blocco che metti in una colonna determina il colore degli altri blocchi.

Il fronte e il retro della plancia Piglin mostrano compiti con minime differenze, ma funzionano allo stesso modo. Poiché è più facile vincere a "Minecraft: Portal Dash" con meno giocatori, i Piglin richiedono più blocchi per compensare.

Azioni di base

Invece di usare e danneggiare uno dei tuoi oggetti, puoi anche compiere una delle seguenti azioni di base nel tuo turno. È possibile svolgere la stessa azione di base due volte in un turno.



Azione di base 1: rimuovi 1 blocco dalla pila delle risorse. Segui le regole descritte sopra e usa il blocco immediatamente come al solito.



Azione di base 2: muovi la tua pedina di **1 passo**. Le regole descritte sopra si applicano anche qui. Nota che non puoi muovere su caselle sabbia delle anime con 1 solo passo.



Azione di base 3: ripara 1 dei tuoi oggetti. A differenza di quanto avviene per i blocchi grigi, con questi puoi riparare solo uno dei tuoi oggetti. Sposta **un** oggetto danneggiato qualsiasi nella fila superiore del tuo inventario o rifornisci l'armatura. Se questa è la tua prima azione, puoi già usare l'oggetto riparato nella tua seconda.

VIII. FINE DEL TURNO

Dopo le tue 2 azioni, passerai i due dadi bianchi alla persona alla tua sinistra. Prima di iniziare il proprio turno, si controlla se è possibile scoprire un'altra parte del tabellone di gioco:

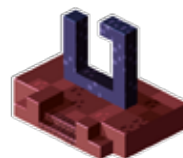
SCOPRIRE LA PARTE DEL TABELLONE DI GIOCO

Una delle tue pedine si trova su una casella adiacente a una parte nascosta del tabellone di gioco? Allora si decide insieme se si vuole scoprire questa parte **tra un turno e l'altro**. Dovresti pensarci bene, perché altri mostri si nascondono nelle parti inesplorate del Nether!

Per scoprire la prossima parte del percorso, segui questi passi:

1. gira la parte nascosta in modo da mantenere l'orientamento del paesaggio.
2. Posiziona un **segnalino a scrigno** della scorta sulla casella scrigno (📦) della parte scoperta.
3. Riempi successivamente **tutte le caselle Spawner della parte rivelata** con mostri dalla coda. Prendi il mostro in testa alla coda e mettilo sullo spawner con il numero più piccolo.

STRISCIA DEL PORTALE



Per scoprire la striscia del portale, procedi allo stesso modo. Tuttavia, qui si applica una **regola speciale**: puoi **scoprire** la striscia **solo** quando hai completato tutti e 3 i compiti dei Piglin.

Dopo averla scoperta, posiziona immediatamente l'avversario sulla casella con il portale.

Che abbia scoperto una parte del tabellone o meno, è ora il turno della prossima persona. Si inizia il proprio turno come al solito, lanciando i dadi bianchi e conteggiando i punti. *In questa fase, naturalmente, i nuovi mostri posizionati potrebbero essere attivati...*

In seguito si eseguono 2 azioni, poi si passano i dadi bianchi, e così via.

Si prosegue a turno finché non si verifica uno dei casi descritti in "Vittoria e sconfitta" a pagina 21. In tal caso, il gioco finisce immediatamente.

Promemoria: si perde se non si completano i compiti dei Piglin in tempo, se il cubo delle risorse è completamente esaurito o se una persona deve rinunciare all'ultimo cuore sulla sua barra della vita. Si vince completando tutti i compiti, rivelando le strisce del portale e sconfiggendo il mostro avversario.

IX. AVVERSARI

Una volta scoperta la striscia del portale e posizionato l'avversario, è necessario sconfiggerlo per vincere la partita. Per farlo, attaccalo allo stesso modo di qualsiasi altro mostro. Tuttavia, poiché l'avversario ha molti punti vita (vedi plancia avversario), **non** è necessario sconfiggerlo con una sola azione. Ogni volta che lo danneggi, sposti verso il basso il segnalino del cuore sulla plancia avversario del numero corrispondente.

Non appena spingi il cuore fuori dalla plancia, cioè i **punti vita dell'avversario** scendono a "0", niente ti impedirà di fuggire dal Nether. Avrai **vinto** il gioco **immediatamente!**





Importante: finché l'avversario è ancora vivo, viene **attivato** dal cubo mostri a ogni turno, poiché porta tutti i numeri. Se ci sono altri mostri del numero ottenuto lanciando i dadi, essi continueranno ovviamente a essere attivati. Tuttavia, non si generano più nuovi mostri.

L'avversario attacca in modi diversi a seconda del numero ottenuto con i dadi. Segui i simboli sulla plancia dell'avversario o fai riferimento al glossario dei mostri a pagina 32.



X. ALTRI LIVELLI

Se hai vinto la partita, la prossima volta puoi provare un livello più difficile. Le regole del gioco rimangono identiche. Solo la struttura e il materiale di gioco utilizzato cambiano come segue:

Level 2 	Mescola i 3 Hoglin con gli altri mostri in coda. Usa l'Antico Hoglin come avversario al posto dell'Incendio e ribalta la sua plancia avversario sul lato semplice. Il resto del gioco rimane invariato.
Level 3 	Mischia i 3 Hoglin e i 3 Blaze con gli altri mostri in coda. Puoi scegliere da solo quale dei due avversari vuoi usare: gira la sua plancia avversario sul lato semplice. Il resto del gioco rimane invariato.
Level 4 	Estendi il percorso di una terza parte del tabellone di gioco e fai attenzione al suo allineamento. Usa l'Incendio come avversario e giralo verso il lato difficile. Il resto della struttura del gioco rimane invariato, quindi solo i cubi di magma, i Ghast e gli Endermen sono in gioco.
Level 5 	Mescola tutti i tipi di mostro aggiuntivi (Hoglin, Blaze e Scheletri wither) nella coda. Usa l'Antico Hoglin come avversario e gira la sua plancia sul lato difficile. Il resto della struttura del gioco rimane invariato, quindi il percorso consiste di sole 2 parti del tabellone di gioco.

Il numero di un Level (= difficoltà) è composto dal materiale utilizzato. È possibile rendere il gioco ancora più vario e difficile creando i propri Level. Funziona così:

- **Percorso tabellone di gioco:** usa almeno 2 parti del tabellone di gioco, così come le strisce di partenza e le strisce del portale (= Level 0). Ogni parte del tabellone di gioco che usi per estendere il percorso aumenta il Level di 2.
- **Specie di mostro:** i cubi magma, i Ghast e gli Endermen sono sempre in gioco (= Level 0). Ogni tipo di mostro in più (Hoglin, Blaze, Scheletri wither) che aggiungi aumenta il Level di 1.

- **Avversari:** l'Incendio e l'Antico Hoglin sono forti allo stesso modo. Utilizza uno di loro in ogni partita per sorvegliare il tuo portale. Sul lato facile, aumenta il Level di 1. Se giri un avversario verso il lato difficile, aumenterà il Level addirittura di 2.

Esempi: un gioco con 3 parti del tabellone di gioco (+2), Hoglin e Blaze (+2), e il difficile Incendio (+2) corrisponde al livello di difficoltà 6. Allo stesso modo, però, anche 4 parti del tabellone di gioco (+4), solo Hoglin (+1) e un avversario semplice (+1) corrispondono al Level 6.

Naturalmente, si possono anche infrangere queste regole per creare scenari folli e impossibili. Che ne dici, per esempio, di oggetti iniziali diversi, una partita senza cubi magma o entrambi gli avversari nel gioco? Scatenati e condividi le tue migliori idee con i tuoi amici!

XI. GLOSSARIO DEI MOSTRI

Cubo di magma

Questi mostri deboli hanno 2 punti vita. Quando vengono attivati, si muovono di max 2 caselle e infliggono 2 danni a una persona adiacente.



Ghast



I Ghast volanti hanno 2 punti vita. Quando vengono attivati, si muovono di 1 casella nella vostra direzione e possono anche muoversi su caselle lava. Se si trovano nel raggio d'azione (2 caselle) di una persona, le infliggono 2 danni.

Importante: non puoi attaccare i Ghast con le spade perché si librano in alto nell'aria!



Endermen



I grandi Endermen hanno 3 punti vita. Quando vengono attivati, si muovono di max 5 caselle e infliggono 2 danni a una persona adiacente.



Importante: non puoi attaccare gli Endermen con l'arco, perché semplicemente schivano le frecce!

Hoglin



I duri Hoglin hanno 4 punti vita. Quando vengono attivati, si muovono di max 3 caselle e infliggono 2 danni a una persona adiacente. Se infliggono danni, allora **"spingono"** la persona su una casella libera adiacente. Siete voi a scegliere su quale casella viene spostata la pedina. Se si tratta di una casella di magma, la persona riceve ulteriori danni. Se non ci sono caselle libere (perché tutte quelle adiacenti sono occupate da mostri o sono caselle di lava), la pedina rimane ferma.

Blaze



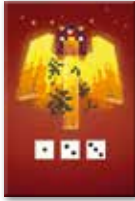
I Blaze fiammeggianti possiedono 4 punti vita e non possono muoversi in questo gioco. Se vengono attivati, si limitano ad attaccare e infliggono 2 danni a **tutte le persone** le cui pedine sono nel raggio d'azione (2 caselle). *Nelle loro vicinanze si dovrebbe evitare di raggrupparsi su una casella! Tuttavia, se li superate abbastanza velocemente, non sono un pericolo.*

Scheletri wither



I sinistri Scheletri wither hanno 4 punti vita. Quando vengono attivati, si muovono di max 2 caselle e infliggono 2 danni a una persona adiacente. Inoltre, danneggiano un oggetto della persona che hanno attaccato! Se sei il bersaglio di un attacco di Scheletri wither, devi spostare 1 dei tuoi oggetti disponibili nella fila inferiore del tuo inventario. Così facendo, la sua azione scade. Se muovi un pezzo di armatura, rimuovi immediatamente tutti i cuori da esso. Se tutti i tuoi oggetti sono già danneggiati, non succede nient'altro.

Avversari: Incendio



Questa creatura dalla testa calda può librarsi sulla lava e attacca a distanza. A seconda del numero ottenuto lanciando i dadi, utilizza i seguenti attacchi:

✂ LATO SEMPLICE €20 PUNTI VITA

- L'Incendio si muove di max 2 caselle verso di voi e può anche spostarsi su caselle di lava. Poi infligge esattamente **1 danno** a una persona nel raggio d'azione (3 caselle).
- Si muove di max 2 caselle e può anche spostarsi su caselle di lava. Poi infligge esattamente **2 danni** a una persona nel raggio d'azione (3 caselle).
- Si muove di max 2 caselle e può anche spostarsi su caselle di lava. Poi infligge esattamente **3 danni** a una persona nel raggio d'azione (3 caselle).

✂✂ LATO DIFFICILE €25 PUNTI VITA

- L'Incendio si muove di max 2 caselle verso di voi e può anche spostarsi su caselle di lava. Poi infligge esattamente 1 danno a **tutte le persone nel raggio d'azione** (3 caselle).
- Si muove di max 2 caselle e può anche spostarsi su caselle di lava. Poi infligge esattamente 2 danni a una persona nel raggio d'azione (3 caselle). Se sei il bersaglio di questo attacco, **danneggerà** anche 1 dei tuoi oggetti disponibili. Sposta 1 oggetto nella fila inferiore del tuo inventario. La sua azione decade. Se muovi un pezzo di armatura, rimuovi immediatamente tutti i cuori da esso. Se tutti i tuoi oggetti sono già danneggiati, non succede nient'altro.
- L'Incendio si muove di max 2 caselle e può anche spostarsi su caselle di lava. Poi infligge esattamente 3 danni a una persona nel raggio d'azione 3. Inoltre, è necessario **consumare 1 blocco a piacere** dallo strato superiore del cubo delle risorse. Procedete come se il cubo del blocco mostrasse **?**.

Avversari: Antico Hoglin



Questo potente mostro vi carica con grande forza. A seconda del numero ottenuto lanciando i dadi, utilizza i seguenti attacchi:

✂ LATO SEMPLICE €20 PUNTI VITA

- L'Antico Hoglin si muove verso di voi di max 3 caselle. Poi infligge 2 danni a una persona adiacente.
- Si muove verso di voi di max 3 caselle. Poi infligge 3 danni a una persona adiacente.
- Si muove verso di voi di max 3 caselle. Poi infligge 4 danni a una persona adiacente.

✂✂ LATO DIFFICILE €25 PUNTI VITA

- L'Antico Hoglin si muove verso di voi di max 3 caselle. Poi infligge 2 danni a una persona adiacente. Questo particolare attacco **non può essere respinto dall'armatura!** Se vieni colpito, devi rimuovere i 2 cuori direttamente dalla tua barra della vita, anche se hai ancora cuori sull'armatura.
- L'Antico Hoglin si muove di max 3 caselle. Poi infligge 3 danni a una persona adiacente. Così facendo, inoltre, **"spinge"** il suo bersaglio su una casella libera adiacente. Siete voi a scegliere su quale casella viene spostata la pedina. Se si tratta di una casella di magma, la persona riceve ulteriori danni. Se non ci sono caselle libere (perché tutte quelle adiacenti sono occupate da mostri o sono caselle di lava), la pedina rimane ferma.
- L'Antico Hoglin si muove di max 3 caselle. Poi infligge 4 danni a una persona adiacente. Inoltre, è necessario **consumare 1 blocco a piacere** dallo strato superiore del cubo delle risorse. Procedete come se il cubo del blocco mostrasse **?**.

MINECRAFT

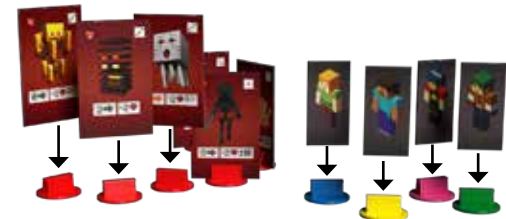
PORTAL DASH

ES

En «Minecraft Portal Dash» huir del Nether, el abrasador inframundo de Minecraft. Utilizad astutamente vuestro equipamiento y los escasos recursos sobre el terreno y enfrentaos valientemente a las hordas de monstruos. ¿Lograréis llegar a tiempo al portal para escaparos juntos?

I. ANTES DE LA PRIMERA PARTIDA

Separad con cuidado todas las piezas de las planchas troqueladas. Insertad las 20 figuras de monstruo en los pedestales rojos. Los 4 pedestales restantes (rosa, azul, amarillo y verde) son para vuestros peones. Escoged de entre los 8 skins incluidos (= aspecto de vuestro personaje) uno para cada color. Podéis volver a combinarlos como queráis antes de cada partida nueva.



II. MONTAJE

A continuación se describe el montaje para el nivel 1, que es el que recomendamos para iniciarse en el juego. Los cambios en el montaje para los niveles 2-5 los encontraréis en la página 45.

1 EL RECORRIDO POR EL TABLERO DE JUEGO:

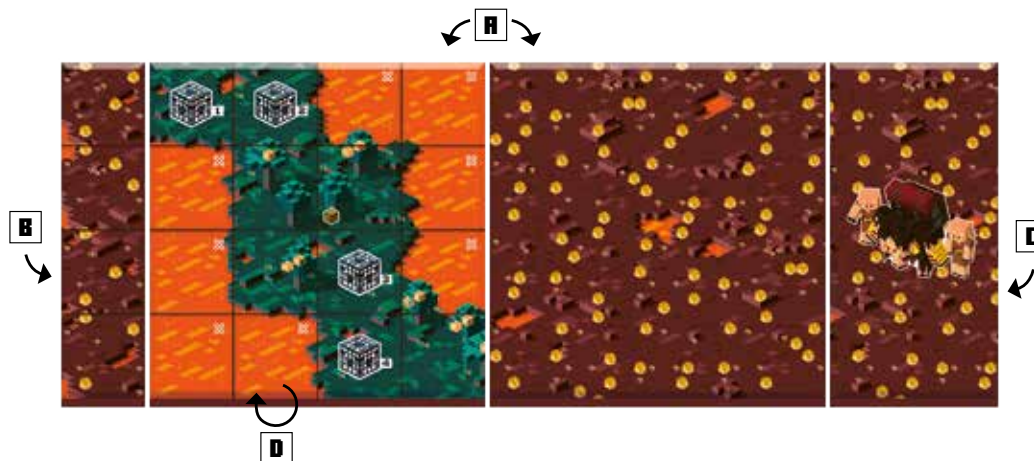
A. Mezclad las 8 piezas de tablero y formad con 2 de ellas escogidas al azar un recorrido boca abajo en el centro de la mesa. No necesitaréis los tableros sobrantes en esta partida.

B. Colocad en el extremo izquierdo del recorrido la **tira de inicio**. Aquí empezará vuestra aventura.



C. Poned en el extremo derecho la **tira del portal boca abajo**. En ella está vuestra meta, el portal que conduce a la seguridad de la superficie de la tierra.

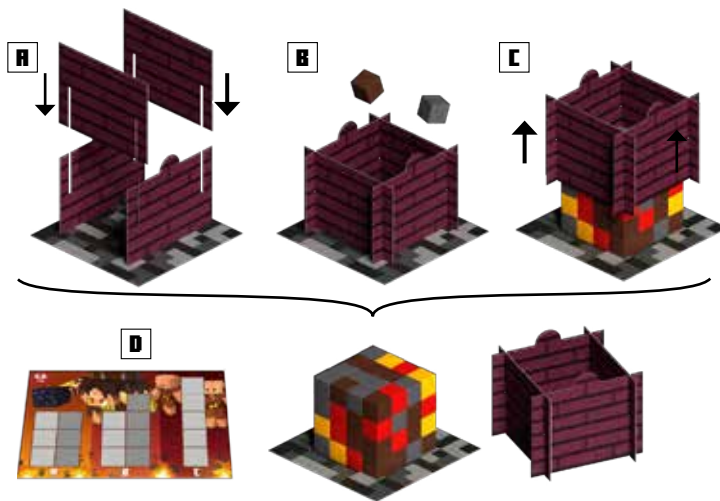
Importante: La orientación y la posición de todas las piezas de tablero debe coincidir de manera que se cree una banda de paisaje continuo.

D. Destapad la pieza de tablero que está junto a la tira de inicio de forma que la orientación se mantenga.




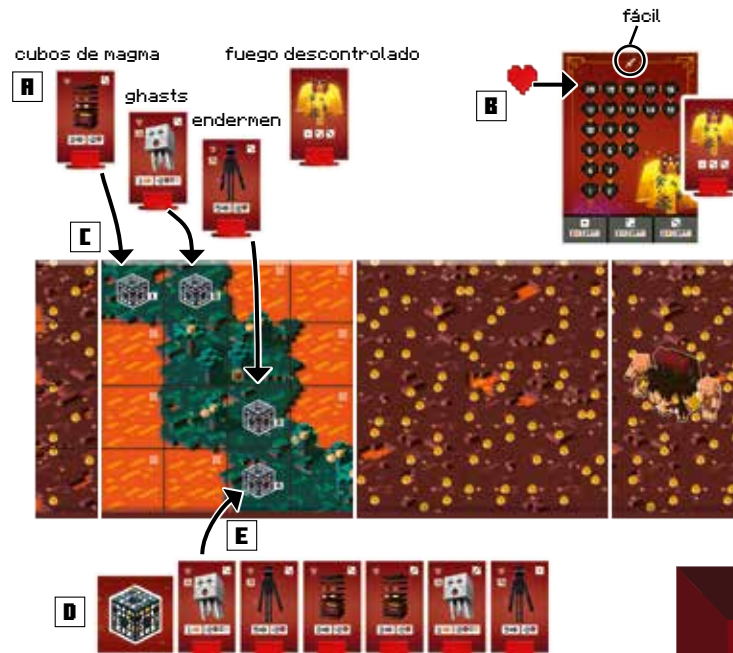
2 PILA DE RECURSOS:

- A.** Poned la **base para bloques** al lado del tablero. Montad las cuatro piezas del **soporte de construcción** y apoyadlo sobre la base para bloques.
- B.** Llenadlo con los **64 bloques** (16 rojos, 16 grises, 12 dorados, 12 marrones y 8 negros) en orden aleatorio. Sacudid ligeramente el soporte de construcción de forma que al final los bloques acaben formando un gran cubo.
- C.** Después podéis quitar el soporte de construcción tirando hacia arriba de las lengüetas del borde superior. Dejad el soporte cerca de la zona de juego. En él iréis guardando los bloques «gastados» durante la partida.
- D.** Dejad también la tabla piglin cerca de los bloques. Dejad boca arriba el lado de la tabla correspondiente según el número de jugadores que participen ( o ). Deberéis negociar con los piglins, los nativos del Nether, en el transcurso de la partida para terminar el portal y poder escapar.



3 MONSTRUOS:

- A.** Escoged de entre las **20 figuras de monstruo** los 3 cubos de magma, 3 ghastrs y 3 endermen. Además, necesitaréis el **fuego descontrolado**, que será vuestro enemigo final. Él es quien custodia el portal y solo cuando lo logréis derrotarlo, podréis ganar la partida. Los monstruos restantes (3 hoglins, 3 blazes, 3 esqueletos wither y el hoglin anciano) no los necesitaréis en esta partida.
- B.** Poned el panel del enemigo final «fuego descontrolado» con el lado fácil () boca arriba cerca de la tira del portal y colocad la figura del fuego descontrolado encima. Poned también 1 ficha de corazón en la casilla 20 de su contador de vida.
- C.** Escoged **una figura de cubo de magma al azar** y colocadla en la casilla con generador de monstruos 1 de la pieza de tablero que está boca arriba. Repetid este mismo paso con un **ghast** al azar (en la casilla 2) y con un **enderman** (en la casilla 3).
- D.** Con los cubos de magma, ghastrs y endermen restantes formad una **«cola de espera» en orden aleatorio** y dejadla a un lado de la zona de juego. Poned en uno de sus extremos el **generador de monstruos**. Este marca el inicio de la cola. *En el transcurso de la partida, los monstruos derrotados se unirán al final de la cola, mientras que los monstruos nuevos que entren en juego se cogerán cada vez del inicio de la cola.*
- E.** ¿En la pieza de tablero destapada hay más de 3 casillas con generador de monstruos? En ese caso colocad sobre cada uno de esos generadores un monstruo de la cola de espera, empezando por el que esté más adelante.



4 VUESTRO INVENTARIO:

A. Cada jugador coge **uno de los 4 paneles de inventario** del color que prefiera y lo deja delante de sí mismo.

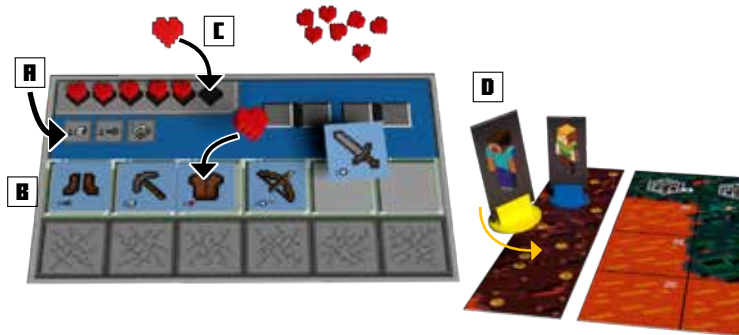
B. Cada jugador recibe también los **5 objetos de su color** y los coloca sobre 5 casillas cualesquiera de la fila **superior** de su inventario.

C. Colocad las **48 fichas de corazón** amontonadas en una reserva común. **Cada jugador obtiene 7 corazones**: con seis de ellos debéis llenar vuestro contador de vida, que está arriba en vuestro panel de inventario. El séptimo debéis ponerlo sobre la loseta de objeto que representa vuestro peto de cuero.



D. Por último, coged el **peón** (compuesto por un pedestal de color y una skin cualquiera) que es del mismo color que vuestro panel de inventario. Poned todos vuestros peones en cualesquiera casillas de la tira de inicio.

Truco: Lo mejor es que después de leer las instrucciones os pongáis de acuerdo sobre dónde quiere empezar cada uno. ¡Está permitido que varios (o incluso todos) empezéis en la misma casilla!



5 OBJETOS:

A. Separad los **8 objetos de netherita** (los que tienen el dorso oscuro) y ponedlos **boca arriba** en la reserva común.

B. Mezclad los **40 objetos** restantes (con el dorso blanco) y apiladlos **boca abajo**. Dejad al lado un poco de espacio para su pila de descartes.



6 MATERIAL RESTANTE:

A. Poned las **5 fichas de cofre** en la reserva común. Colocad una ficha en la casilla de la pieza de tablero destapada que tenga el símbolo del cofre().

B. Preparad las **cartas de ayuda** en vuestro idioma («Estructura del turno» y «Funciones de los bloques por colores») y los **6 dados de combate negros**.

C. Decidid quién será el primer jugador. El primer jugador recibe los **2 dados blancos**.



III. VICTORIA Y DERROTA

En este juego todos ganáis o perdéis conjuntamente.

- **Ganáis** si atravesáis el recorrido del tablero, destapáis la tira del portal y **derrotáis al enemigo final** que os espera en el portal. Para poder destapar la tira del portal, debéis haber **completado** previamente **3 tareas piglin** (en el panel piglin).

Aquí los piglins nativos se dedican a extraer bloques. Si les ayudáis a hacerlo, os darán a cambio obsidiana, un material que necesitaréis para activar el portal de escape. Pero daos prisa: ¡cada vez que una cierta cantidad de bloques se extrae, un piglin desaparece! ¡Así que debéis completar las tareas piglin con rapidez!

- **Perdéis** si no **completáis las tareas piglin a tiempo**: la tarea A debe completarse en cuanto la primera capa del cubo de recursos sea eliminada, la tarea B después de la segunda capa y la tarea C después de la tercera capa. Para más información al respecto, consultad la página 43.
- También **perdéis** si se **gastan los 64 bloques** del cubo de recursos.
- También **perdéis** en cuanto alguno de vosotros tenga que **entregar el último corazón que le quedaba en su contador de vida**. Así que debéis ayudaros y protegeros mutuamente, ¡y estar atentos a vuestros contadores de vida!

IV. DESARROLLO DEL JUEGO

Jugad por turnos hasta que ganéis o perdáis. El turno es del que tenga los dados blancos delante de sí mismo. Cada turno consta de los siguientes pasos, que se explicarán con más detalle en el siguiente apartado de las instrucciones:

1 PRIMERO LANZA LOS DADOS BLANCOS Y APLICA SUS EFECTOS.

- a. El **dado de bloques** (colores y ?) gasta del cubo de recursos 1 bloque del color indicado por el dado
- b. El **dado de monstruos** (números del 1 al 3) activa todos los monstruos del número indicado por el dado o pone nuevos en juego.

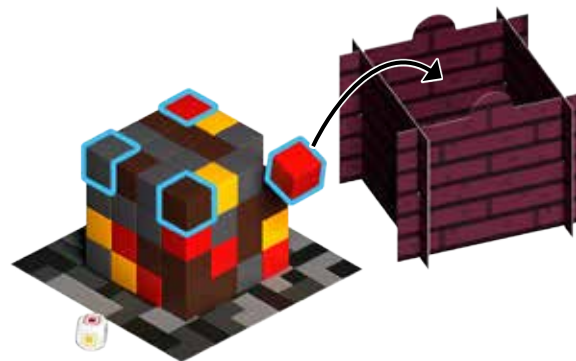
2 DESPUÉS REALIZA EXACTAMENTE 2 ACCIONES. PUEDES ELEGIR ENTRE:

- a. Tres acciones básicas diversas (se pueden realizar varias veces)
- b. Tus objetos: Cada objeto te permite realizar una acción potente, pero al hacerla el objeto se «gastará» y tendrás que repararlo con otra acción posterior. *Además, en el transcurso de la partida obtendréis nuevos objetos aún más potentes. En vez de reparar los viejos, también podéis reemplazarlos por nuevos.*

3 DESPUÉS DE REALIZAR TUS 2 ACCIONES, LE PASAS LOS DADOS BLANCOS A LA PERSONA DE TU IZQUIERDA. ESA PERSONA SERÁ LA SIGUIENTE EN JUGAR.

V. EL DADO DE BLOQUES

Al inicio de tu turno lanzas los dos dados blancos. Luego lo primero que debes hacer es aplicar los efectos del dado de bloques (colores y ?). En cada turno debes extraer 1 bloque del tipo que indique el dado. Echa ese bloque dentro del soporte de construcción: ahora se considerará como «gastado».



Al extraer un bloque se deben cumplir estas reglas:

1. El bloque debe estar **«libre»**. Los bloques están libres cuando su **lado superior** y al menos **otros dos** lados están visibles. *En el primer turno solo están libres los 4 bloques de las esquinas: en la imagen de arriba son los bloques con el borde azul.*
2. El bloque debe ser **del color que indique el dado**.
3. Debes extraer un bloque de ese color de la **capa más alta** en la que haya **uno libre de ese color**. *Si hay varios bloques libres de ese color en la capa más alta, puedes escoger uno de ellos.*

4. Caso especial «?»: Si el dado de bloques muestra un «?», el color no importa. En este caso debes elegir un bloque libre de **la capa más alta** y extraerlo.

Si no hay ningún bloque libre del color que indica el dado, has tenido suerte: no debes gastar ningún bloque. En cambio, cuando sale «?», siempre se gasta un bloque.

VI. EL DADO DE MONSTRUOS

Después de aplicar los efectos del dado de bloques, se aplican los del **dado de monstruos** (números del 1 al 3). Este dado activa los monstruos del tablero o pone nuevos en juego. Comprueba primero si en el tablero ya hay monstruos con el número que indica el dado. Los reconocerás por el **dado representado en la esquina superior derecha** de la figura del monstruo.







¿Ya hay en juego uno o varios monstruos con el número indicado por el dado? En ese caso debes activar **todos** esos monstruos.

Al activarlos, se aplican estas reglas:

1. Escoge un monstruo después de otro y actívalos de uno en uno. Puedes elegir tú mismo el orden.
2. Por cada monstruo activado, lleva a cabo, de izquierda a derecha, **todas** las acciones cuyos símbolos están representados debajo del monstruo. La mayoría de los monstruos se mueven hacia vosotros y atacan en tanto que os tengan al alcance a alguno de vosotros.

Movimiento

Los monstruos con  pueden avanzar tantas casillas como indique el número **delante** de la  Siempre se mueven **en vertical o en horizontal de casilla en casilla**, nunca en diagonal. No pueden moverse a casillas de lava (las marcadas con el símbolo ), pero sí pueden ignorar todas las demás casillas con obstáculos. **Excepción:** Los ghosts voladores y el fuego descontrolado pueden flotar por encima de las casillas de lava. La flecha  de color lava os lo recuerda.


Cada monstruo «ocupa» la casilla en la que se encuentra. Otros monstruos **no pueden moverse a las casillas ya ocupadas o pasar por encima de ellas**. Las casillas en las que se encuentra al menos uno de vuestros peones se consideran también ocupadas para los monstruos.

Los monstruos nunca pueden moverse a la casilla en la que estáis. En vez de eso, os atacan desde las casillas adyacentes.

Búsqueda de un objetivo

Todos los monstruos buscan siempre el **camino más corto** para poder atacar a alguno de vosotros. Se mueven siempre hacia la persona que tengan más cerca. Para ello, contad el número de casillas entre el monstruo y vuestros peones para determinar la distancia más corta. **¿Hay empate en la distancia más corta entre varios peones?** En ese caso, puedes decidir a cuál de ellos escogerá el monstruo como objetivo.



Mueve el monstruo activado utilizando el camino más corto de una casilla a la siguiente hasta que...

- ...haya movido tantas casillas como indica la , o
- ...un peón esté dentro de su **alcance de ataque**.

Al moverse, el monstruo también puede torcer su camino para llegar hasta su objetivo. Al moverlo, recuerda que no pueden pasar por las casillas de lava o casillas ocupadas.

Alcance de ataque


La mayoría de los monstruos primero se quedan parados y luego atacan en cuanto están en una casilla **vertical u horizontalmente adyacente** a un peón. Así que intentan moverse a una de esas casillas.

Constituyen una **excepción** los monstruos que pueden atacar a **distancia** (los ghosts, los blazes y el fuego descontrolado). Los reconoceréis por el símbolo  en sus figuras o en el panel del enemigo final. El número que hay delante del símbolo  indica desde cuántas casillas de distancia os puede acatar ese monstruo. Para calcularlas, hay que contar casilla a casilla (en horizontal o vertical), como cuando se mueve el monstruo. En este caso también se puede torcer el camino, o sea, «hacer un ataque en ángulo». Si un monstruo llega hasta un peón, este está dentro de su alcance de ataque. En este caso, el monstruo se para y ya no se sigue moviendo hacia vosotros.

Ataque





¿El monstruo activado tiene dentro de su alcance de ataque a un peón, o podría ponerse dentro de su alcance al moverse? En ese caso, lo ataca y le inflige puntos de daño respetando estas reglas:

1. Los monstruos le infligen puntos de daño **solo a una persona**.

2. En caso de que haya varios peones dentro de su alcance de ataque (por ejemplo, porque estáis en la misma casilla), podéis elegir vosotros cuál recibirá el daño.
3. El número negativo delante del  del monstruo indica **cuántos puntos de daño** inflige ese monstruo. Quien sea atacado por el monstruo debe eliminar de su panel de inventario la **cantidad correspondiente de corazones**.
4. **Importante: Debes** eliminar primero los corazones de las partes de tu armadura (= objetos con corazones encima). Solo después deberás eliminar los corazones de tu contador de vida.

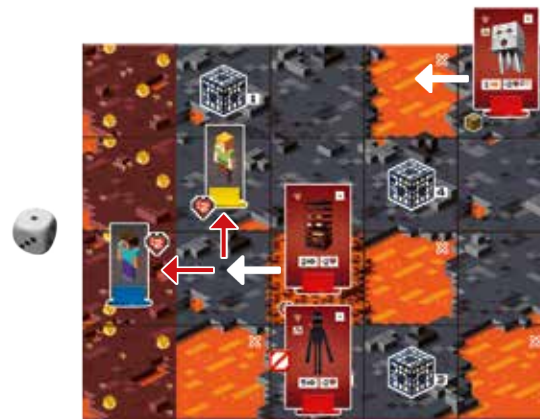
Activa de esta manera un monstruo después de otro hasta que hayas activado **todos** los que hubiera en juego con el número indicado por dado. Para cada monstruo estableces un movimiento, objetivo, alcance y ataque. Así que puede suceder que una persona reciba varios ataques.

Recordad: En cuanto alguien deba entregar su último corazón, ¡habréis perdido la partida! *Así que no os expongáis a situaciones peligrosas innecesariamente.*

Ejemplo 1: El 3 del dado activa al ghost y al cubo de magma. El cubo de magma utiliza su movimiento (2 ) para acercarse a Sergio, ya que este está más cerca que Bruno. Tras sus dos pasos está en una casilla adyacente a él. Ahora le inflige daños a Sergio (-2 ): Sergio debe entregar 2 corazones. El ghost tiene dentro de su alcance de ataque (2 ) a Bruno, así que no se mueve. Le inflige 2 puntos de daño (-2 ) a Bruno directamente. El enderman tiene otro número (dado 2) y no se activa.




Ejemplo 2: El 1 del dado activa los tres monstruos del tablero. Bruno y Sergio deciden activar primero al enderman. Debido a la lava y las casillas ocupadas, el enderman no se puede acercar a nadie. Después activan al cubo de magma. Después de dar un paso, el cubo de magma ya está en una casilla adyacente a la de Bruno y a la de Sergio. Ahora se dispone a atacar: Bruno y Sergio decidirán quién recibe los 2 puntos de daño que inflige el cubo de magma. ¡Sin embargo, no se los podrán repartir entre los dos! Por último, el ghost se mueve, pero como no tiene a nadie dentro de su alcance de ataque, no ataca.



Nuevos monstruos

¿No hay en juego ningún monstruo con el número que indica el dado? En ese caso, se «genera» (= aparece) un nuevo monstruo en el tablero de juego.

Coge el monstruo que esté más adelante en la cola de espera y ponlo en una casilla libre (no ocupada) del tablero en la que haya un generador (). En caso de que haya varias casillas libres, debes escoger **la que esté más cerca de tu propio peón**.

¿No hay ninguna casilla libre con generador? En ese caso, habéis tenido suerte y no aparece ningún monstruo nuevo. La cola de espera se mantiene como estaba.

Importante: El nuevo monstruo generado **no** se activa. En cada turno, o solo se activan monstruos, o solo se pone uno nuevo en juego, pero nunca las dos cosas a la vez.

Ejemplo 3: Bruno ha sacado un 2 con el dado. En el tablero no hay ningún monstruo con el número que indica el dado. Así que Bruno coge el monstruo más adelantado de la cola de espera y lo coloca en la casilla libre con generador que está más cerca de su peón. Por lo demás, no ocurre nada más.



VII. TUS ACCIONES

Una vez que has lanzado y aplicado los efectos de los dados, puedes actuar. Primero coloca los dos dados blancos en las dos casillas para dados de la izquierda de tu inventario.

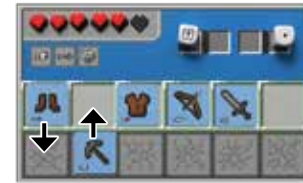
Ahora puedes hacer **exactamente 2 acciones cualesquiera**. Para ello, puedes utilizar tus objetos o escoger entre las acciones básicas, que no son tan potentes.

Como las acciones constan de diferentes partes, los dos dados blancos te ayudan a **llevar un seguimiento** de las acciones realizadas: Mueve uno de los dos dados de la casilla de la izquierda a la de la derecha antes de escoger la primera acción. Luego realiza esa acción por completo. A continuación, mueve el segundo dado a la derecha también y lleva a cabo la segunda acción.



Objetos

Tus objetos te permiten realizar acciones más potentes. Cada objeto puedes utilizarlo solo 1 vez antes de que se dañe. Para indicar que un objeto está dañado **deslízalo a la fila inferior de tu inventario**. Los objetos que se encuentran en la fila inferior no los puedes utilizar para realizar acciones. Primero debes repararlos para después volver a colocarlos arriba en la fila de objetos «disponibles». Más adelante encontraréis la explicación sobre cómo se pueden reparar.



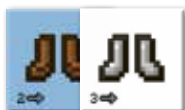
En el transcurso de la partida, obtendrás **nuevos objetos**, por ejemplo, cuando derrotes a un monstruo, extraigas un bloque dorado o abras un cofre del tesoro. En cualquier caso, debes seguir estos pasos:


1. Coge las **2 primeras losetas** de la pila de objetos y destápalas. **Escoge una**, que será la que te quedarás. La otra la dejas boca arriba al lado de la pila.
2. Coloca el nuevo objeto en la fila superior de una de las **columnas libres** de tu inventario. ¡Puedes tener en tu poder hasta **6 objetos a la vez como máximo!**
3. Si ya tienes 6 objetos en tu poder, puedes **reemplazar** uno de los antiguos. Escoge cualquiera de tus objetos antiguos y descarta esa loseta. Coloca el nuevo objeto en la **fila superior «disponible»** de la misma columna. En caso de que prefieras quedarte con los objetos que tenías hasta el momento, también puedes descartar el nuevo.

Importante:


- Puedes reemplazar los objetos como quieras, o sea, ¡que no es necesario que cambies una espada antigua por otra espada nueva! Puedes tener, por ejemplo, varias espadas o ninguna. *Pero, obviamente, optar por el segundo ejemplo puede que no sea una estrategia muy inteligente...*
- Pon el **nuevo objeto** siempre en la **fila superior activa**, ¡incluso aunque hayas reemplazado con él un objeto dañado!
- En caso de que reemplaces uno de tus objetos iniciales de color, guárdalo en la caja en vez de en la pila de descartes. Ya que, en el caso de que la pila de objetos se agote durante la partida, tendréis que formar con las losetas descartadas una pila para robar nueva y vuestros objetos de inicio más endebles no se pueden mezclar con el resto de objetos.

Botas: Moverse



Con las botas puedes moverte por el tablero. El número delante de la  te indica, al igual que en los monstruos, la cantidad de casillas




que puedes avanzar tu peón. También **puedes** avanzar **menos casillas** si lo deseas.

Solo puedes moverte en vertical u horizontal, nunca en diagonal. Las casillas en las que haya un monstruo así como las casillas de lava (las marcadas con una ) **no** las puedes pisar y tampoco puedes atravesarlas.

En cambio, las casillas en las que haya otros peones puedes pisarlas con total normalidad. **Truco:** *A menudo puede seros de ayuda que os juntéis todos en una casilla. Así, cuando os vaya a atacar un monstruo, siempre podéis decidir quién de vosotros será atacado.*

Casillas especiales

OBSTÁCULOS

- **Las casillas de lava** (las marcadas con una ) no las puedes pisar nunca.
- **Las casillas de magma** (las marcadas con ) las puedes pisar, pero a cambio recibes 1 punto de daño. **Importante:** Cuando te quedas parado en la casilla o la dejas, no ocurre nada. El daño lo recibes **solamente una vez cuando entras en ella** o cuando pasas por encima de ella.
- **En las casillas de arena de almas** (las marcadas con ) solo puedes entrar empleando para cada casilla de este tipo 2 «pasos de movimiento».

Ejemplo: *Bruno utiliza sus botas de diamante para moverse. Primero se mueve a la casilla de magma (1 paso). Al entrar en ella recibe 1 punto de daño. Luego se mueve a la casilla en la que se encuentra Sergio (1 paso). A continuación, se mueve hacia arriba a la casilla de arena de almas (2 pasos). Así ha utilizado los 4 pasos que le proporcionaban las botas de diamante.*



Las **botas de netherita** te permiten entrar en casillas de magma y de arena de almas como si fueran normales. No recibes puntos de daño y solo debes utilizar 1 paso por casilla para entrar en ellas. Sin embargo, seguirás sin poder moverte a casillas de lava.


COFRE DEL TESORO



Si al **final de tu acción de movimiento** acabas en una casilla en la que hay una **ficha de cofre**, puedes abrir el cofre. Quita la ficha del tablero y devuélvela a la reserva.

Después **todos** obtenéis inmediatamente un nuevo objeto. **Cada jugador coge 2 losetas de objeto** de la pila para robar. Mirad los dos objetos y decidid **cuál de los dos** queréis **quedaros**. El otro lo descartáis. Poned vuestro nuevo objeto como de costumbre en la fila superior de vuestro inventario. Si ya tenéis 6 objetos, debéis descartar otro objeto, como ya se ha descrito antes.

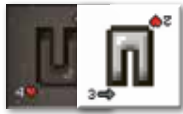
Armaduras: Puntos de vida adicionales

Las armaduras son «**objetos pasivos**» con los que no puedes realizar **ninguna acción**. Te proporcionan puntos de vida adicionales para resistir mejor los daños. El número delante del  indica cuántas fichas de corazón se pueden colocar encima de la armadura. Si en el transcurso de la partida obtienes una nueva armadura, colócala como siempre en la fila superior de objetos disponibles. Luego pon inmediatamente el **número máximo** de corazones sobre su loseta.




Cuando recibes puntos de daño (ya sea por un monstruo o por las casillas de magma), siempre **debes** eliminar primero los corazones de tus armaduras antes de quitar cualquiera de los de tu contador de vida. Si tienes varias armaduras, puedes repartir los corazones como quieras.

Cada vez que una armadura se quede «vacía», es decir, cuando ya no le quede ningún corazón encima, ponla en la fila inferior. Ahora se considera que la armadura está dañada. Si la reparas, puedes volver a ponerla en la fila superior como el resto de tus objetos. Al ponerla arriba, vuelve a ponerle encima el **número máximo** de corazones.

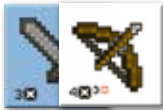
También puedes reparar las armaduras que todavía no se han dañado del todo. Cuando reparas una armadura que aún está en la fila superior pero que ya no tiene el número máximo de corazones, vuelves a restituir encima el número máximo de corazones.




Los pantalones son una combinación especial de **botas** y **armadura**. Si tenéis unos pantalones, debéis decidir cuál de las dos funciones




queréis emplear. Colocad la loseta en vuestro inventario de tal forma que el símbolo ( o ) que hayáis escogido quede mirando hacia vosotros. Si escogéis , ponedle encima el número correspondiente de corazones. **Importante:** Siempre que reparéis unos pantalones, podréis volver a decidir qué función usar y reorientar la loseta en caso de que queráis cambiar de función.

Espadas y arcos: luchar contra los monstruos

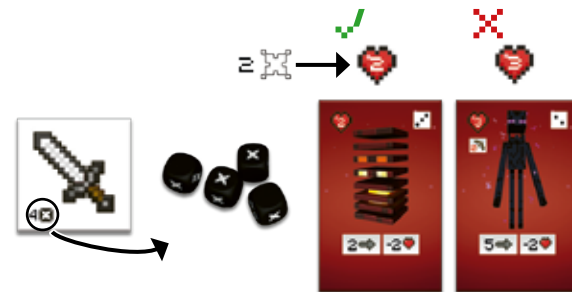


Con las espadas y los arcos, puedes luchar contra los monstruos. El número delante de  indica el número de dados de combate negros que puedes lanzar para infligirle daño a un monstruo.

Igual que con los monstruos, tú también debes tener a tu objetivo dentro de tu **alcance de ataque**:

- Con una **espada** solo puedes atacar a un monstruo si este se encuentra en una casilla **adyacente** a la que ocupa tu peón.
 - Con un **arco** también puedes atacar a distancia. El **alcance de ataque** puedes verlo en el número que hay delante de  (generalmente 3 casillas). Para atacar, exactamente igual que para el movimiento, cuenta la cantidad de casillas desde al lado de tu peón hasta el monstruo. Al contar también puedes torcer el camino y, por tanto, «disparar en ángulo».
1. Escoge primero el monstruo al que quieres atacar y desliza el arma que vayas a emplear a la fila inferior de tu inventario.
 2. Luego lanza tantos **dados de combate negros** como indique el número delante del símbolo  de tu arma. Cuenta el número de impactos (= ) que indican los dados en total.



Para derrotar a un monstruo, debes sacar al menos tantos impactos como puntos de vida (= número en el  de la figura del monstruo) tenga el monstruo.



En caso de que saques menos impactos, has tenido mala suerte. El monstruo se queda en el tablero y tu arma se queda dañada. Sin embargo, no recibes ningún daño ni penalización. *En una acción posterior podrás intentarlo de nuevo...*

En caso de que hayas sacado el mismo número de impactos o más, ¡has derrotado al monstruo! Coge la figura del monstruo del tablero y ponlo al final de la cola de espera. Como recompensa recibes inmediatamente **un nuevo objeto**. Coge como siempre 2 losetas de la pila y quédate con una de las dos.

Importante:


- Los monstruos no se «guardan» los daños. Cuando no logras derrotar a un monstruo mediante una acción, puedes intentarlo de nuevo más tarde. La única excepción es vuestro enemigo final (más información en la página 45).
- Algunos monstruos son inmunes frente a ciertos ataques. A los ghosts voladores no les puedes atacar con espadas (). En cambio, a los endermen no los puedes atacar con arcos ().



Cuando usas una **espada de netherita**, puedes volver a tirar durante el combate tantos de esos dados como quieras una vez. Primero lanza los 6 dados de combate. Después decide si quieres volver a lanzar un número cualquiera de ellos con la esperanza de obtener un resultado mejor. Si decides volver a lanzar, cuenta los impactos que has obtenido finalmente tras la segunda tirada.

Encantamientos: mejorar objetos

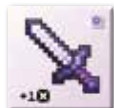


Las losetas con el símbolo  son los llamados **encantamientos**. Cuando destapes un encantamiento, solo podrás quedártelo en el caso de que tengas un **objeto de ese tipo** para poder encantarlo. En caso de que tengas uno, escoge uno de los objetos de ese tipo. Coloca la loseta de encantamiento **ligeramente desplazada encima del objeto escogido** de tal forma que aún puedas ver los símbolos del objeto de abajo.

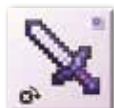
La acción de tu objeto queda reforzada inmediatamente gracias al encantamiento. Cuando utilices o repares el objeto, siempre debes deslizar junto con él los encantamientos que lleve encima.

Importante: Si colocas un encantamiento encima de un objeto dañado, este queda **inmediatamente reparado**. Deslízalo a la fila superior de tu inventario.

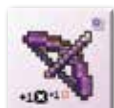
Los encantamientos



Este encantamiento debes ponerlo encima de una espada (no importa cuál). Siempre que ataques con esta espada, lanzarás 1 dado de combate adicional. Si encantas una espada de netherita, lanza los 6 dados de combate y luego vuelve a lanzar uno de ellos, que valdrá como séptimo dado.



Este encantamiento también se debe colocar encima de una espada (no importa cuál). Siempre que ataques con esta espada, podrás volver a lanzar tantos de esos dados de combate como quieras **una vez más**. Igual que con la espada de netherita, espera al final para contar los impactos obtenidos con los dados. Si encantas una espada de netherita, puedes volver a lanzar los dados hasta dos veces en total.



Este encantamiento debes ponerlo encima de un arco. Siempre que ataques con este arco, lanza 1 dado de combate adicional. Además, el alcance de ataque del arco aumenta en 1 casilla.




Este encantamiento debes ponerlo encima de unas botas (no importa cuáles). Siempre que te muevas con estas botas, puedes avanzar hasta 2 pasos adicionales.



Este encantamiento también debes ponerlo encima de unas botas (no importa cuáles). Así, al moverte, te permitirán entrar en las casillas de magma y de arena de almas como si fueran casillas normales. No recibirás ningún daño y solo tendrás que utilizar 1 paso por casilla. Sin embargo, seguirás sin poder avanzar por las casillas de lava.

Pico: extraer bloques



Con el pico puedes extraer bloques del cubo de recursos. El número delante del símbolo  indica cuántos bloques puedes coger uno después de otro. También **puedes coger menos** bloques, si quieres.

A diferencia de con el dado de bloques, aquí solo se aplica una regla: Puedes extraer solo los bloques «libres» en los que el **lado superior y al menos otros dos lados** estén visibles. Sin embargo, puedes escoger de qué capa y de qué color quieres extraerlos.

Deja los bloques extraídos primero al lado del montón. Después debes **utilizarlos inmediatamente**. ¡No puedes reservar ni **almacenar** bloques para turnos posteriores!

Opción 1 para utilizar los bloques: funciones de color

Cada bloque tiene una función asociada según su color. Cuando extraes un bloque, tienes la opción de utilizarlo inmediatamente por la **función correspondiente a su color**. Después de aplicar su función, el bloque se considera **gastado** y se debe echar dentro del soporte de construcción.

BLOQUES ROJOS: CURACIÓN

Cuando utilices un bloque rojo, escoge primero a una persona como objetivo: a ti mismo o a otra persona. La persona escogida **rellena inmediatamente todos los corazones de su contador de vida**. Las armaduras no se rellenan con la curación: hay que repararlas para rellenarlas.



BLOQUES GRISES: REPARACIÓN

Cuando utilices un bloque gris, escoge primero a una persona como objetivo: a ti mismo o a otra persona. La persona escogida **repara enseguida todos sus propios objetos**. Para ello, desliza todas las losetas de la fila inferior de su inventario a la superior y rellena los corazones de todas las armaduras que tenga en su poder.



BLOQUES AMARILLOS: OBJETOS NUEVOS

Cuando utilices un bloque amarillo, escoge primero a una persona como objetivo: a ti mismo o a otra persona.

La persona escogida **obtiene** inmediatamente un **nuevo objeto**. Como siempre, deberá coger dos losetas de la pila, quedarse con una de ellas y descartar la otra.



BLOQUES NEGROS: OBJETOS DE NETHERITA

Cuando utilices un bloque negro, escoge uno de los objetos de netherita expuestos en la reserva (al principio hay 8). Sin embargo, **no obtienes** ese objeto inmediatamente.



En su lugar, coges boca abajo las 5 primeras losetas de la pila de objetos y las mezclas junto con el objeto de netherita escogido. Después pon las 6 losetas boca abajo arriba de la pila de objetos.

Quien destape el objeto de netherita durante una acción posterior, podrá decidir como es habitual si quiere quedárselo y descartar la otra loseta. En caso de que al destaparlo no lo escoja, colocad esa loseta en la pila de descartes como de costumbre. Cuando volváis a barajar las losetas de la pila de descartes, el objeto de netherita seguirá en juego: no será necesario que lo «liberéis» otra vez utilizando un bloque negro.

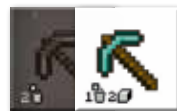
¡No infravaloréis el poder de los objetos de netherita! Como lo mezcláis con las 5 primeras losetas de la pila, como tarde lo cogeréis a la tercera vez que vayáis a «obtener un objeto».


BLOQUES MARRONES: CUBRIR UNA CASILLA

Estos bloques especiales no los echas dentro del soporte de construcción una vez utilizados, sino que **los colocas encima del tablero**. Escoge primero cualquier casilla de obstáculo libre (de lava, magma o arena de almas) en la que no se encuentre ni un monstruo ni un peón. Coloca el bloque en medio de la casilla de obstáculo: así la casilla ya no será especial. A partir de ese momento se puede considerar como una casilla cualquiera, por lo que no os causará daño y solo necesitaréis un paso para moveros a ella.



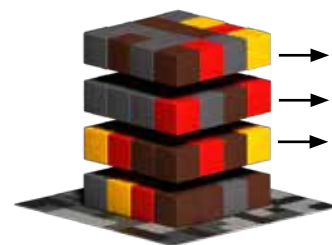
Atención: Si cubres una casilla de lava, los monstruos también podrán pisar esa casilla inmediatamente después, si se encuentra en el camino más corto. Colocad las figuras de monstruo y vuestros peones lo mejor que podáis sobre el cubo de madera cuando los mováis a esa casilla.



Con los picos especiales de **NETHERITA** y **DIAMANTE**, puedes reutilizar **bloques ya gastados**. Cuando utilices uno de estos dos picos para extraer bloques, coge (¡sin mirar!) de dentro del soporte de construcción, en el que estáis acumulando los bloques gastados, el número de bloques que se indica delante del símbolo . El pico de diamante te permite coger seguidamente hasta 2 bloques del cubo. Todos los bloques cogidos debes volver a utilizarlos enseguida, ya sea para aprovechar su función o para las tareas piglin.

Opción 2 para utilizar los bloques: las tareas piglin

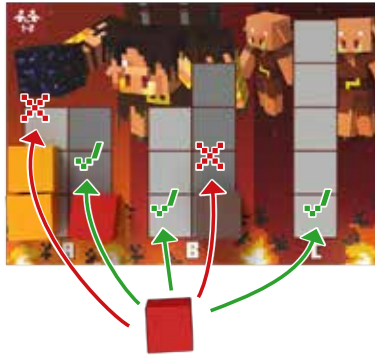
Necesitáis obsidiana para huir del Nether y ganar la partida. Los piglins os la pueden proporcionar, pero a cambio de que les ayudéis a explotar los recursos. Para ello os plantean tres tareas. Para cada una de ellas, debéis proporcionarles una cantidad determinada de bloques.



En el **panel piglin** hay 3 tareas representadas: la **A**, la **B** y la **C**. Además, las tres tareas debéis realizarlas a su debido tiempo: Cuando se haya gastado la **capa superior** del cubo, debéis haber colocado ya todos los bloques necesarios para la **tarea A** en la tabla piglin. **En caso contrario,**

perdéis la partida. Lo mismo sucede con la segunda capa y la tarea B, así como con la tercera capa y la tarea C.

Siempre que extraigas bloques, puedes ponerlos en el panel piglin **en vez de utilizar su función**. Básicamente puedes colocar los bloques en cualquier espacio, o sea, puedes empezar con la tarea C, por ejemplo, antes de haber terminado la A o la B, o incluso antes de haberlas empezado.



LA ÚNICA REGLA:

- Cada columna del panel solo puede ser rellenado con bloques de un único color. El color lo podéis escoger vosotros. El primer bloque que coloquéis en cada columna será el que determinará de qué color deben ser los restantes bloques que pongáis en esa columna.

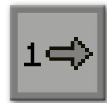
El reverso y el anverso de la tabla piglin muestran tareas ligeramente diferentes, pero funcionan de la misma manera. Como «Minecraft: Portal Dash» es más fácil de ganar con pocos jugadores, los piglins piden más bloques para compensar.

Acciones básicas

En vez de utilizar tus objetos y dañarlos, también puedes realizar en tu turno una de las siguientes acciones básicas. También está permitido realizar en el mismo turno dos veces la misma acción básica.



Acción básica 1: Extrae 1 bloque del cubo de recursos. Respeta al hacerlo las reglas descritas arriba y utiliza inmediatamente el bloque como de costumbre.



Acción básica 2: Mueve tu peón 1 paso. En este caso también se aplican las reglas descritas anteriormente. Ten en cuenta que no puedes moverte a las casillas de arena de almas con solo 1 paso.



Acción básica 3: Repara 1 de tus objetos. A diferencia de con los bloques grises, con esta acción solo puedes reparar uno de tus propios objetos. Desliza un objeto dañado cualquiera de vuelta a la fila superior de tu inventario o rellena una armadura. Si está es tu primera acción, ya puedes volver a utilizar el objeto reparado en tu segunda acción.


VIII. FIN DEL TURNO

Una vez que hayas realizado 2 acciones, pásale los dados blancos a la persona de tu izquierda. Antes de que esa persona empiece su turno, comprobad primero si podéis destapar otra pieza de tablero:

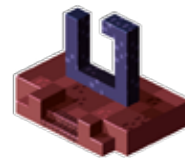
DESTAPAR UNA PIEZA DE TABLERO

¿Alguno de vuestros peones se encuentra en una casilla adyacente a una pieza de tablero boca abajo? En ese caso podéis decidir conjuntamente si queréis destapar esta pieza **entre los turnos**. *Tenéis que pensároslo muy bien, ¡ya que en las partes inexploradas del Nether acechan más monstruos!*

Si queréis destapar la siguiente pieza del recorrido, seguid los siguientes pasos:

1. Dadle la vuelta a la pieza de tal forma que la orientación del paisaje se mantenga.
2. Coloca una **ficha de cofre** de la reserva en la casilla de cofre () de la pieza destapada.
3. Llenad, **en la pieza destapada, todas las casillas** con generador de monstruos con monstruos de la cola de espera, una después de otra. Coged el monstruo respectivamente más adelantado y colocadlo en el generador con el número más bajo.

TIRA DEL PORTAL



Para destapar la tira del portal, proceded de la misma manera. Pero en este caso se aplica una **regla especial**: Solo podréis destapar la tira cuando hayáis completado las 3 tareas piglin.

Nada más destapar la tira, colocad la figura del enemigo final sobre la casilla en la que está representado el portal.

Tanto si habéis destapado una pieza del tablero como si no, el turno pasa a la siguiente persona. Empiezas tu turno como de costumbre lanzando los dados blancos y aplicando sus efectos. *Por supuesto, al hacerlo, podrían activarse los monstruos recién añadidos...*

A continuación, llevas a cabo 2 acciones y luego vuelves a pasarle los dados blancos al siguiente y así sucesivamente.

Seguid jugando por turnos hasta que se den alguno de los casos que se describen en el apartado «Victoria y derrota» de la página 36. Cuando se dé uno de esos casos, la partida termina inmediatamente.

Recordatorio: Perdéis si no completáis las tareas piglin a tiempo, si se agota por completo el cubo de recursos o si una persona debe entregar el último corazón de su contador de vida. Ganáis cuando lográis completar todas las tareas, destapáis la tira del portal y derrotáis a vuestro monstruo enemigo final.

IX. EL ENEMIGO FINAL

Una vez que hayáis destapado la tira del portal y colocado el enemigo final, debéis derrotarlo para ganar la partida. Para ello, atacadlo igual que a cualquier otro monstruo. Como el enemigo final cuenta con muchos puntos de vida (ver tabla del enemigo final), no es necesario que lo derrotéis en una sola acción. Siempre que le inflijáis puntos de daño, deslizada la ficha de corazón de la tabla del enemigo final el correspondiente número de puntos hacia abajo.

En cuanto deslicéis el corazón afuera del panel, o sea, cuando a **vuestro enemigo final le queden «0» puntos de vida**, ya no habrá nada más que os impida escapar del Nether. ¡Habréis **ganado inmediatamente** la partida!

Importante: Mientras el enemigo final aún tenga vida, el dado de monstruos lo **activará en cada turno**, ya que en él se representan los tres números. Obviamente, si hay otros monstruos con el número que indica el dado, estos también se activan. Sin embargo, no se generará ningún monstruo nuevo.

El enemigo final ataca de diferentes maneras según el resultado del dado. Fijaos en los respectivos símbolos del panel del enemigo final o consultad el glosario de monstruos de la página 47.



X. OTROS NIVELES

Si habéis ganado la partida, podéis atreveros la próxima vez con un nivel más difícil. Las reglas son las mismas. Únicamente cambia el montaje y el material de juego utilizado como se indica a continuación:

Nivel 2 	Mezclad los 3 hoglins entre el resto de los monstruos de la cola de espera. Utilizad el hoglin anciano en vez del fuego descontrolado y girad su panel de enemigo final a la cara fácil. El resto del montaje del juego se mantiene igual.
Nivel 3 	Mezclad los 3 hoglins y los 3 blazes entre el resto de los monstruos de la cola de espera. Podéis elegir cuál de los dos enemigos finales queréis utilizar: girad su panel de enemigo final a la cara fácil. El resto del montaje del juego se mantiene igual.
Nivel 4 	Prolongad el recorrido con una tercera pieza de tablero prestando atención a su orientación. Utilizad el fuego descontrolado como enemigo final y giradlo a la cara difícil. El resto del montaje se mantiene igual, así que solo hay cubos de magma, ghasts y endermen en el juego.
Nivel 5 	Mezclad todos los tipos de monstruos adicionales (hoglins, blazes y esqueletos wither) entre los monstruos de la cola de espera. Utilizad el hoglin anciano como enemigo final y girad su tabla a la cara difícil. El resto del montaje se mantiene igual, así que el recorrido se compone de solo 2 piezas de tablero.

El número de un nivel (= dificultad) se determina por el material utilizado. Podéis hacer el juego aún más variado y difícil creando vuestro propio nivel. Seguid estas indicaciones:

- **Recorrido del tablero:** Utilizad al menos 2 piezas de tablero, la tira de inicio y la tira del portal (= nivel 0). Cada pieza de tablero con la que prolonguéis el recorrido elevará el nivel 2 puntos.
- **Tipos de monstruos:** Los dados de magma, los ghasts y los endermen están siempre en juego (= nivel 0). Por cada tipo de monstruo adicional (hoglins, blazes o esqueletos wither) que añadáis, se sube el nivel 1 punto más.

- **Enemigo final:** El fuego descontrolado y el hoglin anciano tienen una fuerza parecida. Utilizad en cada partida uno de ellos para que custodie el portal. Si utilizáis la cara fácil el nivel sube 1 punto. Si giráis el enemigo final a la cara difícil, entonces se eleva el nivel 2 puntos.

Ejemplos: Una partida con 3 piezas de tablero (+2), hoglins y blazes (+2), así como el fuego descontrolado difícil (+2) equivale a un nivel de dificultad 6. Sin embargo, 4 piezas de tablero (+4), solo los hoglins (+1) y un enemigo final fácil (+1) equivalen también a un nivel 6.

Naturalmente, también podéis quebrantar estas reglas para crear escenarios disparatados e imposibles. ¿Cómo sería, por ejemplo, con otros objetos iniciales, una partida sin cubos de magma o con los dos enemigos finales en juego a la vez? ¡Atrévete y compartid vuestras mejores ideas con vuestros amigos!

XI. GLOSARIO DE MONSTRUOS

Cubos de magma



Estos débiles monstruos tienen 2 puntos de vida. Cuando se activan, se mueven hasta 2 casillas y le infligen 2 puntos de daño a una persona que esté en una casilla adyacente.

Ghasts



Los ghasts voladores tienen 2 puntos de vida. Cuando se activan, se mueven 1 casilla en vuestra dirección y pueden pasar incluso por las casillas de lava. Si tienen dentro de su alcance de ataque (2 casillas) a una persona, le infligen 2 puntos de daño.



Importante: ¡A los ghasts no les podéis atacar con espadas, ya que flotan bastante alto por el aire!

Endermen



Los gigantescos endermen tienen 3 puntos de vida. Cuando se activan, se mueven hasta 5 casillas y le infligen 2 puntos de daño a una persona que esté en una casilla adyacente.



Importante: A los endermen no les podéis atacar con arcos, ¡ya que esquivan las flechas muy fácilmente!

Hoglins



Los obstinados hoglins tienen 4 puntos de vida. Cuando se activan, se mueven hasta 3 casillas y le infligen 2 puntos de daño a una persona que se encuentre en una casilla adyacente. En caso de que le inflijan daños a una persona, la «empujan» también, desplazándola a otra casilla adyacente que esté libre. Vosotros sois los que decidís a qué casilla se traslada el peón. Si se trata de una casilla de magma, la persona recibe 1 punto de daño más. Si no hay ninguna casilla libre (porque todas las adyacentes están ocupadas por monstruos o son casillas de lava), el peón se queda donde estaba.

Blazes



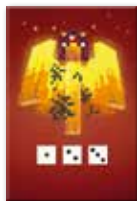
Los flameantes blazes tienen 4 puntos de vida y en este juego no se pueden mover. Cuando se activan, solo atacan y le infligen 2 puntos de daño a todas las personas cuyos peones se encuentren dentro de su alcance de ataque (2 casillas). ¡Cuando estéis cerca de ellos, deberíais evitar agruparos todos juntos en una misma casilla! Sin embargo, si pasáis por delante de ellos lo suficientemente rápido, no suponen ningún peligro.

Esqueletos wither



Los tenebrosos esqueletos wither tienen 4 puntos de vida. Cuando se activan, se mueven hasta 2 casillas y le infligen 2 puntos de daño a una persona que esté en una casilla adyacente. ¡Además, le dañan un objeto a la persona que han atacado! Si eres el objetivo del ataque de un esqueleto wither, debes deslizar uno de tus objetos disponibles a la fila inferior de tu inventario, con lo que su acción se inhabilita. Si lo que deslizas es una pieza de armadura, elimina inmediatamente todos los corazones que llevaba encima. Si todos tus objetos ya estaban dañados, no ocurre nada.

Enemigo final: Fuego descontrolado




Esta irascible criatura puede flotar por encima de la lava y atacar a distancia. Según el número que salga en el dado, utiliza los siguientes ataques:

🗡️ LADO FÁCIL €20 PUNTOS DE VIDA

- ▣ El fuego descontrolado se mueve hasta 2 casillas hacia vosotros y puede moverse incluso por las casillas de lava. Luego le inflige **1 punto de daño** a una persona que esté dentro de su alcance de ataque (3 casillas).
- ▣ Se mueve hasta 2 casillas hacia vosotros y puede moverse incluso por las casillas de lava. Luego le inflige **2 puntos de daño** a una persona que esté dentro de su alcance de ataque (3 casillas).
- ▣ Se mueve hasta 2 casillas hacia vosotros y puede moverse incluso por las casillas de lava. Luego le inflige **3 puntos de daño** a una persona que esté dentro de su alcance de ataque (3 casillas).

🗡️🗡️ LADO DIFÍCIL €25 PUNTOS DE VIDA

- ▣ El fuego descontrolado se mueve hasta 2 casillas hacia vosotros y puede moverse incluso por las casillas de lava. Luego les inflige 1 punto de daño a **todas las personas que estén dentro de su alcance de ataque** (3 casillas).
- ▣ Se mueve hasta 2 casillas hacia vosotros y puede moverse incluso por las casillas de lava. Luego le inflige 2 puntos de daño a una persona que esté dentro de su alcance de ataque (3 casillas). Si eres el objetivo de su ataque, te **daña** también uno de tus objetos disponibles, con lo que su acción se inhabilita. Si lo que deslizas es una pieza de armadura, elimina inmediatamente todos los corazones que llevaba encima. Si todos tus objetos ya estaban dañados, no ocurre nada.
- ▣ Se mueve hasta 2 casillas hacia vosotros y puede moverse incluso por las casillas de lava. Luego le inflige 3 puntos de daño a una persona que esté dentro de su alcance de ataque (3 casillas). Además, debéis **gastar 1 bloque** cualquiera de la capa superior del cubo de recursos. Para hacerlo, proceded igual que si os hubiera salido el símbolo  en el dado de bloques.

Enemigo final: Hoglin anciano




Este imponente monstruo se lanza sobre vosotros y os ataca con mucha fuerza. Según el número que salga en el dado, utiliza los siguientes ataques:

🗡️ LADO FÁCIL €20 PUNTOS DE VIDA

- ▣ El hoglin anciano se mueve hasta 3 casillas hacia vosotros. Después le inflige **2 puntos de daño** a una persona que esté en una casilla adyacente.
- ▣ Se mueve hasta 3 casillas hacia vosotros. Después le inflige **3 puntos de daño** a una persona que esté en una casilla adyacente.
- ▣ Se mueve hasta 3 casillas hacia vosotros. Después le inflige **4 puntos de daño** a una persona que esté en una casilla adyacente.

🗡️🗡️ LADO DIFÍCIL €25 PUNTOS DE VIDA

- ▣ El hoglin anciano se mueve hasta 3 casillas hacia vosotros. Después le inflige 2 puntos de daño a una persona que esté en una casilla adyacente. ¡Los puntos de daño de este ataque especial **no se pueden descontar de la armadura!** Si te ataca, debes eliminar los dos corazones directamente de tu contador de vida, incluso aunque te queden todavía corazones en tu armadura.
- ▣ El hoglin anciano se mueve hasta 3 casillas. Después le inflige 3 puntos de daño a una persona que esté en una casilla adyacente. Al atacarle, también **«empuja»** a su objetivo a una casilla adyacente que esté libre. Vosotros sois los que decidís a qué casilla se traslada el peón. Si se trata de una casilla de magma, la persona recibe 1 punto de daño más. Si no hay ninguna casilla libre (porque todas las adyacentes están ocupadas por monstruos o son casillas de lava), el peón se queda donde estaba.
- ▣ El hoglin anciano se mueve hasta 3 casillas. Después le inflige 4 puntos de daño a una persona que esté en una casilla adyacente. Además, debéis gastar 1 bloque cualquiera de la capa superior del cubo de recursos. Para hacerlo, proceded igual que si os hubiera salido el símbolo  en el dado de bloques.

©2022

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 | D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos

Ravensburger S.r.l.
Via Enrico Fermi, 20 | I-20057 Assago (MI)

Ravensburger Ibérica S.L.U.
C / Raimundo Fernández Villaverde, 61
28003 Madrid – España

ravensburger.com

CREDITS

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

Creative direction: Marc Watson, Patrick Geuder,
Jens Bergensten
Business management: Shabnam Elmi
Art production: Marie-Louise Bengtsson
Art direction: Ninni Landin, Jan Cariaga
Product design: Adrian Ward, Filip Thoms



©2022 Mojang AB. All Rights Reserved. Minecraft, the MINECRAFT logo and the MOJANG STUDIOS logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

239545-A