

MINECRAFT

EXPLORERS



Hay mucho por descubrir en el mundo de Minecraft.
Demostrad vuestra valentía y curiosidad recorriendo el Mundo superior en busca de tesoros ocultos.
Guardad los tesoros a buen recaudo en vuestros cofres para ganar juntos la partida.
¡No dejéis que las criaturas hostiles os invadan o perderéis la partida!

COMPONENTES

1 CARTA DE «GAME OVER!»

30 CARTAS DE CRIATURA
6 DE ZOMBIE,
6 DE ESQUELETO, 6 DE
ARAÑA, 4 DE CREEPER,
4 DE BRUJA Y 4 DE
ENDERMAN

60 CARTAS DE PAISAJE



12 CARTAS DE COFRE

1 CARTA DE NOCHE

6 CARTAS DE HAMBRE

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Barajad las cartas de paisaje con la cara del paisaje bocarriba. A continuación, exponed las 5 cartas superiores en el centro de la mesa. Aseguraos de que nadie vea los objetos ocultos indicados en el reverso de las cartas.

2. Barajad las cartas de criatura bocabajo. Volved a guardar en la caja el siguiente número de cartas sin mirarlas, en función del número de jugadores:

1 JUGADOR: 8 cartas / 2 JUGADORES: 7 cartas
3 JUGADORES: 6 cartas / 4 JUGADORES: 5 cartas

Amontonad las cartas restantes y mezclad la carta de «Game over!» entre las 4 cartas inferiores del montón, de tal forma que no sepáis dónde está exactamente. Después, revelad la carta superior y dejadla junto al montón de cartas de criatura.

3. La persona que haya jugado a Minecraft más recientemente empieza la partida. Esa persona recibe la carta de noche y 6 cartas de hambre.

4. Por último, determinad qué cofres hay que llenar para ganar la partida. Para ello, barajad las cartas de cofre y robad una cantidad de cofres según la dificultad que prefiráis. Si es la primera vez que jugáis, sacad directamente los cofres 01 - 05 en vez de barajar.

FÁCIL: 5 cofres / NORMAL: 6 cofres
DIFÍCIL: 7 cofres / SUPERDIFÍCIL: 8 cofres

Colocad las cartas de cofre que habéis robado con el cofre abierto bocarriba. Guardad en la caja los cofres restantes.



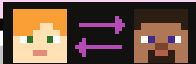
GANAR Y PERDER

Exploraréis juntos el mundo de Minecraft para encontrar los objetos indicados en las cartas de cofre. **Ganáis** la partida inmediatamente si llenáis todos los cofres menos uno con los objetos requeridos. Por ejemplo, si jugáis con 5 cofres, debéis llenar 4 de ellos para ganar. Vosotros decidís qué cofres llenar, y podéis cambiar de opinión durante la partida.

¡Pero daos prisa! **Perdéis** la partida inmediatamente en cuanto se revela la carta de «Game over!». Cuanto más rápido se vacíe el montón de cartas de criatura, más cerca estaréis de perder la partida.



TU TURNO



El turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa. Cuando es tu turno, tú tomas todas las decisiones, pero puedes aceptar consejos de los demás. Como ganáis o perdéis juntos, es conveniente planificar las jugadas juntos y compartir ideas.

1. REALIZAR ACCIONES Y PAGAR CON CARTAS DE HAMBRE

En tu turno, puedes realizar varias acciones. Cada acción cuesta una cantidad determinada de cartas de hambre: . Para pagar, descarta esa cantidad de cartas de hambre de tu mano. Puedes realizar cualquier acción en cualquier orden y tantas veces como quieras, siempre y cuando pagues por ella. En cuanto ya no quieras o no puedas realizar ninguna acción (por ejemplo, porque ya no te quedan cartas de hambre en la mano), tu turno termina.

2. JUGAR LA CARTA DE NOCHE Y REVELAR CRIATURAS

1. Al final de tu turno, debes descartar la carta de noche de tu mano. Esto hará que aparezca inmediatamente una criatura. Revela la carta superior del montón de cartas de criatura y ponla en una fila junto a las demás cartas de criatura.

CUIDADO: Si revelas un tipo de criatura que ya está expuesto, ¡seréis invadidos! Revela inmediatamente una carta de criatura adicional. Si ese tipo también está expuesto, revela otra carta y así sucesivamente hasta que reveles un tipo de criatura que aún no esté expuesto.

EJEMPLO: Olivia destapa un **zombi** al final de su turno. Como ya hay un zombi en la mesa, debe revelar otra carta de criatura: ¡una **araña**! Ya hay una araña sobre la mesa, así que Olivia destapa una tercera carta de criatura: ¡maldita sea, otro **zombi**! La cuarta carta muestra un **creeper**, que aún no estaba en la mesa. Ahora Olivia ya no tiene que destapar otra carta.



Después de haber expuesto al menos una carta de criatura, el siguiente jugador en el orden de las agujas del reloj pone en su mano las 6 cartas de hambre y la carta de noche, y comienza su turno. Jugad así hasta que ganéis o perdáis. Si juegas en solitario, simplemente lleva a cabo un turno tras otro.

ACCIÓN 1: EXPLORAR UN PAISAJE Y CONSEGUIR UN OBJETO



Para explorar un paisaje expuesto, debes pagar la cantidad de que aparece en la carta de paisaje. Después, volteas la carta de paisaje. En el reverso de la carta de paisaje puedes ver qué objeto has encontrado. Coge el objeto y déjalo delante de ti. Ahora está en tu *inventario*.

IMPORTANTE:

- Puedes tener tantos objetos como quieras en tu inventario.
- Puedes usar los objetos con habilidades especiales en el mismo turno o guardártelos para turnos posteriores.
- No se expone una carta de paisaje nueva. Esto únicamente ocurre mediante la Acción 2.

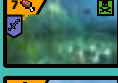
Si en un paisaje aparece o , entonces puedes usar esa herramienta de tu inventario (pico o espada) para explorarlo. Si usas una herramienta, pagas menos . El coste disminuye según el número indicado en la herramienta. Por ejemplo, con una herramienta de diamante -4, con una herramienta de oro -3, etc.

Si en un paisaje aparece , es que hay peligros en él. Puede que aparezcan criaturas cuando lo explores. Sin embargo, no sabrás si hay criaturas hasta que no voltees la carta bocarriba. Si en el reverso de la carta aparece el icono de criatura , debes robar inmediatamente la cantidad especificada de cartas de criatura del montón y ponerlas en la mesa.


NOTA: Podéis ser invadidos nuevamente por las criaturas si destapas al menos un tipo de criatura que ya está expuesto.




Las aldeas son paisajes especiales. En ellas puedes comerciar con los aldeanos . Para revelar una carta de aldea, debes pagar 1 y dar al aldeano el objeto que pida para comerciar con él. Cada aldeano quiere una esmeralda u otro objeto, que puedes ver a la izquierda de la flecha de la carta. A la derecha de la flecha, puedes ver lo que recibirás a cambio y que encontrarás en el reverso de esa carta de aldea. Cuando realices un intercambio, pon el objeto requerido de tu inventario en la pila de descartes.






ACCIÓN 2: REVELAR NUEVOS PAISAJES


Gasta 1  para realizar esta acción. Si quedan cartas de paisaje bocarriba, puedes decidir para cada una si la dejas o la vuelves a poner debajo del montón. Después, pon nuevos paisajes del montón hasta que haya 5 **cartas de paisaje** en el centro de la mesa.

ACCIÓN 3: LUCHAR CONTRA CRIATURAS Y CONSEGUIR TROFEOS

Lucha contra una criatura expuesta pagando la cantidad de  indicada en la carta de la criatura.


 Siempre puedes usar una espada de tu inventario para esta acción. Si usas una espada, el coste en  para derrotar a la criatura se reduce según el número indicado en la espada.


Añade a tu inventario la criatura contra la que has luchado a modo de *trofeo*. Puedes usar **2 trofeos del mismo tipo de criatura** cualesquiera de tu inventario como si fueran una carta de hambre de tu mano. Pon la pareja de trofeos en la pila de descartes para usarlos como 1 , para cualquier acción. Al igual que los objetos, puedes guardarte las parejas de trofeos para más tarde o usarlas inmediatamente.

EJEMPLO: *Fito descarta 3 cartas de hambre de su mano para luchar contra un creeper. Fito añade a su inventario la carta del creeper a modo de trofeo. En un turno anterior ya luchó contra un creeper, por lo que ahora Fito tiene 2 trofeos de creeper. Decide gastarlos inmediatamente, lo que le proporciona +1  para gastar este turno.*



ACCIÓN 4: LLENAR COFRES

Gasta 1  para realizar esta acción. A continuación, pon cualquier cantidad de objetos de tu inventario debajo de las cartas de cofre que requieran esos objetos. Una vez que debajo de un cofre estén todos los objetos requeridos, voltea la carta de cofre.

Como recompensa por llenar un cofre, puedes luchar y derrotar inmediatamente una de las criaturas expuestas sin pagar  para ello. Guárdatela como trofeo en tu inventario como de costumbre. Si no hay ninguna criatura expuesta, no has tenido suerte esta vez.



RECORDATORIO: Ganáis inmediatamente cuando llenáis el penúltimo cofre.







OBJETOS ESPECIALES

HERRAMIENTAS ÉPICAS Y ESPADAS



Si encuentras una herramienta, pon la carta en tu inventario con el lado con  mirando hacia ti. Cuando utilices la herramienta por primera vez, quedará dañada. Para indicarlo, gira la carta 180° de modo que el lado con  quede mirando hacia ti. Si vuelves a utilizar la herramienta, se romperá y tendrás que poner la carta en la pila de descartes.

Puedes utilizar herramientas para realizar acciones con el símbolo correspondiente (con  o ) pagando menos. Puedes utilizar las herramientas más de una vez en el mismo turno e incluso para la misma acción. También puedes utilizar varias herramientas para una misma acción. Si gastas de más en una acción, el exceso se pierde.

Si un cofre requiere una herramienta ( o ) su material (hierro, oro o diamante) no importa. Puedes incluso poner una herramienta dañada en un cofre.

ARMADURA

La armadura te protege de las criaturas una vez. En el momento en el que tendrías que revelar una o más cartas de criatura (al final de tu turno o después de revelar un paisaje peligroso), pon la armadura en la pila de descartes y después no reveles ninguna criatura.




CATALEJO

Descarta este objeto para revelar todos los paisajes expuestos. Toma nota de lo que puedes encontrar en esos lugares y luego vuelve voltear las cartas.



MAPA DE EXPLORADOR, TÓTEM DE LA INMORTALIDAD Y ESPONJA MOJADA



Usa el mapa de explorador para buscar la mansión de bosque o el monumento oceánico. Solo hay 1 carta de estos dos lugares en el montón de cartas de paisaje. Busca en el montón y coloca la carta que hayas encontrado en el centro de la mesa a modo de paisaje adicional. Una vez en el centro de la mesa, podréis explorarlos como lo haríais con otros paisajes expuestos, si es que alguno puede pagar su elevadísimo coste de . Grandes peligros acechan también en ambos lugares, ¡así que tened cuidado!






- En el monumento oceánico encontrarás la *esponja húmeda* que requiere el cofre 05.
- Escondido en la mansión de bosque está el *tótem de la inmortalidad*, que necesitaréis para el cofre 06.


Estos 2 objetos únicos no tienen ninguna otra utilidad en este juego aparte de llenar esos cofres. Si no necesitáis estos 2 objetos, evitad estos lugares.

COMIDA




Utiliza la comida para obtener  extra en tu turno, según el número indicado en la carta de comida. Puedes gastarla en una o más acciones, junto con las  de tu mano. Pon la comida en la pila de descartes para usarla. Las  no utilizadas caducan al final de tu turno.



Si un cofre requiere comida () entonces puedes llenarlo con cualquier tipo. Por supuesto, esa comida no la puedes utilizar.



BALLESTA

Utiliza una ballesta para luchar contra 2 criaturas cualesquiera sin pagar  para ello. Pon la ballesta en la pila de descartes para utilizarla, y luego añade hasta 2 de las criaturas expuestas a tu inventario como trofeos.







MADERA Y HIERRO

Necesitaréis troncos de roble y lingotes de hierro para comerciar con los aldeanos y para llenar varios cofres. Para encontrarlos, buscad en las zonas donde lo haríais en el videojuego: la madera suele encontrarse en los bosques, y el hierro suele estar en las cuevas y las minas.



MOBILIARIO E ILUMINACIÓN

Si un cofre o un aldeano te pide  o , debes encontrar los objetos de decoración adecuados. Hay 5 objetos ocultos bajo los paisajes que sirven para **ameblar**  o **iluminar**  vuestro futuro hogar. Las cartas de esos objetos indican a qué categoría pertenece cada objeto.







REGLAS DE CONSULTA RÁPIDA

GANÁIS: Si llenáis todos los cofres menos uno

PERDÉIS: Si destapáis la carta «Game over!»

EN TU TURNO:







1. Usa cartas de hambre para realizar acciones:

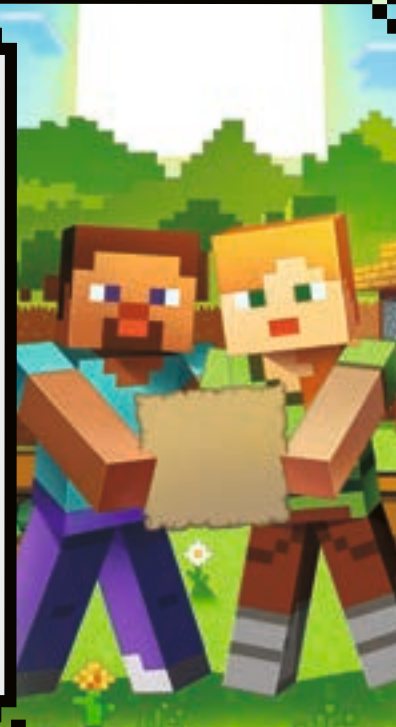
- X : Explorar un paisaje y conseguir un objeto
- X : Luchar contra una criatura y conseguir un trofeo
- 1 : Rellenar paisajes hasta tener 5 expuestos
- 1 : Poner objetos en cofres

2. Juega la carta de noche y revela 1 criatura.

¿Ya hay alguno de ese tipo en la mesa? ¡Sigue destapando!

OBJETOS ESPECIALES:

- Picos: Utilízalos 2 veces para pagar -  en acciones 
- Espadas: Utilízalas 2 veces para pagar -  en acciones 
- Comida: Utilízala para + 
- Armadura: Protege de las criaturas (en una exploración o al final del turno)
- Mapa de explorador: Busca la carta de paisaje del monumento oceánico o de la mansión de bosque
- Catalejo: Revela los paisajes expuestos
- Ballesta: Lucha contra 2 criaturas sin pagar 



CRÉDITOS

Diseño del juego: Matthew Dunstan
Material gráfico: Fiore GmbH
Dirección artística y diseño: Alexandria Land
Desarrollo del juego: Stephanie Korupp y Daniel Greiner



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

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg

