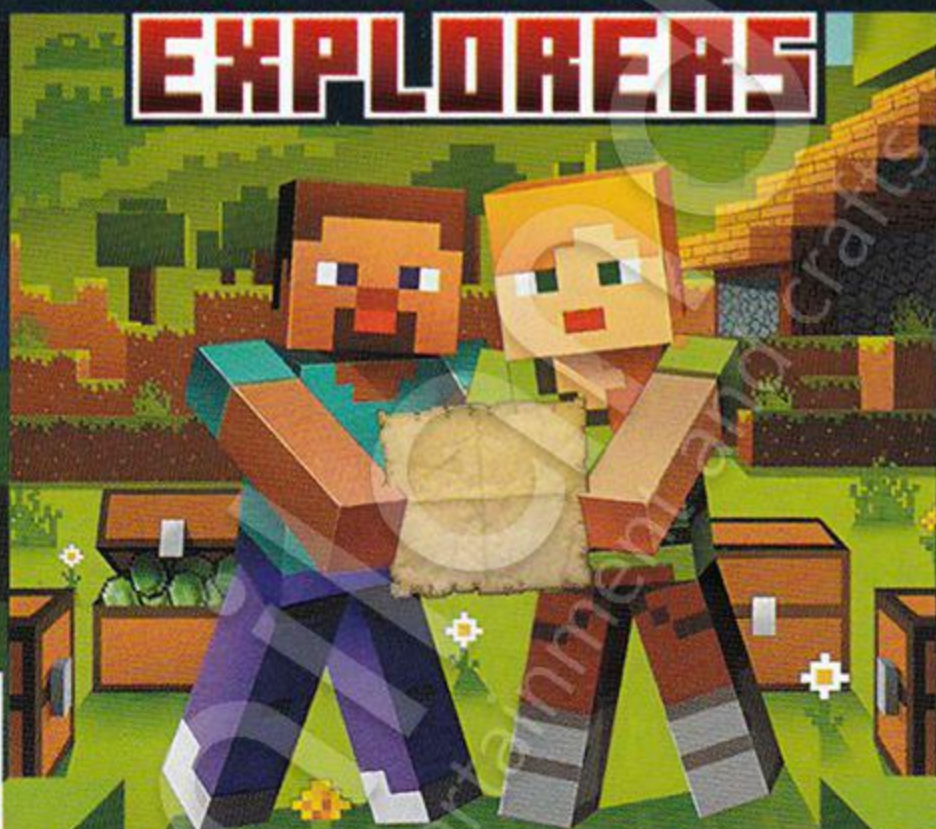


MATTHEW DUNSTAN

MINECRAFT

EXPLORERS



8+

1-4

30'

یک بازی کارتی مشارکتی

A COOPERATIVE CARD GAME



کشف در دنیای ماینکرفت حدّ و حساب ندارد.
شجاعت و کنجکاوی خود را با پرسه زدن در دنیای ماینکرفت و کشف گنج های
مخفی به نمایش بگذارید.
گنج ها را در صندوق ها پنهان کنید تا بازی را با هم برنده شوید.
از "ماب" ها شکست نخورید، وگرنه بازی را می بازید.

اجزای بازی:



۱ کارت
شب

۱۲ کارت صندوق



۱ کارت
پایان بازی

۳۰ کارت ماب

(۶ کارت زامبی، اسکلت، عنکبوت،
۴ کارت کریپر، جادوگر، اندرمن)



۶۰ کارت زیستگاه

۶ کارت غذا



- ۱ کارت های زیستگاه را بر زده و در یک دسته به رو قرار دهید. ۵ کارت رویی را روی میز بچینید. هیچ کس نباید وسایل پنهانی پشت کارت ها را دیده باشد.
- ۲ کارت های ماب را به پشت بر بزنید و بنا بر تعداد بازیکنان، تعدادی کارت را بدون نگاه کردن به آن ها به جعبه بازگردانید.

۳ بازیکن: ۶ کارت
۴ بازیکن: ۵ کارت

۱ بازیکن: ۸ کارت
۲ بازیکن: ۷ کارت

کارت های ماب باقیمانده را بر زده و یک دسته تشکیل دهید. کارت پایان بازی را با ۴ کارت زیرین این دسته کارت بر بزنید. هیچ کس نمی داند کارت پایان بازی کجای دسته کارت قرار گرفته است. حال اولین کارت را "رو" کنید و در کنار دسته کارت ماب ها قرار دهید.

۳ شروع کننده بازی کسی است که آخرین بار ماینکرفت بازی کرده است. این فرد کارت شب و ۶ کارت غذا را دریافت می کند.

۴ مرحله آخر، تصمیم گیری در مورد این است که برنده شدن در بازی با پر شدن کدام صندوق ها اتفاق بیفتد. برای این کار کارت های صندوق را بر بزنید و به طور تصادفی و با توجه به سطح دشواری مد نظرتان تعدادی صندوق را بیرون بکشید.

اگر برای اولین بار بازی می کنید، بهتر است بدون بر زدن، صندوق های ۱۰ تا ۵۰ را انتخاب کنید.

سخت: ۷ صندوق
خیلی سخت: ۸ صندوق

آسان: ۵ صندوق
معمولی: ۶ صندوق



برد و باخت:

همه بازیکنان با جست و جو در دنیای ماینکرفت به یافتن وسایلی که کارت های صندوق مشخص کرده اند می پردازند. به محض پر کردن تعداد یکی کمتر از صندوق های حاضر در بازی، شما برنده خواهید شد. برای مثال اگر ۵ صندوق در بازی وجود دارد شما باید ۴ تای آن را پر کنید تا برنده شوید. باید تصمیم بگیرید که کدام صندوق ها را می خواهید پر کنید ولی می توانید در طول بازی تصمیم خود را تغییر دهید.



اما عجله کنید! به محض رو شدن کارت پایان بازی می بازید. هر چه دسته کارت های ماب سریعتر خالی شود، زودتر به باخت نزدیک می شوید.

نوبت:



نوبت ها در جهت ساعتگرد در جریان است. وقتی نوبت شما برسد باید همه تصمیمات را بگیرید اما بهتر است در این کار از توصیه دیگر بازیکنان نیز بهره ببرید چرا که در نهایت همه باهم برنده یا بازنده می شوید.

۱. هر عملیات، یک کارت غذا

در نوبت خود می توانید عملیات های متفاوتی انجام دهید ولی باید بدانید که هر عملیات هزینه خاص خود را دارد: . برای پرداخت، یک کارت غذا از دستتان می سوزانید. شما می توانید تا جایی که امکان پرداخت دارید، به هر تعداد عملیات، و در هر ترتیبی که دوست دارید بازی کنید. به محضی که دیگر نخواهید به بازی ادامه دهید یا نتوانید بازی کنید (برای مثال کارت غذایی در دستتان باقی نمانده باشد)، نوبت شما به پایان می رسد.

۲. کارت شب را رو کنید و ماب ها را به بازی دعوت کنید

در پایان نوبتتان کارت شب را از دستتان رو کنید. این کار باعث می شود که یک ماب فوراً ظاهر شود. کارت رویی دسته کارت ماب ها را رو کنید و در کنار آن روی میز قرار دهید.



اگر کارت مابی که رو می کنید قبلاً روی میز باشد، باید ادامه دهید! فوراً یک ماب دیگر رو کنید، اگر باز هم تکراری بود یکی دیگر. کار را تا جایی ادامه دهید که یک ماب جدید رو شود.

نکته:

مثال: الکس در پایان نوبتش یک **زامبی** رو می کند. از آن جایی که از قبل یک زامبی رو شده است او باید یک کارت ماب دیگر رو کند، این بار یک **عنکبوت** رو می شود! یک عنکبوت از قبل رو شده است پس الکس کارت سوم را رو می کند، از بخت بد باز هم یک **زامبی** رو می شود. کارت چهارم یک **کریپر** را نشان می دهد که خوشبختانه همانندی روی میز ندارد. حالا دیگر الکس مجبور نیست ماب دیگری رو کند.



پس از آنکه نوبت یک بازیکن به پایان برسد بازیکن بعدی ۶ کارت غذا و یک کارت شب را دریافت میکند. بازی به همین ترتیب ادامه می یابد تا برنده و بازنده مشخص شود. اگر تنها بازی می کنید، واضح است که در هر نوبت، خود شما باید این کارها را به تنهایی انجام دهید.

عملیات ۱: جستجو در یک زیستگاه و بدست آوردن یک وسیله

برای جستجو در یک زیستگاه، باید به تعداد معین شده در آن زیستگاه، پرداخت نمایید. سپس کارت زیستگاه را برگردانید. پشت کارت به شما می گوید چه وسیله ای را پیدا کرده اید. آن را بردارید و جلوی خود بگذارید. از حالا به بعد این وسایل دارایی های شما به حساب می آیند.

مهم:

- شما می توانید تا هر چند وسیله که دوست دارید جمع آوری کنید.
- می توانید از قدرت های ویژه وسایلتان در همان نوبت استفاده کنید و یا آن را برای نوبت های بعدی ذخیره نمایید.
- در عملیات اول، کارت زیستگاه دیگری رو نمی شود بلکه این کار بار دیگر در عملیات ۲ انجام خواهد شد.



اگر کارت زیستگاه علامت یا را داشت، می توانید از آن وسیله (کلنگ یا شمشیر) برای جستجوی خود استفاده کنید. اگر این کار را انجام دهید کمیتری پرداخت خواهید کرد. هزینه بر اساس تعداد وسیله کاهش می یابد. برای مثال با وسیله الماسی ۴- و با وسیله طلا ۳-.

اگر کارت زیستگاهی را نشان دهد، خطر در کمین است. وقتی در حال کند و کاو در آن هستید ممکن است با حمله ماب ها رو به رو شوید. به هر حال تا زمانی که کارت را برنگردانده اید نمی دانید مابی در کمین است یا نه. اگر در پشت کارت با علامت ۱ مواجه شوید، باید فوراً از دسته کارت ماب ها یک کارت بکشید.



نکته: توجه داشته باشید باید آنقدر کارت بکشید تا مابی رو شود که از قبل روی میز بازی نباشد.



روستاهای از مکان های خاص محسوب می شوند. در آن زیستگاه ها می توانید با روستاییان داد و ستد کنید. برای رو کردن کارت روستا باید یک و یک وسیله را که روستایی درخواست کرده پردازید. هر روستایی یا یک زمرد می خواهد و یا وسیله ای دیگر که روی کارت بالای خط مشخص شده است. سمت راست خط می بینید که در ازای پرداختن چه چیزی را دریافت خواهید کرد. آنچه دریافت می کنید پشت کارت نمایش داده شده است. برای انجام داد و ستد باید پرداختی خود را از میان کارت های دستتان روی دسته کارت های سوخته قرار دهید.



عملیات ۲: زیستگاه های بیشتری رو کنید

برای انجام این کار یک پردازید. در حقیقت شما می توانید در مورد هر یک از کارت های زیستگاه باقیمانده روی میز تصمیم گیری کنید که آیا تمایل دارید آن ها را نگهدارید و یا به زیر دسته کارت های زیستگاه انتقال دهید. سپس باید آن قدر کارت زیستگاه رو کنید تا ۵ کارت روی میز قرار بگیرد.

عملیات ۳: به جنگ ماب ها بروید و جایزه بگیرید

با پرداخت تعداد مشخص شده روی هر کارت ماب، به جنگ آن بروید.

اگر در لیست دارایی هایتان شمشیر دارید می توانید

از آن نیز در این عملیات استفاده نمایید. اگر از

شمشیر استفاده می کنید هزینه برای جنگ،

بنابر عدد شمشیر کاهش می یابد.

هر مابی را که شکست می دهید به لیست دارایی

هایتان اضافه کنید. هر دو کارت ماب یکسانی که در

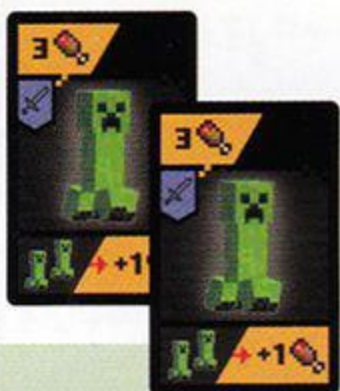
لیست دارایی های شما قرار می گیرد می تواند به جای

یک کارت غذا خرج شود. برای این کار در هر عملیاتی که



خواستید، آن‌ها را در دسته‌کارت‌های سوخته قرار دهید. از این کارت‌ها هر زمان بخواهید می‌توانید استفاده نمایید.

مثال: استیو ۳ کارت غذا را برای مبارزه با یک کریپر می‌سوزاند. پس از شکست کریپر، حالا این ماب جزو دارایی استیو محسوب می‌شود. از آنجایی که در دور گذشته نیز یک کریپر را شکست داده بود، حالا ۲ کارت کریپر دارد. حالا او می‌خواهد فوراً این دو کارت را خرج کرده و به جای یک  در این نوبت مصرف کند.



عملیات ۴: صندوق‌ها را پر کنید

یک  برای این عملیات خرج کنید. سپس با توجه به موارد ذکر شده روی هر کارت صندوق، آن موارد را از دارایی‌های خود برداشته و زیر کارت صندوق مربوطه بگذارید و پس از تکمیل، کارت صندوق را برگردانید. با تکمیل یک صندوق، به **عنوان پاداش** و بدون پرداخت  با یک ماب روی میز بجنگید و سپس آن را جزو دارایی خود قرار دهید. اگر مابی روی میز نباشد واقعاً بدشانسی آورده‌اید! **یادآوری:** با پر شدن صندوق یکی مانده به آخر برنده بازی خواهید شد.





اگر ابزاری پیدا کردید، کارتش را از روی این علامت  جلوی خود قرار دهید. وقتی برای اولین بار از یک ابزار استفاده می کنید، آن ابزار آسیب می بیند، پس کارت را ۱۸۰ درجه بچرخانید، به طوری که این علامت  جلوی شما قرار بگیرد. اگر این ابزار را دوباره استفاده کنید به کل می شکنند و باید کارتش را در دسته کارت های سوخته قرار دهید. این ابزار برای انجام ارزانتر برخی عملیات ها و با توجه به علامت  یا  به کار می آیند. می توانید از ابزار بیش از یک بار، در یک عملیات و یک نوبت

استفاده کنید. همچنین می توانید از چندین ابزار برای یک عملیات استفاده کنید. اگر از تعداد ابزاری بیش از حد نیاز یک عملیات استفاده کنید، ابزارهای اضافی از دست می روند.

اگر یک صندوق، ابزاری ( یا ) را طلب کرده، دیگر جنس آن (آهن، طلا، الماس) مهم نیست. می توانید حتی یک ابزار آسیب دیده را در صندوق قرار دهید.



غذا



از غذا برای بدست آوردن تعداد بیشتر  در نوبت خود با توجه به عدد نوشته شده بر روی کارت استفاده کنید. از این امتیاز می توانید به همراه  در دستتان در یک یا بیش از یک عملیات استفاده کنید. غذای استفاده شده در دسته کارت های سوخته قرار می گیرد.  استفاده نشده در پایان نوبتتان منقضی می شود.

اگر صندوقی تقاضای غذا  می کند می توانید آن را با هر مدل غذایی پر کنید. البته که با قرار دادن غذا در صندوق، دیگر نمی توانید از آن استفاده نمایید.



کمان

از کمان می‌توانید برای مبارزه با ۲ ماب بدون پرداخت  استفاده کنید. برای این کار کافیست کارت کمان خود را بسوزانید و ۲ ماب روی میز را انتخاب کرده و به جنگ آن‌ها بروید.



چوب و آهن

برای داد و ستد با روستاییان و همچنین پر کردن صندوق‌ها به گنده‌های بلوط و شمش‌های آهن احتیاج دارید. برای پیدا کردن آن‌ها باید در زیستگاه‌هایی همانند نسخه کامپیوتری بازی جستجو کنید: چوب در جنگل و آهن در غارها و معادن.



اسلحه

اسلحه می‌تواند یکبار از شما در برابر ماب‌ها محافظت کند. این کارت را پیش از آنکه مجبور به رو کردن کارت‌های ماب شوید بسوزانید یعنی (در پایان نوبتتان یا پس از رو شدن یک زیستگاه خطرناک). با این کار دیگر مجبور نیستید با مابی بجنگید.



دوربین

با سوزاندن این کارت می‌توانید پشت تمام کارت‌های زیستگاه روی میز را ببینید و از آنچه می‌توانید در آن‌ها پیدا کنید باخبر شوید و سپس دوباره آن‌ها را به حالت اول برگردانید.





از نقشه برای یافتن عمارت وودلند و بنای یادبود اقیانوس استفاده کنید. هر دوی اینها فقط یکبار در دسته کارت زیستگاه وجود دارند. به دسته کارت ها نگاهی انداخته و کارتی را که می یابید به عنوان یک کارت اضافی زیستگاه روی میز بازی قرار دهید. از حالا به بعد این کارت را هم می توانید مانند سایر کارت های زیستگاه جستجو کنید، البته اگر بتوانید قیمت گزاف  راپردازید. همچنین خطر بزرگی در هر دو زیستگاه در کمین است پس مراقب باشید.



■ در بنای یادبود اقیانوس، اسفنج خیس را پیدا می کنید که برای صندوق ۵۵ مورد نیاز است.

■ در عمارت وودلند، روح محافظ را پیدا خواهید کرد که برای صندوق ۵۶ مورد نیاز است.

این دو مورد در طول بازی بجز برای پر کردن صندوق، کاربرد دیگری ندارند. پس اگر نیازشان ندارید خود را به دردرسر نیندازید.

دکوراسیون و نورپردازی

اگر یک صندوق یا یک روستایی تقاضای  یا  را کرد باید وسایل دکوری مناسب را پیدا کنید. ۵ وسیله در پشت کارت های زیستگاه پنهان شده اند که برای دکوراسیون  یا نورپردازی  خانه آینده شما مناسب هستند. علامت روی کارت های وسایل، مشخص می کند که آن ها به کدام دسته تعلق دارند.



پیروزی: همه صندوق ها بجز یکی را پر کنید.

شکست: کارت پایان بازی "رو" شود.

در نوبت خود:

۱. از کارت های غذا برای انجام عملیات ها استفاده نمایید:

جستجو در زیستگاه و پیدا کردن وسایل:  x 

جنگیدن با ماب و دریافت جایزه:  x 

رو کردن ۵ کارت زیستگاه:  ۱ 

قرار دادن وسایل در صندوق ها:  ۱ 

۲. بازی کردن کارت شب و جنگیدن با یک ماب.

آیا از این ماب قبلا رو شده؟ پس کارت های بیشتری رو کنید.

وسایل مخصوص:

کلنگ ها: دوبار استفاده برای  در عملیات های 

شمشیرها: دوبار استفاده برای  در عملیات های 

غذا: برای بدست آوردن + 

اسلحه: دور کردن ماب ها (در حین جستجو یا در پایان نوبت)

نقشه: برای پیدا کردن زیستگاه های بنای یادبود

اقیانوس یا عمارت وودلند

دوربین: فاش کردن پشت کارت های زیستگاه

موجود روی میز

کمان: بدون پرداخت  با ۲ ماب بجنگید



تولید و پخش از شرکت
سرزمین ذهن زیبا

