

MINECRAFT

EXPLORERS

Il y a beaucoup de choses à découvrir dans le monde de Minecraft.

À vous de faire preuve de courage et de curiosité en parcourant la Surface, à la recherche de trésors cachés.

Gardez-les en sécurité dans vos coffres pour remporter la partie tous ensemble.

Ne vous laissez pas envahir par les créatures hostiles, sous peine de perdre la partie !

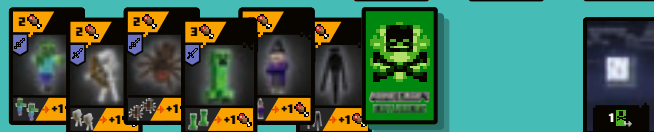
CONTENU

1 CARTE GAME OVER



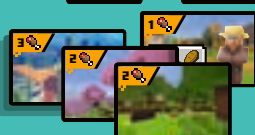
12 CARTES COFFRE

30 CARTES CRÉATURE
6% ZOMBIES,
SOULETTES, ARAIGNÉES ;
4% CREEPERS, SORCIÈRES,
ENDERMANS



1 CARTE NUIT

60 CARTES PAYSAGE



6 CARTES NOURRITURE



MISE EN PLACE

1. Mélangez les cartes Paysage, face Paysage visible, puis disposez les 5 premières cartes de la pile au centre de la table. Veillez à ce que personne ne voie les objets cachés au dos des cartes.

2. Mélangez les cartes Créature, face cachée. Selon le nombre de joueurs*, remettez-en un certain nombre dans la boîte, sans les regarder :

1 JOUEUR : 8 cartes / 2 JOUEURS : 7 cartes
3 JOUEURS : 6 cartes / 4 JOUEURS : 5 cartes

Formez une pioche avec les cartes restantes, puis mélangez la carte Game Over avec les 4 dernières cartes sous la pile, vous ne savez donc pas exactement où elle se trouve. Retournez ensuite la première carte Créature et placez-la à côté de la pioche.

3. Le dernier parmi vous à avoir joué à Minecraft entame la partie. Il reçoit la carte Nuit et les 6 cartes Nourriture.

4. Pour finir, déterminez quels coffres devront être remplis pour remporter la partie. Pour cela, mélangez les cartes Coffre et piochez-en un certain nombre selon le niveau de difficulté souhaité. Pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer avec les coffres 01 à 05 au lieu de mélanger les cartes.

FACILE : 5 coffres / NORMAL : 6 coffres
DIFFICILE : 7 coffres / REDOUTABLE : 8 coffres

Alignez les coffres tirés, face Coffre ouvert visible. Rangez les autres coffres dans la boîte.



VICTOIRE OU DÉFAITE

Vous allez explorer ensemble le monde de Minecraft, à la recherche des objets indiqués sur les cartes Coffre. Vous remportez immédiatement la partie si vous réussissez à remplir tous les coffres sauf un avec les objets demandés. Exemple : Si vous jouez avec 5 coffres, vous devez en remplir 4 pour l'emporter. Vous êtes libres de décider quels coffres vous remplissez et vous pouvez même changer d'avis en cours de partie.

Mais ne traînez pas ! Vous perdez immédiatement la partie si vous retournez la carte Game Over. Plus la pile de cartes Créature se vide, plus vous vous rapprochez de la défaite.



TOUR DE JEU



La partie se déroule dans le sens horaire.

À votre tour de jeu, c'est à vous de prendre les décisions, mais rien ne vous empêche de consulter les autres. Dans la mesure où vous gagnez ou perdez tous ensemble, il paraît normal de planifier et de partager ses idées.

1. EFFECTUEZ DES ACTIONS EN DÉPENSANT DES CARTES NOURRITURE

À votre tour de jeu, vous pouvez effectuer différentes actions. Chacune d'elles vous coûte un certain nombre de cartes Nourriture : . Défaussez alors le nombre de cartes correspondant de votre main. Vous pouvez effectuer n'importe quelle action, dans l'ordre de votre choix, et répéter une même action aussi souvent que vous le voulez, à condition de pouvoir payer à chaque fois. Dès que vous ne voulez ou ne pouvez plus effectuer d'action (parce que vous n'avez plus de cartes Nourriture en main, par exemple), votre tour est terminé.

2. JOUEZ LA CARTE NUIT ET FAITES APPARAÎTRE DES CRÉATURES

1. À la fin de votre tour, vous devez défausser la carte Nuit. Ceci provoque l'apparition immédiate d'une créature. Retournez la première carte de la pile et placez-la à droite des autres pour former une file de créatures.

ATTENTION : Si vous retournez un type de créature déjà présent dans la file, vous êtes envahis ! Retournez immédiatement 1 nouvelle carte Créature. Si elle est également présente dans la file, vous devez retourner de nouveau 1 carte, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous retourniez un type de créature qui ne soit pas déjà présent dans la file.

EXEMPLE : À la fin de son tour, Alex retourne un **Zombie**. Comme il y a déjà un **Zombie** dans la file, elle doit retourner une nouvelle carte Créature : une **Araignée** ! Or, il y a déjà une **Araignée** dans la file. Alex retourne donc une troisième carte Créature : **Bon sang ! Encore un Zombie !** La quatrième carte montre un **Creeper**, qui n'est pas déjà dans la file. Elle n'a donc pas besoin de retourner une nouvelle carte.



Après avoir retourné au moins une carte Créature, votre voisin de gauche récupère les 6 cartes Nourriture et la carte Nuit et entame son tour de jeu. La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que vous ayez gagné ou perdu. En mode solo, vous enchaînez simplement les tours les uns après les autres.

ACTION 1 : EXPLORER UN PAYSAGE ET RÉCUPÉRER UN OBJET



Pour explorer l'un des paysages disponibles, vous devez jouer le nombre de indiqué sur la carte Paysage. Ensuite, retournez-la. Au dos de la carte figure l'objet que vous trouvez. Prenez-le et placez-le devant vous. Il fait désormais partie de votre inventaire.

IMPORTANT :

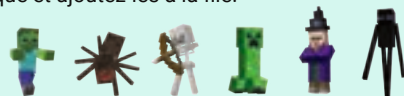
- Le nombre d'objets que vous pouvez posséder dans votre inventaire est illimité.
- Vous pouvez utiliser des objets avec des capacités spéciales le tour où vous les récupérez ou les garder pour plus tard.
- Ne remplacez pas** la carte Paysage. Ceci n'intervient qu'avec l'action 2.



Si un paysage indique ou vous pouvez utiliser cet outil de votre inventaire (pioche ou épée) pour l'explorer. Ceci réduit votre coût en , selon la valeur indiquée sur l'outil. Exemple : -4 avec un outil en diamant, -3 avec un outil en or, etc.

Si un paysage indique , c'est qu'un danger vous guette. Lorsque vous l'explorez, il se peut que des créatures apparaissent. Mais vous ne le découvrirez qu'au moment de retourner la carte. S'il y a des créatures au dos de la carte , retournez immédiatement le nombre de cartes Créature indiqué et ajoutez-les à la file.

REMARQUE : Là encore, vous pouvez être envahis par les créatures si celles retournées sont déjà présentes dans la file.



Les villages sont des paysages spéciaux. Vous pouvez y faire du commerce avec leurs habitants . Pour retourner une carte Village, vous devez dépenser 1 et défausser 1 objet que le villageois demande. Chaque retourneur recherche soit une émeraude , soit un autre objet indiqué sur la carte, à gauche de la flèche. À droite de la flèche, vous voyez ce que vous recevrez en échange, indiqué au dos de la carte Village. Si vous acceptez le marché, défaussez l'objet demandé de votre inventaire.

ACTION 2 : AJOUTER DE NOUVEAUX PAYSAGES

Dépensez 1 pour effectuer cette action. S'il reste des cartes Paysage visibles sur la table, vous pouvez choisir de les garder ou de les remettre, toutes ou une partie, sous la pile. Ajoutez ensuite de nouveaux paysages jusqu'à ce qu'il y en ait 5 au milieu de la table.

ACTION 3 : COMBATTRE LES CRÉATURES ET GAGNER DES TROPHÉES

Pour combattre des créatures, dépensez le nombre de indiqué sur la carte Créature.

Vous pouvez toujours utiliser une épée de votre inventaire pour cette action. Dans ce cas, le coût pour éliminer cette créature est réduit du nombre de figurant sur l'épée.

Ajoutez la créature que vous avez éliminée comme *trophée* à votre inventaire. Vous pouvez utiliser **une paire de créatures identiques, gagnées en trophée**, comme une carte Nourriture de votre main. Défaussez alors cette paire comme 1 pour effectuer n'importe quelle action. Comme les objets, vous pouvez garder vos trophées pour les utiliser plus tard.

EXEMPLE : Steve défausse 3 cartes Nourriture de sa main pour combattre un Creeper. Il récupère la carte Creeper comme trophée dans son inventaire. Lors d'un tour précédent, il avait déjà éliminé un Creeper, si bien qu'il a maintenant 2 trophées Creeper. Il décide d'utiliser immédiatement cette paire pour récupérer +1 à dépenser durant ce tour.

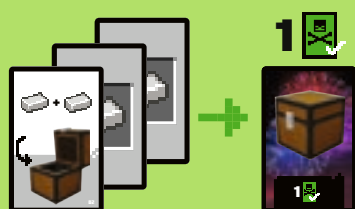


ACTION 4 : REMPLIR LES COFFRES

Dépensez 1 pour effectuer cette action. Placez ensuite autant d'objets de votre inventaire que vous voulez sous les cartes Coffre nécessitant ces objets. Lorsque tous les objets requis se trouvent en dessous, retournez-le.

En récompense pour avoir rempli ce coffre, vous pouvez immédiatement combattre et éliminer **gratuitement** une créature de la file, sans dépenser de . Comme d'habitude, ajoutez-la à votre inventaire comme trophée. Si la file ne contient aucune créature, pas de chance !

AIDE-MÉMOIRE : Vous remportez immédiatement la partie si vous réussissez à remplir l'avant-dernier coffre.



OUTILS SPÉCIAUX

OUTILS (PIOCHES ET ÉPÉES)



Quand vous trouvez un objet, placez cette carte dans votre inventaire, côté vers vous. Lorsque vous utilisez cet outil pour la première fois, il est endommagé. Pour l'indiquer, tournez la carte à 180° afin que le côté se retrouve vers vous. Si vous utilisez à nouveau cet objet, il se casse et vous devez le défausser.

Les outils vous permettent d'effectuer les actions correspondantes (indiquant ou) à moindre coût. Vous pouvez utiliser des outils plus d'une fois durant le même tour pour effectuer la même action. Il est également possible d'utiliser des outils différents pour une action. Si vous dépensez plus que nécessaire, l'excédent est perdu.

Si un coffre nécessite un outil (ou) peu importe le matériau (fer, or, diamant). Vous pouvez même mettre un outil endommagé dans un coffre.

ALIMENT



Utilisez les aliments pour gagner autant de supplémentaires à votre tour qu'indiqué sur la carte Aliment. Vous pouvez l'utiliser pour une ou plusieurs actions, en plus des dans votre main. Défaussez la carte Aliment quand vous l'utilisez. Si vous dépensez plus que nécessaire, l'excédent est perdu.

Si un coffre nécessite un aliment , vous pouvez le remplir avec n'importe quel type. Bien entendu, vous ne pouvez pas avoir utilisé cet aliment pour gagner des supplémentaires.



ARBALÈTE

Utilisez une arbalète pour combattre gratuitement 2 créatures au choix (sans dépenser de). Défaussez l'arbalète pour vous en servir, puis ajoutez les 2 créatures à votre inventaire comme trophées.



BOIS & FER

Il vous faudra des bûches de chêne et des lingots de fer pour faire du commerce avec les villageois ou remplir plusieurs coffres. Pour les trouver, explorez les lieux habituels du jeu vidéo : le bois se trouve généralement dans les forêts. Le fer, dans les grottes et les mines.



ARMURE

L'armure vous protège des créatures une seule fois. Défaussez-la avant de retourner une ou plusieurs carte(s) Créature (à la fin de votre tour ou après avoir révélé un lieu dangereux). L'armure vous dispense de retourner des cartes Créature.



LONGUE-VUE

Défaussez cet objet pour dévoiler tous les paysages sur la table. Mémorisez bien tout ce que vous pouvez trouver sur ces lieux, puis remettez les cartes sur leur face initiale.



CARTE EXPLORATEUR, TOTEM D'IMMORTALITÉ & ÉPONGE MOUILLÉE



Utilisez la carte Explorateur pour rechercher soit le Manoir des Bois, soit le Monument sous-marin. Ces deux lieux n'existent qu'en un seul exemplaire dans le paquet de cartes Paysage. Fouillez la pile et, une fois trouvée, ajoutez la carte aux autres paysages sur la table. Vous pouvez désormais l'explorer comme n'importe quel autre paysage disponible, à condition de pouvoir payer le coût très élevé en . De grands dangers vous guettent en ces deux lieux, alors soyez prudents !



■ Dans le Monument sous-marin, vous trouverez l'Éponge mouillée nécessaire pour le coffre 05.

■ Caché quelque part dans le Manoir des Bois se trouve le Totem d'Immortalité, nécessaire pour le coffre 06.

Ces deux objets uniques ne sont utiles que pour remplir ces coffres. Si vous n'en avez pas besoin, vous n'avez pas non plus besoin de ces deux lieux.

MOBILIER & ÉCLAIRAGE

Si un coffre ou un villageois demande ou vous devez trouver les objets de décoration correspondants. Il y a 5 objets cachés parmi les paysages permettant de **meubler** ou d'**éclairer** votre future maison. Les cartes Objet indiquent à quelle catégorie ils appartiennent.



RÉSUMÉ DES RÈGLES

VOUS GAGNEZ : Si vous remplissez tous les coffres sauf un.

VOUS PERDEZ : Si vous retournez la carte Game Over.

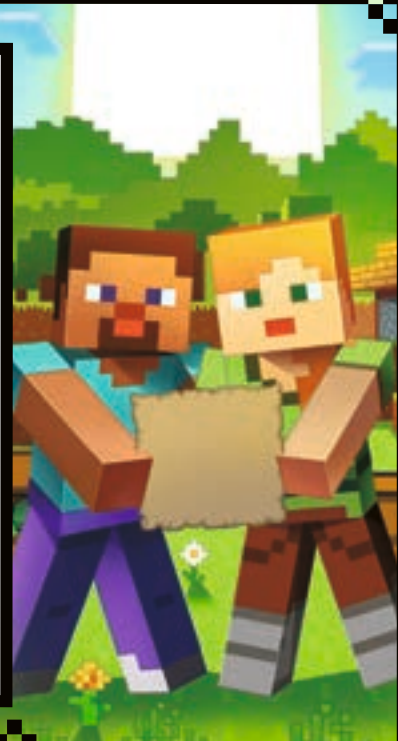
À VOTRE TOUR DE JEU :

- Utilisez des cartes Nourriture pour effectuer vos actions :
 - X : Explorez les paysages et récupérez des objets.
 - X : Combattez les créatures et gagnez des trophées.
 - 1 : Complétez les paysages à 5.
 - 1 : Placez des objets dans les coffres

- Jouez la carte Nuit et retournez une créature. S'il y en a déjà une de ce type, continuez à en retourner !

OBJETS SPÉCIAUX :

- Pioches : Utilisables 2x pour pour des actions .
- Épées : Utilisables 2x pour pour des actions .
- Aliment : Utilisable pour + .
- Armure : Protège des créatures (en exploration ou à la fin du tour).
- Carte Explorateur : Cherchez le Monument sous-marin ou le Manoir des Bois parmi les cartes Paysage
- Longue-vue : Dévoilez les cartes Paysage présentes sur la table.
- Arbalète : Éliminez 2 créatures gratuitement .



CRÉDITS

Auteur : Matthew Dunstan
Illustrations : Fiore GmbH
Direction artistique & design : Alexandria Land
Rédaction : Stephanie Korupp & Daniel Greiner



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

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg