

# MINECRAFT

## PORTAL DASH



A COOPERATIVE MINECRAFT BOARD GAME

Ravensburger

**EN***Dear adventurers,*

This cooperative board game features a system for ever-changing gameplay. Once you have familiarized yourselves with the rules, replay the game with new mobs, additional game board parts, and different end bosses to make the game more varied and increasingly challenging! Many rules refer to special tiles, mob abilities or exceptional situations. Look up those rules when they come up in the game. The rules in your language can be found on the following pages:

I.	Before the first game	3
II.	Game setup	3
III.	Aim of the game	6
IV.	How to play the game	6
V.	The blocks die	6
VI.	The mob die	7
VII.	Your actions	9
	<i>Boots</i>	9
	<i>Armor</i>	10
	<i>Swords and bows</i>	10
	<i>Enchantments</i>	11
	<i>Pickaxes</i>	12
	<i>Block color abilities</i>	12
	<i>Piglin tasks</i>	13
	<i>Basic actions</i>	13
VIII.	End of turn & revealing game board parts	14
IX.	End boss	14
X.	Additional levels	15
XI.	Mob glossary	16

Instead of reading the rules, you can also watch the introduction video! To access it, just scan the following QR code:

**FR***Chers joueurs et joueuses,*

Ce jeu coopératif offre un système de jeu où les aventures se renouvellent sans cesse. Une fois les règles maîtrisées, vous pourrez expérimenter d'autres scénarios plus exigeants grâce à de nouveaux monstres, plateaux et Boss différents. De nombreux points de règles concernent des tuiles, des capacités de monstres ou des cas particuliers. Le mieux est de ne les consulter que lorsqu'ils apparaissent durant la partie. Les règles dans votre langue se trouvent aux pages suivantes :

I.	Avant la première partie	18
II.	Mise en place	18
III.	Victoire et défaite	21
IV.	Déroulement de la partie	21
V.	Le dé Bloc	21
VI.	Le dé Monstre	22
VII.	Vos actions	24
	<i>Bottes</i>	25
	<i>Armures</i>	25
	<i>Épées et Arcs</i>	26
	<i>Enchantements</i>	27
	<i>Pioches</i>	27
	<i>Fonction des couleurs de blocs</i>	27
	<i>Missions Piglins</i>	28
	<i>Actions de base</i>	29
VIII.	Fin d'un tour de jeu & Révéler un plateau	29
IX.	Boss final	30
X.	Autres niveaux	30
XI.	Glossaire des monstres	31

Au lieu de lire cette règle, vous pouvez aussi regarder la vidéo explicative en scannant le QR-code suivant :

**NL***Beste spelers,*

Dit spel biedt een spelsysteem voor steeds weer nieuwe avonturen. Als je de regels eenmaal kent, kun je het spel steeds op een nieuwe en nog uitdagender manier beleven dankzij nieuwe monsters, spelbordonderdelen en verschillende eindbazen. Veel regels verwijzen naar bijzondere tegels, monster-eigenschappen of uitzonderlijke gevallen. Het is het beste om deze op te zoeken als ze in het spel aan de orde komen. De regels in jouw taal vind je op de volgende pagina's:

I.	Voor het eerste spel	33
II.	opbouw	33
III.	Overwinning en nederlaag	36
IV.	Spelverloop	36
V.	De blok-dobbelsteen	36
VI.	De monster-dobbelsteen	37
VII.	Je acties	39
	<i>Laarzen</i>	40
	<i>Harnassen</i>	40
	<i>Zwaarden en bogen</i>	41
	<i>Betoveringen</i>	42
	<i>Pikhouwelen</i>	42
	<i>Kleurenfuncties van de blokken</i>	42
	<i>Piglin-opdrachten</i>	43
	<i>Basisacties</i>	44
VIII.	Einde van de beurt & spelbord-delen omdraaien	44
IX.	Eindbaas	45
X.	Meer levels	45
XI.	Monster-glossarium	46

# MINECRAFT

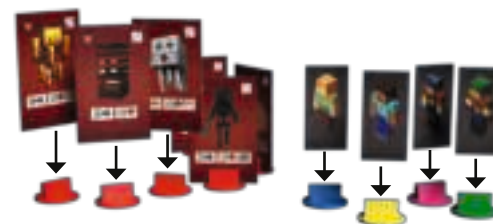
## PORTAL DASH

EN

*In Minecraft: Portal Dash you must escape from Minecraft's fiery Nether dimension. Use your equipment and the dwindling local resources wisely to face a fearsome horde of mobs. Will you be able to reach the Nether portal in time and find your way to safety together?*

### I. BEFORE THE FIRST GAME

Carefully remove all parts from the perforated boards. Insert all 20 mobs into their red bases. The remaining 4 bases (pink, blue, yellow, green) are for your player pieces. Each player chooses a color and one of the 8 player skins (character likenesses) and assembles their player piece. You can recombine these before each game.



### II. SETUP

These instructions are for setting up **level 1**, the recommended level for your first game. Changes to the setup for levels 2 to 5 can be found on page 15.

#### 1 GAME BOARD:

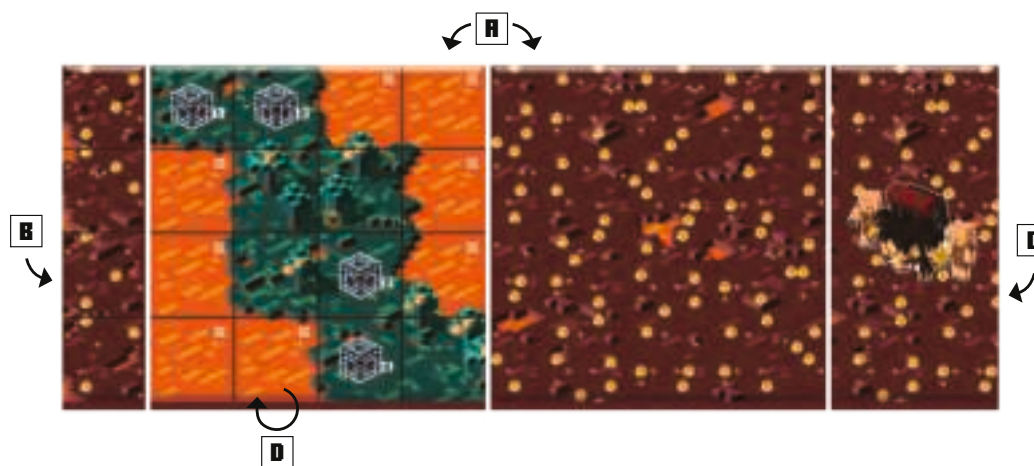
**A.** Shuffle the **8 gameboard tiles** face down and pick **2 at random**. Lay them out **face down** as a track in the middle of the table. Remove the remaining board tiles; they won't be used for level 1.

**B.** Place the **start strip** at the left end of the gameboard track. *This is where your adventure begins.*

**C.** At the right end, place the portal strip **face down**. *This is where you need to go to cross the portal and return to the safety of the Overworld.*



**Important:** Make sure to align the board tiles correctly. They should form a continuous landscape.

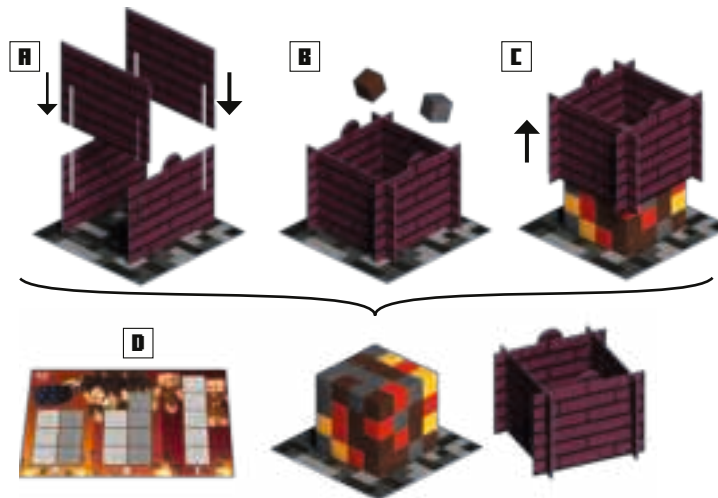
**D.** Turn the board tile next to the start strip face up, making sure it stays aligned correctly.




3

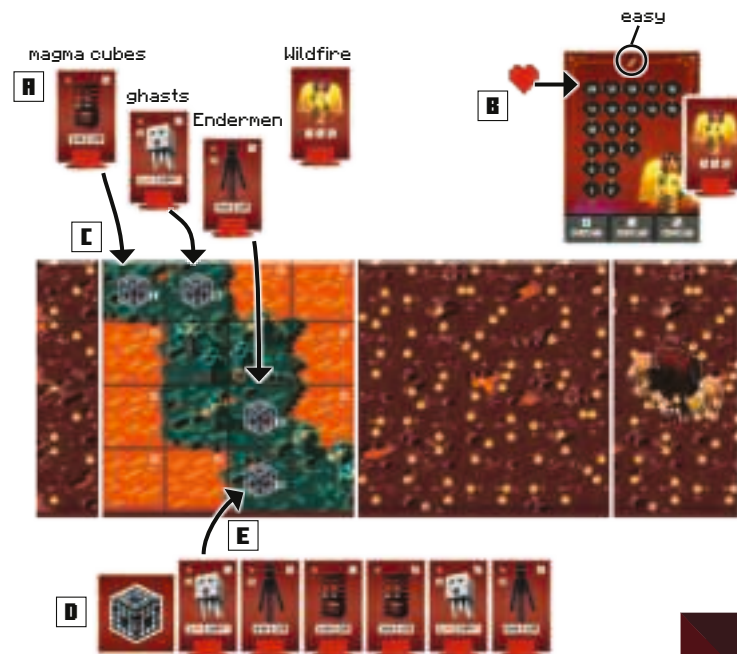
## 2 RESOURCE CUBE

- Place the **block base** next to the gameboard. Assemble the 4-part **support structure** and place it on the block base.
- Fill it with the 64 wooden blocks (16 red, 16 gray, 12 gold, 12 brown, 8 black) in random order. Gently shake until the blocks form a big cube.
- Remove the support structure by lifting up on the flaps. Put it next to the support cube. This is where you put used blocks.
- Place the **piglin board** next to the blocks. Make sure it shows the face corresponding to the number of players (  or  ). *To complete the Nether portal and escape to safety, you must trade with the native piglins that inhabit the Nether.*



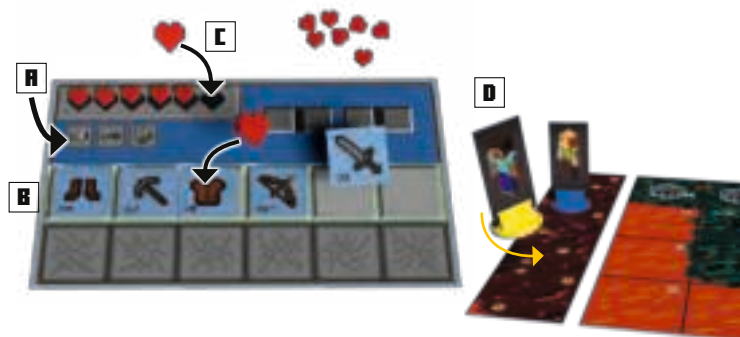
## 3 MOBS

- For your first game, you will play against the following mobs: 3 magma cubes, 3 ghosts, and 3 Endermen. You will also need The **Wildfire**, your end boss for this game. *It is guarding the Nether portal; to win the game, you will have to defeat it.* Set aside the other mobs (3 hoglins, 3 blazes, 3 wither skeletons, and The Ancient Hoglin). You won't need them in this game.
- Place **The Wildfire end boss board** close to the portal strip. Make sure it shows the  side (easy). Place The Wildfire mob on it. Place 1 heart token on space 20 of the end boss life tracker.
- Choose a **random magma cube mob** and place it on mob spawner space 1 of the face-up gameboard tile. Place a random **ghost** on spawner space 2 and a random **Enderman** on spawner space 3.
- Build a **"queue"** of the remaining magma cubes, ghosts, and endermen by lining them up **in random order** next to the gameboard. Put the **mob spawner** at one end of the line. It marks the beginning of the line. *During the game, whenever a mob spawns, take it from the start of the line. Defeated mobs are added to the end of the line.*
- If your face-up gameboard part shows more than 3 spawner spaces, fill them with mobs from the line, starting with the **first one** in line.



#### 4 YOUR INVENTORY

- A. Each player takes **1 of the 4 inventory boards** of their player color.
- B. They also take the **5 item tiles of their player color**. Place those items on 5 spaces in the **top** row of your inventory board in any order.
- C. Put the pile of **48 heart tokens** next to the gameboard in easy reach of all players. Each player takes **7 hearts**. Put 6 heart tokens on the life tracker on your inventory board. Place the final heart token on the item that represents your leather chestplate.
- D. Finally, take the **player piece** of your color (consisting of colored base and a player skin of your choice) and put it on the start strip.



#### 5 ITEMS

- A. Take the **8 Netherite items** (dark background) and lay them out **face up**.
- B. Shuffle the remaining 40 items (white background) face down and put them in a stack. Leave space for a discard pile.



#### 6 ADDITIONAL MATERIALS

- A. Put the **chest tokens** in a pile next to the item stack. Place 1 chest token on the chest space on the face up part of the gameboard.
- B. Lay out the **player aid boards** in your language (“Turn structure” and “Block color abilities”). Keep the **6 black combat dice** within easy reach.
- C. Decide who is going to play first. That player takes the **2 white dice**.



### III. AIM OF THE GAME

You play as a team—you win or lose the game together.

- You **win** the game if you successfully cross all game boards, turn the portal strip face up and **defeat the end boss** that awaits you there. To turn the portal strip face up, you must first finish the **3 piglin tasks** shown on the piglin board.

*The native piglins also mine blocks in the Nether. If you help them and fulfill their tasks, they will trade you obsidian, which you will need to activate the Nether portal. But you have to be quick—whenever a certain number of blocks has been depleted, one of the piglins will disappear. Complete their tasks as soon as you can!*

- You **lose** the game if you **cannot complete the piglin tasks in time**. Task A must be completed before the top layer of the resource cube has been depleted. Task B must be completed before layer 2 has been depleted, and Task C must be completed before layer 3 has been depleted. More information can be found on page 13.
- You also **lose** if **all 64 blocks** from the resource cube have been **depleted**.
- You **lose** if any player **removes the final heart token from their life tracker**. Help and protect each other, and always keep an eye on your life totals!

### IV. HOW TO PLAY

Take turns in clockwise order until you win or lose the game. The active player takes the 2 white dice. Each turn consists of the following steps, which are explained in more detail in the next section of the instructions:

#### 1 ROLL THE WHITE DICE AND CHECK THEIR RESULTS.

- The **blocks die** (colors and "?") depletes 1 block of the rolled color from the resource cube.
- The **mob die** (numbers 1 to 3) activates every mob of that number, or spawns new ones.

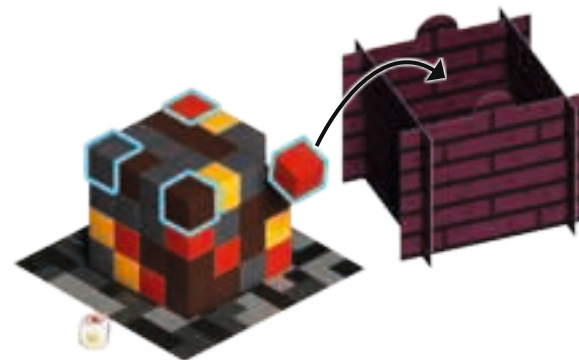
#### 2 EXECUTE 2 ACTIONS. YOUR OPTIONS ARE:

- Choose a basic action: pick one of three different basic actions to execute (you can execute the same action twice for your two actions).
- Choose to use your items: Each item allows you to execute a powerful action. Executing the action damages the item, and it must be repaired with another action before it can be used again. *Later in the game, you will find new, even more powerful items. Instead of repairing a damaged item, you can replace it.*

#### 3 AFTER EXECUTING YOUR 2 ACTIONS, PASS THE 2 WHITE DICE TO THE PERSON TO YOUR LEFT. THEY BECOME THE ACTIVE PLAYER.

### V. THE BLOCKS DIE

At the beginning of your turn, roll the 2 white dice. First, check the result of the **blocks die** (colors and "?"). Each turn, you **must** mine (remove) 1 block of the corresponding color from the resource cube. Discard it into the support structure.



The following rules apply:

- The block must be **exposed**. Blocks are exposed if their **top side** and at least **two other** sides are visible. *In the first turn, only the corner blocks of the top layer are exposed. The image above has these blocks highlighted with a blue border.*
- The block you discard must be of the **rolled color**.
- You must choose a block of that color from the **topmost layer with at least one exposed block of that color**. *If there are multiple exposed blocks of that color in that layer, you choose one of them.*

**4. Special case “?”:** If you roll the wild card “?”, choose any exposed block of any color from the top layer and mine it.

If there is no block of the rolled color exposed, you are lucky! You don't have to remove a block this turn. However, if you roll a “?”, you must always remove a block.

## VI. THE MOB DIE

Check the result of the **mob die** (numbers 1 to 3). The mob die activates mobs on the gameboard or spawns new ones. First, check if there are mobs of the rolled number on the gameboard. The mob number is **printed in the top right corner** of the mob.



Activate all mobs of that number.

**The following rules apply to mob activation:**

1. One after the other, activate each mob of the rolled number. You may choose the order in which you activate them.
2. For each activated mob, execute **all** the action printed underneath the mob likeness from left to right. Most of the mobs will move closer, and then attack if they are close enough.
3. Important: Specific rules for each mob type appear in the Mob Glossary on page 1.

### Movement

Mobs can move the number of spaces indicated by the number **next to the** ➡. They always move **horizontally or vertically** from space to space, never diagonally. Mobs cannot move onto lava spaces (marked with an ✖), but they ignore all other obstacles. **Exception:** Certain mobs like **Ghosts** and **Wildfire** can fly. Flying allows these mobs to cross lava spaces. Their movement is indicated by the ➡ icon color.

Mobs block the spaces they occupy. Mobs **cannot move onto spaces blocked by other mobs or occupied by at least one player piece**. Mobs attack from an adjacent space.

### Target search

Mobs always travel the **shortest path** to attack one of your team. They always move toward the player that is closest to them. Count the number of spaces between the mob and each player piece to determine the closest target. **If the distance is the same to multiple player pieces**, the active player decides which player piece will be the targeted by that mob.

Move the activated mob along the shortest path from one space to the next, until:

- It has used up all its available steps (as indicated by the number next to the ➡ icon)
- or
- It is in attack range of a player piece.

The mob doesn't have to travel in a straight path to reach its target. Because most mobs cannot move onto lava spaces or occupied spaces, they have to move around them.

### Attack range

Most mobs can only attack from the space **adjacent** to a player piece.

**However**, ghosts, blazes, and The Wildfire have **ranged attacks**. You can identify mobs with a ranged attack by the 🗡 icon printed on the mob (or end boss board). The number next to the 🗡 indicates the distance (number of spaces) they can attack you from. Count the number of spaces between the mob and the target as you would for movement, vertically and horizontally. An attack doesn't have to follow a straight path but can change direction. If a player piece is close enough, it is within attack range. The mob stops on their current space.

### Attack

If at least one player piece is in attack range of a mob, the mob attacks and deals damage. The following rules apply:

1. A mob attack only deals damage to a **single player** piece.
2. If multiple player pieces are in attack range (for example, if they are occupying the same space), the active player chooses which player piece is dealt damage.

3. The negative number next to the ❤️ on the mob indicates the **amount of damage** it deals. The attacked player **removes that many hearts** from their life tracker. **Important:** Remove hearts from your armor first (items with heart icons). If there are no armor hearts left, begin removing hearts from your life tracker.

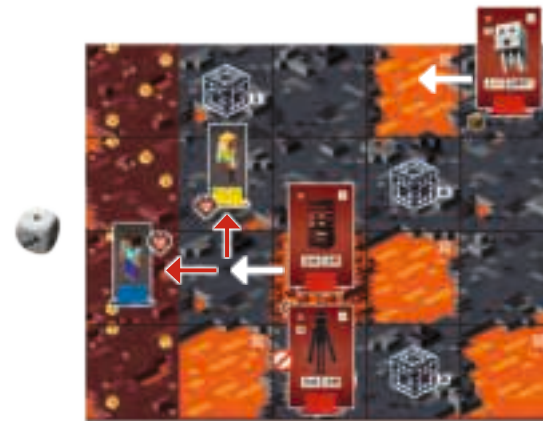
For each mob of the rolled number, follow the above steps for targeting, movement, range check, and attack until you have activated each mob. This might result in the same player being attacked multiple times during the same turn.

**Remember:** Once a player removes their final heart, you lose the game! *Take care to avoid accidentally getting into dangerous situations.*

**Example 1:** Alex rolls a 3 and activates the ghost and the magma cube. The magma cube has movement 2 ➡ and moves toward Steve, because he is closer than Alex. After moving 2 spaces, the magma cube is adjacent to Steve. It deals 2 damage to Steve (-2 ❤️), and Steve loses 2 hearts. The ghost is already within attack range of Alex (2 ⚡), so it stays put. It deals 2 damage to Alex (-2 ❤️). The Enderman has die number 2 and is not activated.



**Example 2:** Steve rolls a 1 and activates all 3 mobs on the board. Alex and Steve agree to activate the Enderman first. It is unable to move, because it is blocked by lava and occupied spaces. Next, they activate the magma cube. It moves 1 space and is now adjacent to both Alex and Steve. It attacks, and Alex and Steve choose which player will be dealt 2 damage by the magma cube. **Note:** Damage cannot be divided between players! Finally, the ghost moves, but it is not within attack range of either player. It cannot attack.



### Mob spawning

**If the rolled number does not match a mob in play, a new mob spawns (appears) on the gameboard.**

Take the **mob** from the front of the line and put it on an **unoccupied** spawner space ( ) on the board. If there are multiple unoccupied spawner spaces, place it on the one **closest to the active player's piece**.

If there are no unoccupied spawner spaces, you are lucky! No new mob is spawned. The line remains unchanged.

**Important:** The newly spawned mob is **not** activated. Each turn, one or more mobs are activated, or a new mob is spawned, but never both.

**Example 3:** Alex rolls a 2. There is no mob of that number on the board. Alex takes the front mob from the line and places it on the unoccupied spawner space closest to their player piece. Nothing else happens.





## VII. YOUR ACTIONS

After you've rolled the white dice and resolved the associated effects, you execute your actions. First, place the white dice on your inventory board on the designated spaces.



Next, **choose and execute 2 actions**. You can choose either basic actions or to use your items.

Some actions have multiple steps. The white dice will help you **keep track**: Before you choose and execute your first action, push one of the white dice from the left space to the right. Then, complete the execution of that action. When you're finished, push the second white die to the right and execute your second action.

### Items

Your items let you execute powerful actions. Each item can only be used once before it becomes damaged. Damaged items are moved **to the bottom inventory row**. Items in the bottom row cannot be activated to execute an action. A damaged item must be repaired first, then moved back to the top row of usable items (see Option A for blocks, page 12).



During the game, you will occasionally find **new items** by defeating a mob, mining a golden block, or opening a treasure chest. Whenever you find an item:


1. Draw the **top 2 item tiles** from the item stack and reveal them. **Choose one** to keep, and discard the other face up on the discard pile.
2. Place the new item in a **vacant slot** in the **top (active) row** of your inventory. Your inventory has space for **up to 6 items**.
3. If you already own 6 items, you must **remove** one in order to keep the new item. Choose one of your old items and discard it. Place the new item in that slot in the active row of your inventory. If you would rather keep all your old items, discard the new one.


### Important:

- You may replace any item with any other item—you don't have to replace a sword with another sword! You may own multiple swords, or none.
- Always put the **new item** in the **active row**, even if you're replacing a damaged item.
- If you replace one of the items you started the game with (the same color as your player piece), remove it from the game completely rather than putting it on the discard pile: if you need to shuffle the discard pile to create a new item stack during the game, you do not want to include the less-powerful starting items.

### Boots: Movement






Your boots allow you to move on the board. The number next to the  indicates how many spaces your player piece can be moved with this action. You may move **up to** that number of spaces.

You may only move vertically or horizontally, never diagonally. You may **not** move onto a space with a mob or a lava space (marked ).

You may move onto a space occupied by other players. **Hint:** *Sometimes, having multiple players occupy the same space offers benefits. For example, when you are attacked by a mob, this lets you choose which player will take the damage.*

### Special spaces

#### OBSTACLES

- **Lava spaces** (marked ) can never be entered or passed.
- You can move onto a **magma space** (marked ) , but when doing so you will take 1 damage, losing 1 heart. **Important:** Only entering the space deals damage; you do not continue to take damage when you rest there or when you leave it.
- You must have 2 steps available to enter soul **sand spaces** (marked  2 ).

**Example:** Alex uses their diamond boots to move. First, they enter the magma space (1 step). They take 1 damage. Then they move onto the space occupied by Steve (1 step). Finally, they move onto the soul sand space (2 steps). They have used up all 4 steps of their diamond boots.



**NETHERITE BOOTS** allow you to enter magma and soul sand spaces (not lava spaces) as if they were regular spaces. You won't take damage, and you use only 1 step.

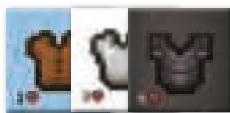
### TREASURE CHESTS



At the **end of your movement action**, if you stop on a space with a **chest token**, you may open that chest. Remove the token from the board and return it to the supply.

**Each player** immediately receives a new item. Each of you draws **2 item tiles** from the top of the item stack. Reveal your 2 items. Choose **one** you want to **keep**. Discard the other one. Put the new item in the active row of your inventory. If you already own 6 items, you must discard one (see Items, page 9).

### Armor: Additional life points



Pieces of armor are **passive items** that provide you with additional life points so you can survive more damage. They **don't** let you execute an **action**. The number next to the indicates how many additional heart tokens can be placed on the piece of armor. Whenever you receive new armor, put it into the active item row and immediately place the **maximum allowed number** of hearts on the item.

Whenever you take damage—either because of stepping on magma, or because of a mob attack—you **must first** remove heart tokens from your armor, until none are left. Then continue by removing hearts from your life tracker. If you own multiple pieces of armor, you choose the order in which you remove hearts from those items. Whenever a piece of armor is “empty,” (it has no more heart tokens on it), move it to the bottom inventory row. The armor is now damaged. When you repair it, move it to the active row and **replenish its maximum** allowed number of hearts.

You can repair a piece of armor that is partially damaged. If you repair a piece of armor that's in the active row, just fill it up with hearts.



**LEGGINGS** are a special **combination** of **boots** and **armor**. When you find leggings, you decide whether you want to use them for movement or as a piece of armor. This is indicated by the or the , whichever is right side up. If you choose , put the indicated number of hearts on it. **Important:** Each time you repair leggings, you choose again whether to use them for movement or armor. Turn the tile so the correct symbol is right side up when you place it in the active row.

### Swords and bows: Fight mobs



Swords and bows let you fight mobs. The number next to the indicates how many black combat dice you may roll when fighting a mob.

You need to be in **range** to attack your target:

- A **sword** allows you to attack a mob on a space **adjacent** to your player piece.
  - A **bow** allows you to attack from a distance. The **attack range** of a bow is indicated by the number next to the (usually 3 spaces). Count the spaces, starting from any space adjacent to your player piece, to the space occupied by the mob. (Your shot travels only vertically and horizontally, changing direction if necessary.)
1. First, choose the mob you want to attack and push the weapon you are fighting with into the bottom inventory row.
  2. Next, roll a number of **black combat dice** equal to the number next to the on your weapon. Count the number of hits ().

To defeat a mob, you must roll at least as many hits as the mob's life total (the number printed in the ❤️ on the mob).



**If you rolled fewer hits**, tough luck! The mob survived the fight and remains on the board. Your weapon is damaged, but there is no other penalty. *You may try again with a later action.*

**If you rolled a number of hits equal to the mob's life total or more**, you have defeated the mob! Remove it from the board and put it at the end of the mob line. As a **reward**, you immediately get a **new item**. Draw the top 2 item tiles from the stack and keep 1, placing the other tile in the discard pile.

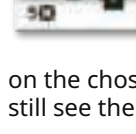
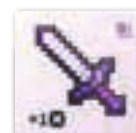
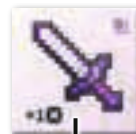
#### Important:

- Mobs heal after each fight! If you don't defeat a mob with a single action, you must try again later. However, see page 14 for defeating the end boss.
- Some mobs are **immune against certain attacks**. For example, ghouls fly, so you cannot reach them with your sword (🗡️). Endermen cannot be attacked with bows (🏹).



If you are fighting with a **NETHERITE SWORD**, you may reroll any number of combat dice one time. First, roll all 6 combat dice. Choose the ones you want to reroll to get a better result. Only count the total number of hits after the second roll.

## Enchantments: Item improvements



🔮 tiles are **enchantments**.

When you reveal an enchantment, you may only keep it if you own at least one item of the corresponding type.

If you do, choose one item to be enchanted. Put the enchantment tile

on the chosen item, slightly offset, so that you can still see the item's stats.

The item's action is buffed (improved) by the enchantment. Whenever you use or repair an enchanted item, the enchantment stays attached.

**Important:** When you enchant a damaged item, it is **immediately repaired**. Put it in the active row of your inventory.

## The enchantments



This enchantment can only be attached to a sword (any material). Whenever you attack with this sword, roll an additional combat die. If it enchants a Netherite sword, roll all 6 combat dice, then roll one die again for a seventh die roll result.



This is also a sword enchantment. Whenever you fight with this enchanted sword, you may reroll any number of combat dice one time. Only count the total hits after you have rerolled. An enchanted Netherite sword will let you reroll twice.



This enchantment can only be attached to a bow. Whenever you attack with the enchanted bow, roll 1 additional combat die. In addition, the attack range of the enchanted bow is increased by 1.




This enchantment can only enchant boots (any material). Whenever you move with the enchanted boots, you may move an additional 2 spaces.



This is also a boots enchantment. The enchanted boots allow you to move onto magma and soul sand spaces (not lava) as if they were regular spaces. You don't take damage, and you only use 1 step.

## Pickaxes: Mine blocks



The pickaxe allows you to mine blocks from the resource cube. The number next to the  indicates the maximum number of blocks you may mine. **It's okay** to mine **fewer** than the maximum blocks.

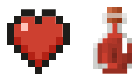
To mine a block, the block must be exposed (the top and at least two sides visible), but you can mine it from any layer.

After mining each block, put it next to the resource cube. When you're finished mining, you must **immediately use the blocks**. You may **not store** them for a later action or a later turn! Choose either Option A or Option B to use each block.

### Option A for using blocks: Block color abilities

Each block color is assigned an ability. When you mine one or more blocks, you may immediately activate **its color ability**. After resolving its ability, that block is **used up**. Discard it into the support structure.

#### RED BLOCKS: HEALING



When you activate a red block, choose any player (yourself or another player). That player immediately **replenishes their life tracker**.

#### GRAY BLOCKS: REPAIR



When you activate a gray block, choose any player (yourself or another player). That player immediately **repairs all their items**. They move all their items from the bottom inventory row to the active row and replenish all hearts on their armor.

#### YELLOW BLOCKS: NEW ITEMS



When you use a yellow block, choose any player (yourself or another player). That player immediately **receives a new item**. They draw the top 2 items from the stack, keep one and discard the other.

## BLACK BLOCKS: NETHERITE ITEMS

When you use a black block, choose 1 available face-up Netherite item from the item supply. Then carefully take the top 5 item tiles from the item stack without revealing them. Shuffle them together with the Netherite item, face down. Then replace the 6 item tiles face down on the item stack.



The player who draws the Netherite item decides if they want to keep it or discard it. If they choose to discard it, put it on the regular item discard pile. If the discard pile is shuffled into a new item stack, the Netherite item is already "unlocked," and you don't have to use a black block to access that item.

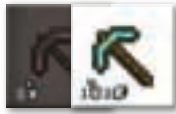
*Netherite items are very powerful; don't underestimate them! By shuffling them into the top 5 items, you ensure that one of the next three players who find an item will get it.*

## BROWN BLOCKS: COVER AN OBSTACLE

These special blocks are not discarded after use. Instead, you **place them directly on the gameboard**. First, choose any unoccupied obstacle space (lava, magma, or soul sand). The space cannot be occupied by a mob or player piece. Place the block in the center of the obstacle space, turning it into a regular space. It can be moved onto, does not deal any damage, and uses only 1 step. When you move a piece onto a covered space, place it directly on the brown block.



**Important:** When you cover a lava space, mobs will also be able to move onto that space if it's along the shortest route.



The **SPECIAL NETHERITE** and **DIAMOND PICKAXES** let you reuse used-up blocks. When you activate either one of these items, instead of mining a block from

the resource cube, **close your eyes** and choose a number of discarded blocks from the support structure equal to the number next to the . The diamond pickaxe allows you to mine up to 2 additional blocks from the support structure. All mined blocks must be used immediately—either for their ability or for a piglin task.

### Option B for using blocks: Piglin tasks

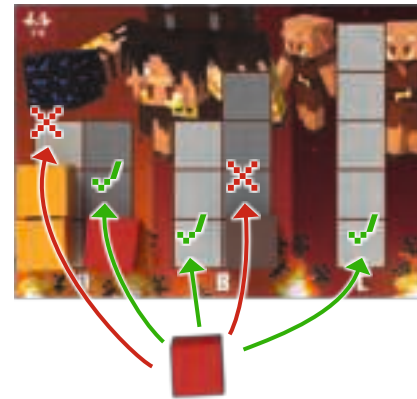
To escape from the Nether and win the game, you will need obsidian. Piglins offer obsidian for trade, but in exchange, they need your help. They have three tasks for you to complete. Each requires you to deliver a certain number of blocks.



The **piglin board** shows the **3 tasks: A, B, and C**. You must complete each task before the first (task A), second (task B), and third (task C) layers of the resource cube are empty. For example, before the **top layer** of the resource cube is empty, you must have put all the blocks you need for **task A**

on the piglin board. **Otherwise, you lose the game.**

Whenever you mine a block, **instead of activating its ability**, you may put it on the piglin board. You may put the block on any task slot. For example, you can start with task C before finishing (or even beginning) tasks A and B.



**There is only one rule for placing blocks on the piglin board:** Each column on the board must consist of blocks of the same color. The first block you place in each column determines the color of the rest of the blocks in that column.

*"Minecraft: Portal Dash" is easier with a smaller number of players, which is why piglins demand more blocks in exchange. The two sides of the piglin board show different tasks, but they work the same.*

### Basic actions

During your turn, instead of using (and damaging) one of your items, you may execute a basic action. You may execute the same basic action twice during the same turn.



**Mine 1 block** from the resource cube. Follow the standard rules for mining (see page 12). Use the block immediately.



**Move your player piece 1 step.** Follow the standard rules for movement (see page 9). Note that you cannot move onto soul sand with just 1 available step.



**Repair 1 of your items.** While the gray block ability allows you to repair any player's items, this action only repairs 1 item in your own inventory. Push one of your damaged items back into the active row of your inventory or replenish one of your pieces of armor. If this is your first action in this turn, you may use the repaired item for your second action.


## VIII. END OF THE TURN

After executing your 2 actions, pass the two white dice to the player on your left. Before their turn begins, check to see if you can reveal a new gameboard part.

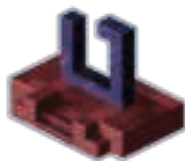
### REVEALING GAMEBOARD PARTS

If any of your player pieces occupy a space next to a face-down gameboard part, decide together if you want to reveal that board part **before the next turn begins**. Consider carefully! *Who knows what dangers lurk in the unexplored parts of the Nether?*

If you decide to reveal the next part of the Nether, follow these steps:

1. Turn the hidden part face up. Make sure it is aligned correctly.
2. Place a **chest token** from the supply on the chest space (  ) of the newly revealed part.
3. Fill **every spawner space of the newly revealed part** with mobs from the line. Start with the front mob and put it on the spawner space with the lowest number, and so on.

### PORTAL STRIP



To reveal the portal strip, follow the same steps as above. However, you may **only reveal** the portal strip **after completing all 3 piglin tasks!** The piglins printed on the back of the board serve as a reminder.

**When you turn the portal strip face up, immediately put the end boss on the space with the portal.**

Now it's the next player's turn. Start the turn as usual by rolling the white dice. *If you have revealed a new region of the Nether, that will surely activate new mobs . . .*

Then, execute your 2 actions and finish your turn by passing the white dice to your left, and so on.

Take turns until your team wins or loses (see "Aim of the game" on page 6). When you do, the game ends.

**Remember:** You lose the game if you fail to complete the piglin tasks in time, or there are no blocks left in the resource cube, or a player loses the final heart token of their life tracker. You win the game if you complete all piglin tasks, reveal the portal strip, and defeat the end boss.

## IX. END BOSS

Once you have revealed the portal strip, you must defeat the end boss to win the game. Fight it as you would any other mob. However, because the end boss has lots of life (see end boss board), you don't have to defeat it in a single action. Whenever you deal damage to the end boss, move the heart token on the end boss board that many spaces closer to 0.

When the **life total of the end boss is 0 or lower**, the path through the Nether portal is free! You have **won the game**.





**Important:** No matter what number is rolled on the mob die, the end boss mob will become **activated** and attack you **every turn**. If there are other mobs of the rolled number, those will also become activated. However, no new mobs will be spawned.

The end boss attacks in different ways, depending on the rolled number. Follow the corresponding icons on the end boss board, and see **The Wildfire** and **The Ancient Hoglin** in the Mob Glossary, page 17.



## X. ADDITIONAL LEVELS

Once you have won the game on level 1, increase the difficulty level for your next game! The game rules are the same. Only the board setup and the game materials change.

<b>Level 2</b> 	Add 2 hoglins at random to the mobs waiting in line. Use The Ancient Hoglin as the end boss. Use the "easy" side of the end boss board. The rest of the game setup is unchanged.
<b>Level 3</b> 	Add 3 hoglins and 2 blazes at random to the mob line. Choose your preferred end boss. Use its "easy" mode. The rest of the game setup is unchanged.
<b>Level 4</b> 	Add a third gameboard part to the track, making sure it is aligned correctly. Use The Wildfire as the end boss in "hard" mode. The rest of the game setup is unchanged from level 1 (you will face only magma cubes, ghasts, and endermen).
<b>Level 5</b> 	Add all remaining mobs to the line (hoglins, blazes, and wither skeletons). Use The Ancient Hoglin as the end boss in "hard" mode. The rest of the game setup is unchanged from level 1 (you are using 2 parts for the gameboard).

The level number (difficulty) is determined by the game components used. You can make the game more varied and more difficult by designing your own levels. This is how it works:

- **Gameboard:** Use at least 2 gameboard parts, plus start and portal strips (base level 0). Each additional gameboard part increases the level by 2.
- **Mob types:** Always use magma cubes, ghasts, and endermen (base level 0). Each additional mob type (hoglins, blazes, wither skeletons) that you add increases the level by 1.
- **End boss:** The Wildfire and The Ancient Hoglin are equally powerful. Each game, choose one of them to guard the Nether portal. If you use the boss in "easy" mode, the level is increased by 1. If you use the boss in "hard" mode, the difficulty level is increased by 2.

**Examples:** A game with 3 gameboard parts (+2), hoglins and blazes (+2), as well as The Wildfire in "hard" mode (+2) equals difficulty level 6. A game with 4 gameboard parts (+4), hoglins only (+1) and an end boss in "easy" mode also equals difficulty level 6.

*Of course, you may break the above rules to create extra wonky or ludicrously hard scenarios. For example, how about starting with different items? Or playing without magma cubes? Or fighting both end bosses? Go wild and share your best ideas with your friends!*



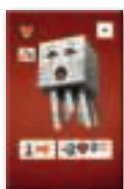
## XI. MOB GLOSSARY

### Magma cubes



These weak mobs have 2 life. When they are activated, they move up to 2 spaces and attack an adjacent player for 2 damage.

### Ghasts

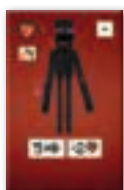


These flying mobs have 2 life. When they are activated, they move 1 space. They can move onto lava spaces. If they are within attack range (2 spaces), they attack that player for 2 damage.



**Important:** Ghasts cannot be fought with a sword, they are too high up in the air!

### Endermen

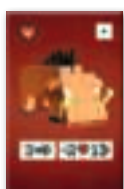


The tall Endermen have 3 life. When they are activated, they move up to 5 spaces and attack an adjacent player for 2 damage.



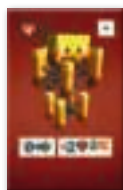
**Important:** Endermen cannot be fought with a bow; they are too nimble and will dodge your arrows!

### Hoglins



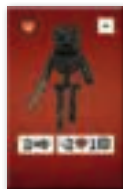
Hoglins are tough. They have 4 life. When they are activated, they move up to 3 spaces and attack an adjacent player for 2 damage. When they deal damage, they **“push”** that player onto an adjacent space that is not occupied by a mob. You choose which space that player is pushed onto. If it's a magma space, that player is dealt an additional 1 damage. If that player is completely surrounded by mobs and/or lava spaces, they are not pushed and remain where they are.

### Blazes



Blazes are creatures of fire. They have 4 life and they don't move. When they are activated, they attack and deal 2 damage to **all player pieces** within range (2 spaces). *Avoid standing too close, and especially not in a group! Run past them as quickly as you can, then they pose no danger.*

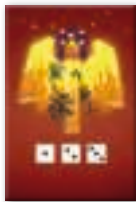
### Wither skeletons



The sinister wither skeletons have 4 life. When they are activated, they move up to 2 spaces and attack an adjacent player for 2 damage. Additionally, their attack damages 1 item in that player's inventory! If you are dealt damage by a wither skeleton, move an item of your choice to the bottom row of your inventory. You won't be able to use its action until you have repaired it. If you move a piece of armor, remove all hearts from it. If you have only damaged items in your inventory, nothing happens.



### End boss: The Wildfire



This hot-headed creature can cross lava and will attack you from a distance. Depending on the rolled number, it will use the following attacks:

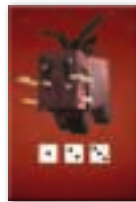
#### EASY MODE €20 LIFE€:

- The Wildfire moves up to 2 spaces. It can move onto lava spaces. Then it deals **1 damage** to a player within range (3 spaces).
- The Wildfire moves up to 2 spaces. It can move onto lava spaces. Then it deals **2 damage** to a player within range (3 spaces).
- The Wildfire moves up to 2 spaces. It can move onto lava spaces. Then it deals **3 damage** to a player within range (3 spaces).

#### HARD MODE €25 LIFE€:

- The Wildfire moves up to 2 spaces. It can move onto lava spaces. Then it deals **1 damage** to **all players within range** (3 spaces).
- The Wildfire moves up to 2 spaces. It can move onto lava spaces. Then it deals **2 damage** to a player within range (3 spaces). Additionally, it **damages** 1 item in the attacked player's inventory. Move 1 item of your choice to the bottom row of your inventory. You won't be able to use its action until you have repaired it. If you move a piece of armor, remove all hearts from it. If you have only damaged items in your inventory, nothing happens.
- The Wildfire moves up to 2 spaces. It can move onto lava spaces. Then it deals **3 damage** to a player within range (3 spaces). Additionally, you must **remove 1 block of any color** from the top layer of the resource cube. Use the same rules as if you rolled a with the blocks die.

### End boss: The Ancient Hoglin



This fearsome beast charges you and attacks you with great force. Depending on the rolled number, it will use the following attacks:

#### EASY MODE €20 LIFE€:

- The Ancient Hoglin moves up to 3 spaces. Then it deals **2 damage** to an adjacent player.
- The Ancient Hoglin moves up to 3 spaces. Then it deals **3 damage** to an adjacent player.
- The Ancient Hoglin moves up to 3 spaces. Then it deals **4 damage** to an adjacent player.

#### HARD MODE €25 LIFE€:

- The Ancient Hoglin moves up to 3 spaces. Then it deals **2 damage** to an adjacent player. This special attack **cannot be blocked by armor!** If you are hit, you must remove heart tokens directly from your life tracker, even if you still have heart tokens on your armor.
- The Ancient Hoglin moves up to 3 spaces. Then it deals **3 damage** to an adjacent player. When it does, they **"push"** that player onto an adjacent space that is not lava and not occupied by a mob. You choose the space that player is pushed onto. If it's a magma space, that player is dealt an additional 1 damage. If that player is completely surrounded by mobs and/or lava spaces, they are not pushed and remain where they are.
- The Ancient Hoglin moves up to 3 spaces. Then it deals **4 damage** to an adjacent player. In addition, you must **remove 1 block of any color** from the top layer of the resource cube. Use the same rules as if you rolled a with the blocks die.

# MINECRAFT

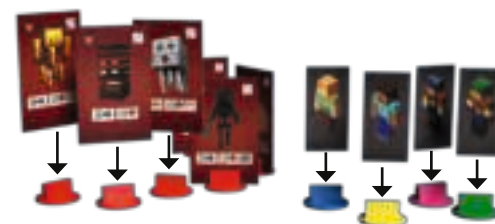
## PORTAL DASH

FR

Dans « Minecraft : Portal Dash », vous tentez de fuir le Nether, le monde souterrain en feu de Minecraft. À vous d'utiliser astucieusement votre équipement, ainsi que les ressources locales qui s'amenuisent, pour affronter courageusement les hordes de monstres. Parviendrez-vous à atteindre le Portail au prix d'une course effrénée et à vous échapper tous ensemble ?

### I. AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

Détachez soigneusement tous les éléments des planches prédécoupées. Insérez les 20 monstres dans les socles rouges. Les 4 socles restants (rose, bleu, jaune et vert) sont destinés à vos personnages. Choisissez un skin (= apparence de votre personnage), parmi les 8 proposés, pour chacune des 4 couleurs de socle. Vous pouvez en changer à chaque partie.



### II. MISE EN PLACE

La mise en place qui suit concerne le niveau 1, recommandé pour découvrir le jeu. Vous trouverez les modifications à apporter pour les niveaux 2 à 5 page 30.

#### 1 PARCOURS :

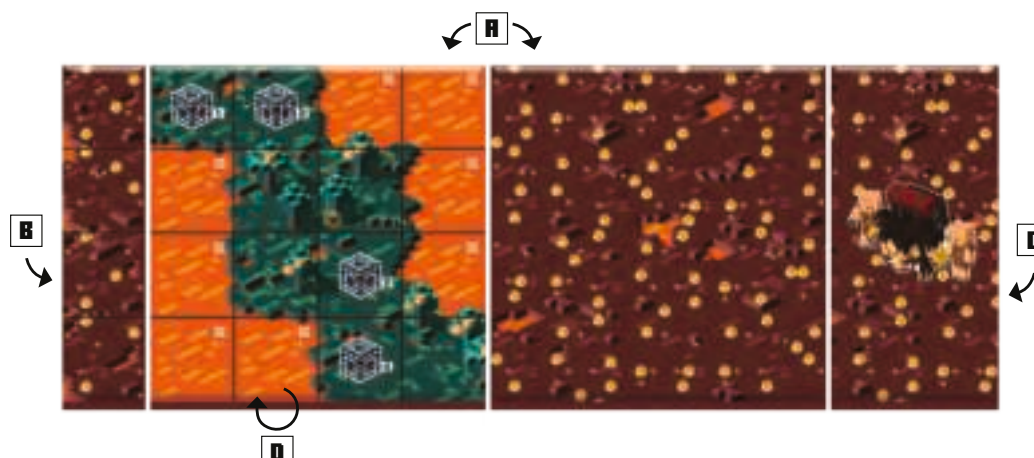
A. Mélangez les 8 plateaux, gardez-en 2 au hasard et placez-les, **face cachée**, au milieu de la table pour constituer votre parcours. Remettez les autres dans la boîte ; ils ne serviront pas pour cette partie.

B. Placez le **plateau de départ** à l'extrémité gauche du parcours. *C'est ici que débute votre aventure.*



C. Placez le **plateau avec le Portail** à l'extrémité droite du parcours, **face cachée**. *C'est là que se trouve votre objectif : le Portail qui vous permettra de revenir en lieu sûr, à la Surface.*

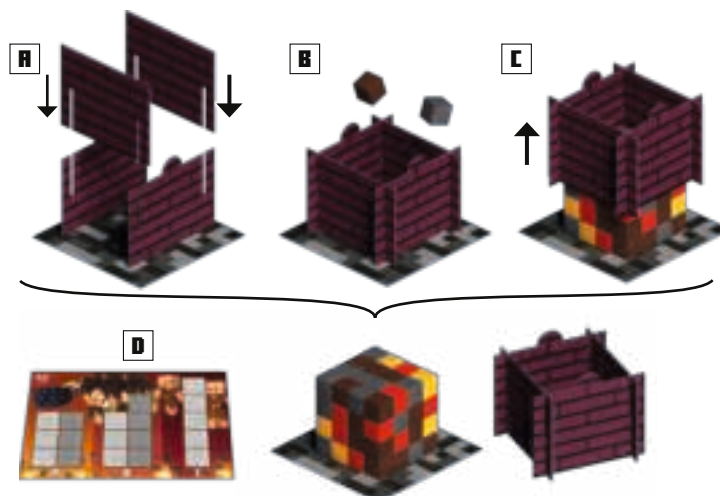
**Important :** L'orientation et la position de tous les plateaux doivent correspondre, de manière à créer un paysage continu.

D. Révélez le premier plateau à côté de celui de départ, sans modifier son orientation.




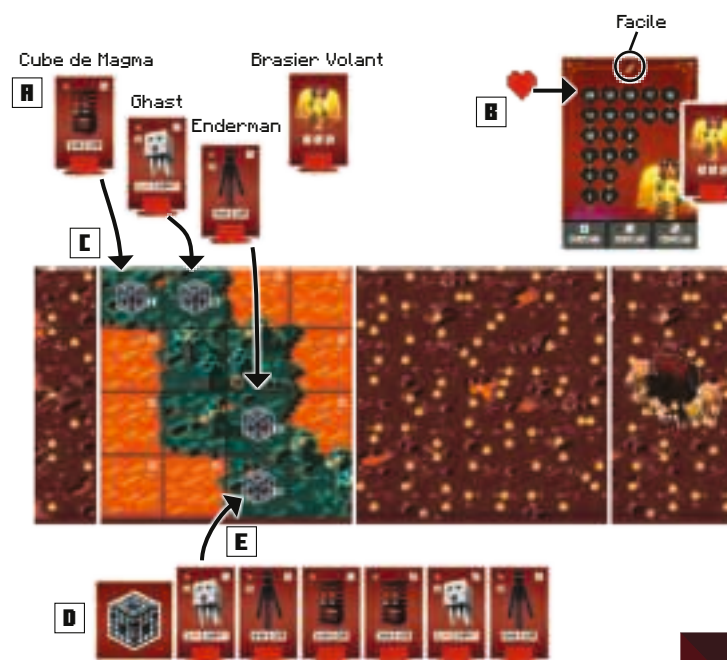
## 2 GRAND CUBE DE RESSOURCES :

- Placez le **tapis** à côté du plateau de jeu. Assemblez les quatre parties du **gabarit** et placez-le sur le tapis.
- Remplissez-le aléatoirement avec les **64 blocs** (16x rouges, 16x gris, 12x or, 12x marron, 8x noirs). Secouez doucement l'ensemble pour former un gros cube.
- Enlevez ensuite le gabarit en le soulevant par les languettes en haut. Gardez-le à proximité pour y mettre les blocs « utilisés » au cours du jeu.
- Placez la **fiche Piglins** à côté du cube, retournée sur la face indiquant le nombre de joueurs (  ou  ). *Au cours de la partie, il vous faudra négocier avec les Piglins, les habitants ancestraux du Nether, pour terminer le Portail et pouvoir vous enfuir.*



## 3 MONSTRES :

- Parmi les **20 monstres**, prenez les 3 Cubes de Magma, les 3 Ghosts et les 3 Endermen. Vous avez également besoin du **Brasier Volant** qui sera le Boss que vous devrez affronter à la fin. Tous les autres monstres (3 Hoglins, 3 Blazes, 3 Wither Squelettes et le Vieux Hoglin) ne seront pas utilisés dans cette partie.
- Placez la **fiche Boss « Brasier Volant »**, sur sa face facile  à proximité du Plateau Portail et placez le pion Brasier Volant dessus. Ajoutez en plus **1 cœur** sur la case 20 de sa piste de Points de Vie (PV).
- Choisissez un **Cube de Magma au hasard** et placez-le sur la case Générateur de Monstres 1 du plateau retourné. De la même manière, placez un **Ghost** sur la case 2 et un **Enderman** sur la case 3.
- Alignez les Cubes de Magma, Ghosts et Endermen restants, **dans n'importe quel ordre**, pour former une « **file d'attente** », un peu à l'écart du plateau de jeu. Placez le Générateur de Monstres à l'une des extrémités. Il marque le début de cette « file d'attente ». *Au cours de la partie, les monstres vaincus viendront se ranger à la fin de la file, tandis que ceux qui entreront en jeu seront ceux en début de file.*
- Si le plateau de jeu visible indique plus de 3 cases Générateur de Monstres, placez un monstre de la file, en commençant par **celui de tête**, sur chaque case Générateur supplémentaire.



#### 4 VOTRE INVENTAIRE :

A. Choisissez chacun **un des 4 plateaux individuels Inventaire** de la couleur de votre choix et placez-le devant vous.

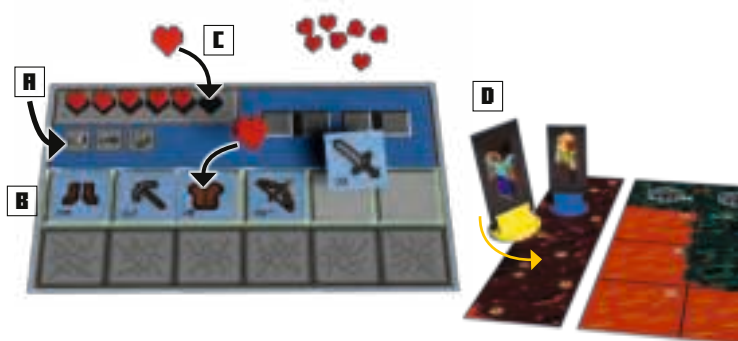
B. Vous recevez également **les 5 Objets de votre couleur**. Placez-les sur 5 cases au hasard de la rangée **supérieure** de votre Inventaire.

C. Formez une réserve commune avec les **48 cœurs**. Prenez chacun **7 cœurs** : Remplissez votre piste de Points de Vie (PV), en haut de votre Inventaire, avec 6 d'entre eux. Placez le 7<sup>e</sup> cœur sur la tuile Objet représentant votre armure en cuir.



D. Pour finir, vous recevez le **personnage** de même couleur que votre Inventaire (composé du socle de couleur et d'un skin au choix). Placez tous votre personnage sur n'importe quelle case du plateau de départ.

*Conseil : Il est préférable de vous concerter après lecture de la règle pour décider où commence chacun. Plusieurs personnages (voir tous) peuvent partir de la même case !*



#### 5 OBJETS :

A. Triez les **8 Objets en Netherite** (recto sombre) et placez-les, **face visible**, dans la réserve générale.

B. Mélangez les **40 autres Objets** (recto blanc) et empilez-les, **face cachée**. Prévoyez un peu de place à côté pour une pile de défausse.



#### 6 AUTRE MATÉRIEL :

A. Ajoutez les **5 Coffres** dans la réserve générale. Placez-en un sur la case du plateau retourné avec un symbole Coffre ( ).

B. Gardez les **aides de jeu** dans votre langue (« Tour de jeu » et « Fonctions des couleurs de blocs »), ainsi que les **6 dés de combat noirs** à portée de main.

C. Choisissez qui entame la partie. Ce joueur reçoit les **2 dés blancs**.



### III. VICTOIRE ET DÉFAITE

Dans ce jeu, vous gagnez ou perdez tous ensemble.

- Vous **gagnez** si vous parvenez à traverser le plateau, à révéler le Portail et à **vaincre le Boss** qui vous y attend. Pour pouvoir révéler le Portail, vous devrez avoir auparavant **accompli 3 missions Piglins** (sur la fiche Piglins).

*Les indigènes Piglins exploitent les blocs. Si vous leur donnez un coup de main, ils vous échangeront l'obsidienne indispensable pour activer le Portail. Mais dépêchez-vous car à chaque fois qu'une certaine quantité de blocs est exploitée, un Piglin disparaît. Il faut donc rapidement accomplir leurs missions !*

- Vous **perdez** si vous **ne remplissez pas à temps les missions Piglins** : La mission A doit être accomplie avant que la couche supérieure du cube de ressources ne soit épuisée, la mission B avant la fin de la 2<sup>e</sup> couche et la C avant la fin de la 3<sup>e</sup> couche. Pour plus de détails, voir page 28.
- Vous **perdez** également si **les 64 blocs** du grand cube de ressources sont **épuisés**.
- Enfin, vous **perdez** dès que l'un d'entre vous **perd le dernier cœur sur sa piste de PV**. Aidez et protégez-vous mutuellement et gardez toujours un œil sur vos PV !

### IV. DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie continue jusqu'à ce que vous ayez soit gagné, soit perdu. Le joueur dont c'est le tour est celui d'entre vous qui possède les dés blancs devant lui. Le tour d'un joueur se décompose selon les étapes suivantes (détaillées au paragraphe suivant) :

#### 1 COMMENCEZ PAR LANCER LES DÉS BLANCS ET APPLIQUEZ LE RÉSULTAT.

- a. Le **dé Bloc** (couleurs et ?) utilise 1 bloc du cube de ressources de la couleur obtenue.
- b. Le **dé Monstre** (valeurs 1 à 3) active tous les monstres de la valeur indiquée ou provoque l'entrée en jeu de nouveaux monstres.

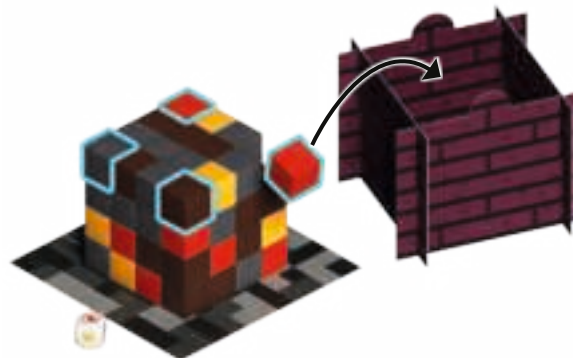
#### 2 EFFECTUEZ ENSUITE EXACTEMENT 2 ACTIONS. VOUS AVEZ LE CHOIX PARMIS :

- a. 3 actions de base différentes (vous pouvez choisir plusieurs fois la même) ;
- b. Vos Objets : chaque Objet permet une action puissante, mais devient ensuite « inutilisable » jusqu'à ce qu'une autre action le répare. *Au cours de la partie, vous obtiendrez de nouveaux Objets encore plus puissants. Au lieu de réparer les anciens, vous pourrez également les remplacer.*

#### 3 UNE FOIS VOS 2 ACTIONS EFFECTUÉES, PASSEZ LES DÉS BLANCS À VOTRE VOISIN DE GAUCHE. C'EST ALORS À SON TOUR DE JOUER.

### V. LE DÉ BLOC

Au début de votre tour, lancez les 2 dés blancs. Commencez par appliquer le résultat du **dé Bloc** (couleurs et ?). À chaque tour, vous **devez** retirer 1 bloc du grand cube correspondant au résultat indiqué. Jetez-le ensuite dans le gabarit : il est considéré comme « utilisé ».



#### Les règles pour retirer un bloc sont les suivantes :

1. Le bloc doit être « **disponible** », c'est-à-dire que sa **face supérieure** et au moins **deux autres faces** doivent être visibles. *Au début du jeu, seuls les 4 blocs des coins supérieurs sont disponibles (ceux entourés en bleu sur l'illustration).*
2. Le bloc doit correspondre à la **couleur indiquée par le dé**.

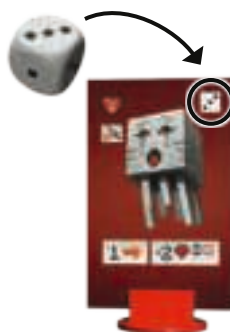
3. Vous devez retirer un bloc **libre de cette couleur** de la **couche la plus haute** possible. *Si plusieurs blocs de cette couleur sont disponibles sur la couche la plus haute, choisissez l'un d'eux.*

4. **Cas particulier « ? »** : Si le dé Bloc indique un « ? », la couleur n'a pas d'importance. Dans ce cas, vous pouvez retirer un bloc disponible de n'importe quelle couleur **de la couche la plus haute** possible.

Si la couleur indiquée par le dé Bloc n'est disponible sur aucune couche, vous avez de la chance et n'êtes pas obligés d'en utiliser un. Un « ? », par contre, vous oblige toujours à retirer un bloc.

## VI. LE DÉ MONSTRE

Après le dé Bloc, appliquez le résultat du **dé Monster** (valeurs 1 à 3). Ce dé active les monstres sur le plateau ou provoque l'entrée de nouveaux monstres en jeu. Commencez par vérifier si des monstres de la valeur indiquée par le dé sont présents sur le plateau. Le **symbole de dé imprimé en haut à droite** de chaque monstre permet de les repérer.



Si un ou plusieurs monstres de la valeur obtenue se trouvent en jeu, vous devez tous les activer.

**Les règles d'activation sont les suivantes :**

1. Activez les monstres l'un après l'autre, dans l'ordre de votre choix.
2. Pour chaque monstre activé, effectuez **toutes** les actions, en suivant les symboles indiqués sous son illustration, de gauche à droite. La plupart d'entre eux se dirigent vers vous, puis vous attaquent dès que vous vous retrouvez à leur portée.

### Déplacement

Les monstres avec le symbole ➡ peuvent se déplacer d'autant de cases que le nombre indiqué devant ➡. Ils se déplacent toujours **orthogonalement de case en case**, jamais en diagonale. Ils ne peuvent pas se déplacer sur des cases Lave (symbole ☒), mais ignorent toutes les autres cases Obstacle.

**Exception** : les **Ghasts** volants et le **Brasier Volant** peuvent flotter au-dessus des cases Lave. Le symbole ➡ couleur lave vous le rappelle.

Chaque monstre « occupe » la case sur laquelle il se trouve. Un autre monstre ne peut **ni s'arrêter, ni passer par une case occupée**. Une case sur laquelle se trouve l'un de vos personnages est également considérée comme occupée pour les monstres. Ils ne peuvent pas vous rejoindre sur une case. À la place, ils vous attaquent à partir des cases voisines.

### Recherche d'une cible

Tous les monstres sont en permanence à la recherche du **chemin le plus court** pour attaquer l'un d'entre vous. Ils se dirigent toujours vers le personnage le plus proche d'eux. Comptez le nombre de cases qui séparent le monstre de votre personnage pour déterminer la distance la plus courte. **Si plusieurs personnages sont à égale distance**, à vous de décider qui sera sa cible.

Déplacez le monstre activé en suivant le plus court chemin, case par case, jusqu'à ce que ...

- ... il se soit déplacé du nombre de cases indiqué devant son symbole ➡
- ... ou qu'un personnage se retrouve à **portée d'attaque**.

Le monstre peut bien sûr **changer de direction** pour atteindre son but. N'oubliez pas qu'un monstre ne peut pénétrer ni sur une case Lave, ni sur une case occupée.


### À portée d'attaque

La plupart des monstres restent d'abord en place et n'attaquent que lorsqu'ils atteignent une case **adjacente orthogonalement** à un personnage. C'est pourquoi, ils essayent d'atteindre une telle case.

Les monstres qui peuvent attaquer **à distance** font **exception** à la règle (Ghasts, Blazes et le Brasier Volant). Ils sont reconnaissables au symbole ☘ sur leur pion ou sur la fiche Boss. Le nombre devant le symbole ☘ indique à combien de cases de distance ce monstre peut attaquer. Comme pour le déplacement, comptez le nombre exact de cases (orthogonalement). Là aussi, il est possible de changer de direction, c'est-à-dire « d'attaquer en coin ». Si un monstre peut ainsi atteindre un personnage, celui-ci se retrouve à sa portée. Il arrête alors immédiatement son déplacement et ne se dirige plus vers lui.





## Attaque

Si un monstre activé peut atteindre au moins un personnage, éventuellement après s'être déplacé, alors il l'attaque et lui inflige des blessures, selon les règles suivantes :

1. Un monstre ne peut infliger de blessures qu'à **un seul personnage** dans le même tour.
2. Si plusieurs personnages sont à portée d'attaque (parce qu'ils occupent la même case, par exemple), vous êtes libres de choisir qui subit les blessures.
3. La valeur négative devant le symbole  sur le monstre indique le **nombre de blessures** qu'il inflige. Le personnage attaqué perd alors **autant de cœurs** sur la piste de PV de son inventaire.
4. **Important** : Vous **devez** d'abord retirer les cœurs de vos pièces d'armure (= Objets avec un cœur) avant de perdre ceux de votre piste de PV.

Activez ainsi **tous** les monstres l'un après l'autre selon la procédure décrite, jusqu'à ce que vous ayez traité tous ceux de la valeur indiquée par le dé. À chaque monstre, déterminez son déplacement, sa cible, sa portée et son attaque. Il peut ainsi arriver que l'un de vous soit attaqué plusieurs fois.

**N'oubliez pas** : Dès que l'un de vous perd son dernier cœur, vous avez perdu ! *Donc, évitez de vous mettre dans des situations délicates.*

**Exemple 1** : Le 3 au dé active le Ghast et le Cube de Magma. Le Cube de Magma utilise son déplacement (2 ) pour se diriger vers Steve, qui se trouve plus près de lui qu'Alex. Après s'être déplacé de 2 cases, il se retrouve sur une case adjacente. Il inflige alors des blessures à Steve (-2 ). Steve perd 2 cœurs. Alex se trouve déjà à portée d'attaque du Ghast (2 ). Ce dernier ne se déplace donc pas. Il inflige directement 2 blessures à Alex (-2 ). L'Enderman porte une valeur différente et n'est donc pas activé.




**Exemple 2** : Le 1 au dé active les trois monstres sur le plateau. Alex & Steve décident d'activer l'Enderman en premier. À cause des cases Lave et occupées, il ne peut se diriger vers personne. Ils activent ensuite le Cube de Magma. Après une case, il se retrouve à la fois à côté d'Alex et de Steve : il attaque ! Alex et Steve peuvent choisir qui d'entre eux subit les 2 blessures infligées par le Cube de Magma. Ils ne peuvent pas se les répartir ! Pour finir, le Ghast se déplace, mais n'a personne à sa portée et ne peut pas attaquer.



## Nouveau monstre

**Si aucun monstre de la valeur obtenue ne se trouve en jeu, alors un nouveau monstre est « généré » (= apparaît) sur le plateau :**

Prenez le **premier monstre** au début de la file d'attente et placez-le sur une case **libre** du plateau portant le symbole Générateur de Monstres . Si plusieurs d'entre elles sont libres, vous êtes obligé de choisir **la plus proche de votre personnage**.

Si aucune case Générateur de Monstres n'est libre, vous avez de la chance : aucun nouveau monstre ne surgit. Dans ce cas, la file d'attente ne change pas.

**Important** : Le nouveau monstre généré n'est **pas** activé, juste placé. À chaque tour, soit les monstres sont activés, soit un nouveau monstre apparaît, mais jamais les deux.

**Exemple 3 :** Alex obtient un 2 au dé. Sur le plateau ne se trouve aucun monstre de valeur 2. Il prend donc le premier monstre de la file d'attente et le place sur la case Générateur de Monstres libre la plus proche de son personnage. Il ne se passe rien d'autre.



## VII. VOS ACTIONS

Après avoir lancé les dés et appliqué leur résultat, c'est à vous d'agir. Commencez par placer les deux dés blancs sur les deux cases Dés de gauche, en haut de votre inventaire.

Vous pouvez effectuer **2 actions au choix**. Vous pouvez pour cela soit utiliser un de vos Objets, soit choisir une des 3 actions plus faibles.

Chaque action se déroulant en plusieurs étapes, les dés blancs sont là pour vous aider à **garder le fil** de votre tour de jeu : décalez un des deux dés blancs de la case de gauche vers celle de droite avant de choisir votre première action. Effectuez alors intégralement votre action. Décalez ensuite le second dé blanc et effectuez votre seconde action.



## Objets

Vos Objets vous permettent d'effectuer des actions plus puissantes. Un Objet ne peut cependant servir qu'une seule fois avant d'être endommagé. Pour l'indiquer, déplacez l'Objet en question **sur la rangée inférieure de votre inventaire**. Les Objets sur cette rangée inférieure ne peuvent **plus** servir à effectuer d'action. Il faut d'abord les réparer. Vous pourrez alors les remonter sur la rangée supérieure. La façon de réparer les Objets sera expliquée plus loin.



Au cours de la partie, vous acquerez sans cesse de nouveaux Objets, quand vous vaincrez un monstre, retirerez un bloc doré ou ouvrirez un coffre, par exemple. Dans tous les cas, procédez ainsi :

1. Piochez les **2 premières tuiles** de la pile Objets. **Gardez-en 1** et défaussez l'autre, face visible, à côté de la pile.
2. Ajoutez ce nouvel Objet sur la rangée supérieure de votre inventaire, dans une **colonne vide**. Vous ne pouvez transporter **au maximum que 6 Objets** en même temps !
3. Si vous possédez déjà 6 Objets, vous pouvez en **remplacer** un ancien : défaussez l'un de vos anciens Objets au choix et placez le nouveau sur la **rangée supérieure « disponible »** de la même colonne. Si vous préférez garder vos Objets actuels, vous pouvez aussi défausser le nouveau.

### Important :

- Vous pouvez échanger n'importe quels Objets, pas forcément une épée contre une nouvelle ! Il est permis de posséder plusieurs épées, ou aucune par exemple,... *même si ce second cas ne semble pas forcément le plus judicieux...*
- Placez toujours le **nouvel Objet** dans la **rangée supérieure des Objets « disponibles »**, même si vous en remplacez un endommagé !
- Si vous remplacez un Objet de départ coloré, remettez-le dans la boîte au lieu de le défausser. En effet, si la pile d'Objets est épuisée au cours de la partie, la défausse sera mélangée pour reconstituer une pile, **sans** vos Objets faibles de départ.



## Bottes : déplacements



Les bottes vous permettent de vous déplacer sur le plateau. Le nombre devant le symbole ➡ vous indique, comme pour les monstres, de combien de cases

vous pouvez déplacer votre personnage pour cette action. Vous n'êtes **pas obligé** d'utiliser **tous** vos points de déplacement.

Vous ne pouvez vous déplacer qu'orthogonalement, jamais en diagonale. Vous ne pouvez **pas** vous arrêter, ni sauter par-dessus une case occupée par un monstre, ni sur une case Lave (symbole ☒) Par contre, il est tout à fait permis de pénétrer sur une case occupée par un autre personnage.

**Conseil :** Il peut même s'avérer utile de se regrouper sur une seule case. En cas d'attaque de monstres voisins, vous pouvez alors toujours décider qui de vous sera attaqué.

## Cases spéciales

### OBSTACLES

- **Cases Lave (symbole ☒) :** Vous ne pouvez jamais vous y déplacer.
- **Cases Magma (symbole 🔥) :** Vous pouvez certes vous y déplacer, mais vous subissez immédiatement 1 blessure. **Important :** Si vous restez sur cette case ou que vous la quittez, il ne se passe plus rien. Vous ne subissez de blessure **que lorsque vous vous arrêtez** ou passez par cette case.
- **Cases Sable des Âmes (symbole ⬅️ 2) :** se déplacer sur une case Sable des Âmes coûte 2 « points de déplacement » par case au lieu d'1.

**Exemple :** Alex utilise ses bottes en diamant pour se déplacer. Elle commence par aller sur la case Magma (1 point) et subit 1 blessure. Elle se déplace ensuite sur la case occupée par Steve (1 point). Pour finir, elle se déplace vers le haut sur la case Sable des Âmes (2 points). Elle a ainsi utilisé les 4 points de déplacement octroyés par les bottes en diamant.



**BOTTES EN NETHERITE :** Elles vous permettent de vous déplacer sur les cases Magma et Sable des Âmes comme sur des cases normales. Vous ne subissez aucune blessure et n'utilisez qu'1 seul point de déplacement par case. Par contre, les cases Lave restent inaccessibles.

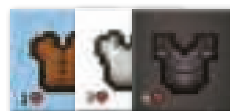
### COFFRES



Si, à la **fin de votre action de déplacement**, vous vous trouvez sur une case en présence d'un coffre, vous pouvez l'ouvrir. Retirez la tuile Coffre du jeu et remettez-la dans la réserve.

Vous obtenez **tous** immédiatement un nouvel Objet. Piochez chacun 2 Objets de la pile, regardez-les et **gardez-en 1** au choix. Défaussez l'autre. Comme d'habitude, ajoutez ce nouvel Objet à la rangée supérieure de votre inventaire. Si vous en possédez déjà 6, vous devez d'abord en défausser un, comme expliqué précédemment.

## Armures : des PV supplémentaires



Les armures sont des « **Objets passifs** » qui ne vous permettent **pas** d'effectuer **d'action**. Ils vous octroient des PV supplémentaires pour mieux encaisser les blessures. Le nombre de ❤️ indique combien vous pouvez placer de cœurs sur l'armure. Si vous obtenez une nouvelle armure en cours de partie, ajoutez-la comme d'habitude à la rangée supérieure d'Objets disponibles de votre inventaire. Placez alors le **nombre maximal** de cœurs indiqués sur la tuile.

Si vous subissez des blessures (que ce soit à cause des monstres ou des cases Magma) vous **devez** toujours commencer par retirer les cœurs de vos armures avant ceux de votre piste de PV. Si vous disposez de plusieurs armures, vous pouvez répartir les blessures comme vous le voulez.

À chaque fois qu'une armure est « vide », c'est-à-dire qu'il ne reste plus aucun cœur dessus, décalez-la sur la rangée inférieure. Elle est considérée comme endommagée. Si vous la réparez, vous pourrez la remonter sur la rangée supérieure, comme n'importe quel Objet. Remettez alors dessus le **nombre maximal** de cœurs prévu.

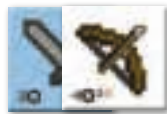


**PANTALONS** : Ce sont des **combinaisons** particulières de **bottes** et **d'armure**. Lorsque vous obtenez un pantalon, vous devez

choisir pour laquelle des deux fonctions vous souhaitez l'utiliser. Tournez la tuile dans votre inventaire de manière à ce que le symbole choisi ( ou ) soit tourné vers vous. Si vous choisissez , placez alors le nombre de cœurs indiqué dessus.

**Important** : Si vous réparez un pantalon, vous pouvez de nouveau choisir de quel côté vous tournez la tuile, au cas où vous souhaiteriez changer sa fonction.

## Épées et arcs : Combattre des monstres



Épées et arcs vous permettent de combattre des monstres. Le nombre indiqué devant le symbole indique combien de dés de combat noirs vous devez lancer pour infliger des blessures au monstre.

Comme pour les monstres, votre cible doit être à **portée d'attaque** :

- Une **épée** ne vous permet d'attaquer qu'un monstre sur une case **voisine** de la vôtre.
- Un **arc** vous permet également d'attaquer mais à distance. La **portée** est indiquée par le nombre devant le symbole (la plupart du temps, 3 cases). Comme pour les déplacements, comptez le nombre exact de cases qui séparent votre personnage du monstre (ne comptez pas les diagonales ! Votre tir se déplace orthogonalement et « change » de direction si nécessaire).

1. Commencez par choisir le monstre que vous souhaitez attaquer et décalez l'arme utilisée sur la rangée inférieure de votre inventaire.
2. Lancez ensuite autant de dés noirs qu'indiqué par le nombre devant le symbole sur votre arme. Additionnez le nombre de blessures infligées (= ).

Pour vaincre un monstre, vous devez lui infliger un nombre de blessures supérieur ou égal à son nombre de PV (= nombre dans le sur son pion).



**Si vous infligez moins de blessures**, pas de chance. Le monstre reste sur le plateau et votre arme est endommagée. Vous ne subissez cependant aucune pénalité, ni aucune blessure. *Vous pourrez réessayer lors d'une nouvelle action...*

**Si vous infligez autant ou plus de blessures**, vous avez vaincu le monstre ! Retirez son pion du plateau et placez-le à la fin de la file d'attente. En **récompense**, vous gagnez immédiatement un **nouvel Objet**. Comme d'habitude, piochez 2 tuiles de la pile et gardez-en 1.

### Important :

- Les blessures infligées à un monstre ne sont pas « sauvegardées ». S'il n'est pas vaincu durant **une action**, vous devrez réessayer lors d'une suivante. La seule exception est le Boss en fin de partie (plus d'informations, page 30).
- Certains monstres sont **immunisés contre certaines attaques**. Vous ne pouvez pas attaquer les Ghosts avec une épée (). Inversement, les Endermen ne peuvent pas être attaqués avec un arc ().



Si vous utilisez une **épée en Netherite**, vous pouvez relancer autant de dés que vous voulez, mais une seule fois au cours du combat. Commencez par lancer les 6 dés de combat. Décidez ensuite si vous souhaitez relancer une partie d'entre eux, ou tous, en espérant obtenir un meilleur résultat. Dans ce cas, ne comptez les blessures infligées qu'après le second lancer.

## Enchantements : améliorer des Objets



Les tuiles avec le symbole  sont nommées **Enchantements**. Si vous piochez un Enchantement, vous ne pouvez le conserver que si vous possédez un **Objet du même type** que vous pouvez améliorer. Si c'est le cas, choisissez un Objet correspondant et placez **dessus la tuile Enchantement en la décalant** légèrement, de manière à ce que les symboles de l'Objet en dessous restent visibles.

La puissance d'action de cet Objet est désormais renforcée par son Enchantement. Si vous l'utilisez ou le réparez, décalez tous les Enchantements avec lui vers le bas.

**Important :** Si vous enchantez un Objet endommagé, il est **immédiatement réparé**. Remontez-le sur la rangée supérieure de votre inventaire.

### Les Enchantements



Cet Enchantement doit être placé sur une épée (quelle qu'elle soit). À chaque fois que vous attaquez, lancez 1 dé de combat supplémentaire. Si vous enchantez une épée en Netherite, lancez les 6 dés, puis relancez-en un pour faire le 7<sup>e</sup>.



Cet Enchantement doit également être placé sur n'importe quelle épée. À chaque fois que vous attaquez avec cette épée, vous pouvez relancer autant de dés de combat que vous voulez **une seule fois**. Comme pour l'épée en Netherite, ne comptez que les blessures infligées à l'issue du second lancer. Si vous enchantez une épée en Netherite, vous pouvez relancer les dés jusqu'à deux fois.



Cet Enchantement doit être placé sur un arc. À chaque fois que vous attaquez avec cet arc, lancez 1 dé de combat supplémentaire. De plus, la portée de cet arc augmente de 1 case.

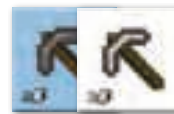



Cet Enchantement doit être placé sur des bottes (quelles qu'elles soient). À chaque fois que vous vous déplacez avec ces bottes, vous pouvez vous déplacer de 2 cases supplémentaires.



Cet Enchantement doit également être placé sur n'importe quelles bottes. Elles vous permettent de vous déplacer sur des cases Magma et Sable des Âmes comme s'il s'agissait de cases normales. Vous ne subissez aucune blessure et n'utilisez qu'1 point de déplacement par case. Vous ne pouvez cependant toujours **pas** pénétrer sur une case Lave.

### Pioches : Retirer des blocs



Les pioches permettent de retirer des blocs du grand cube de ressources. La valeur devant le symbole  indique combien de blocs vous pouvez retirer, l'un après l'autre. Vous pouvez parfaitement en retirer **moins**.

Contrairement au dé Bloc, une seule règle s'applique à vous : vous continuez de ne pouvoir retirer qu'un bloc « libre », dont la **face supérieure et au moins deux autres faces** sont visibles. Mais c'est vous qui décidez de la couleur et de la couche du bloc retiré.

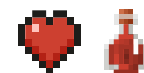
Dans un premier temps, placez les blocs retirés à côté du cube. Vous devez ensuite les **utiliser immédiatement**. Vous ne pouvez ni les garder, **ni** les **stocker** pour plus tard !

### Option 1 d'utilisation des blocs : pour leur couleur

À chaque couleur de bloc correspond une fonction. À chaque fois que vous retirez un bloc, vous pouvez l'utiliser immédiatement pour la **fonction de sa couleur**. Le bloc **utilisé** est ensuite jeté dans le gabarit.

#### BLOCS ROUGES : SOIGNER

Si vous retirez un bloc rouge, choisissez d'abord un personnage : vous-même ou un autre.



Le personnage choisi **recupère** alors **tous les cœurs sur sa piste de PV**, mais pas sur ses armures ; il doit les réparer.

### BLOCS GRIS : RÉPARER

Si vous retirez un bloc gris, choisissez d'abord un personnage : vous-même ou un autre.



Le personnage choisi **répare** immédiatement **tous ses Objets**. Il remonte toutes les tuiles sur la rangée supérieure de son inventaire et récupère tous les cœurs sur ses armures.

### BLOCS DORÉS : OBTENIR DE NOUVEAUX OBJETS

Si vous retirez un bloc doré, choisissez d'abord un personnage : vous-même ou un autre. Le personnage choisi **obtient** immédiatement un **nouvel Objet**. Comme d'habitude, il pioche 2 tuiles, en garde 1 et défasse la seconde.



### BLOCS NOIRS : OBTENIR DES OBJETS EN NETHERITE

Si vous retirez un bloc noir, choisissez 1 des Objets en Netherite de la réserve (8 au départ). Mais vous ne **obtenez pas** immédiatement.



Au lieu de cela, piochez les 5 premières tuiles de la pile d'Objets sans les regarder et mélangez-les avec l'Objet en Netherite choisi. Remettez ensuite ces 6 tuiles sur le dessus de la pile Objets.

Le joueur qui retourne l'Objet en Netherite lors d'une action suivante peut, comme d'habitude, décider de le garder et de défasser l'autre tuile. Si vous décidez de ne pas le garder, défassez-le. Lorsque la pile de défasse sera remélangée, cet Objet en Netherite restera ainsi en jeu : il ne sera pas nécessaire de le « redébloquer » à l'aide d'un bloc noir.

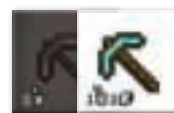
*Ne sous-estimez pas la puissance des Objets en Netherite ! Comme vous les remettez toujours parmi les 5 premières tuiles de la pile, vous les obtiendrez au plus tard la 3<sup>e</sup> fois où vous « obtiendrez des Objets ».*


### BLOCS MARRON : RECOUVRIR DES CASES

Ces blocs particuliers ne sont pas jetés après avoir été retirés du cube mais **placés sur le plateau**. Commencez par choisir une case Obstacle libre (Lave, Magma ou Sable des Âmes), sur laquelle ne se trouve aucun monstre, ni aucun personnage. Placez le bloc au milieu de cette case Obstacle : elle perd ainsi sa spécificité. Vous pouvez désormais vous y déplacer comme sur une case normale, sans subir de blessure, et pour 1 seul point de déplacement.



**Attention** : Si vous recouvrez une case Lave, les monstres peuvent désormais eux aussi s'y déplacer si c'est le plus court chemin jusqu'à leur cible. Dans la mesure du possible, placez vos personnages et les monstres sur le bloc lorsqu'ils sont sur cette case.



Les **pioches spéciales en Netherite** ou en **diamant** vous permettent de réactiver des **blocs déjà utilisés**. Si vous utiliser l'une d'entre elles pour retirer des blocs, piochez à la place au hasard dans le gabarit le nombre de blocs indiqué devant le symbole .

La pioche en diamant vous permet en plus de choisir 2 blocs du cube. Tous les blocs pris doivent être utilisés immédiatement, soit pour leur fonction, soit pour accomplir les missions Piglins.

### Option 2 d'utilisation des blocs : pour les missions Piglins

Pour vous enfuir du Nether et remporter la partie, vous avez besoin d'obsidienne. Les Piglins proposent de vous l'échanger, mais vous demandent en contrepartie de les aider à exploiter les ressources. Pour cela, ils vous attribuent trois missions. Pour accomplir chacune d'entre elles, vous devez livrer un certain nombre de blocs.

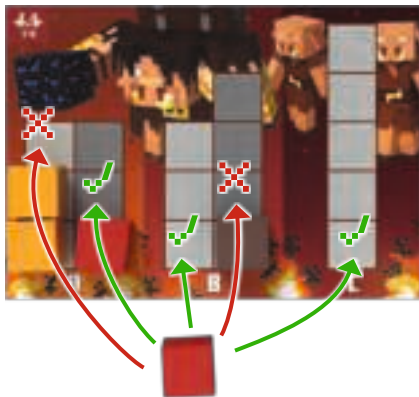


Sur la **fiche Piglins**, les **3 missions** sont repérées par les lettres **A, B** et **C**.

Encore faut-il les avoir accomplies à temps : Vous devez avoir livré sur la fiche Piglins tous les blocs demandés pour la **mission A** avant que la **couche supérieure** du cube ne soit épuisée. **Sinon,**

**vous avez perdu**. Il en va de même pour la 2<sup>e</sup> couche et la mission B, et la 3<sup>e</sup> couche et la mission C.

À chaque fois que vous retirez des blocs, vous pouvez, **au lieu d'utiliser la fonction de leur couleur**, les placer sur la fiche Piglins. Vous pouvez les placer sur n'importe quelle case, y compris entamer la mission C avant même que les missions A ou B n'aient été accomplies ou lancées.



### LA SEULE RÈGLE :

- Chaque « colonne de blocs » sur la fiche doit être de la même couleur (vous êtes libres de choisir laquelle). Le premier bloc que vous placez dans une colonne détermine la couleur des blocs suivants.

*Le recto et le verso des fiches Piglins proposent des missions légèrement différentes, mais fonctionnent de la même manière. Pour équilibrer le fait qu'il est plus facile de gagner à « Minecraft : Portal Dash » avec moins de joueurs, le nombre de blocs réclamés par les Piglins est alors plus important.*

### Actions de base

Au lieu d'utiliser l'un de vos Objets et de l'endommager, vous pouvez effectuer l'une des actions de base suivantes durant votre tour. Il est permis d'effectuer deux fois la même action de base.



#### Action de base 1 : Retirez 1 bloc du cube.

Dans ce cas, suivez les règles précédentes et utilisez immédiatement ce bloc.



#### Action de base 2 : Déplacez votre personnage d'1 case.

Là aussi, les règles restent les mêmes que précédemment. Notez qu'avec 1 seul point de déplacement, vous ne pouvez pas vous déplacer sur les cases Sable des Âmes.



#### Action de base 3 : Réparez 1 de vos Objets.

Contrairement aux blocs gris du grand cube, vous ne pouvez réparer que vos propres Objets. Remontez l'un de vos

Objets endommagés au choix sur la rangée supérieure de votre inventaire ou réapprovisionnez une de vos armures en cœurs. S'il s'agit de votre première action, vous pouvez déjà utiliser cet Objet réparé lors de votre seconde action.

## VIII. FIN D'UN TOUR DE JEU

Une fois vos 2 actions effectuées, passez les dés blancs à votre voisin de gauche. Avant qu'il n'entame son tour de jeu, vérifiez si vous pouvez révéler une nouvelle partie du plateau :

### RÉVÉLER UN PLATEAU

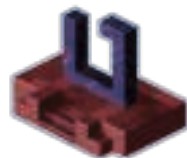
Si l'un de vos personnages se trouve sur une case adjacente à un plateau encore face cachée, vous pouvez décider ensemble, si vous souhaitez le retourner **entre deux tours**.

*Réfléchissez bien car dans les profondeurs inexplorées du Nether rôdent d'autres montres !*

Si vous souhaitez révéler la suite du parcours, procédez ainsi :

1. Retournez ce plateau sans modifier l'orientation du paysage.
2. Placez un **Coffre** de la réserve sur chaque nouvelle case Coffre dévoilée ( ).
3. Remplissez **toutes les cases Générateur de Monstres dévoilées** avec des monstres de la file d'attente. Placez le premier monstre de la file sur le Générateur de plus petite valeur.

### PLATEAU PORTAIL



Pour retourner le plateau Portail, procédez de la même manière, à une **particularité** près : vous ne pourrez **retourner** ce plateau **qu'une fois les 3 missions Piglins accomplies**.

**Après avoir retourné ce plateau, placez immédiatement le Boss sur le Portail.**

Que vous ayez retourné un plateau ou non, c'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer. Entamez votre tour comme d'habitude en lançant les deux dés blancs et appliquez leur résultat. *Il est bien sûr possible que les monstres fraîchement apparus soient activés...*

Effectuez ensuite vos 2 actions, puis passez les dés à votre voisin de gauche, etc.

Continuez à jouer ainsi vos tours jusqu'à ce que l'une des conditions mentionnées au paragraphe « Victoire et défaite » page 21 se présente. Dans ce cas, la partie est immédiatement terminée.

**Pour mémoire :** Vous perdez si vous n'accomplissez pas les missions Piglins à temps, si le grand cube de ressources est épuisé ou si un personnage perd le dernier cœur de sa piste de PV. Vous gagnez si vous avez accompli toutes vos missions, que vous avez retourné le plateau Portail et vaincu le Boss.

## IX. LE BOSS

Une fois que vous avez retourné le plateau Portail et placé le Boss, il vous reste encore à le vaincre pour remporter la partie. Attaquez-le comme n'importe quel autre monstre. Le Boss disposant de beaucoup de PV (voir fiche Boss), vous n'êtes **pas** obligés de le vaincre en une seule action. Pour chaque blessure qu'il subit, descendez son marqueur Cœur du nombre de cases correspondant.

Dès que son cœur est poussé hors de la fiche, c'est-à-dire que **les PV du Boss sont tombés à 0**, rien ne peut plus vous empêcher de vous enfuir du Nether. Vous **gagnez immédiatement** la partie !

**Important :** Tant que le Boss vit encore, il est **activé à chaque lancer du dé Monstre** car il porte toutes les valeurs. S'il reste d'autres monstres portant la même valeur que le dé lancé, ceux-ci continuent également d'être activés. Cependant, aucun nouveau monstre n'est généré.

Selon le résultat du dé, les attaques du Boss sont différentes. Reportez-vous au symbole correspondant sur la fiche du Boss ou consultez le glossaire des monstres page 32.



## X. AUTRES NIVEAUX

Si vous avez gagné, vous pourrez tenter un niveau plus difficile lors de votre prochaine partie. Les règles restent identiques. Seuls la mise en place et le matériel utilisé changent de la manière suivante :

<b>Niveau 2</b> 	Mélangez les 3 Hoglins aux autres monstres dans la file d'attente. Remplacez le Brasier Volant par le Vieux Hoglin comme Boss final et retournez sa fiche Boss sur sa face Facile. Le reste de la mise en place est identique.
<b>Niveau 3</b> 	Mélangez les 3 Hoglins et les 3 Blazes aux autres monstres dans la file d'attente. À vous de choisir le Boss de fin de partie ; retournez sa fiche sur sa face Facile. Le reste de la mise en place est identique.
<b>Niveau 4</b> 	Allongez le parcours avec un 3 <sup>e</sup> plateau en vérifiant son orientation. Utilisez le Brasier Volant comme Boss final et retournez sa fiche sur la face Difficile. Le reste de la mise en place est identique : il n'y a donc que des Cubes de Magma, des Ghasts et des Endermen en jeu.
<b>Niveau 5</b> 	Mélangez tous les monstres supplémentaires (Hoglins, Blazes et Wither Squelettes) dans la file d'attente. Utilisez le Vieux Hoglin comme Boss final et retournez sa fiche sur la face Difficile. Le reste de la mise en place est identique : le parcours ne comprend donc que 2 plateaux.

Le niveau (= la difficulté) dépend de tout le matériel utilisé. Vous pouvez moduler encore davantage le jeu et le complexifier en composant vous-mêmes votre niveau de difficulté :

- **Parcours :** Utilisez au moins 2 plateaux en plus du plateau de départ et du plateau Portail (= niveau 0). Chaque plateau supplémentaire augmente le niveau de 2.
- **Types de monstres :** Les Cubes de Magma, les Ghasts et les Endermen sont toujours en jeu (= niveau 0). Chaque type de monstre supplémentaire (Hoglins, Blazes, Wither Squelettes) augmente le niveau de 1.

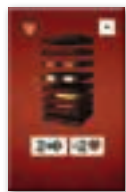
- **Boss final** : La force du Brasier Volant et du Vieux Hoglin est similaire. Utilisez l'un d'entre eux à chaque partie pour garder le Portail. Tournée sur leur face Facile, leur fiche augmente le niveau de 1 ; sur leur face Difficile, de 2.

**Exemples** : Pour une partie avec 3 plateaux (+2), les Hoglins et les Blazes (+2), et le Brasier Volant sur sa face Difficile (+2), le niveau de difficulté est de 6. Tout comme une partie avec 4 plateaux (+4), uniquement les Hoglins (+1) et un Boss final sur sa face Facile (+1).

*Bien entendu, vous pouvez également ne pas respecter ces règles pour inventer des scénarios délirants et improbables. Que diriez-vous d'autres Objets de départ, une partie sans Cubes de Magma ou les deux Boss en jeu ? Défioulez-vous et partagez vos meilleures idées avec vos amis !*

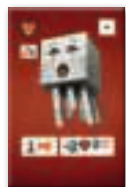
## XI. GLOSSAIRE DES MONSTRES

### Cubes de Magma



Ces monstres faibles possèdent 2 PV. Lorsqu'ils sont activés, ils se déplacent jusqu'à 2 cases et infligent 2 blessures à un personnage voisin.

### Ghasts

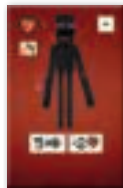


Les Ghasts volants possèdent 2 PV. Lorsqu'ils sont activés, ils se déplacent d'1 case vers vous et peuvent également pénétrer sur les cases Lave. Si un personnage se trouve à leur portée (2 cases), ils lui infligent 2 blessures.



**Important** : Les Ghasts ne peuvent pas être combattus avec une épée, car ils flottent haut dans les airs !

### Endermen

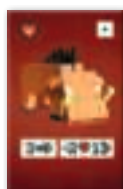


Les grands Endermen possèdent 3 PV. Lorsqu'ils sont activés, ils se déplacent jusqu'à 5 cases et infligent 2 blessures à un personnage voisin.



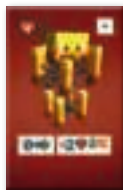
**Important** : Les Endermen ne peuvent pas être combattus avec un arc, car ils évitent les flèches !

### Hoglins



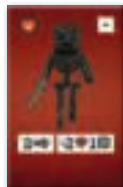
Les résistants Hoglins possèdent 4 PV. Lorsqu'ils sont activés, ils se déplacent jusqu'à 3 cases et infligent 2 blessures à un personnage voisin. S'ils infligent des blessures, ils « **poussent** » en plus le personnage sur une case libre adjacente. À vous de choisir sur quelle case le personnage est repoussé. S'il s'agit d'une case Magma, il subit 1 blessure supplémentaire. Si aucune case voisine n'est libre (car elles sont toutes occupées par des monstres ou qu'il s'agit de cases Lave), le personnage reste où il est.

### Blazes



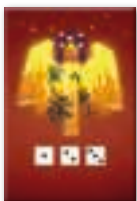
Les Blazes ardents possèdent 4 PV et ne peuvent pas se déplacer dans ce jeu. Lorsqu'ils sont activés, ils n'attaquent que si des personnages se trouvent à portée (2 cases) et leur infligent à **tous** 2 blessures. *Il vaut donc mieux éviter de se regrouper sur une seule case à proximité ! Dépêchez-vous plutôt de passer devant eux : ils ne constituent alors aucun danger.*

### Wither Squelettes



Les sinistres Wither Squelettes possèdent 4 PV. Lorsqu'ils sont activés, ils se déplacent jusqu'à 2 cases et infligent 2 blessures à un personnage voisin. Ils endommagent en plus un Objet du personnage attaqué ! Si vous êtes la cible d'un Wither Squelette, vous devez décaler 1 de vos Objets disponibles sur la rangée inférieure de votre inventaire. Une action avec cet Objet devient impossible. Si vous décalez une pièce d'armure, retirez immédiatement tous les cœurs qui s'y trouvaient. Si tous vos Objets sont déjà endommagés, il ne se passe rien.

## Boss final : Le Brasier Volant




Cette créature irascible peut flotter au-dessus de la lave et attaque à distance. Son attaque varie selon le résultat du dé :

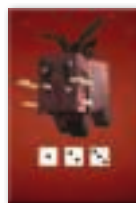
### **FACE FACILE €20 PV :**

- Le Brasier Volant se déplace jusqu'à 2 cases, y compris sur des cases Lave. Il inflige ensuite **1 blessure** à un personnage à portée de lui (3 cases).
- Il se déplace jusqu'à 2 cases, y compris sur des cases Lave. Il inflige ensuite **2 blessures** à un personnage à portée de lui (3 cases).
- Il se déplace jusqu'à 2 cases, y compris sur des cases Lave. Il inflige ensuite **3 blessures** à un personnage à portée de lui (3 cases).

### **FACE DIFFICILE €25 PV :**

- Le Brasier Volant se déplace jusqu'à 2 cases, y compris sur des cases Lave. Il inflige ensuite **1 blessure à tous les personnages** à portée de lui (3 cases).
- Il se déplace jusqu'à 2 cases, y compris sur des cases Lave. Il inflige ensuite **2 blessures** à un personnage à portée de lui (3 cases). De plus, il **endommage** 1 des Objets disponibles de sa cible. Décalez 1 Objet sur la rangée inférieure de votre inventaire. Celui-ci devient inutilisable. Si vous décalez une pièce d'armure, retirez immédiatement tous les cœurs qui s'y trouvaient. Si tous vos Objets sont déjà endommagés, il ne se passe rien.
- Il se déplace jusqu'à 2 cases, y compris sur des cases Lave. Il inflige ensuite **3 blessures** à un personnage à portée de lui (3 cases). De plus, vous devez **retirer 1 Bloc au choix** de la couche supérieure du grand cube (procédez de la même manière que si le dé Bloc indiquait le symbole ).

## Boss final : Le Vieux Hoglin




Ce puissant monstre fonce sur vous avec une force démesurée. Son attaque varie selon le résultat du dé :

### **FACE FACILE €20 PV :**

- Le Vieux Hoglin se déplace jusqu'à 3 cases. Il inflige ensuite **2 blessures** à un personnage voisin.
- Il se déplace jusqu'à 3 cases. Il inflige ensuite **3 blessures** à un personnage voisin.
- Il se déplace jusqu'à 3 cases. Il inflige ensuite **4 blessures** à un personnage voisin.

### **FACE DIFFICILE €25 PV :**

- Le Vieux Hoglin se déplace jusqu'à 3 cases. Il inflige ensuite **2 blessures** à un personnage voisin. Cette attaque particulière ne peut **pas être déviée par une armure !** Si vous êtes blessé, vous perdez directement des PV de votre piste, même si vous possédez des cœurs sur vos armures.
- Le Vieux Hoglin se déplace jusqu'à 3 cases. Il inflige ensuite **3 blessures** à un personnage voisin. Son attaque « pousse » en plus sa cible sur une case libre adjacente. À vous de choisir sur quelle case le personnage est repoussé. S'il s'agit d'une case Magma, il subit 1 blessure supplémentaire. Si aucune case voisine n'est libre (car elles sont toutes occupées par des monstres ou qu'il s'agit de cases Lave), le personnage reste où il est.
- Le Vieux Hoglin se déplace jusqu'à 3 cases. Il inflige ensuite **4 blessures** à un personnage voisin. De plus, vous devez **retirer 1 Bloc au choix** de la couche supérieure du grand cube (procédez de la même manière que si le dé Bloc indiquait le symbole ).



# MINECRAFT

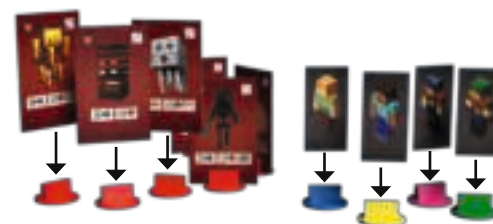
## PORTAL DASH

NL

In „Minecraft: Portal Dash“ vlucht je uit de Nether – Minecrafts vurige onderwereld. Gebruik jullie uitrusting en de slinkende middelen ter plaatse slim en verzet je dapper tegen de monsters. Lukt het jullie naar het portal te sprinten om samen te ontsnappen?

### I. VOOR HET EERSTE SPEL

Haal voorzichtig alle onderdelen uit het karton. Zet de 20 monsters in de rode opzetvoetjes. De overige 4 opzetvoetjes (roze, blauw, geel, groen) zijn voor jullie speelfiguren. Kies uit de 8 bijgevoegde skins (= uiterlijk van jullie personage) één voor iedere kleur. Jullie kunnen deze voor iedere ronde opnieuw combineren.



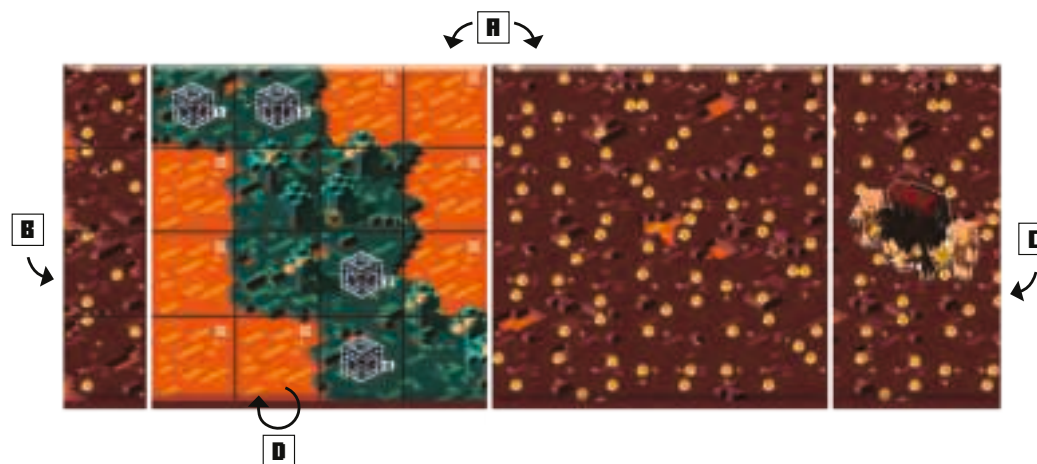
### II. OPBOUW

Deze opbouw beschrijft **level 1**, dat wordt aangeraden als introductie voor het spel. De veranderingen in de opbouw van level 2-5 vind je op pagina 45.

#### 1 SPELBORD-TRAJECT:

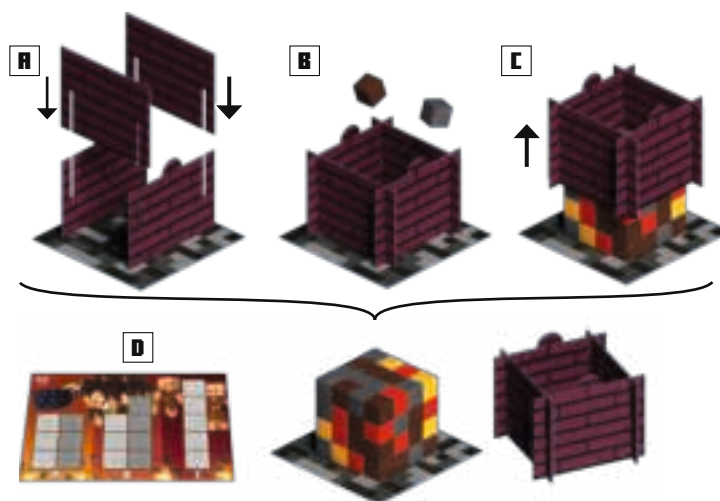
- A. Hussel de **8 spelbord-delen** en maak van **2 willekeurige delen** een **verborgen traject** in het midden van de tafel. De overige bordes zijn deze ronde niet nodig.
- B. Leg aan het linker einde van het traject de **startstrook** aan. Hier begint jullie avontuur.

- C. Aan het rechter einde plaats je **blind** de **portal-strook**. Daar ligt jullie doel, het portal naar de veilige bovenwereld.  
**Belangrijk:** De ligging en positionering van alle onderdelen van het spelbord moeten overeenstemmen, zodat een doorlopend landschap ontstaat.
- D. Draai het spelbord-deel naast de startstrook zo, dat de ligging gehandhaafd blijft.



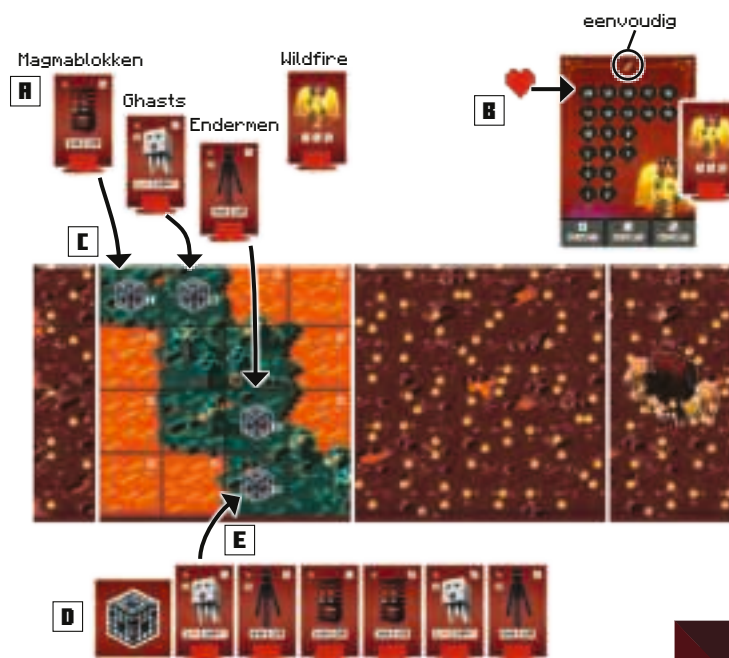
## 2 GRONDSTOFFEN-STAPEL:

- A. Leg de **blokonderlegger** naast het spelbord. Zet de vierdelige **opbouw hulp** in elkaar en zet deze op de onderlegger.
- B. Vul deze met alle **64 blokken** (16x rood, 16x grijs, 12x goud, 12x bruin, 8x zwart) in een willekeurige volgorde. Schud een beetje, zodat de blokken een kubus vormen.
- C. Daarna kun je de opbouw hulp aan de lipjes naar boven optillen. Zet hem vervolgens ergens dichtbij. Verzamel tijdens het spelen de „gebruikte“ blokken daarin.
- D. Leg bovendien het **Piglin-bord** in de buurt van de blokken. Draai de zijde naar boven die overeenkomt met het aantal spelers (  of  ). Met de Piglins, de oerbewoners van de Nether, moeten jullie tijdens het spel handelen om het portal klaar te maken en te kunnen ontkomen.



## 3 MONSTERS:

- A. Zoek uit de **20 monsters** de 3 magmablokken, 3 Ghosts en 3 Endermen. Bovendien heb je de **Wildfire** nodig, die jullie eindbaas zal zijn. Hij bewaakt het portal – alleen als jullie hem verslaan, kunnen jullie het spel winnen. Alle overige monsters (3 Hoglins, 3 Blazes en 3 Wither Skeletons en de Oeroude Hoglin) hebben jullie deze ronde niet nodig.
- B. Leg het **Eindbaas-bord „Wildfire“** met de eenvoudige zijde (  ) naar boven in de buurt van de portalstrook en zet het Wildfire-kaartje erop. Plaats bovendien **1 hart-marker** op veld 20 van de levensbalk.
- C. Kies een **willekeurig magmablok-kaartje** en plaats hem op het monster-Spawner-veld 1 van het open spelbord-deel. Herhaal dat met een willekeurige **Ghast** (op veld 2) en een **Enderman** (op veld 3).
- D. Met de overige magmablokken, Ghosts en Endermen vorm je een „wachtrij“ in willekeurige volgorde, iets naast het speelveld. Leg aan een uiteinde de **Monster-Spawner**. Deze geeft het begin van de rij aan. Monsters die tijdens het spel verslagen worden gaan naar het einde van de rij, terwijl monsters die nieuw in het spel komen, steeds aan het begin komen.
- E. Heeft het omgedraaide spelbord-deel meer dan 3 Spawner-velden? Zet dan ook op ieder volgend veld een monster uit de wachtrij, beginnend met de **voerste**.

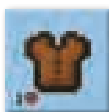


#### 4 JULLIE INVENTARIS:

A. Pak ieder één van de 4 inventaris-borden in de kleur van je keuze en leg die voor je neer.

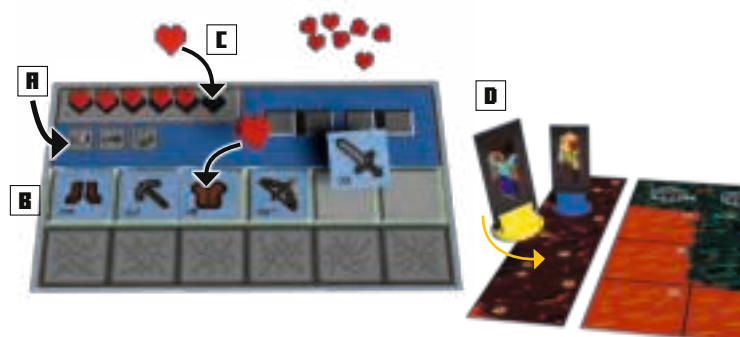
B. Bovendien krijgen jullie de 5 voorwerpen in jullie kleur. Leg deze op 5 willekeurige velden in de bovenste rij van jullie inventaris.

C. Leg de 48 hart-markers als algemene voorraad klaar. Pak ieder 7 harten: met zes stuks vul je je levensbalk, boven op je inventaris-bord. Het zevende plaats je op de voorwerp-tegel, met je leren borstharnas.



D. Als laatste krijgen jullie de speelfiguur in de kleur van jullie inventaris-bord (bestaand uit gekleurd opzetvoetje + willekeurige Skin). Zet al jullie figuren op willekeurige velden van de startstrook.

*Tip: Het is het beste om na het lezen van de handleiding met elkaar te overleggen, wie waar wil starten. Het is toegestaan dat meerdere (of zelfs alle) van jullie op hetzelfde veld starten!*



#### 5 VOORWERPEN:

A. Sorteert de 8 Netherit-voorwerpen (met donkere voorkant) en leg ze open in de algemene voorraad.

B. Hussel de overige 40 voorwerpen (met witte voorkanten) en stapel ze blind. Houd daarnaast wat ruimte over voor een aflegstapel.



#### 6 OVERIG MATERIAAL:

A. Leg de 5 kist-markers bij de algemene voorraad. Plaats een marker op het veld van het open spelbord-deel, dat gemarkeerd is met een kist ( ).

B. Leg de spelhulpen in je taal („zetoverzicht“ en „kleurfuncties van de blokken“) en de 6 zwarte vecht-dobbelstenen klaar.

C. Beslis wie de eerste zet doet. Je krijgt de 2 witte dobbelstenen.



### III. OVERWINNING EN NEDERLAG

In dit spel winnen of verliezen jullie allemaal samen.

- Jullie **winnen**, als jullie het spelbord-traject oversteken, de portalstrook omdraaien en de **eindbaas verslaan**, die daar op jullie wacht. Om de portalstrook te mogen omdraaien, moeten jullie eerst alle **3 Piglin-opdrachten** (op het Piglin-bord) hebben **uitgevoerd**.

*De Piglins delven hier blokken. Als jullie hen daarbij helpen, ruilen ze obsidiaan voor je, dat je nodig hebt om je vlucht-portal te activeren. Maar pas op – steeds als een bepaalde hoeveelheid blokken is verwijderd, verdwijnt er een Piglin. Jullie moeten de Piglin-opdrachten dus snel uitvoeren!*

- Jullie **verliezen**, als jullie de **Piglin-opdrachten niet op tijd uitvoeren**: opdracht A moet uitgevoerd zijn, zodra de bovenste laag van het grondstoffen-blok is verwijderd, opdracht B na de tweede laag en opdracht C na de derde laag. Meer informatie hierover vind je op pagina 43.
- Jullie **verliezen** ook, als **alle 64 blokken** uit het grondstoffen-blok **op** zijn.
- Bovendien **verliezen** jullie, zodra iemand van jullie het **laatste hart van de eigen levensbalk moet afgeven**. Help en bescherm elkaar dus en houd steeds jullie levensbalk in de gaten!

### IV. SPELVERLOOP

Jullie spelen net zo lang om de beurt, tot jullie gewonnen of verloren hebben. Wie de witte dobbelstenen voor zich heeft, is aan de beurt. Je beurt bestaat uit de volgende stappen, die in het volgende deel van de handleiding nader worden uitgelegd:

#### 1 EERST GOOI JE DE WITTE DOBBELSTENEN.

- a. De **blok-dobbelsteen** (kleuren en ?) verbruikt 1 blok van de gegooide kleur van het grondstoffen-blok.
- b. De **monster-dobbelsteen** (getallen 1-3) activeert alle monsters van het gegooide aantal ogen of brengt nieuwe in het spel.

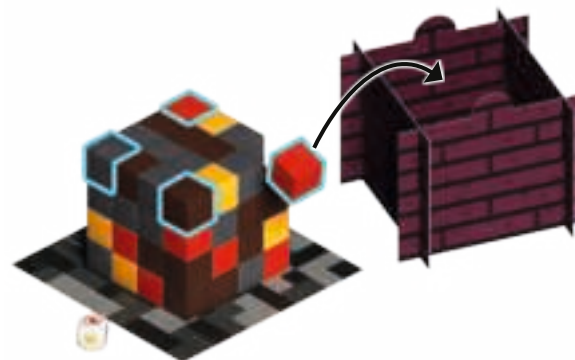
#### 2 VOER DAN 2 ACTIES UIT:

- a. Drie verschillende basisacties (ook meerdere keren uitvoerbaar)
- b. Je voorwerpen: Ieder voorwerp maakt een sterke actie mogelijk, wordt daarbij echter „opgebruikt“ en moet in een latere actie worden gerepareerd. In de loop van het spel krijgen jullie bovendien nieuwe, nog krachtigere voorwerpen. *In plaats van oude te repareren, kunnen jullie ze ook vervangen.*

#### 3 GEEF DAARNA DE WITTE DOBBELSTENEN DOOR.

### V. DER BLOK-DOBBELSTEEN

In het begin van je beurt gooi je de beide witte dobbelstenen. Begin eerst met de blok-dobbelsteen (kleuren en ?). In iedere beurt moet je 1 blok, die bij het dobbelresultaat past, uit het grondstoffen-blok verwijderen. Doe dit blok in de opbouwhulp – deze geldt als „op“.



#### Voor het verwijderen gelden de volgende regels:

1. Het blok moet „**vrij liggen**“. Blokken liggen vrij, als hun **bovenkant** en minstens **twee andere** zijden zichtbaar zijn. *In de eerste beurt liggen alleen de bovenste 4 hoeken vrij - in de bovenstaande afbeelding zijn dat de blauw omliggende blokken.*
2. Het blok moet de **gegooide kleur** hebben.
3. Je moet een blok van deze kleur uit de **bovenste laag** verwijderen, dat daar **vrij ligt**. *Zijn er meer vrij liggende blokken van de kleur in de bovenste laag? Kies er dan één uit.*

**4. Speciaal geval „?“:** Gooi je een „?“, dan speelt de kleur geen rol. In dit geval moet je een willekeurig vrij liggend blok **uit de bovenste laag** kiezen en verwijderen.

Wanneer er geen dobbelsteen in de gegooide kleur vrij ligt, dan heb je geluk en hoef je geen blok te verbruiken. Bij „?“ daarentegen wordt altijd een blok verbruikt.

## VI. DE MONSTER-DOBBELSTEEN

Gooi na de blok-dobbelsteen met de **monster-dobbelsteen** (getallen 1-3). Deze dobbelsteen activeert de monsters op het spelbord of brengt nieuwe in het spel. Controleer eerst, of er op het spelbord monsters met het gegooide aantal ogen zijn. Je herkent deze aan de bedrukte **dobbelsteen rechtsboven** op de monster-tegel.

Bevinden zich een of meerdere monsters met het gegooide getal in het spel? Dan moet je al deze monsters activeren.



**Voor het activeren gelden de volgende regels:**

1. Selecteer het ene monster na het andere en activeer ze één voor één. De volgorde mag je daarbij zelf bepalen.
2. Voer voor ieder geactiveerd monster van links naar rechts **alle** acties uit, waarvan de symbolen onder het monster staan. De meeste monsters bewegen zich naar je toe en gaan aanvallen als ze een van jullie kunnen bereiken.

### Beweging

Monsters met ➡ mogen zo veel velden zetten, als het getal **voor** de ➡ aangeeft. Zij bewegen zich daarbij steeds **orthogonaal (horizontaal of verticaal) van veld naar veld**, nooit diagonaal. Ze mogen niet op lava-velden (gemarkeerd met ✖ ) zetten, maar mogen alle andere hindernisvelden negeren. **Uitzondering:** de vliegende **Ghasts** en de **Wildfire** kunnen boven lava-velden zweven. De Lava-gekleurde ➡ herinnert je eraan.

Ieder monster „bezet“ het veld waarop het staat. Andere monsters **kunnen niet op of over bezette velden** zetten. Velden waarop zich minstens één van jullie speelfiguren bevindt, gelden voor monsters ook als bezet. Monsters kunnen nooit bij je op een veld zetten. In plaats daarvan vallen ze je aan vanaf aangrenzende velden.

### Doel zoeken

Alle monsters zoeken steeds naar de **kortste weg**, om iemand van jullie te kunnen aanvallen. Ze gaan altijd naar de persoon die het dichtst bij is. Tel daarbij het aantal velden tussen het monster en jullie speelfiguren om de kortste afstand te vinden. **Bestaat de kortste afstand bij meerdere speelfiguren?** Dan mag je beslissen wie het monster als doel uitkiest.

Zet het geactiveerde monster via de kortste weg van het ene veld naar het andere, tot...

- ... er net zo veel velden gezet zijn, als het getal voor ➡ aangeeft, of
- ... het binnen aanvalsbereik van een speelfiguur staat.

Daarbij kan het monster natuurlijk afslaan, om zijn doel te bereiken. Denk eraan, het monster kan geen lava-velden of bezette velden betreden.

### Bereik

De meeste monsters zullen pas blijven staan en aanvallen, zodra ze zich op een veld bevinden dat **orthogonaal grenst aan** een veld waar een speelfiguur staat. Ze proberen daarom naar zo'n veld te gaan.

Een **uitzondering** zijn monsters, die van afstand kunnen aanvallen (Ghasts, Blazes en de Wildfire). Jullie herkennen deze aan het ✨ -symbool op hun kaarten resp. het eindbaas-bord. Het getal voor ✨ geeft aan, vanaf hoeveel velden jullie deze monsters kunnen aanvallen. Tel daarbij veld voor veld, net als bij het zetten (orthogonaal). Ook hier is afslaan, dus „om de hoek aanvallen“ mogelijk. Kom je van een monster naar een speelfiguur, dan is deze binnen bereik. Het monster stopt dan meteen en komt niet verder naar je toe.

### Aanval

Bevindt het geactiveerde monster zich binnen het bereik van ten minste één speelfiguur, of is het binnen bereik gekomen? Dan valt het aan en brengt schade toe. Daarbij geldt:

1. Monsters brengen **slechts aan één persoon** schade toe.
2. Wanneer meerdere speelfiguren binnen bereik zijn (omdat ze bv. op hetzelfde veld staan), mogen jullie zelf kiezen wie van jullie de schade krijgt.
3. Het min-getal voor ❤ op het monster geeft aan, **hoe groot de schade is**. Wie door het monster wordt aangevallen, moet **overeenkomstig veel**

**harten** van het eigen inventaris-bord verwijderen.

**2. Belangrijk:** Je **moet** eerst harten van harnasdelen (= vowerpen met harten erop) pakken. Pas daarna verwijder je harten van je levensbalk.

Activeer op de aangegeven manier het ene monster na het andere, tot je ze **allemaal** met het gegooide getal hebt geactiveerd. Voor ieder monster bepaal je om de beurt beweging, doel, bereik en aanval. Daarbij kan het ook gebeuren, dat een persoon meerdere keren door hen wordt aangevallen.

**Denk eraan:** Zodra iemand het laatste hart moet afgeven, hebben jullie het spel verloren! *Begeef je dus niet onnodig in gevaarlijke situaties.*

**Voorbeeld 1:** De gegooide 3 activeert de Ghast, en ook het magma-blok. Het magma-blok gebruikt zijn zet (2 ➡), om naar Steve te gaan, omdat deze dichtst bij is dan Alex. Na zijn twee stappen staat hij ernaast. Nu brengt hij Steve schade toe (-2 ❤️) – Steve moet 2 harten afgeven. De Ghast staat al binnen aanvalsbereik (2 🗡️) van Alex, beweegt dus niet. Hij brengt Alex direct 2 schade toe (-2 ❤️). De eindbaas heeft een ander getal (blok 2) en wordt niet geactiveerd.



**Voorbeeld 2:** De gegooide 1 activeert alle drie de monsters op het spelbord. Alex & Steve beslissen, eerst de eindbaas te activeren. Deze kan naar niemand toe vanwege lava- en bezette velden. Dan activeren ze het magma-blok. Na een stap staat hij al naast zowel Alex als Steve. Hij valt aan – Alex & Steve kunnen nu zelf kiezen wie van hen de 2 schade krijgt, die het magma-blok toebrengt. Ze kunnen deze echter niet onder elkaar verdelen! Tenslotte zet de Ghast, maar deze bevindt zich nog niet binnen bereik. Zijn aanval vervalt dus.



## Nieuwe monsters

**Bevindt zich geen monster met het gegooide getal in het spel? Dan „spawnt“ (verschijnt) een nieuw monster op het spelbord.**

Pak het **voorste monster** uit de wachtrij en zet het op een **vrij**, niet bezet spelbordveld met Spawner (👤). Wanneer er meerdere vrije velden zijn, moet je het veld kiezen dat **het dichtst bij je speelfiguur** is.

Zijn er nergens vrije Spawner-velden? Dan heb je geluk gehad en verschijnt er geen nieuw monster. De wachtrij blijft in dit geval onveranderd.

**Belangrijk:** Het nieuw gespawnte monster wordt **niet** geactiveerd. In iedere beurt worden er alleen monsters geactiveerd, of er wordt een nieuw monster ingezet, maar nooit allebei.

**Voorbeeld 3:** Alex gooit een 2. Op het spelbord bevindt zich geen monster met het gegooide getal. Dus pakt Alex het voorste monster uit de wachtrij en plaatst het op het vrije Spawner-veld, dat het dichtst bij zijn figuur is. Verder gebeurt er niets.



## VII. JE ACTIES

Nadat je gegooid hebt, mag je zelf handelen. Leg de beide witte dobbelstenen eerst op de linker beide dobbelsteenvelden in je inventaris.



Nu mag je **precies 2 willekeurige acties** uitvoeren. Daarvoor gebruik je je voorwerpen, of je kiest uit drie zwakkere basisacties.

Aangezien de acties vaak uit meerdere delen bestaan, helpen de witte dobbelstenen je in je beurt het **overzicht te bewaren**: schuif één van de beide dobbelstenen van het linker veld naar het rechter, voordat je de eerste actie kiest. Dan voer je de actie compleet uit. Vervolgens schuif je de tweede dobbelsteen naar rechts en voer je je tweede actie uit.

## Voorwerpen

Met je voorwerpen kun je sterke acties uitvoeren. Ieder voorwerp kun je echter maar 1x gebruiken, voordat het beschadigd wordt. Dat geef je aan door het voorwerp **in de onderste rij van je inventaris te schuiven**. Voorwerpen die in de onderste rij liggen, kun je **niet** gebruiken om acties uit te voeren. Je moet deze eerst repareren – pas dan mag je ze weer in de bovenste „beschikbare“ rij schuiven. Hoe je voorwerpen kunt repareren, wordt later uitgelegd.



In de loop van het spel krijg je steeds weer **een nieuw voorwerp**, bijvoorbeeld als je een monster verslaat, een gouden blok verwijdert of een schatkist opent. In ieder geval ga je als volgt te werk:

1. Pak de **bovenste 2 tegels** van de voorwerp-stapel en draai deze om. **Kies er 1** die je wilt houden. De andere leg je open naast de stapel af.
2. Leg het nieuwe voorwerp in de bovenste rij op **een vrij veld** van je inventaris. Je kunt **maximaal 6 voorwerpen** tegelijkertijd bezitten!
3. Heb je al 6 voorwerpen, dan kun je een oude **vervangen**. Kies een willekeurig van je oude voorwerpen en leg de tegel af. Plaats het nieuwe voorwerp in de „**beschikbare**“ **bovenste rij** van dezelfde kolom. Wanneer je liever je oude voorwerpen wilt houden, kun je ook de nieuwe afleggen.

### Belangrijk:

- Je kunt voorwerpen naar keuze vervangen – je moet echter niet een zwaard tegen een nieuwe ruilen! Het is toegestaan, bv. ook meerdere zwaarden, of helemaal geen zwaard, te bezitten. *Maar het tweede is waarschijnlijk niet zo slim...*
- Leg het **nieuwe voorwerp** altijd in de bovenste, **actieve rij**, zelfs wanneer je een beschadigde vervangt!
- Wanneer je een gekleurd start-voorwerp vervangt, leg het dan terug in de doos in plaats van op de aflegstapel. Want wanneer de voorwerp-stapel in de loop van het spel op is, schud je de aflegstapel als nieuwe stapel – en daarbij worden jullie zwakke start-voorwerpen **niet** meegeschud.

## Laarzen: Bewegen

Met laarzen kun je je op het spelbord bewegen. Het getal voor ➡ geeft daarbij net als bij monsters, precies aan hoeveel velden je je speelfiguur in de actie mag zetten. **Minder** velden zetten is **toegestaan**.



Je kunt alleen orthogonaal zetten, nooit diagonaal. Velden waarop een monster staat, evenals lava-velden (gemarkeerd met ✖) kun je **niet** betreden en er ook niet overheen zetten.

Velden waarop speelfiguren staan, kun je daarentegen gewoon betreden. **Tip:** *het kan vaak zelfs nuttig zijn als jullie hen op een veld verzamelen. Bij aanvallen van aangrenzende monsters kunnen jullie dan namelijk altijd beslissen, wie van jullie aangevallen wordt.*

## Speciale speelvelden

### HINDERNISSEN

- **Lava-velden** (gemarkeerd met ✖) kun je nooit betreden.
- **Magma-velden** (gemarkeerd met 🔥) kun je wel betreden, maar je krijgt daarbij wel meteen 1 schade. **Belangrijk:** als je op het veld blijft staan of er weggaat, gebeurt er verder niets. Je krijgt de schade **maar één keer als je het veld** betreedt of eroverheen zet.
- **Soul Sand-velden** (gemarkeerd met ↔ 2) kun je alleen betreden, als je voor ieder veld 2 „bewegings-stappen“ gebruikt.

**Voorbeeld:** Alex gebruikt haar diamant-laarzen om zich te bewegen. Eerst zet ze op het magma-veld (1 stap). Bij het betreden krijgt ze 1 schade. Dan beweegt ze naar het veld waar Steve op staat (1 stap). Vervolgens zet ze naar boven op het Soul Sand-veld (2 stappen). Daarmee heeft ze de 4 stappen van de diamant-laarzen gebruikt.



## NETHERIT-LAARZEN



**NETHERIT-LAARZEN** maken het je mogelijk, in je beweging magma- en Soul Sand-velden te betreden als normale velden. Je loopt geen schade op en hoeft maar 1 bewegingspunt per veld uit te geven. Je kunt echter nog steeds **niet** op lava zetten.

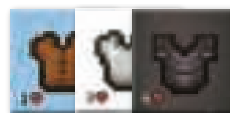
## SCHATKIST



Sta je aan het **eind van je bewegings-actie** op een veld met een **kist-marker**, dan mag je deze kist openen. Verwijder de marker van het spelbord en leg hem terug bij de voorraad.

Dan krijgten jullie **allemaal** meteen een nieuw voorwerp. Je pakt **ieder 2 voorwerp-tegels** van de voorraadstapel. Kijk naar jullie twee voorwerpen en kies er **één** die jullie willen **houden**. Het ander leg je af. Leg jullie nieuwe voorwerp zoals gebruikelijk in de bovenste rij van jullie inventaris. Als je er al 6 hebt, moet je zoals hiervoor beschreven een ander voorwerp afleggen.

## Harnassen: extra levenspunten



Harnassen zijn „**passieve voorwerpen**“, waarmee je geen actie kunt uitvoeren. Ze leveren je extra levenspunten op, om beter bestand te zijn tegen schade. Het getal voor ❤️ geeft aan, hoeveel hart-markers op het harnas geplaatst kunnen worden. Krijg je in de loop van het spel een nieuw harnas, dan leg je dit zoals gebruikelijk in de bovenste, beschikbare rij van je voorwerpen. Plaats dan meteen het **maximale aantal** harten op de tegel.

Als je schade krijgt (of het nu van monsters of magma-velden komt), **moet** je altijd eerst harten van je harnassen verwijderen, voordat je ze uit je levensbalk verwijdert. Heb je meerdere harnassen, dan kun je de harten naar keuze verdelen.

Zodra zich geen harten meer op het harnas bevinden, geldt dit als beschadigd. Schuif het in de onderste rij. Het harnas geldt nu als beschadigd. Als je het repareert, mag je het net als je overige voorwerpen weer naar boven schuiven. Vul ze weer met het **maximale aantal** harten.




Je kunt zelfs harnassen repareren, die nog niet helemaal beschadigd zijn. Repareer je een harnas, dat nog in de bovenste rij ligt, maar niet meer het maximale aantal harten heeft, dan vul je dit ook weer aan.



**BRIEKEN** zijn een speciale **combinatie** van **laarzen**




en **harnas**. Als je een broek krijgt, moet je beslissen voor welk van de beide functies je ze wilt gebruiken. Plaats de tegel zo in je inventaris,


dat het gekozen symbool (  of  ) naar je wijst. Kies je , dan leg je het overeenkomstige aantal harten erop. **Belangrijk:** Steeds als je een broek repareert, mag je opnieuw beslissen en de tegel draaien, wanneer je van functie wilt wisselen.

## Zwaarden en bogen: Vechten tegen monsters



Met zwaarden en bogen kun je tegen monsters vechten. Het getal voor  is het aantal zwarte vechtdobbelstenen die je mag gooien om schade toe te brengen aan een monster.

Net als bij monsters geldt ook voor jou, dat je binnen **aanvalsbereik** tot je doel moet staan:

- Met een **zwaard** kun je alleen een monster aanvallen, dat op een veld staat dat **grenst aan** dat van je speelfiguur.
  - Met een **Boog** kun je ook vanaf afstand aanvallen. Het **bereik** kun je aflezen aan het getal voor  (meestal 3 velden). Tel daarvoor het aantal velden, beginnend naast je speelfiguur tot aan het monster. Ook kun je bij het tellen afslaan, dus „om de hoek schieten“.
1. Kies eerst het monster dat je wilt aanvallen en schuif het wapen dat je daarvoor inzet, in de onderste rij van je inventaris.
  2. Gooi dan zo veel **zwarte vechtdobbelstenen**, als het getal voor  op je wapen aangeeft. Tel het aantal gegooid treffers (=  ) bij elkaar op.



Om een monster te verslaan, moet je minstens zo veel treffers gooien als het monster levenspunten heeft (= getal in  op de monster-kaart).



**Wanneer je minder treffers gooit**, heb je helaas pech gehad. Het monster blijft op het spelbord en je wapen is beschadigd. Je krijgt echter geen andere straf en geen verdere schade. *In een latere actie kun je het opnieuw proberen...*

**Wanneer je net zo veel of meer treffers hebt gegooid**, dan heb je het monster verslagen! Pak de monster-kaart van het spelbord en zet hem achteraan in de wachtrij. Als **beloning** krijg je meteen **een nieuw voorwerp**. Pak zoals gebruikelijk 2 tegels van de stapel en houd er 1.

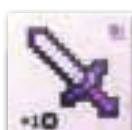
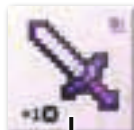
### Belangrijk:


- Monsters kunnen schade niet „opslaan“. Als je een monster niet binnen **een actie** verslaat, kun je het in een latere opnieuw proberen. De enige uitzondering hierop is jullie eindbaas (meer info op pagina 45).
- Sommige monsters zijn **immuun voor bepaalde aanvallen**. De vliegende Ghosts kun je niet met zwaarden aanvallen (). Endermen daarentegen kun je niet met bogen aanvallen ().



Gebruik je een **NETHERIT-ZWAARD**, dan mag je tijdens het gevecht een willekeurig aantal dobbelstenen **een keer** opnieuw gooien. Gooi eerst alle 6 de vechtdobbelstenen. Beslis daarna, of je een willekeurig aantal daarvan opnieuw wil gooien, om hopelijk betere resultaten te krijgen. Zo ja, dan tel je pas na de tweede worp alle nu zichtbare treffers.

## Betoveringen: voorwerpen verbeteren



Tegels met  zijn zogenaamde betoveringen. Draai je een betovering om, dan mag je deze alleen houden, als je zo'n voorwerp bezit, die je kunt betoveren. Leg de betoverings-tegel **zo op het gekozen voorwerp**, dat je de symbolen van je voorwerp nog kunt zien.

De actie van je voorwerp wordt direct door de betovering versterkt. Gebruik of repareer je het voorwerp, dan verschuif je alle daarop liggende betoveringen steeds mee.

**Belangrijk:** Leg je een betovering op een beschadigd voorwerp, dan wordt die **direct gerepareerd**. Schuif hem in de bovenste rij van je inventaris.

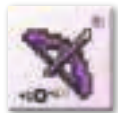
### De betoveringen



Deze betovering moet je op een zwaard leggen (maakt niet uit welk). Als je met dit zwaard aanvalt, gooi je 1 extra vechtdobbelsteen. Betover je een Netherit-zwaard, gooi je alle 6 dobbelstenen en daarna nog één opnieuw, die als 7e dobbelsteen telt.



Ook deze betovering moet je op een zwaard leggen (maakt niet uit welk). Als je met dit zwaard aanvalt, mag je een willekeurig aantal vechtdobbelstenen **één keer** opnieuw gooien. Tel net als bij het Netherit-zwaard pas aan het eind alle zichtbare treffers. Betover je een Netherit-zwaard, dan mag je de dobbelstenen maximaal twee keer opnieuw gooien.



Deze betovering moet je op een boog leggen. Wanneer je met een boog aanvalt, gooi je 1 extra vechtdobbelsteen. Bovendien wordt het bereik van de boog met 1 veld vergroot.

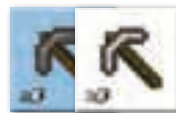



Deze betovering moet je op laarzen leggen (maakt niet uit welke). Als je met deze laarzen beweegt, mag je tot twee stappen extra lopen.



Ook deze betovering moet je op laarzen leggen (maakt niet uit welke). Dan mag je, in je beweging magma- en Soul Sand-velden als normale velden betreden. Je krijgt geen schade en hoeft maar 1 bewegingspunt per veld te gebruiken. Je kunt echter nog steeds niet op lava zetten.

### Pikhouweel: blokken verwijderen



Met pikhouwelen kun je blokken van het grondstoffen-blok weghalen. Het getal voor  geeft aan, hoeveel blokken je achter elkaar mag pakken. Minder blokken pakken is **toegestaan**.

Anders dan bij de blok-dobbelsteen, geldt hierbij slechts één regel: je kunt ook alleen „vrij liggende“ blokken weghalen, waarbij de **bovenkant** en **minstens twee andere** kanten zichtbaar zijn. Uit welke lagen en welke kleuren je weghaalt, mag je daarentegen zelf weten.

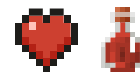
Leg de weggehaalde blokken eerst naast de stapel. Vervolgens moet je ze **direct inzetten**. Je kunt blokken **niet** bewaren voor latere zetten of opslaan!

### Mogelijkheid 1 om blokken in te zetten: kleur-functies

Iedere blok-kleur heeft een functie. Als je blokken weghaalt, kun je ze meteen gebruiken voor hun respectievelijke kleurfunctie. Nadat je de functie hebt uitgevoerd, is het blok verbruikt – doe het in de opbouw hulp.

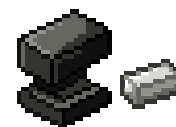
#### RODE BLOKKEN: HERSTEL

Als je een rood blok gebruikt, kies je eerst een persoon als doel uit – jezelf of iemand anders. De gekozen persoon **vult** meteen **alle harten op zijn levensbalk** aan. Harnassen worden daarbij niet aangevuld, deze moeten worden gerepareerd.



#### GRIJZE BLOKKEN: REPAREREN

Als je een grijs blok gebruikt, kies je eerst een persoon als doel uit – jezelf of iemand anders. De gekozen persoon **repareert** meteen **alle eigen voorwerpen**. Daarvoor schuif je alle tegels uit de onderste inventaris-rij naar de bovenste en vul je de harten op alle eigen harnassen weer aan.



### GELE BLOKKEN: NIEUWE VOORWERPEN

Als je een geel blok gebruikt, kies je eerst een persoon als doel uit – jezelf of iemand anders. De gekozen persoon krijgt

**meteen** een **nieuw voorwerp**. Zoals gebruikelijk geldt daarbij: twee tegels van de stapel pakken, een houden, het andere wegdoen.



### ZWARTE BLOKKEN: NETHERIT-VOORWERPEN

Als je een zwart blok gebruikt, kies je 1 van de in de voorraad liggende Netherit-voorwerpen (in het begin 8 stuks). Je **krijgt** dit voorwerp echter **niet** meteen.



In plaats daarvan pak je blind de bovenste 5 tegels van de voorwerp-stapel en schud ze samen met het gekkozen Netherit-voorwerp. Vervolgens leg je de 6 tegels blind boven op de stapel.

Wie het Netherit-voorwerp in een latere actie omdraait, kan zoals gebruikelijk beslissen hem te houden en de andere tegel weg te doen. Als je hem bij het omdraaien niet kiest, leg je de tegel op de gewone manier op de aflegstapel. Als de stapel weer wordt geschud, dan blijft het Netherit-voorwerp in het spel – jullie hoeven hem niet opnieuw met een zwart blok te „ontgrendelen“.

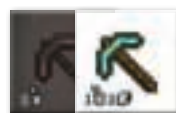
*Onderschat de krachtige Netherit-voorwerpen niet! Omdat je deze tussen de bovenste 5 tegels van de stapel schudt, zullen jullie hem uiterlijk bij de derde keer „voorwerpen krijgen“ pakken.*

### BRUINE BLOKKEN: VELD BEDEKKEN

Deze speciale blokken doe je bij het gebruik niet in de opbouwhulp, maar je **plaatst ze op het spelbord**. Kies eerst een willekeurig, vrij hindernisveld (lava, magma of Soul Sand), waarop geen monsters en geen speelfiguren staan. Plaats het blok midden op het hindernisveld – daarmee verliest dit veld zijn bijzondere betenis. Vanaf nu kan het net als ieder ander veld worden betreden, brengt geen schade toe en vereist slechts een bewegingsstap.



**Let op:** Bedek je een lava-veld, dan kunnen monsters er ook meteen op staan, als dit de kortste weg voor ze is. Zet monsters en jullie speelfiguren zo goed mogelijk op het houten blok, wanneer ze op het veld zetten.



Met de **SPECIALE PIKHOUWELEN** van **NETHERIT** en **diamant** kun je **gebruikte blokken** hergebruiken. Gebruik je er één van om blokken weg te halen, graai dan in de opbouwhulp waarin de verbruikte blokken worden verzameld en pak – zonder te kijken! – het aantal blokken dat voor  staat aangegeven.

Met de diamant-pikhouweel kun je aansluitend nog tot 2 blokken van de stapel pakken. Alle gepakte blokken moet je meteen weer inzetten – voor hun functie of de Piglin-opdrachten.

### Mogelijkheid 2 om blokken in te zetten: Piglin-opdrachten

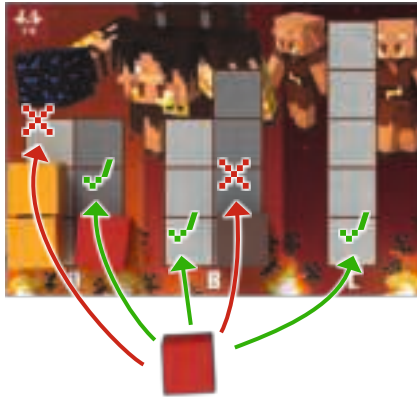
Jullie hebben Obsidian nodig, om uit de Nether te vluchten en het spel te winnen. De Piglins bieden deze ter uitwisseling aan – verlangen echter, dat jullie hen als tegenprestatie helpen bij het weghalen van de grondstoffen. Daarvoor geven ze je precies drie opdrachten. Voor iedere moet je een bepaald aantal blokken leveren.



Op het **Piglin-bord** zijn de **3 opdrachten** aangegeven: **A, B, en C**. Jullie moeten de opdrachten bovendien op tijd uitvoeren: Zodra de **bovenste laag** van de stapel is verwijderd, moeten jullie alle blokken die nodig zijn voor **opdracht A**, op het Piglin-bord hebben

gelegd. **Anders hebben jullie het spel verloren.** Hetzelfde geldt voor de tweede laag en opdracht B, en ook de derde laag en opdracht C.

Steeds als je blokken weghaalt, kun je ze – **in plaats van hun functie te gebruiken!** – op het Piglin-bord leggen. Je kunt de blokken in principe op iedere plaats leggen, dus bv. ook alvast met opdracht C beginnen, voordat A of B klaar zijn, of zelfs begonnen zijn.



### DE EINIGE REGEL:

- Iedere kolom op het bord mag alleen met blokken van één kleur worden gevuld. Welke dat is, kies je daarbij zelf. Het eerste blok, dat je in een kolom plaatst, legt vast welke kleur de overige blokken moeten hebben.

*Voor- en achterkant van het Piglin-bord hebben minimaal verschillende opdrachten, maar functioneren hetzelfde. Aangezien „Minecraft: Portal Dash“ met minder spelende personen eenvoudiger te winnen is, willen de Piglins ter compensatie meer blokken.*

### Basisacties

In plaats van één van je voorwerpen te gebruiken en te beschadigen, kun je in je beurt ook één van de volgende basisacties uitvoeren. Je mag in één beurt ook twee keer dezelfde basisactie uitvoeren.



**Basisactie 1: Haal 1 Blok** van de grondstoffen-stapel. Volg daarbij de boven beschreven regels op en zet het blok zoals gebruikelijk meteen in.



**Basisactie 2: Zet je speelfiguur 1 stap.** Ook hier gelden de hiervoor beschreven regels. Let op dat je met maar 1 stap niet op Soul Sand velden kan zetten.



**Basisactie 3: Repareer 1 van je voorwerpen.** In tegenstelling tot de grijze blokken kun je hiermee alleen 1 van je eigen voorwerpen repareren. Schuif één willekeurig beschadigd voorwerp terug naar de bovenste rij van je inventaris of vul een harnas aan.


Als dit je eerste actie is, dan mag je het gerepareerde voorwerp in je tweede actie opnieuw gebruiken. Nadat je 2 acties hebt uitgevoerd, geef je de beide witte dobbelstenen door aan de persoon links van je. Voordat deze aan zijn beurt begint, controleren jullie eerst of jullie nog een spelbord-deel kunnen omdraaien:

## VIII. EINDE BEURT

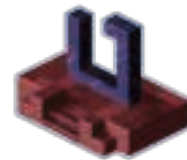
### SPELBORD-DEEL OMDRAAIEN

Bevindt zich één van de speelfiguren op een veld dat grenst aan een omgekeerd spelbord-deel! Dan mogen jullie samen beslissen, of jullie dit deel **tussen de beurten** willen omdraaien. *Dat moeten jullie goed overleggen: want in de onontdekte delen van de Nether liggen nog meer monsters op de loer!*

Als jullie het volgende deel van het traject willen omdraaien, voer dan de volgende stappen uit:

1. Draai het verborgen deel zo om, dat de ligging van het landschap behouden blijft.
2. Plaats een **Kist-marker** uit de voorraad op het kist-veld (  ) van het omgedraaide deel.
3. Vul na elkaar **alle Spawner-velden van het omgedraaide deel** met monsters uit de wachtrij. Pak telkens het voorste monster en zet het op de Spawner met het kleinste getal.

### PORTALSTROOK



Om de Portalstrook om te draaien, ga je op dezelfde manier te werk. Hier geldt echter een **speciale regel**: jullie mogen de strook **pas** dan **omdraaien**, als jullie **allemaal 3 Piglin-opdrachten** hebben **uitgevoerd**.

**Zet na het omdraaien meteen de eindbaas-tegel op het veld met het portal.**

Of je een spelbord-deel hebt omgedraaid of niet, nu is de volgende persoon aan de beurt. Je beging je beurt zoals gebruikelijk, door de witte dobbelstenen te gooien. *Daarbij kunnen natuurlijk opnieuw geplaatste monsters worden geactiveerd...*

Vervolgens voer je 2 acties uit, geef daarna de witte dobbelstenen door, enz.

Jullie doen om de beurt een zet, net zo lang totdat een van de gevallen zich voordoet beschreven op pagina 36 onder „overwinning en nederlaag“.

**Ter herinnering:** Jullie verliezen wanneer jullie

Piglin-opdrachten niet op tijd uitvoeren, de grondstoffen-kubus helemaal op is, of een persoon het laatste hart van zijn levensbalk moet afgeven. Jullie winnen, door alle opdrachten uit te voeren, portalstrook om te draaien en jullie eindbaas-monster te verslaan.

## IX. EINDBAAS

Hebben jullie de portalstrook omgedraaid en de eindbaas geplaatst, dan moeten jullie hem verslaan, om het spel te winnen. Val hem daarbij precies zo aan, als alle andere monsters. Omdat de eindbaas over heel veel levenspunten beschikt (zie eindbaas-bord), hoeven jullie hem echter niet met een actie te verslaan. Steeds wanneer jullie hem schade toebrengen, schuiven jullie de hart-marker op het eindbaas-bord het overeenkomstige aantal naar beneden.

Zodra jullie het hart van het bord schuiven, dus de **levenspunten van de eindbaas** op „0“ staat, staat niets jullie meer in de weg om uit de Nether te vluchten. Jullie hebben het spel dan **meteen gewonnen!**

**Belangrijk:** Zolang de eindbaas nog leeft, wordt hij **iedere beurt** door de monster-dobbelsteen **geactiveerd**, omdat hij alle getallen draagt. Als er nog andere monsters van het gegooide getal zijn, worden deze natuurlijk ook nog geactiveerd. Er spawnen echter geen nieuwe monsters meer.

De eindbaas valt overeenkomstig het gegooide getal op verschillende manieren aan. Volg daarbij de symbolen op het eindbaas-bord of kijk op pagina 47 van het monster-glossarium.



## X. MEER LEVELS

Hebben jullie het spel gewonnen, dan kunnen jullie bij de volgende keer een moeilijker level proberen. De spelregels blijven daarbij identiek. Alleen de opbouw en het gebruikte spelmateriaal veranderen als volgt:

<b>Level 2</b> 	Hussel de 3 Hoglins tussen de overige monsters in de rij. Gebruik de oeroude Hoglin in plaats van de Wildfire als eindbaas en draai zijn eindbaas-bord op de eenvoudige zijde. De overige spelopbouw blijft onveranderd.
<b>Level 3</b> 	Hussel de 3 Hoglins en de 3 Blazes tussen de overige monsters in de rij. Je kunt kiezen, welke van de twee eindbazen je wilt gebruiken – draai het bord van die eindbaas op de eenvoudige kant. De overige spelopbouw blijft onveranderd.
<b>Level 4</b> 	Verleng het traject met een derde spelbord-deel en bekijk de ligging. Gebruik de Wildfire als eindbaas en draai hem op de moeilijke kant. De overige spelopbouw blijft onveranderd, er zijn dus alleen magmablokken, Ghast en Endermen in het spel.
<b>Level 5</b> 	Hussel alle extra montersoorten (Hoglins, Blazes en Wither Skeletons) tussen de rij. Gebruik de oeroude Hoglin als eindbaas en draai zijn bord op de moeilijke kant. De overige spelopbouw blijft onveranderd, het traject bestaat dus slechts uit 2 spelbord-delen.

Het nummer van een level (= moeilijkheid) is samengesteld uit het gebruikte materiaal. Jullie kunnen het spel nog afwisselender en moeilijker maken, door je eigen levels samen te stellen. Dat gaat zo:

- **Spelbordl-traject:** Gebruik minstens 2 spelbord-delen, evenals startstroken en portalstrook (= level 0). Ieder spelbord-deel waarmee je het traject verlengt, verhoogt het level met 2.
- **Monster-soorten:** Het magmablok, Ghasts en Endermen zijn steeds in het spel (= level 0). Elk ander monstersoort (Hoglin, Blazes, Wither Skeletons) die jullie toevoegen, verhoogt het level met 1.

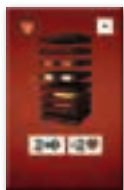
- **Eindbaas:** De Wildfire en de oeroude hoglin zijn even sterk. Gebruik in ieder spel één van hen, die jullie portal bewaakt. Op de eenvoudige kant verhoogt hij het level met 1. Draaien jullie een eindbaas op de moeilijke kant, dan verhoogt hij het level zelfs met 2.

**Voorbeelden:** Een spel met 3 spelbord-delen (+ 2), Hoglins en Blazes (+2), evenals de moeilijke Wildfire (+2) komt overeen met moeilijkheidslevel 6. Maar ook 4 spelbord-delen (+4), alleen Hoglins (+1) en een eenvoudige eindbaas (+1) komen overeen met level 6.

*Natuurlijk mogen jullie deze regels breken, om gekke en onmogelijke scenario's te creëren. Hoe zou het bijvoorbeeld zijn met andere startvoorwerpen, een spel zonder magma-blok of beide eindbazen in het spel? Leef je uit en deel je beste ideeën met je vrienden!*

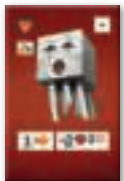
## XI. MONSTER-GLOSSARIUM

### Magmablok



Deze zwakke monsters bezitten 2 levenspunten. Worden ze geactiveerd, dan bewegen ze zich tot 2 velden ver en brengen een aangrenzende persoon 2 schade toe.

### Ghasts

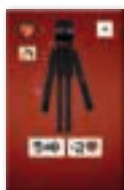


De vliegende Ghasts bezitten 2 levenspunten. Als ze geactiveerd worden, bewegen ze 1 veld en kunnen daarbij zelfs op lava-velden zetten. Staan ze binnen het bereik (2 velden) tot een persoon, dan brengen ze deze 2 schade toe.



**Belangrijk:** Ghasts kunnen jullie niet met zwaarden aanvallen, omdat ze hoog door de lucht zweven!

### Endermen

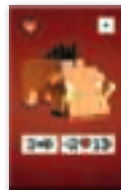


De grote Endermen bezitten 3 levenspunten. Worden ze geactiveerd, dan bewegen ze tot 5 velden ver en brengen een aangrenzende persoon 2 schade toe.



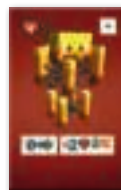
**Belangrijk:** Endermen kunnen jullie niet met bogen aanvallen, omdat ze pijlen eenvoudig kunnen ontwijken!

### Hoglins



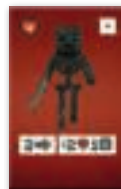
De taaie Hoglins bezitten 4 levenspunten. Worden ze geactiveerd, dan bewegen ze tot 3 velden ver en brengen een aangrenzende persoon schade toe. Wanneer ze schade toevoegen, dan „duwen“ ze deze persoon extra op een vrij, aangrenzend veld. Jullie ähen Hoglins besitzen 4 Lebenspunkte. Werden sie aktiviert, 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. Jullie kiezen naar welk veld de speelfiguur wordt verzet. Gaat het om een magma-veld, dan krijgt de persoon een extra schade. Is er geen vrij veld (omdat alle aangrenzende door monsters zijn bezet of lava-velden zijn), dan blijft de speelfiguur staan

### Blazes



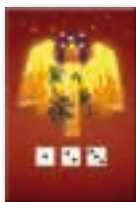
De vlamme Blazes bezitten 4 levenspunten en kunnen in dit spel niet bewegen. Worden ze geactiveerd, dan vallen ze alleen aan en brengen **alle personen**, waarvan de speelfiguur binnen bereik (2 velden) staan, 2 schade toe. *In jullie buurt moeten jullie het vermijden om op een veld te groeperen! In ihrer Nähe solltet ihr es vermeiden, euch auf einem Feld zu gruppieren! Maar als je ze snel genoeg voorbij sprint, vormen ze geen gevaar.*

### Wither Skeletons



De duistere Wither Skeletons bezitten 4 levenspunten. Worden ze geactiveerd, dan bewegen ze zich tot 2 velden en brengen een aangrenzende persoon 2 schade toe. Bovendien beschadigen ze een voorwerp van de persoon die ze aangevallen hebben! Word je het doel van een Wither Skeleton-aanval, dan moet je 1 van je beschikbare voorwerpen in de onderste rij van je inventaris schuiven. Daarbij vervalt de actie. Verschuif je een harnasdeel, verwijder dan meteen alle harten daarvan. Zijn al je voorwerpen al beschadigd, dan gebeurt er verder niets.

## Eindbaas: Wildfire



Dit heethoofdige wezen kan boven lava zweven en je vanaf afstand aanvallen. Afhankelijk van het gegooidte getal gebruikt het de volgende aanvallen:

### EENVOUDIGE KANT €20 LEVENSPUNTEN

De Wildfire beweegt zich tot 2 velden naar jullie en kan daarbij zelfs op lava-velden zetten. Aansluitend brengt hij een persoon binnen bereik (3 velden) **1 schade** toe.

Hij beweegt zich tot 2 velden en kan daarbij zelfs op lave-velden zetten. Daarna brengt hij een persoon binnen bereik (3 velden) precies **2 schade** toe.

Hij beweegt zich tot 2 velden en kan daarbij zelfs op lava-velden zetten. Vervolgens brengt hij een persoon binnen bereik (3 velden) precies **3 schade** toe.

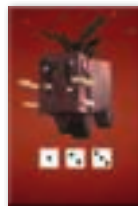
### MOEILIJKE KANT €25 LEVENSPUNTEN

De Wildfire beweegt zich tot 2 velden naar jullie toe en kan daarbij zelfs op lava-velden zetten. Vervolgens brengt hij **alle personen binnen bereik** (3 velden) precies 1 schade toe.

Hij beweegt zich tot 2 velden en kan daarbij zelfs op lava-velden zetten. Vervolgens brengt hij een persoon binnen bereik (3 velden) precies 2 schade toe. Word je het doel van deze aanval, dan **beschadigt** hij bovendien 1 van je beschikbare voorwerpen. Schuif 1 voorwerp in de onderste rij van je inventaris. Zijn actie vervalt daarbij. Verschuif je een harnas-deel, verwijder dan meteen alle harten daarvan. Zijn alle voorwerpen al beschadigd, dan gebeurt er verder niets.

De Wildfire beweegt zich tot 2 velden en kan daarbij zelfs op lava-velden zetten. Vervolgens brengt hij een persoon binnen bereik (3 velden) precies 3 schade toe. Bovendien moeten jullie 1 **willekeurig blok** uit de bovenste laag van het grondstoffen-blok **weghalen**. Ga op dezelfde manier te werk als wanneer de blok-dobbelsteen aangeeft.

## Eindbaas: Oeroude Hoglin



Dit machtige monster stormt op jullie af en valt met grote kracht aan. Afhankelijk van het gegooidte getal gebruikt het de volgende aanvallen:

### EENVOUDIGE KANT €20 LEVENSPUNTEN

De Oeroude Hoglin beweegt zich tot 3 velden naar jullie toe. Vervolgens brengt hij een aangrenzende persoon **2 schade** toe.

Hij beweegt zich tot 3 velden naar jullie. Vervolgens brengt hij een aangrenzende **persoon 3 schade** toe.

Hij beweegt zich tot 3 velden naar jullie. Vervolgens brengt hij een aangrenzende persoon **4 schade** toe.

### MOEILIJKE KANT €25 LEVENSPUNTEN

De Oeroude hoglin beweegt zich tot 3 velden naar jullie. Vervolgens brengt hij een aangrenzende persoon 2 schade toe. Deze speciale aanval kan **niet worden afgeweerd door een harnas!** Word je getroffen, dan moet je de 2 harten meteen uit je levensbalk verwijderen, zelfs als je nog harten op harnassen hebt.

De Oeroude Hoglin beweegt zich tot 3 velden. Vervolgens brengt hij een aangrenzende persoon 3 schade toe. Daarbij „duwt“ hij zijn doel bovendien op een vrij, aangrenzend veld. Jullie kiezen daarbij naar welk veld de speelfiguur wordt verzet. Gaat het om een magma-veld, dan krijgt die persoon een extra schade. Is er geen vrij veld (omdat alle aangrenzende door monsters bezet zijn of lava-velden zijn), dan blijft de speelfiguur staan.

De Oeroude Hoglin beweegt zich tot 3 velden. Vervolgens brengt hij een aangrenzende persoon 4 schade toe... Bovendien moet hij 1 **willekeurig blok** uit de bovenste laag van het grondstoffen-blok **weghalen**. Ga op dezelfde manier te werk als wanneer de blok-dobbelsteen aangeeft.

©2022

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.  
Units 3-5, Avonbury Business Park  
Howes Lane | BICESTER | OX26 2UA | GB

Ravensburger North America, Inc.  
PO Box 22868 | Seattle WA 98122 | USA

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460 | D-88194 Ravensburg

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

Jeux Ravensburger S.A.S.  
21, rue de Dornach | F-68120 Pfastatt

Ravensburger B.V.  
Postbus 289 | NL-3800 AG Amersfoort

Ravensburger NV/SA  
BITM Atomiumsquare Box 357  
B-1020 Brussel – Bruxelles

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.

239737-A