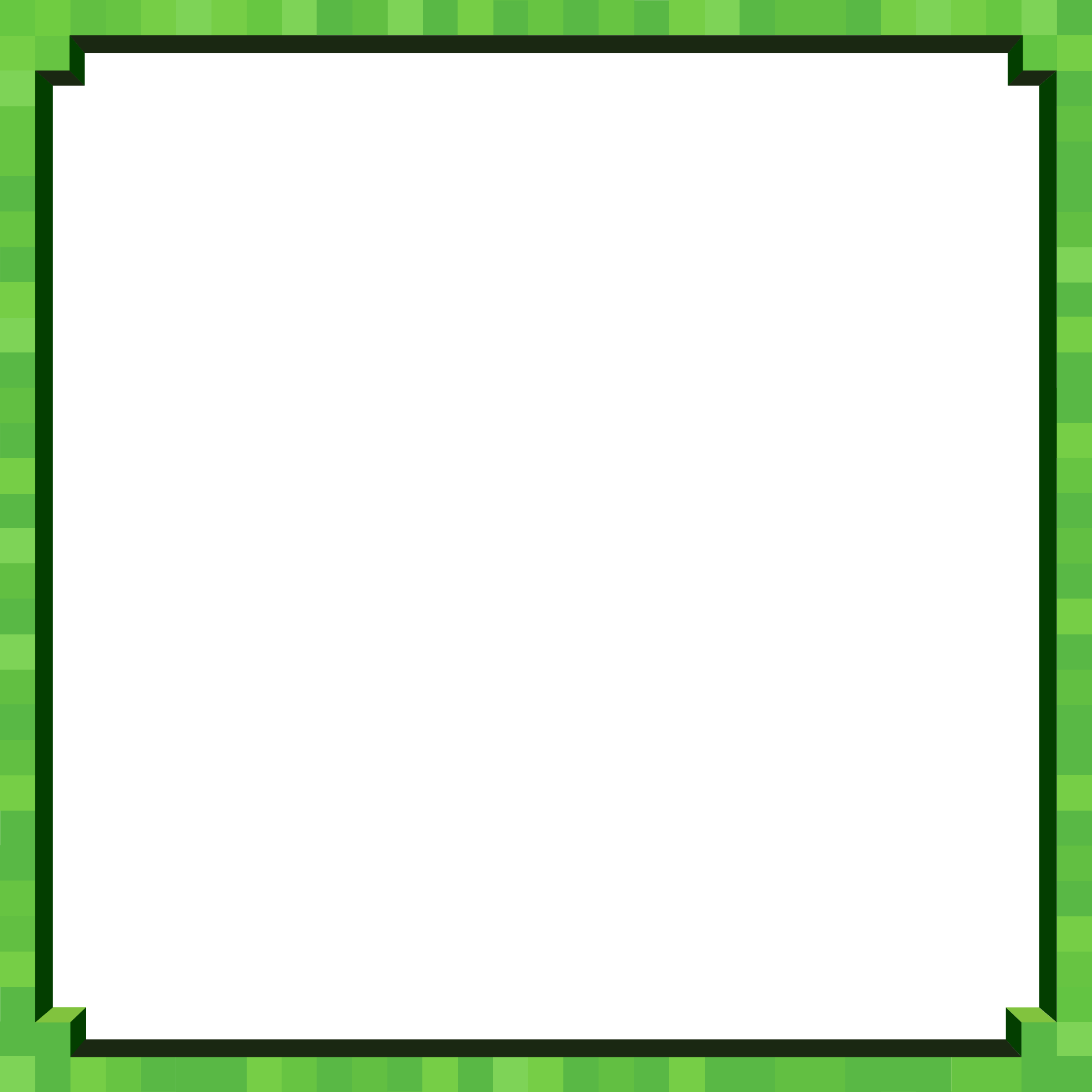


MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES



JUNIOR



MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

JUNIOR

INNEHÅLL



- A** 2 verktyg: hacka och spade
- B** 27 klossar: 6 trä (brun), 6 sand (beige), 4 sten (grå), 5 kol (svart), 6 smaragd (grön)
- C** struktur i lådans bas med 2 insatser, 2 plattformar och 4 plast hörn
- D** 1 stödstruktur
- E** 1 bondgårds-spelbräde
- F** 25 kort: 17 djur och 8 monster
- G** 16 spadebrickor:
12 järnspadebrickor och 4 diamantspadebrickor
- H** 1 fackla
- I** 3 ängar
- J** 1 hus
- K** 12 utmaningsbrickor

BYGG EN BONDGÅRD TILLSAMMANS OCH SKAPA ETT HÄRLIGT HEM FÖR ALLA DINA DJUR!

Samla block för att bygga lador för dina djur. Se till att inga block faller ner i lavan! Du kommer också att stöta på alla möjliga olika monster... Bygg färdigt innan alltför många av dem når din gård!

FÖRBEREDELSE: NIVÅ 1

Be en vuxen hjälpa dig att ställa i ordning spelet. Innan du spelar spelet **för första gången** ska du försiktigt ta bort allt spelinnehåll från hållplattorna.

- 1** Ställ upp spelet enligt instruktionerna i **monteringsanvisningen**. Skanna QR-koden längst upp till vänster i instruktionerna för att se monteringsvideon.



TIPS: Du behöver inte montera ner plattformarna när du har spelat färdigt. Ta helt enkelt bort dem från fördjupningen i insatserna och skjut dem åt ena sidan av lådan. Korten och resten av spelinnehållet placeras sedan bredvid dem.

- 2** Blanda alla 25 **korten** och lägg ut dem i ett 5 x 5 rutnät med gräsets baksida uppåt.
- 3** Ta **bondgårds-spelbrädet** och placera det bredvid kortnätet med jordsidan uppåt. Placera huset på utrymmet i mitten.
- 4** Varje spelare tar 1 **järnspadebricka** . Placera de återstående järnspadebrickorna bredvid korttrutan.

Mycket unga Minecraft-fans bör ta en diamantspadebricka  istället för en järnspadebricka.

- 5** Placera **facklan** och de två **verktygen** (hacka och spade) i närheten.
- 6** Du behöver inte det återstående spelmaterialet för den här nivån (diamantspadar, 3 ängar och 12 **utmaningsbrickor**).

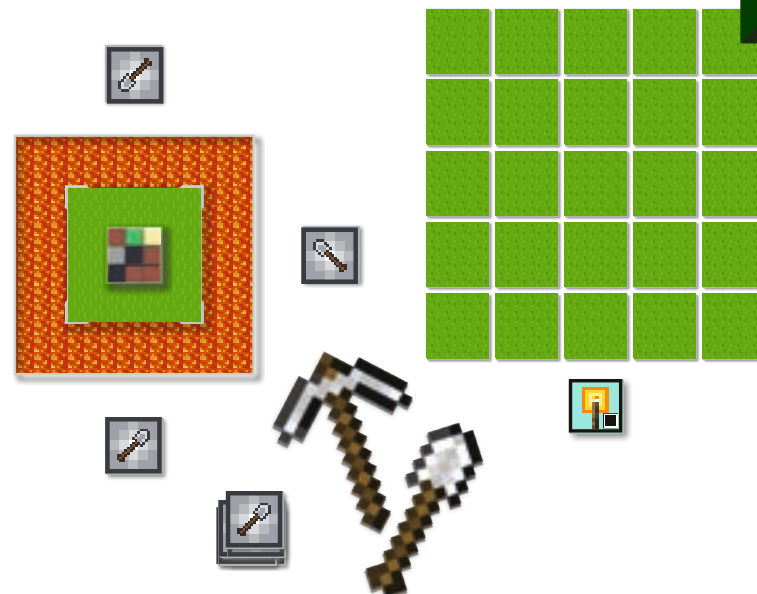
Har du spelat några gånger tidigare? Visa sedan vad du går för och spela med de regler som beskrivs under "Ytterligare nivåer och utmaningar"!



SPELETS SYFTE

Upprätta din bondgård tillsammans genom att fylla **alla tomma utrymmen** på bondgårds-spelbrädet med djurkort. Om du lyckas göra detta innan alla **vägar till din gård blockeras av monster**, då vinner ni alla tillsammans!

EXEMPEL PÅ UPPSTÄLLNING FÖR FYRA SPELARE



SPELUPPLÄGG-NIVÅ 1



Den sista personen att bryta ett block i Minecraft startar. Om ingen har gjort det tidigare, börjar den yngsta spelaren först.

När det är din tur tar du **hackan** och **vänder upp ett kort**. Kortet föreställer antingen ett djur eller ett monster. De förklaras mer detaljerat längre fram i instruktionerna. I vilket fall som helst måste du försöka bryta de block som krävs.

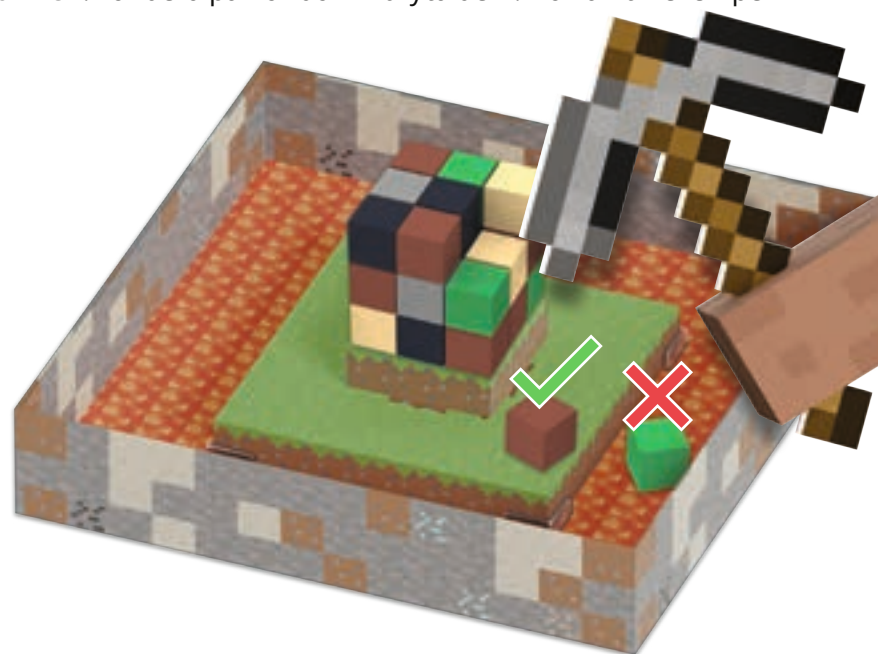
Använd hackan för att **ta bort block från den stora kuben**. För att lyckas bryta block måste du använda hackan för att flytta dem från den stora kuben till den nedre **gräsplattformen**. Fundera på hur du vill bryta dem. Du kan till exempel slå eller skjuta på block. Var dock noga med att hålla följande två regler i åtanke:

- Du kan bara röra blocken med hackan, **inte med händerna**.
- Försök att inte låta några block falla ner i lavan ! Alla block som faller ner i lavan  tas bort från spelet!

Fortsätt använda hackan tills antingen...

- ... alla block du behöver finns på den nedre **gräsplattformen** (kan vara bara ett block)
- ... ett eller flera block har fallit ner i **lavan** samtidigt.

Dessa två händelser kan också inträffa samtidigt.



BLOCK



Du behöver följande

block för att **bygga lador** till dina djur: trä (brunt), sand (beige) och sten (grått).



Du behöver svarta kolblock för att

bygga en fackla.



Gröna smaragdblock är **vilda**. Du kan alltså använda dem som vilka block som helst när du bygger en lada eller en fackla.

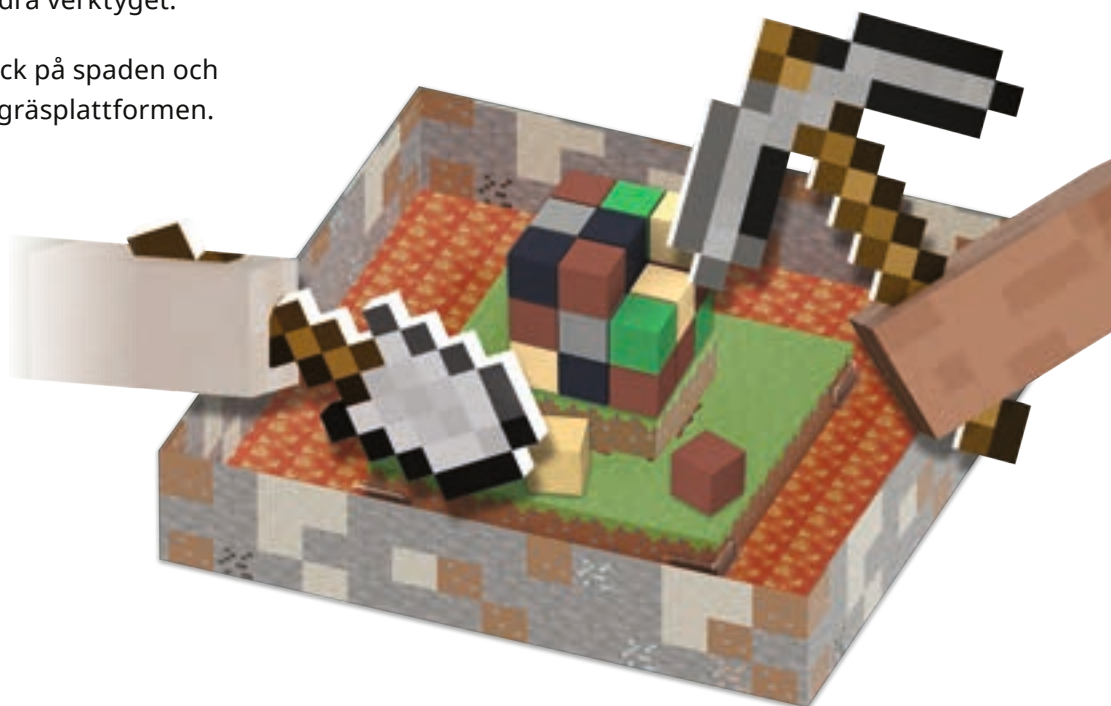


Det är lättare att bryta om man är två! Vill du ha **hjälp** med gruvdriften? Om du har en spade kan du **få någon att hjälpa dig att bryta**.

- Om du har en diamantspadebricka  kan du alltid be en annan person att hjälpa dig att bryta.
- Om du har en järnspade  måste du kasta den och lägga tillbaka den i avkastningshögen om du vill att någon ska hjälpa dig.

Du kan välja vilken spelare som helst för att hjälpa dig med brytningen. Den spelaren tar spaden. Du kan nu **använda båda verktygen (hackan och spaden) för att bryta block**. Diskutera tillsammans hur ni vill bryta. Till exempel:

- Håll blocken stilla med ett verktyg medan den andra personen flyttar blocken med det andra verktyget.
- Använd hackan för att skjuta upp block på spaden och placera sedan blocken på den nedre gräsplattformen.



VAD FÖR SLAGS KORT VÄNDE DU PÅ?



Om du vände på ett **djurkort**.

Toppen, du har hittat djur till din gård! Kan du **bygga en lada** åt dem?



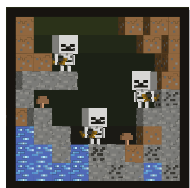
Du kan se **vilket/vilka block** du behöver för att bygga ladan längst ner till höger på varje kort. Försök att **bryta** de block som krävs **med hackan!**



- Kunde du **bryta** de nödvändiga **blocken**? Bra, då har du byggt en lada för dina djur! Placera djurkortet på en **tom ruta på spelbrädan för lantbruk**.
- Kunde du inte bryta blocken eftersom de föll ner i lavan? Då kan du tyvärr inte bygga ladan. Vänd på kortet igen och ta en järnspade . Det finns ingen gräns för hur många järnspadar du kan ha. (Om du har en diamantspade behöver du inte ta en järnspade .)

HAR DU HITTAT ETT DJUR SOM DU INTE LÄNGRE KAN BYGGA EN LADA TILL?

Detta kan hända om det inte finns några fler block tillgängliga för den här ladan. Ta ut djurkortet ur spelet och lägg det åt sidan. Ta sedan tillbaka ett valfritt block från lädans lock och placera den var som helst på den stora-kuben. Vänd sedan på en annan bricka.



Om du har vänt på ett **monsterkort**.

Åh nej, du har stött på ett monster! För att förhindra att den följer efter dig till gården kan du använda ett kolblock för att bygga en **fackla**. Försök att **bryta** ett svart kolblock med **hackan**.



- Kunde du **bryta** ett **kolblock**? Bra, då har du skakat av dig monstret. **Vänd tillbaka monsterkortet** och **lägg facklan på den**. Monstret lämnar dig ifred tills du vänder på det här kortet igen. Så snart du vänder på ett annat monsterkort och lyckas bygga en fackla, flyttar du facklan till det nya monsterkortet. Tillsammans kom ihåg var monstren är gömda!
- Kunde du **inte bryta ett kolblock**? Då kan du tyvärr inte bygga en fackla. Monstret **följer dig** tillbaka till din gård! **Placera kortet på en av stigarna** på spelbrädan för gården. Var dock försiktig! Om **alla fyra vägar** blockeras av monster har du tyvärr **förlorat** spelet! Om du inte har förlorat spelet, ta en järnspade . Det finns ingen gräns för hur många järnspadar du kan ha. (Om du har en diamantspade behöver du inte ta en järnspade .)



Om du upptäcker ett monster och det inte finns några fler kol/emeraldblock måste du placera monstret på en av **vägarna** på gårds-spelbrädet eftersom du inte längre kan bygga en fackla.



SLUT PÅ DIN TUR

Rensa upp blocken i slutet av din tur. Du kan använda dina händer för detta.

- Om ett eller flera block föll ner i lavan ska du lägga dem i lådans lock - de är ute ur spelet.
- Ta bort de block som du behövde för att bygga från den nedre gräsplattformen. Lagg dem i lådans lock - de är ute ur spelet.
- Om andra block som du inte behövde för att bygga föll ner på den nedre gräsplattformen, kan du lägga tillbaka dem var som helst på den stora kuben. Block som faller ner i lavan medan du rensar kan tas bort från lavan och läggas tillbaka i den stora kuben.

Skicka sedan hackan till **spelaren vänster om dig**. Nu är det deras tur.

YTTERLIGARE NIVÅER OCH UTMANINGAR

När du har klarat av en nivå kan du bocka av den på vänster sida! 



 **NIVÅ 2:** Placera inte huset på bondgårds-spelbrädet. På den här nivån måste du samla nio djurkort (i stället för åtta).



 **NIVÅ 3:** Vänd spelbrädet till biomsidan. Placera huset på rutan i mitten av spelplanen. Du måste samla åtta djurkort som matchar biomena nedan.



Samla djurkortet som visar träblock på ytorna för ängsbiomen.

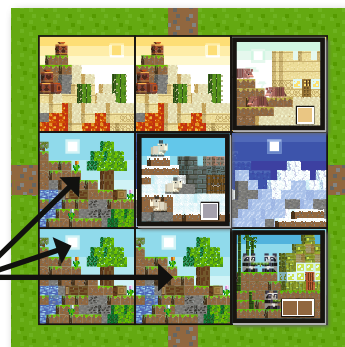


Samla djurkort som visar sandblock på ytorna i ökenbiomet.



Samla djurkort som visar stenblock på ytorna i isbiomen.

Exempel: När du har lyckats bryta ett träblock till lamorna lägger du lamadjurkortet på en tom plats i motsvarande ängsbiom.



SLUTET AV SPELET

Spelet kan sluta på två sätt:

- Om du bygger tillräckligt många lador och samlar tillräckligt många djurkort för att fylla alla utrymmen på gårds-spelbrädet, slutar spelet och ni vinner alla tillsammans!
- Om monster blockerar alla vägar på spelbrädet slutar spelet och ni alla förlorar spelet tillsammans.

När du har vunnit minst en gång kan du prova de andra nivåerna och utmaningarna i nästa spel!



HAR DU HITTAT ETT DJUR SOM DU INTE LÄNGRE KAN BYGGA EN LADA ÅT? Detta kan hända om biomen för djurkortet redan är fullt upptagen. Ta ut djurkortet ur spelet och lägg den åt sidan. Ta sedan tillbaka ett valfritt block från lådans lock och placera det var som helst på den stora kuben. Vänd sedan på en annan bricka.





NIVÅ 4: Spela med biomsidan av spelbrädet, som i nivå 3, men utan huset.



NIVÅ 5: Spela som i nivå 4, men lägg till upp till tre ytterligare utmaningar. Du kan kombinera dessa som du vill.



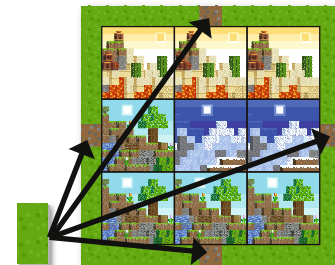
UTMANING 1: Du kan bara använda järnspadebrickor (inga diamantspadebrickor). Gör spelet ännu knepigare genom att inte dela ut några järnspadebrickor när du sätter upp spelet.



UTMANING 2: Täck en till tre av vägarna på spelbrädet med ängar. Det finns nu färre än fyra vägar till gården, så det kan inte finnas så många monster som blockerar vägarna innan du förlorar!



UTMANING 3: Lägg ut alla 12 utmaningsbrickor när du sätter upp spelet. Vänd dem framsidan nedåt och blanda dem. Ta en utmaningsbricka före varje tur och vänd på den. Utmaningen innebär en extra regel för din tur. Regeln gäller alltid även för personen med spaden om du använder en järnspade . Placera utmaningsbrickan på avkastningshögen i slutet av din tur. Så snart högen med utmaningsbrickor är tom, blandar du avkastningshögen och återanvänder brickorna.



Du får inte använda en spade utan måste bryta med bara en hacka.



Täck över ett av dina ögon med din andra hand medan du bryter.



Håll endast i verktyget med dina två pekfingrar.



Håll endast verktyget med tummen och pekfingret.



Håll verktyget utan tummen, så att du bara kan använda dina fyra andra fingrar.



Håll verktyget i den svagare handen.



MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

JUNIOR

INDHOLD



- A** 2 Værktøjer: hakke og spade
- B** 27 Blokke: 6 træ (brun), 6 sand (beige), 4 sten (grå), 5 kul (sort), 6 smaragd (grøn)
- C** Struktur i æskens bund med 2 indsatser, 2 platforme og 4 plasthjørner
- D** 1 Støttestruktur
- E** 1 Gård (spilleplade)
- F** 25 Kort: 17 dyr og 8 monstre
- G** 16 Spadebrikker:
12 jernspadebrikker og
4 diamantspadebrikker
- H** 1 Fakkel
- I** 3 Enge
- J** 1 Hus
- K** 12 Udfordringsbrikker

BYG EN GÅRD OG SKAB ET FINT HJEM TIL ALLE DINE DYR!

Saml blokke for at bygge stalde til dine dyr. Pas på at ingen blokke falder ned i lavaen! Du vil også støde på alle mulige slags monstre... Byg færdigt før alt for mange af dem når frem til din gård!

OPSÆTNING: NIVEAU 1

Få en voksen til at hjælpe dig med at sætte spillet op. Før du spiller spillet **for første gang**, skal du omhyggeligt fjerne alt spillets indhold fra hulpladerne.

- 1** Sæt spillet op som vist i **samlevejledningen**. Scan QR-koden øverst til venstre i vejledningen for at se monteringsvideoen.

TIP: Du behøver ikke at afmontere platformene, når du er færdig med at spille. Du skal bare tage dem ud af fordybningen i indsatserne og skubbe dem til den ene side af æskens bund. Kortene og spillets øvrige indhold ligger så ved siden af dem.



- 2** Bland de 25 **kort**, og læg dem ud i et 5 x 5-gitter med græssiden opad.
- 3** Tag **gård-spillepladen** og læg den ved siden af kortgitteret med jordsiden opad. Placér huset på feltet i midten.
- 4** Hver spiller tager 1 **jernspadebrik** . Placér de resterende jernspadebrikker ved siden af kortgitteret.

De yngste Minecraft-fans bør tage en **diamantspadebrik**  i stedet for en jernspadebrik.

- 5** Placér **faklen** og de to **værktøjer** (hakke og spade) i nærheden.
- 6** Du får ikke brug for de resterende spilledele til dette niveau (diamantspader, 3 **enge** og 12 **udfordringsbrikker**).

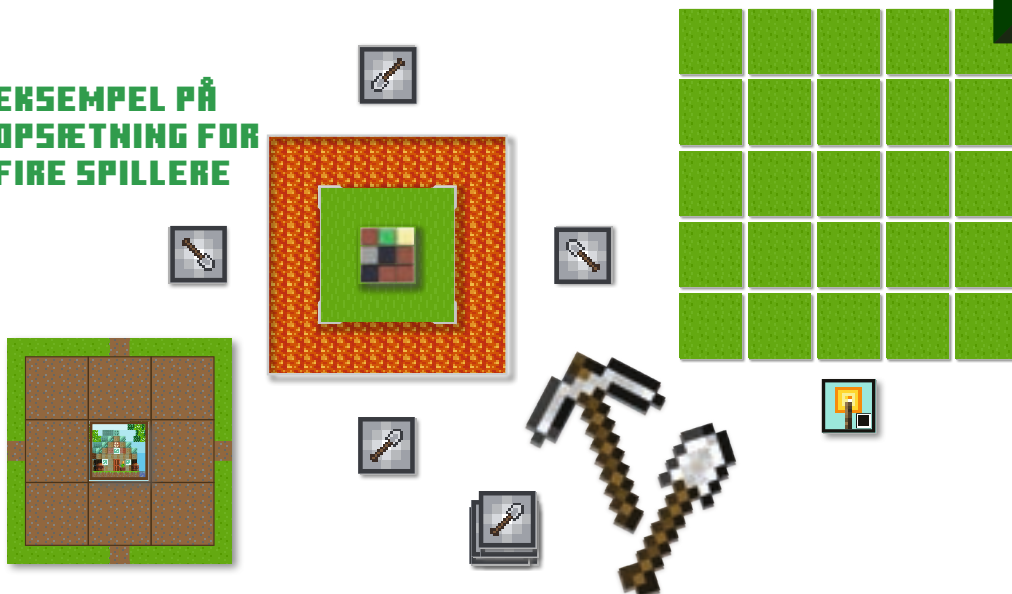
Har du spillet et par gange før? Så kan du vise dine evner og spille efter de regler, der er beskrevet under »Flere niveauer og udfordringer«!



FORMÅLET MED SPILLET

*Sæt jeres gård op samtidig med at fylde **alle de tomme felter** på gård-spillepladen med dyrekort. Hvis det lykkes jer at gøre det, inden alle **vejene til jeres gård er blokeret af monstre**, så vinder I alle sammen!*

EKSEMPEL PÅ OPSÆTNING FOR FIRE SPILLERE



SPILLETS - NIVEAU 1



Den sidste person, der har udvundet en blok i Minecraft, starter. Hvis ingen har gjort det før, er det den yngste spiller, der begynder.

Når det er din tur, tager du **hakken** og **vender et kort**. Kortet viser enten et dyr eller et monster. De forklares mere detaljeret senere i denne vejledning. Uanset hvad, skal du forsøge at udvinde de nødvendige blokke.

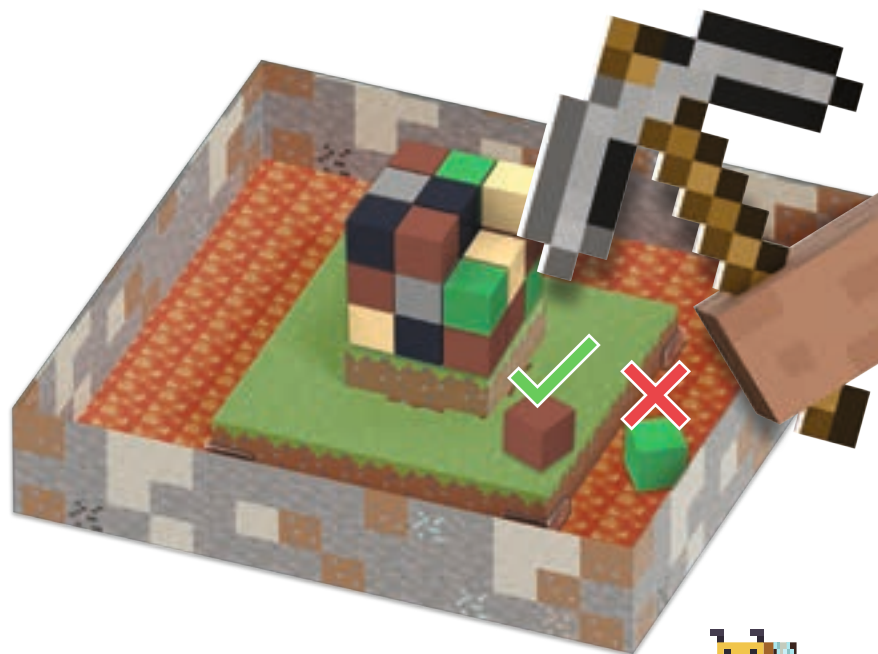
Brug hakken til at **fjerne blokke fra den store terning**. For at udvinde blokke skal du bruge hakken til at flytte dem fra den store terning til den nederste **græsplatform**. Tænk over, hvordan du vil udvinde dem. Du kan f.eks. banke eller skubbe til blokkene. Husk dog at have følgende to regler i tankerne:

- Du må kun røre ved blokkene med hakken, **ikke med dine hænder**.
- Forsøg at undgå, at nogle blokke falder ned i lavaen ! Alle blokke, der falder ned i lavaen , fjernes fra spillet!

Fortsæt med at bruge hakken, indtil enten...

- ... alle de blokke, du skal bruge, er på den nederste **græsplatform** (det kan være en enkelt blok);
- ... en eller flere blokke er faldet ned i **lavaen** på samme tid.

Disse to scenarier kan også forekomme på samme tid.



BLOKKE



Du skal bruge følgende

blokke til at **bygge stalde** til dine dyr: træ (brun), sand (beige) og sten (grå).



Du skal bruge sorte kulblokke til at **bygge en fakk**el.



Grønne smaragdblokke er **vilde**. Så du kan bruge dem som alle andre blokke, når du bygger en stald eller en fakk



Det er nemmere at udvinde blokke, når man er to personer! Vil du have **hjælp** til at udvinde? Hvis du har en spadebrik, kan du **få nogen til at hjælpe dig med at udvinde blokke**.

- Hvis du har en diamantspade , kan du altid bede en anden person om at hjælpe dig med at udvinde blokke.
- Hvis du har en jernspade , skal du kassere den og lægge den tilbage i forsyningsbunken, hvis du vil have nogen til at hjælpe dig.

Du kan vælge en hvilken som helst anden spiller til at hjælpe dig med at udvinde. Den spiller tager spaden. I kan nu **bruge begge redskaber (hakke og skovl) til at udvinde blokke**. Blev enige om, hvordan I ønsker at udvinde. I kan f.eks:

- holde blokkene stille med det ene værktøj, mens den anden person flytter blokke med det andet værktøj;
- bruge hakken til at skubbe blokke op på spaden og derefter placere blokkene på den nederste græsplatform.



HVILKEN SLAGS KORT HAR DU VENDT?



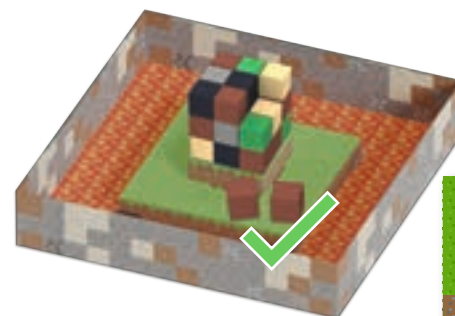
Hvis du har vendt et **dyrekort**:

Fantastisk, du har fundet dyr til din gård! Kan du **bygge en stald** til dem?

➡ Prøv at **udvinde** de nødvendige blokke **med hakken**!

- Kunne du **udvinde** de nødvendige **blokke**? Flot, så har du bygget en stald til dine dyr! Placér dyrekortet på et **tomt felt** gård-spillepladen.

- Kunne du ikke udvinde blokkene, fordi de faldt ned i lavaen? Så kan du desværre ikke bygge stalden. Vend kortet om igen, og tag en jernspade . Der er ingen grænse for, hvor mange jernspader du må have. (Hvis du har en diamanbspade, er det ikke nødvendigt at tage en jernspade ).



HAR DU FUNDET ET DYR, SOM DU IKKE LÆNGERE KAN BYGGE EN STALD TIL? Det kan ske, hvis der ikke er flere blokke til rådighed til denne stald. Fjern dyrekortet fra spillet, og læg det til side. Tag derefter en blok efter eget valg fra æskens låg, og placér den et vilkårligt sted på den store terning. Vend derefter endnu en brik.



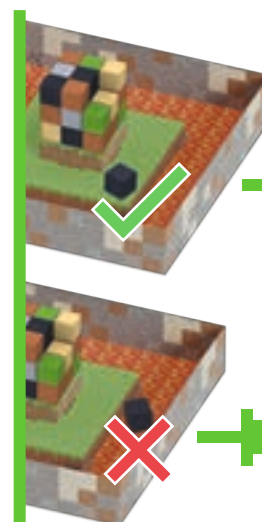
Hvis du har vendt et **monsterkort**:

Åh nej, du er løbet ind i et monster! For at forhindre at det følger efter dig til gården, skal du bruge en kulblok til at bygge en **fakkel**. Prøv at **udvinde** en sort kulblok med **hakken**.



- Kunne du **udvinde** en **kulblok**? Flot, så har du rystet monsteret af dig. **Vend monsterkortet om** og **placér faklen på det**. Monsteret vil lade dig være i fred, indtil du vender dette kort igen. Så snart du vender et andet monsterkort og har bygget en fakkel, skal du flytte faklen til det nye monsterkort. Husk hvor monstrene er gemt!
- Kunne du ikke **udvinde** en **kulblok**? Så kan du desværre ikke bygge en fakkel. Monsteret **følger dig** tilbage til din gård! **Placér kortet på en af stierne** på gård-spillepladen. Men pas på: Hvis **alle fire stier** er blokeret af monstre, har du desværre **tabt** spillet! Hvis du ikke har tabt spillet, skal du tage en jernspade . Der er ingen grænse for, hvor mange jernspader du må have. (Hvis du har en diamanbspade, er det ikke nødvendigt at tage en jernspade ).

Hvis du afslører et monster, og der ikke er **flere kul/smaragdblokke**, skal du placere monstret på en af **stierne** på gård-spillepladen, da du ikke længere kan bygge en fakkel.



DIN TUR ER SLUT.

Ryd blokkene op når din tur er slut. Du kan nu bruge dine hænder til dette.

- Hvis en eller flere blokke faldt ned i lavaen, skal du lægge dem i æskens låg - de er ude af spillet.
- Fjern de blokke, du skulle bruge til at bygge med, fra den nederste græsplatform. Læg dem i æskens låg - de er ude af spillet.
- Hvis andre blokke, som du ikke skulle bruge til at bygge med, faldt ned på den nederste græsplatform, skal du lægge dem tilbage på den store terning. Blokke, der falder ned i lavaen, mens du rydder op, kan fjernes fra lavaen og lægges tilbage på den store terning.

Giv derefter hakken videre til **spilleren til venstre for dig**. Det er nu næste spillers tur.

FLERE NIVEAUER OG UDFORDRINGER

Når du har gennemført et niveau, kan du krydse det af i venstre side! 



 **NIVEAU 2:** Placér ikke huset på gård-spillepladen. På dette niveau skal du samle ni dyrekort (i stedet for otte).



 **NIVEAU 3:** Vend spillepladen om til biomesiden. Placér huset på feltet i midten af spillepladen. Du skal samle otte dyrekort, der passer til nedenstående biomer.



Saml dyrekort med træblokke på felterne med engbiomet.

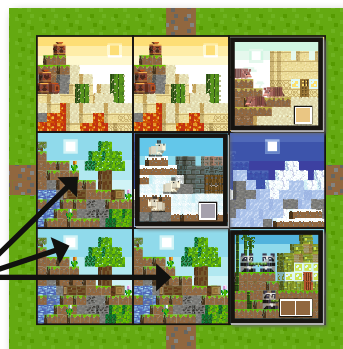


Saml dyrekort med sandblokke på felterne med ørkenbiomet.



Saml dyrekort med stenblokke på felterne med isbiomet.

Eksempel: Når du har udvundet en træblok til lamaerne, skal du placere lama-dyrekortet på et tomt felt i det tilsvarende engbiome.



AFSLUTNING AF SPILLET

Spillet kan afsluttes på to måder:

- Hvis du bygger nok stalde og samler nok dyrekort til at fylde alle felterne på gård-spillepladen, slutter spillet, og I vinder alle sammen!
- Hvis monstre blokerer alle stierne på spillepladen, slutter spillet, og I taber alle sammen.

Så snart du har vundet mindst én gang, kan du prøve de andre niveauer og udfordringer i det næste spil!



HAR DU FUNDET ET DYR, SOM DU IKKE LÆNGERE KAN BYGGE EN STALD TIL?

Det kan ske, hvis biomet for dyrekortet allerede er optaget. Fjern dyrekortet fra spillet, og læg det til side. Tag derefter en blok efter eget valg fra æskens låg, og placér den et vilkårligt sted på den store terning. Vend derefter endnu en brik.





NIVEAU 4: Spil med biomesiden af spillepladen som i niveau 3, men uden huset.



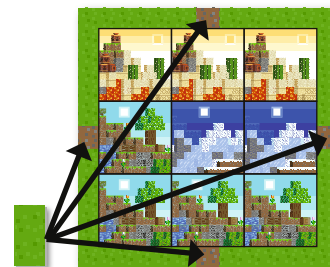
NIVEAU 5: Spil som i niveau 4, men tilføj op til tre ekstra udfordringer. Du kan kombinere dem, som du vil.



UDFORDRING 1: Du kan kun bruge jernspadebrikker  (ingen diamantspadebrikker ). Gør spillet endnu sværere ved ikke at uddele nogen jernspadebrikker, når du sætter spillet op.



UDFORDRING 2: Dæk fra en til tre af stierne på spillepladen med enge. Der er nu færre end fire veje til gården, så der kan ikke være så mange monstre, der blokerer vejene, før du taber!



UDFORDRING 3: Læg de 12 udfordringsbrikker ud, når du sætter spillet op. Vend dem med billedsiden nedad og bland dem. Træk en udfordringsbrik når det bliver din tur og vend den om. Udfordringen betyder en ekstra regel i din runde. Reglen gælder også altid for personen med spaden, hvis du bruger en jernspadebrik . Læg udfordringsbrikken på bunken med kasserede brikker, når din tur er slut. Så snart bunken med udfordringsbrikkerne er tom, blander du bunken med de kasserede brikker og genbruger dem.



Du må ikke bruge en spade, og du må kun bruge hakken.



Dæk dit ene øje med den anden hånd, mens du udvinder.



Hold kun værktøjet med dine to pegefingre.



Hold kun værktøjet med tommel- og pegefinger.



Hold værktøjet uden din tommelfinger, så du kun kan bruge dine fire andre fingre.



Hold værktøjet i din svageste hånd.



MINECRAFT BUILDER & BIOMES JUNIOR

INNHOOLD



- A** 2 verktøy: hakke og spade
- B** 27 blokker: 6 tre (brun), 6 sand (beige), 4 stein (grå), 5 kull (svart), 6 smaragd (grønn)
- C** struktur i esken med 2 innsatser, 2 plattformer og 4 plasthjørner
- D** 1 støttestruktur
- E** 1 bondegård spillbrett
- F** 25 kort: 17 dyr og 8 monstre
- G** 16 spadebrikker: 12 jernspadebrikker og 4 diamantspadebrikker
- H** 1 fakkel
- I** 3 engler
- J** 1 hus
- K** 12 utfordringsbrikker

BYGG EN GÅRD OG SKAP ET FINT HJEM FOR ALLE DYRENE DINE!

Samle blokker for å bygge låve til dyrene dine. Pass på at ingen blokker faller ned i lavaen! Du kommer til å møte på alle slags monstre... Bygg ferdig før for mange av de når frem til gården din.

OPPSETT: NIVÅ 1

Få en voksen til å hjelpe deg med å sette opp spillet. Før du spiller spillet **for første gang**, må du ta ut alt spillinnholdet fra hullkortene.

- 1** Sett opp spillet som vist i **monteringsveiledningen**. Skann QR-koden øverst til venstre i instruksjonene for å se monteringsvideoen.

TIPS: Du trenger ikke å demontere plattformene når du er ferdig med å spille. Det er bare å ta dem ut av fordypningen i innleggene og skyve dem til den ene siden av eskebunnen. Kortene og det øvrige spillinnholdet får plass ved siden av dem.

- 2** Stokk de 25 **kortene** og legg dem ut i et 5 x 5-rutenett med gressiden opp.
- 3** Ta **gårdsspillbrettet** og legg det ved siden av rutenettet med jordsiden opp. Plasser huset på feltet i midten.
- 4** Hver spiller tar 1 **jernspadebrikke** . Legg de resterende jernspadebrikkene ved siden av kortrutenettet.

De yngste Minecraft-fans bør ta en diamantspade-brikke  i stedet for en jernspade-brikke.

- 5** Plasser **fakkelen** og de to **verktøyene** (hakke og spade) i nærheten.
- 6** Du trenger ikke de resterende spilldelene til dette nivået (diamantspader, 3 **enger** og 12 **utfordringsfliser**).

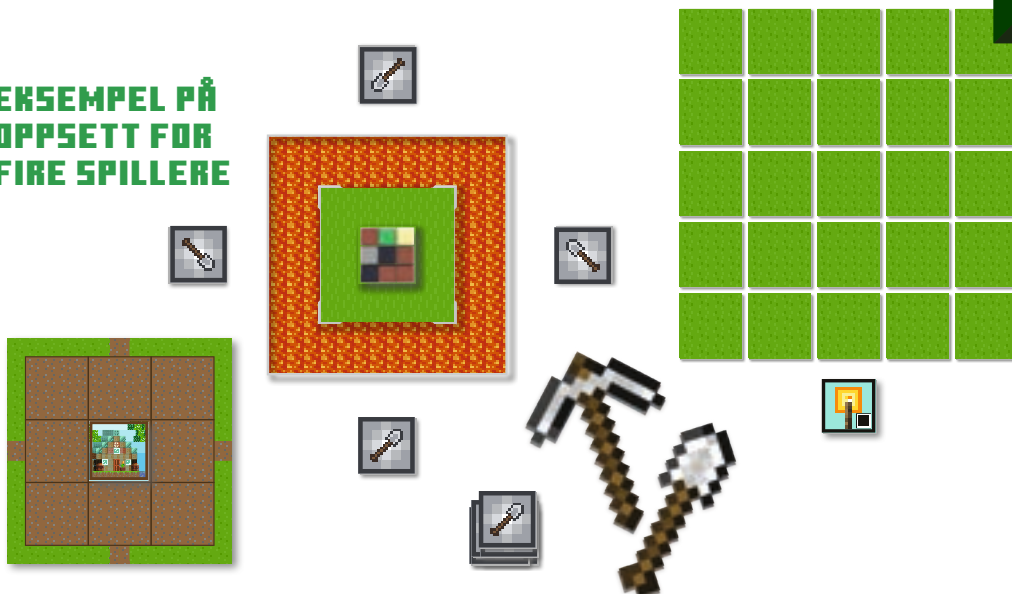
Har du spilt noen ganger før? Da kan du vise hva du kan, og spille med reglene som er beskrevet under «Flere nivåer og utfordringer»!



MÅLET MED SPILLET

*Sett opp gården din ved å fylle **alle de tomme feltene** på gårdsspillbrettet med dyrekort. Hvis du klarer å gjøre dette før alle **veiene til gården blir blokkert av monstre**, vinner du!*

EKSEMPEL PÅ OPPSETT FOR FIRE SPILLERE



SPILLETS NIVÅ 1



Den siste personen som har utvunnet en blokk i Minecraft starter. Hvis ingen har gjort det før, er det den yngste spilleren som begynner.

Når det er din tur, tar du **hakken** og **snur et kort**. Kortet viser enten et dyr eller et monster. De forklares nærmere senere i disse instruksjonene. Uansett må du forsøke å utvinne de nødvendige blokkene.

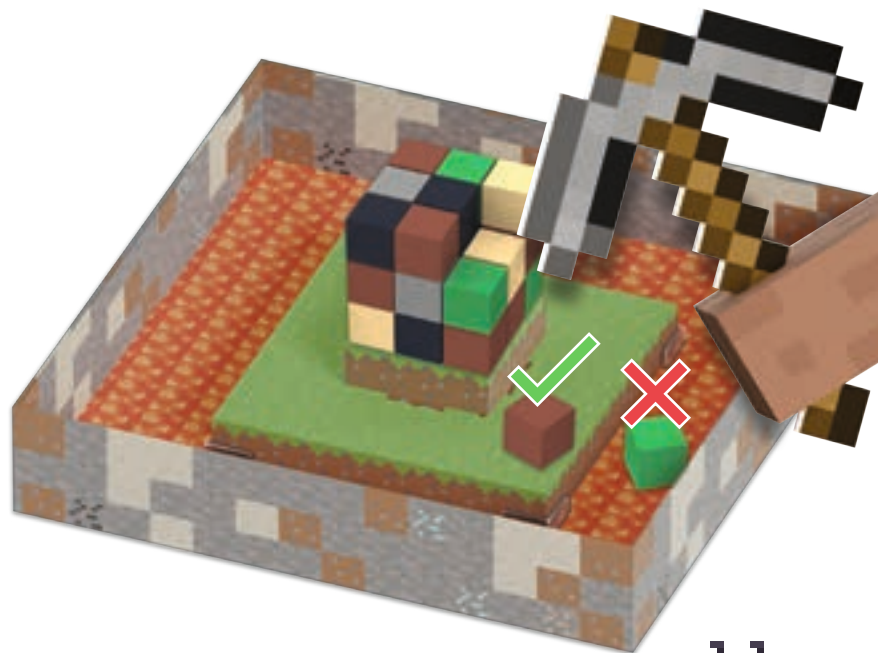
Bruk hakken til å **fjerne blokker fra den store kuben**. For å lykkes med å utvinne blokker må du bruke hakken til å flytte dem fra den store kuben til den nedre **gressplattformen**. Tenk over hvordan du ønsker å utvinne dem. Du kan for eksempel banke eller dytte blokker. Men husk å ha følgende to regler i bakhodet:

- Du kan bare berøre blokkene med hakken, **ikke med hendene**.
- Prøv å ikke la noen blokker falle ned i lavaen ! Alle blokker som faller ned i lavaen  blir fjernet fra spillet!

Fortsett å bruke hakken til enten...

- ... alle blokkene du trenger er på den nedre **gressplattformen** (det kan være bare én blokk);
- ... en eller flere blokker har falt ned i **lavaen** samtidig.

Disse to scenariene kan også inntreffe samtidig.



BLOKKER



Du trenger følgende blokker for å **bygge låve** til dyrene dine: tre (brunt), sand (beige) og stein (grått).



Du trenger svarte kullblokker for å **bygge en fakkel**.



Grønne smaragdblokker er **ville**. Du kan bruke dem som alle andre blokker når du bygger en låve eller fakkel.



Det er lettere å utvinne blokker når man er to personer! Vil du ha **hjelp** med å utvinne? Hvis du har en spadebrikke, kan du **få noen til å hjelpe deg med utvinning**.

- Hvis du har en diamantspade , kan du alltid be en annen person om å hjelpe deg med utvinning.
- Hvis du har en jernspade , må du kaste den og legge den tilbake i forsyningsbunken hvis du vil ha hjelp.

Du kan velge hvilken som helst annen spiller som skal hjelpe deg med utvinning. Den spilleren tar spaden. Dere kan nå **bruke begge verktøyene (hakken og spaden) til å utvinne blokker**. Diskuter hvordan dere ønsker å gå frem. Dere kan for eksempel

- holde blokkene i ro med det ene verktøyet mens den andre personen flytter blokkene med det andre verktøyet;
- bruke hakken til å skyve blokker oppå spaden, og deretter plassere blokkene på den nedre gressplattformen.



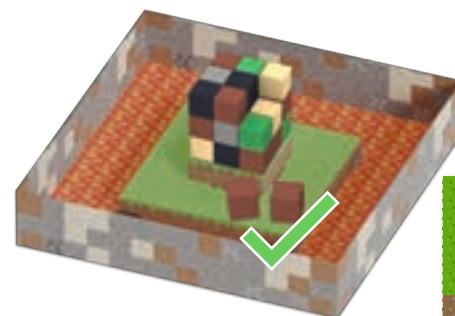
HVA SLAGS KORT HAR DU SNUDD?



Hvis du snudde et **dyrekort**:

Flott, du har funnet dyr til gården din! Kan du **bygge en låve** til dem?

Nederst til høyre på hvert kort kan du se **hvilke(n) blokk(er)** du trenger for å bygge låven. Prøv å **utvinne** de nødvendige blokkene **med hakken**!



- Klarte du å **utvinne** de nødvendige **blokkene**? Flott, da har du bygget en låve til dyrene dine! Plasser dyrekortet på et **tomt felt på gårdsspillbrettet**.
- Fikk du ikke blokkene fordi de falt ned i lavaen? Da kan du dessverre ikke bygge låven. Snu kortet igjen og ta en jernspade . Det er ingen begrensning på hvor mange jernspader du kan ha. (Hvis du har en diamantspade, er det ikke nødvendig å ta en jernspade ).

HAR DU FUNNET ET DYR SOM DU IKKE LENGER KAN BYGGE LÅVE TIL? Dette kan skje hvis det ikke er flere blokker tilgjengelig for denne låven. Ta dyrekortet ut av spillet og legg det til side. Ta deretter tilbake en blokk du velger fra eskelokket, og plasser den hvor som helst på den store kuben. Snu deretter en ny brikke.



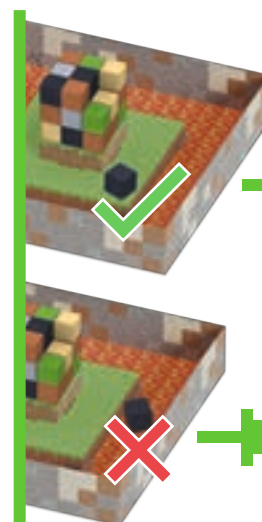
Hvis du har snudd et **monsterkort**:

Å nei, du har støtt på et monster! For å forhindre at det følger etter deg til gården, bruker du en kullblokk til å bygge en **fakkell**. Prøv å **utvinne** en svart kullblokk med **hakken**.



- Klarte du å **utvinne** en **kullblokk**? Flott, da har du ristet av deg monsteret. **Snu monsterkortet tilbake og plasser fakkelen på det**. Monsteret vil la deg være i fred til du snur dette kortet igjen. Så snart du snur et nytt monsterkort og lykkes med å bygge en fakkell, flytter du fakkelen til det nye monsterkortet. Husk hvor monstrene er gjemt!
- Kunne du ikke **utvinne** en **kullblokk**? Da kan du dessverre ikke bygge en fakkell. Monsteret **følger deg** tilbake til gården din! **Plasser kortet på en av stiene** på gårdsspillbrettet. Men vær forsiktig: Hvis **alle fire stiene** er blokkert av monstre, har du dessverre **tapt** spillet! Hvis du ikke har tapt spillet, kan du ta en jernspade . Det er ingen begrensning på hvor mange jernspader du kan ha. (Hvis du har en diamantspade, er det ikke nødvendig å ta en jernspade ).

Hvis du avdekker et monster og det ikke finnes **flere kull-/smaragdblokker**, må du plassere monsteret på en av **stiene** på gårdsspillbrettet, siden du ikke lenger kan bygge en fakkell.



SLUTT PÅ DIN TUR

Rydd opp blokkene på slutten av din tur. Du kan bruke hendene dine til dette.

- Hvis en eller flere blokker har falt ned i lavaen, legger du dem i eskelokket - de er ute av spillet.
- Fjern blokkene du trengte for å bygge fra den nedre gressplattformen. Legg dem i eskelokket - de er ute av spillet.
- Hvis andre blokker som du ikke trengte for å bygge, falt ned på den nedre gressplattformen, legger du dem tilbake hvor som helst på den store kuben. Blokker som faller ned i lavaen mens du rydder opp, kan fjernes fra lavaen og legges tilbake på den store kuben.

Gi deretter hakken til **spilleren til venstre for deg**. Nå er det deres tur.

FLERE NIVÅER OG UTFORDRINGER

Når du har fullført et nivå, kan du krysse av for det på venstre side! ☒



NIVÅ 2: ☐ Ikke plasser huset på gårdsspillbrettet. I dette nivået må du samle ni dyrekort (i stedet for åtte).



NIVÅ 3: ☐ Snu spillebrettet til biomesiden. Plasser huset på feltet i midten av spillebrettet. Du må samle åtte dyrekort som passer til biomenes nedenfor.



Samle dyrekortene som viser treblokker på feltene for engbiomet.

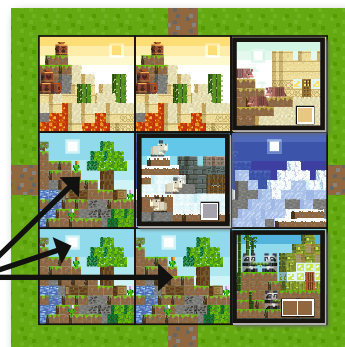


Samle dyrekort som viser sandblokker på feltene for ørkenbiomet.



Samle dyrekort som viser steinblokker på feltene for isbiomet.

Eksempel: Når du har utvunnet en trekloss til lamaene, plasserer du lamadyrekortet på et tomt felt i det tilsvarende engbiomet.



SPILLETS SLUTT

Spillet kan ende på to måter:

- Hvis dere bygger nok fjøs og samler nok dyrekort til å fylle alle feltene på bondegårdsbrettet, er spillet over, og dere vinner!
- Hvis monstre blokkerer alle stiene på spillebrettet, avsluttes spillet, og dere taper.

Så snart dere har vunnet minst én gang, kan dere prøve de andre nivåene og utfordringene i neste spill!



HAR DU FUNNET ET DYR SOM DU IKKE LENGER KAN BYGGE LÅVE TIL?

Det kan skje hvis biomet for dyrekortet allerede er opptatt. Ta dyrekortet ut av spillet og legg det til side. Ta deretter tilbake en valgfri blokk fra eskelokket og plasser den hvor som helst på den store kuben. Snu deretter en ny brikke.



 **NIVÅ 4:** Spill med biomesiden av spillebrettet, som i nivå 3, men uten huset.



 **NIVÅ 5:** Spill som i nivå 4, men legg til opptil tre ekstra utfordringer. Du kan kombinere disse etter eget ønske.



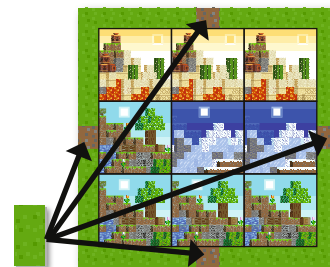
 **UTFORDRING 1:** Du kan bare bruke jernspadebrikker  (ingen diamantspadebrikker ). Gjør spillet enda vanskeligere ved å ikke dele ut noen jernspadebrikker når du setter opp spillet.



 **UTFORDRING 2:** Dekk til en til tre av stiene på spillebrettet med enger. Nå er det færre enn fire veier til gården, så det trenger ikke være så mange monstre som blokkerer veiene før du taper!



 **UTFORDRING 3:** Legg ut de 12 utfordringsbrikkene når du setter opp spillet. Snu dem med forsiden ned og bland dem. Trekk en utfordringsbrikke før hver tur og snu den. Utfordringen betyr en ekstra regel for din tur. Regelen gjelder alltid også for personen med spaden hvis du bruker en jernspadebrikke . Legg utfordringsbrikken på avleggsbunken på slutten av din tur. Så snart bunken med utfordringsbrikker er tom, blander du avleggsbunken og bruker brikkene på nytt.



Du har ikke lov til å bruke spade, og du må bare bruke hakken.



Dekk til det ene øyet med den andre hånden mens du graver.



Hold verktøyet med bare to pekefinger.



Hold verktøyet med kun tommel- og pekefingeren.



Hold verktøyet uten tommelen, slik at du bare kan bruke de fire andre fingrene.



Hold verktøyet i den svakeste hånden.



MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

JUNIOR

SISÄLTÖ



- A** 2 työkalua: hakku ja lapio.
- B** 27 lohkoa: 6 puuta (ruskea), 6 hiekkaa (beige), 4 kiveä (harmaa), 5 hiiltä (musta), 6 smaragdia (vihreä).
- C** Laatikonpohjan rakenne, jossa 2 lisäosaa, 2 alustaa ja 4 muovista kulmaa.
- D** 1 tukirakenne
- E** 1 maatila -pelilauta
- F** 25 korttia: 17 eläintä ja 8 hirviötä
- G** 16 lapiolaattaa: 12 rautalapiolaattaa ja 4 timanttilapiolaattaa.
- H** 1 soihtu
- I** 3 niittyä
- J** 1 talo
- K** 12 haastelaattaa

RAKENTAKAA MAATILA YHDESSÄ JA LUD IHANA KOTI KAIKILLE ELÄIMILLE!

Kerää taidolla kuutioita ja rakenna eläimillesi latoja. Varmista, ettei yksikään kuutio putoa laavaan! Törmäät myös kaikenlaisiin hirviöihin... Viimeistele rakentaminen, ennen kuin liian moni niistä pääsee maatilallesi!

ASETUKSET: TASO 1

Pyydä aikuinen auttamaan sinua pelin kokoamisessa. Ennen kuin pelaat peliä **ensimmäistä kertaa**, irrota varovasti kaikki pelin osat alustoista.

- 1** Kokoa peli **kokoonpano-ohjeiden** mukaisesti. Skannaa ohjeiden vasemmassa yläkulmassa oleva QR-koodi nähdäksesi kokoonpanovideon.



VINKKI: Sinun ei tarvitse purkaa alustoja, kun olet lopettanut pelaamisen. Irrota ne vain syvennyksistä ja työnnä ne laatikon pohjan toiselle puolelle. Kortit ja muu pelin sisältö mahtuvat sitten niiden viereen.

- 2** Sekoita 25 **korttia** ja aseta ne 5 x 5 ruudukkoon siten, että ruohopuolet ovat ylöspäin.
- 3** Ota **maatila -pelilauta** ja aseta se korttiruudukon viereen siten, että multapuoli on ylöspäin. Aseta talo keskellä olevaan tilaan.
- 4** Kukin pelaaja ottaa 1 **rautalapiolaatan** . Asettakaa loput rautalapiolaatat korttiruudukon viereen.

Hyvin nuorten Minecraft-fanien kannattaa ottaa timanttilapio  rautalapion sijasta.

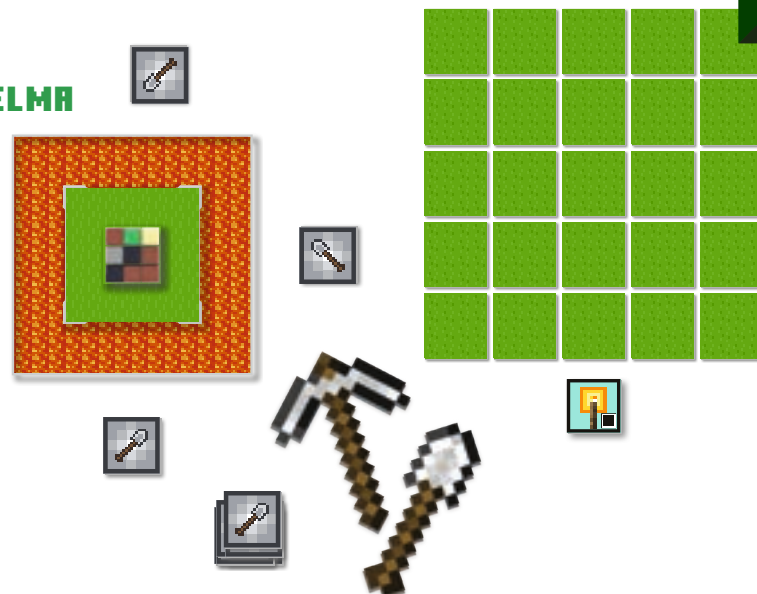
- 5** Aseta **soihtu** ja kaksi **työkalua** (hakku ja lapio) lähelle.
- 6** Et tarvitse loppuja pelimateriaaleja tätä tasoa varten (timanttilapiot, 3 **niittyä** ja 12 **haastelaattaa**).

Oletko pelannut jo muutaman kerran aiemmin? Osoita sitten taitosi ja pelaa kohdassa 'Muita tasoja ja haasteita' esitetyillä säännöillä!



Perustakaa maatilanne yhdessä täyttämällä kaikki maatala-
-pelilaudan tyhjät paikat
eläinkorteilla. Jos onnistutte tässä ennen kuin hirviöt tukkivat kaikki polut maatilallenne, voitatte kaikki yhdessä!

A 3x3 grid of brown textured squares. The central square (middle row, middle column) contains a small image of a house with a chimney, surrounded by trees and a fence. The other eight squares are empty brown textured squares.



Viimeinen Minecraftin lohkon louhinut henkilö aloittaa. Jos kukaan ei ole tehnyt sitä aiemmin, nuorin pelaaja aloittaa.

Kun on sinun vuorosi, ota **hakku** ja **käännä kortti**. Kortissa on joko eläin tai hirviö. Ne selitetään tarkemmin myöhemmin näissä ohjeissa. Kummassakin tapauksessa sinun on yritettävä louhia tarvittavat lohkot.

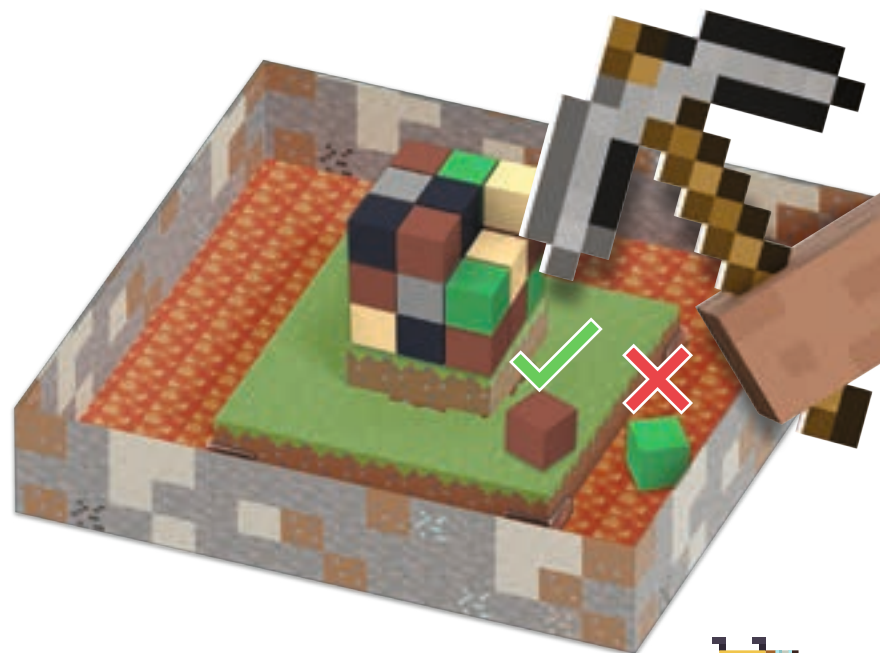
Käytä hakkua **poistamaan lohkoja suuresta kuutiosta**. Jotta voit louhia onnistuneesti lohkoja, sinun on siirrettävä ne hakulla suuresta kuutiosta alemmalle **ruohotasanteelle**. Mieti, miten haluat louhia ne. Voit esimerkiksi koputtaa tai työntää lohkoja. Muista kuitenkin pitää mielessä seuraavat kaksi sääntöä:

- Voit koskettaa lohkoja vain hakulla, **ei käsilläsi**.
- Yritä välttää lohkojen putoamista laavaan ! Kaikki laavaan  putoavat lohkot poistetaan pelistä!

Jatka hakun käyttöä, kunnes joko...

- ... kaikki tarvitsemasi lohkot ovat alemmalla **ruohotasanteella** (saattaa olla vain yksi kuutio);
- ... yksi tai useampi lohko on pudonnut **lavaan** samanaikaisesti.

Nämä kaksi skenaariota voivat tapahtua myös samanaikaisesti.



LOHKOT



Tarvitset seuraavia

lohkoja **rakentaaksesi** latoja eläimiäsi varten: puu (ruskea), hiekka (beige) ja kivi (harmaa).



Tarvitset mustia hiililohkoja

rakentaaksesi soihtun.



Vihreät smaragdipalikat ovat **villejä**. Voit siis käyttää niitä

minkä tahansa lohkon tavoin, kun rakennat latoa tai soihtua.



Louhiminen on helpompaa kahden pelaajan kanssa! Haluatko **apua** louhimisessa? Jos sinulla on lapiolaatta, voit **saada jonkun auttamaan sinua louhimisessa**.

- Jos sinulla on timanttilapiolaatta , voit aina pyytää toista pelaajaa auttamaan sinua louhimisessa.
- Jos sinulla on rautalapiolaatta , sinun on heitettävä se pois ja palautettava se tarvikkeeseen, jos haluat jonkun auttavan sinua.

Voit valita kenet tahansa muun pelaajan auttamaan sinua louhimisessa. Kyseinen pelaaja ottaa lapion. Voit nyt **käyttää molempia työkaluja (hakkua ja lapiota) lohcareiden louhimiseen**. Keskustelkaa yhdessä siitä, miten haluatte louhia. Voitte esimerkiksi:

- pitää lohkoja paikallaan toisella työkalulla, kun toinen pelaaja siirtää lohkoja toisella työkalulla.
- työntää lohkoja lapiolla ja asettaa ne sitten alemmalle ruohotasanteelle.



MILLAISEN KORTIN KÄÄNSIT?

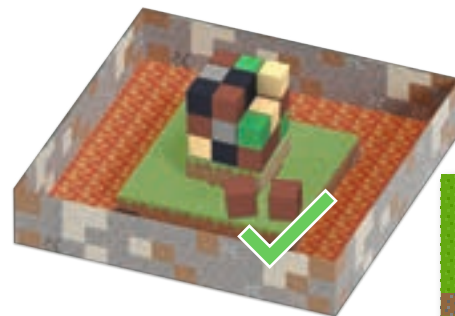


Jos käänsit **eläinkortin**:

Hienoa, olet löytänyt eläimiä maatilallesi! Voitko **rakentaa niille ladon**?

➔ Yritä **louhia** tarvittavat lohkot **hakalla**!

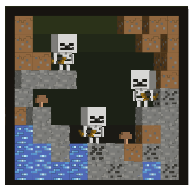
- Pystytkö **louhimaan** tarvittavat **lohkot**? Hienoa, sitten olet rakentanut ladon eläimiäsi varten! Aseta eläinkortti **tyhjään tilaan maatala -pelilaudalla**.



- Etkö pystynyt louhimaan lohkoja, koska ne putosivat laavaan? Sitten et valitettavasti voi rakentaa latoa. Käännä kortti uudelleen ja ota rautalapio . Rautalapioiden määrää ei ole rajoitettu. (Jos sinulla on timanttilapio, sinun ei tarvitse ottaa rautalapiota .)

OLETKO LÖYTÄNYT ELÄIMEN, JOLLE ET VOI ENÄÄ

RAKENTAA LATOA? Näin voi käydä, jos kyseistä latoa varten ei ole enää lohkoja saatavilla. Poista eläinkortti pelistä ja laita se syrjään. Ota sitten takaisin valitsemasi lohko laatikon kannesta ja aseta se mihin tahansa suuren kuution päälle. Käännä sitten toinen laatta.



Jos olet kääntänyt **hirviökortin**:

Voi ei, olet törmännyt hirviöön! Estääksesi sitä seuraamasta sinua maatilalle, käytä hiililohkoa rakentaaksesi **soihdun**. Yritä **louhia** musta hiililohkare **hakulla**.



- Pystytkö **louhimaan hiililohkon**? Hienoa, sitten olet karistanut hirviön. **Käännä hirviökortti ympäri** ja **aseta soihtu sen päälle**. Hirviö jättää sinut rauhaan, kunnes käännät kortin uudelleen. Heti kun käännät toisen hirviökortin ja onnistut rakentamaan soihdun, siirrä soihtu uudelle hirviökortille. Muistakaa siis yhdessä, missä hirviöt ovat piilossa!
- Etkö **pystynyt louhimaan hiililohkoa**? Sitten et valitettavasti voi rakentaa soihtua. Hirviö **seuraa sinua** takaisin maatilallesi! **Aseta kortti jollekin maatala -pelilaudan poluista**. Ole kuitenkin varovainen: Jos hirviöt tukkivat **kaikki neljä polkua**, olet valitettavasti **hävinnyt** pelin! Jos et ole hävinnyt peliä, ota rautalapio . Rautalapioiden määrää ei ole rajoitettu. (Jos sinulla on timanttilapio, sinun ei tarvitse ottaa rautalapiota .)



Jos paljastat hirviön ja siellä ei ole enää **hiili/smaragdi-lohkareita**, sinun on asetettava hirviö jollekin maatala -pelilaudan **polulle**, koska et voi enää rakentaa soihtua.



VUOROSI PÄÄTTYY

Raivaa lohkot pois vuorosi lopussa. Voit käyttää tähän käsiäsi.

- Jos yksi tai useampi lohko putosi laavaan, laita ne laatikon kanteen - ne ovat poissa pelistä.
- Poista rakentamiseen tarvitsemasi lohkot alemmalta ruohotasanteelta. Aseta ne laatikon kanteen - ne ovat poissa pelistä.
- Jos muita lohkoja, joita et tarvinnut rakentamiseen, putosi alemmalle ruohotasanteelle, palauta ne mihin tahansa kohtaan suurella kuutiolla. Lohkot, jotka putoavat laavaan raivauksen aikana, voidaan poistaa laavasta ja lisätä takaisin suureen kuutioon.

Ojenna sitten hakku **vasemmalla puolellasi olevalle pelaajalle**. Nyt on heidän vuoronsa.

MUITA TASOJA JA HAASTEITA

Kun olet suorittanut tason, voit merkitä sen suoritetuksi ruksaamalla ruudun vasemmalla puolella! 



 **TASO 2:** Älä aseta taloa maatala -pelilaudalle. Tässä tasossa sinun on kerättävä yhdeksän eläinkorttia (kahdeksan sijaan).



 **TASO 3:** Käännä pelilauta biomin puolelle. Aseta talo pelilaudan keskellä olevaan tilaan. Sinun on kerättävä kahdeksan eläinkorttia, jotka sopivat alla oleviin elinympäristöihin.



Kerää eläinkortit, joissa näkyy puulohkot niitty-ympäristön kohdalla.

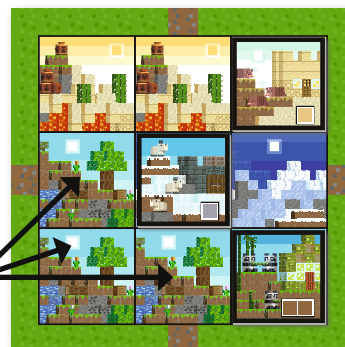


Kerää eläinkortit, joissa näkyy hiekkalohkot aavikkoympäristön kohdalla.



Kerää eläinkortit, joissa näkyy kivilohkot jääympäristön kohdalla.

Esimerkki: Kun olet onnistuneesti louhinut puulohkon laamoja varten, aseta laamaeläinkortti vastaavan niittyympäristön tyhjälle paikalle.



PELIN LOPPU

Peli voi päättyä kahdella tavalla:

- Jos rakennatte tarpeeksi latoja ja keräätte tarpeeksi eläinkortteja täyttääksenne kaikki maatala -pelilaudan paikat, peli päättyy ja voitatte kaikki yhdessä!
- Jos hirviöt tukkivat kaikki pelilaudan polut, peli päättyy ja te kaikki häviätte pelin yhdessä.

Kun olet voittanut ainakin kerran, voit kokeilla muita tasoja ja haasteita seuraavassa pelissä!



OLETKO LÖYTÄNYT ELÄIMEN, JOLLE ET VOI ENÄÄ RAKENTAA LATOA? Näin voi tapahtua, jos eläinkortin elinympäristö on jo täysin varattu. Poista eläinkortti pelistä ja laita se synjään. Ota sitten takaisin laatikon kannesta valitsemasi lohko ja aseta se mihin tahansa suuren kuution päälle. Käännä sitten toinen laatta.





TASO 4: Pelaa pelilaudan elinympäristöpuolella, kuten tasossa 3, mutta ilman taloa.



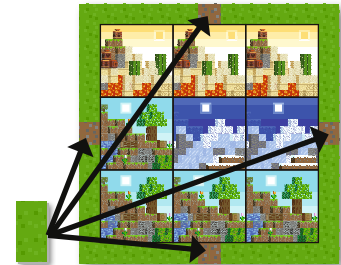
TASO 5: Pelaa kuten tasolla 4, mutta lisää enintään kolme lisähaastetta. Voit yhdistellä näitä haluamallasi tavalla.



HAASTE 1: Voit käyttää vain rautaisia lapiolaattoja (ei timanttilapioita). Tee pelistä entistään hankalampi, kun et jaa yhtään rautalapiolaattaa, kun kokoat pelin.



HAASTE 2: Peitä yhdestä kolmeen pelilaudan polkua niittytaatoilla. Maatilalle johtavia polkuja on nyt vähemmän kuin neljä, joten hirviöitä ei voi olla yhtä paljon tukkimassa polkuja ennen kuin häviät!



HAASTE 3: Aseta 12 haastelaattaa, kun kokoat pelin. Käännä ne kuvapuoli alaspäin ja sekoita ne. Nosta haastelaatta ennen jokaista vuoroa ja käännä se. Haaste tarkoittaa lisäsääntöä vuorollesi. Sääntö koskee aina myös pelaajaa, jolla on lappio, jos käytät rautalapiolaattaa . Aseta haastelaatta poisheitettävien kasaan vuorosi päätteeksi. Heti kun haastelaattakasa on tyhjä, sekoita poisheitettävien kasa ja käytä laatat uudelleen.



Et saa käyttää lapiota, vaan sinun on louhittava pelkällä hakulla.



Peitä toinen silmäsi toisella kädelläsi, kun louhit.



Pidä työkalusta kiinni vain kahdella etusormella.



Pidä työkalusta kiinni vain peukalolla ja etusormella.

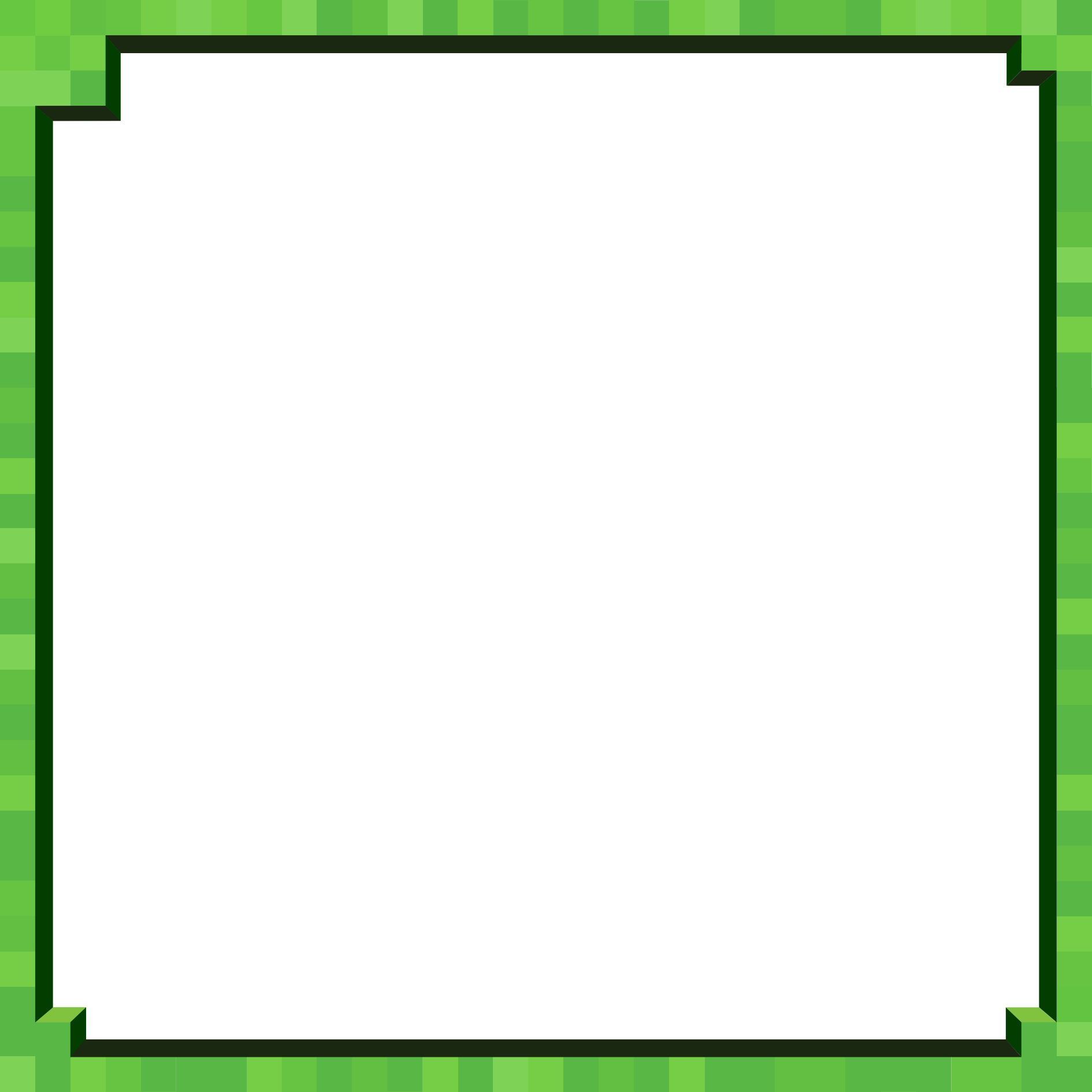


Pidä työkalusta kiinni ilman peukaloa, joten voit käyttää vain neljää muuta sormeasi.



Pidä työkalua heikommassa kädessäsi.







© 2025 Mojang AB. All Rights Reserved.
Minecraft, the Minecraft logo, the
Mojang Studios logo and the Creeper
logo are trademarks of the Microsoft
group of companies.

CREDITS

Game Design: Ulrich Blum
Cover illustration: Fiore GmbH
Back of box renders: Melesh Studio
Art Direction & Design: Alexandria Land
Technical Development: Ina Franz
Game Development: Stephanie Korupp

© 2025

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Ravensburger

242308