

# MINECRAFT

## BUILDERS & BIOMES



# MINECRAFT

## BUILDERS & BIOMES

### JUNIOR

## CONTENTS



- A** 2 Tools: pickaxe and shovel
- B** 27 Blocks: 6 wood (brown), 6 sand (beige), 4 stone (gray), 5 coal (black), 6 emerald (green)
- C** Structure in the box base with 2 inserts, 2 platforms, and 4 plastic corners
- D** 1 Support structure
- E** 1 Farm game board
- F** 25 Cards: 17 animals and 8 monsters
- G** 16 Shovel tiles: 12 iron shovel tiles and 4 diamond shovel tiles
- H** 1 Torch
- I** 3 Meadows
- J** 1 House
- K** 12 Challenge tiles

## BUILD A FARM TOGETHER AND CREATE A LOVELY HOME FOR ALL YOUR ANIMALS!

Skillfully collect blocks to build barns for your animals. Make sure that no blocks fall into the lava! You'll also cross paths with all kinds of monsters... Finish building before too many of them reach your farm!


## SETUP: LEVEL 1


Get an adult to help you set the game up. Before you play the game **for the first time**, carefully remove all of the game contents from the punchboards.

- 1** Set up the game as shown in the **assembly instructions**. Scan the QR code at the top left of the instructions to watch the assembly video.



**TIP:** You don't need to dismantle the platforms when you've finished playing. Simply remove them from the recess in the inserts and push them to one side of the box base. The cards and other game contents then fit next to them.

- 2** Shuffle the 25 **cards** and lay them out in a 5 x 5 grid with the grass backs facing up.
- 3** Take the **farm game board** and place it next to the card grid with the dirt side facing up. Place the house on the space at the center.
- 4** Each player takes 1 **iron shovel tile** . Place the remaining iron shovel tiles next to the card grid.

Very young Minecraft fans should take a diamond shovel tile  instead of an iron shovel tile.

- 5** Place the **torch** and the two **tools** (pickaxe and shovel) nearby.
- 6** You won't need the remaining playing materials for this level (diamond shovels, 3 **meadows**, and 12 **challenge tiles**).

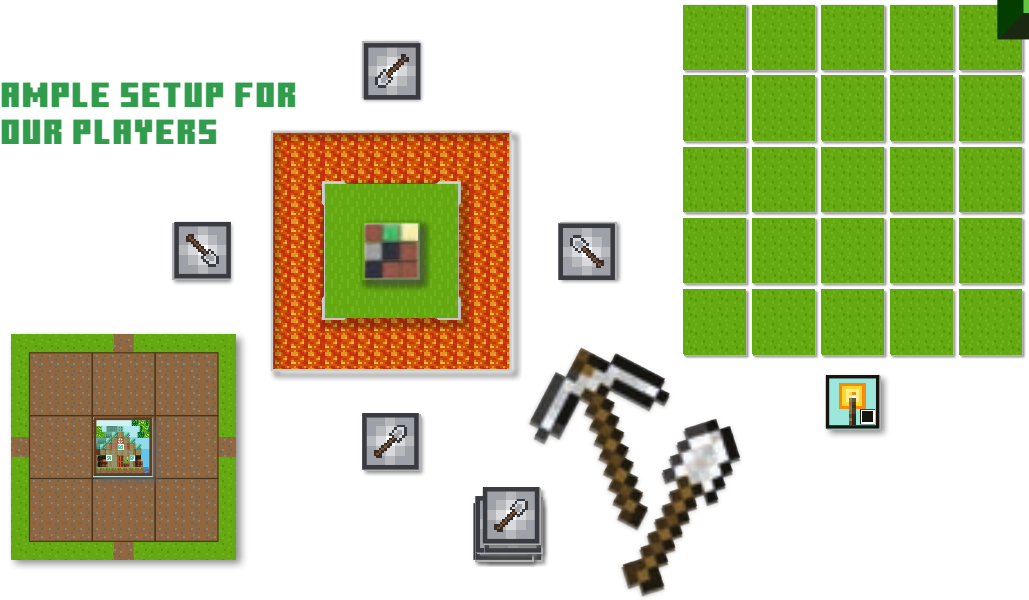
Played a few times before? Then demonstrate your skills and play with the rules detailed under 'Further levels and challenges'!



## OBJECT OF THE GAME

*Set up your farm together by filling **all of the empty spaces** on the farm game board with animal cards. If you manage to do this before all of the **paths to your farm are blocked by monsters**, then you all win together!*

## SAMPLE SETUP FOR FOUR PLAYERS



## GAMEPLAY—LEVEL 1





The last person to mine a block in Minecraft starts. If no one has ever done that before, then the youngest player goes first.

When it's your turn, take the **pickaxe** and **turn over a card**. The card features either an animal or a monster. They're explained in more detail later in these instructions. Either way, you must attempt to mine the required blocks.

Use the pickaxe to **remove blocks from the large cube**. To successfully mine blocks, you need to use the pickaxe to move them from the large cube to the lower **grass platform**. Think about how you wish to mine them.

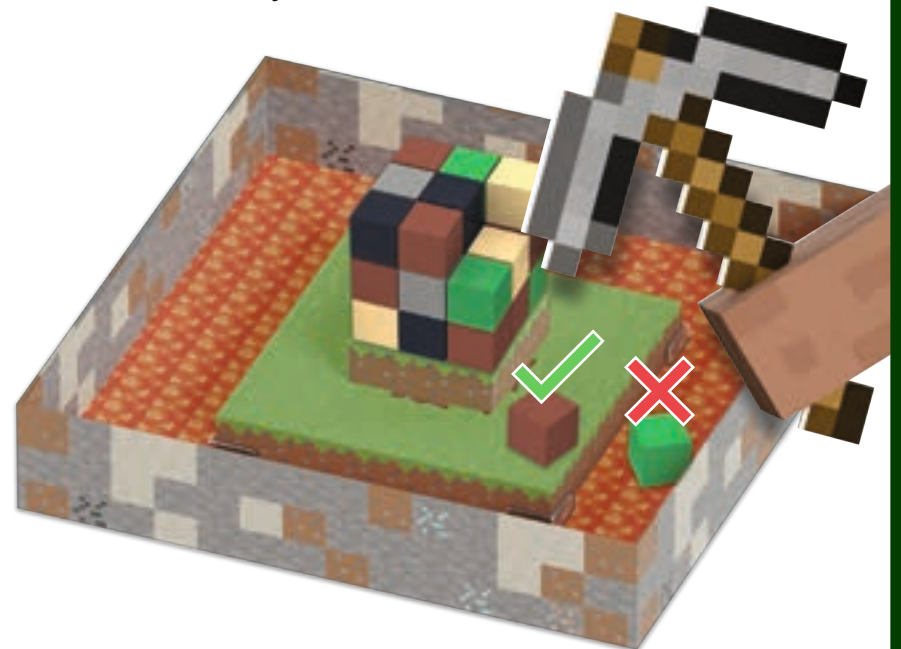
You can knock or push blocks, for example. Be sure to keep the following two rules in mind though:

- You can only touch the blocks with the pickaxe, **not with your hands**.
- Try not to let any blocks fall into the lava ! Any blocks that fall into the lava  are removed from the game!




Continue using the pickaxe until either...


- ... all of the blocks you need are on the lower **grass platform** (might be just one block);
- ... one or more blocks have fallen into the **lava** at the same time.


These two scenarios can also occur at the same time.



## BLOCKS



   You'll need the following blocks to **build barns** for your animals: wood (brown), sand (beige), and stone (gray).

 You'll need black coal blocks to **build a torch**.

 Green emerald blocks are **wild**. So you can use them as any block when building a barn or torch.



It's easier to mine with two people! Want **help** with the mining? If you have a shovel tile, you **can get someone to help you mine**.

- If you have a diamond shovel tile , you can always ask another person to help you mine.
- If you have an iron shovel tile , you must discard it and return it to the supply pile if you want someone to help you.

You can choose any other player to help you mine. That player takes the shovel. You can now **use both tools (the pickaxe and the shovel) to mine blocks**. Discuss together how you wish to mine. You can, for example:

- hold blocks still with one tool while the other person moves blocks with the other tool;
- use the pickaxe to push blocks onto the shovel, then place the blocks on the lower grass platform.



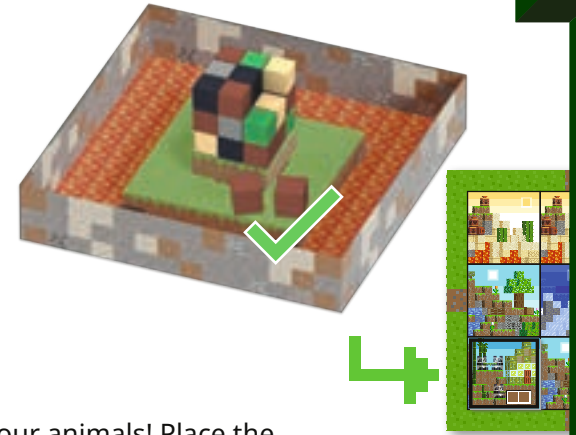
## WHAT KIND OF CARD DID YOU TURN OVER?





If you turned over an **animal card**:

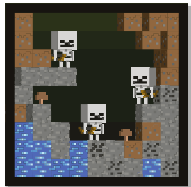
Great, you've found animals for your farm! Can you **build a barn** for them?

You can see **which block(s)** you need to build the barn at the bottom right of each card. Try to **mine** the required blocks **with the pickaxe!**



- Were you able to **mine** the required **blocks**? Great, then you've built a barn for your animals! Place the animal card on an **empty space on the farm game board**.
- Were you unable to mine the blocks because they fell into the lava? Then unfortunately, you can't build the barn. Turn the card over again and take an iron shovel . There is no limit to the number of iron shovels you may have. (If you have a diamond shovel , there is no need to take an iron shovel.)



**HAVE YOU UNCOVERED AN ANIMAL THAT YOU CAN NO LONGER BUILD A BARN FOR?** This can happen if no more blocks are available for this barn. Remove the animal card from the game and put it aside. Then take back a block of your choosing from the box lid and place it anywhere on the large cube. Then turn over another tile.

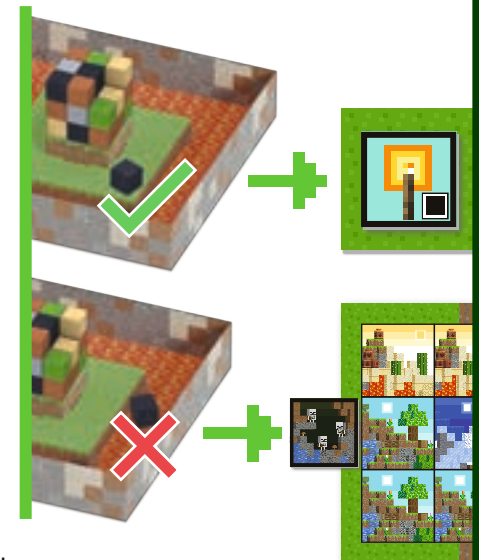


If you've turned over a **monster card**:

Oh no, you've run into a monster! To prevent it from following you to the farm, use a coal block to build a **torch**. Try to **mine** a black coal block with the **pickaxe**.



- Were you able to **mine** a **coal block**? Great, then you've shaken off the monster. **Turn the monster card back over** and **place the torch on it**. The monster will leave you alone until you turn this card over again. As soon as you turn over another monster card and successfully build a torch, move the torch to the new monster card. So remember together where the monsters are hidden!
- Were you **unable to mine** a **coal block**? Then unfortunately, you can't build a torch. The monster **follows you** back to your farm! **Place the card on one of the paths** on the farm game board. Careful though: If **all four paths** are blocked by monsters, you've unfortunately **lost** the game! If you have not lost the game, take an iron shovel . There is no limit to the number of iron shovels you may have. (If you have a diamond shovel , there is no need to take an iron shovel.)



If you uncover a monster and there are **no more coal/emerald blocks**, you must place the monster on one of the **paths** of the farm game board as you can no longer build a torch.



## END OF YOUR TURN

Clear the blocks up at the end of your turn. You can use your hands for this.

- If one or more blocks fell into the lava, place them in the box lid—they are out of the game.
- Remove the blocks you needed to build from the lower grass platform. Place them in the box lid—they are out of the game.
- If other blocks that you didn't need for building fell onto the lower grass platform, return them to anywhere on the large cube. Blocks that fall into the lava while you are clearing up can be removed from the lava and added back to the large cube.

Then pass the pickaxe to **the player to your left**. It's now their turn.

## END OF THE GAME

The game can end in two ways:

- If you build enough barns and collect enough animal cards to fill all of the spaces on the farm game board, the game ends and you all win together!
- If monsters ever block all of the paths on the game board, the game ends and you all lose the game together.

As soon as you've won at least once, you can try out the other levels and challenges in the next game!



## FURTHER LEVELS AND CHALLENGES

Once you've completed a level, you can tick it off on the left-hand side!



**LEVEL 2:** Don't place the house on the farm game board. In this level, you have to collect nine animal cards (instead of eight).



**LEVEL 3:** Turn the game board over to the biome side. Place the house on the space at the center of the game board. You have to collect eight animal cards that match the biomes below.



Collect the animal cards showing blocks of wood on the spaces for the meadow biome.

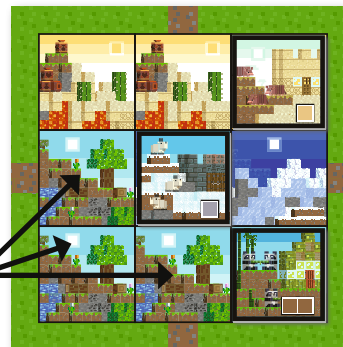


Collect animal cards showing blocks of sand on the spaces of the desert biome.



Collect animal cards showing blocks of stone on the spaces of the ice biome.

**Example:** Once you've successfully mined a block of wood for the llamas, place the llama animal card on an empty space in the corresponding meadow biome.



### HAVE YOU UNCOVERED AN ANIMAL THAT YOU CAN NO LONGER BUILD A BARN FOR?

This can happen if the biome for the animal card is already fully occupied. Remove the animal card from the game and put it aside. Then take back a block of your choosing from the box lid and place it anywhere on the large cube. Then turn over another tile.







**LEVEL 4:** Play with the biome side of the game board, like in Level 3, but without the house.



**LEVEL 5:** Play like in Level 4, but add up to three additional challenges. You can combine these as desired.




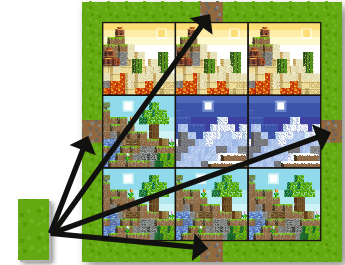
**CHALLENGE 1:** You can only use iron shovel tiles  (no diamond shovel tiles ). Make the game even trickier by not distributing any iron shovel tiles when you set up the game.



**CHALLENGE 2:** Cover from one to three of the paths on the game board with meadows. There are now fewer than four paths to the farm, so there can't be as many monsters blocking paths before you lose!



**CHALLENGE 3:** Lay out the 12 challenge tiles when you set up the game. Turn them face down and shuffle them. Draw a challenge tile before each turn and turn it over. The challenge means an additional rule for your turn. The rule always also applies to the person with the shovel if you're using an iron shovel tile . Place the challenge tile on the discard pile at the end of your turn. As soon as the challenge tile pile is empty, shuffle the discard pile and reuse the tiles.



*You're not allowed to use a shovel and have to mine with just the pickaxe.*



*Cover one of your eyes with your other hand as you mine.*



*Only hold the tool with your two index fingers.*



*Only hold the tool with your thumb and index finger.*



*Hold the tool without your thumb, so you can only use your four other fingers.*



*Hold the tool in your weaker hand.*



# MINECRAFT

## BUILDERS & BIOMES

### JUNIOR

## INHALT



- A** 2 Werkzeuge: Spitzhacke und Schaufel
- B** 27 Blöcke:  
6 Holz (Braun), 6 Sand (Beige),  
4 Stein (Grau), 5 Kohle (Schwarz),  
6 Smaragd (Grün)
- C** Aufbau im Schachtelboden: mit  
2 Einsätzen, 2 Plattformen und  
4 Plastik-Ecken
- D** 1 Aufbauhilfe
- E** 1 Bauernhof-Spielplan
- F** 25 Karten: 17 Tiere und  
8 Monster
- G** 16 Schaufel-Plättchen:  
12 Eisenschaufel-Plättchen und  
4 Diamantschaufel-Plättchen
- H** 1 Fackel
- I** 3 Wiesen
- J** 1 Haus
- K** 12 Herausforderungs-Plättchen

## BAUT GEMEINSAM EINEN BAUERNHOF UND GEBT DEN TIEREN EIN SCHÖNES ZUHAUSE!

Sammelt geschickt Blöcke, um für die Tiere Ställe zu bauen. Aber passt auf, dass keine Blöcke in die Lava fallen! Außerdem kommen euch Monster in die Quere ... Baut euren Bauernhof fertig, bevor zu viele Monster euren Hof erreichen!


## AUFBAU: LEVEL 1

Bittet eine erwachsene Person, euch beim Aufbau zu helfen. Löst **vor dem ersten Spiel** alle Inhalte vorsichtig aus den Stanzrahmen.

- 1** Baut das Spiel so auf, wie es auf der **Aufbauanleitung** abgebildet ist. Ihr könnt den QR-Code oben links auf der Aufbauanleitung scannen und euch das Video zum Aufbau anschauen.



**TIPP:** Die Plattformen müsst ihr nicht auseinanderbauen, wenn ihr mit dem Spielen fertig seid. Nehmt die Plattformen aus der Vertiefung der Einsätze und schiebt sie im Schachtelboden zur Seite. Die Karten und anderen Inhalte passen dann daneben.

- 2** Mischt die 25 **Karten** und legt sie mit der Gras-Rückseite nach oben als 5 x 5 Raster aus.
- 3** Nehmt den **Bauernhof-Spielplan** und legt ihn mit der Erde-Seite nach oben neben das Kartenraster. Legt das **Haus** auf das mittlere Feld des Bauernhof-Spielplans.
- 4** Nehmt euch jeweils 1 **Eisenschaufel-Plättchen** . Legt die übrigen Eisenschaufel-Plättchen neben das Kartenraster.

Die ganz jungen Minecraft-Fans unter euch nehmen sich statt dem Eisenschaufel-Plättchen ein **DIAMANTSCHAUFEL-PLÄTTCHEN** .

- 5** Legt die **Fackel** und die beiden **Werkzeuge** (Spitzhacke und Schaufel) bereit.
- 6** Das restliche Spielmaterial (übrige Diamantschaufeln, 3 **Wiesen** und die 12 **Herausforderungs-Plättchen**) werden für diese Partie nicht benötigt.

Habt ihr schon ein paar Mal gespielt? Dann beweist euer Können mit den Regeln unter "Weitere Level und Herausforderungen"!



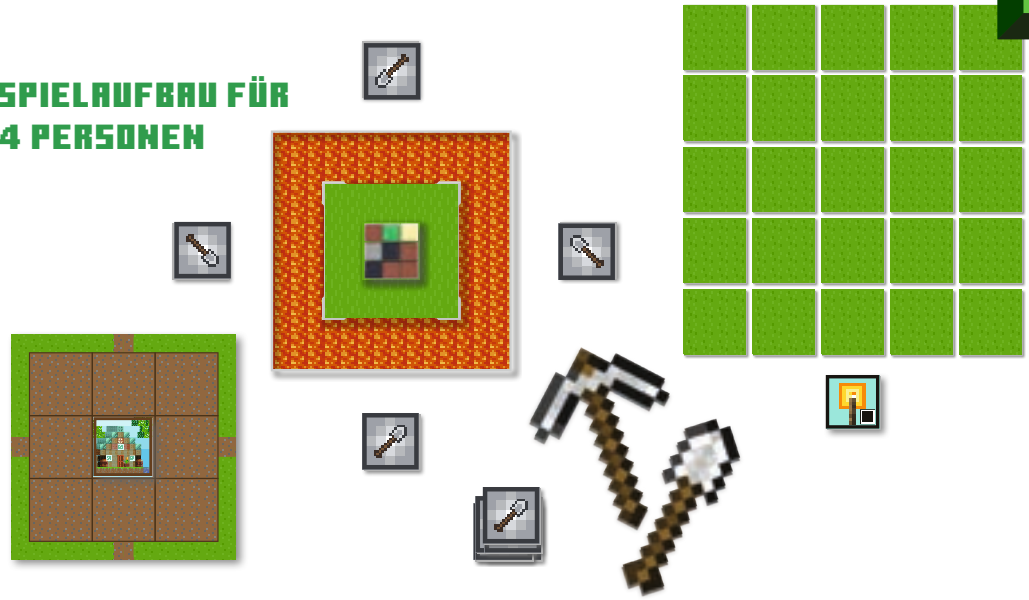


## ZIEL DES SPIELS

### **Baut euren Bauernhof**

*gemeinsam fertig, indem ihr **alle leeren Felder** des Bauernhof-Spielplans mit Tierkarten belegt. Schafft ihr das, bevor **alle Wege zu eurem Hof von Monstern blockiert** wurden, habt ihr gemeinsam gewonnen!*

## SPIELAUFBAU FÜR 4 PERSONEN





## SPIELABLAUF - LEVEL 1




Wer zuletzt in Minecraft einen Block abgebaut hat, beginnt. Das hat noch niemand gemacht? Dann beginnt die jüngste Person. Wenn du am Zug bist, nimmst du dir die **Spitzhacke**. Dann **deckst** du eine **Karte** auf. Auf den Karten kannst du entweder auf Tiere oder Monster treffen! Die Karten werden gleich noch genauer erklärt. In jedem Fall versuchst du, die benötigten Blöcke abzubauen.

Mit der Spitzhacke kannst du **Blöcke vom großen Würfel abbauen**. Um **Blöcke erfolgreich abzubauen**, musst du sie mit der Spitzhacke vom großen Würfel auf die untere **Gras-Plattform** bewegen. Überlege dir, wie du abbauen möchtest. Du kannst z.B. auf Blöcke klopfen oder sie schieben.

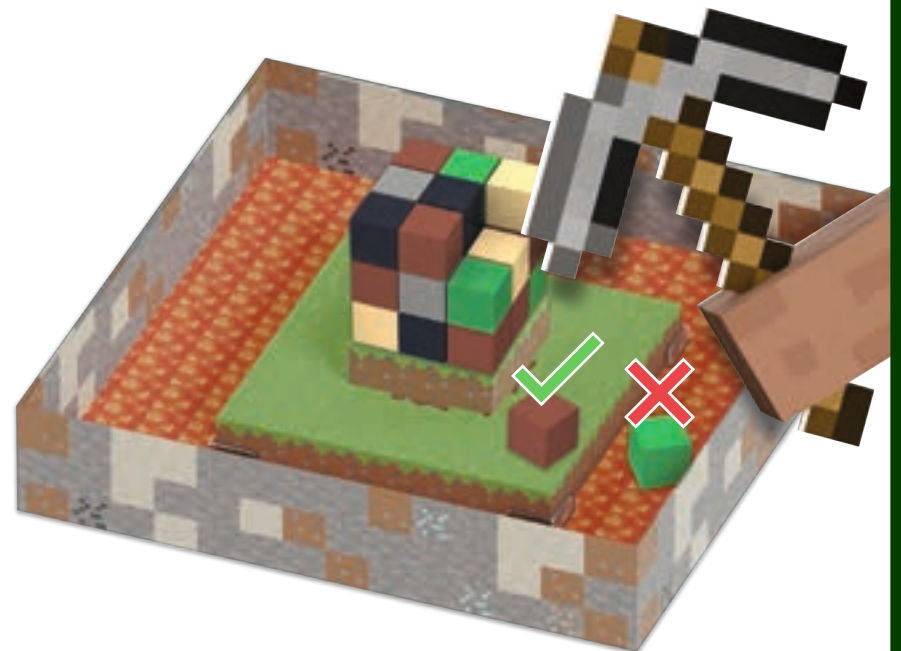
Beachte aber diese beiden Regeln:

- Du darfst die Blöcke nur mit der Spitzhacke berühren, nicht mit den Händen.
- Sei vorsichtig und pass auf, dass keine Blöcke in die Lava  fallen! Fallen Blöcke in die Lava , sind sie aus dem Spiel.

Du darfst die Spitzhacke benutzen, bis ...


- alle Blöcke, die du brauchst, auf der unteren Gras-Plattform liegen (das kann auch nur ein einzelner sein),
- ein Block oder mehrere Blöcke gleichzeitig in die Lava  gefallen sind.


Diese beiden Fälle können auch gleichzeitig eintreten.



## BLÖCKE



 Diese Blöcke brauchst du für den **Bau von Ställen** für Tiere: Holz (Braun), Sand (Beige) und Stein (Grau).

 Schwarze Kohleblöcke brauchst du für den **Bau einer Fackel**.

 Grüne Smaragdblöcke sind **Joker**. Du kannst sie also beim Bauen eines Stalls oder einer Fackel als beliebigen Block verwenden.



Zu zweit geht das Abbauen leichter! Möchtest du dir beim Abbauen **helfen** lassen? Wenn du ein Schaufel-Plättchen hast, könnt ihr **zu zweit abbauen**.

- Hast du ein **Diamantschaufel-Plättchen** , dann darfst du **immer** eine andere Person um Hilfe beim Abbauen bitten.
- Hast du ein **Eisenschaufel-Plättchen** , dann musst du dieses abgeben und zurück in den Vorrat legen, wenn dir jemand helfen soll.

Wer soll dir beim Abbauen helfen? Suche dir jemanden aus. Diese Person nimmt sich die **Schaufel**. Ihr dürft nun **mit beiden Werkzeugen (Spitzhacke und Schaufel) die Blöcke bewegen**. Überlegt euch gemeinsam, wie ihr abbauen möchtet. Ihr könnt z.B.:

- mit einem Werkzeug Blöcke festhalten, während die andere Person mit dem anderen Werkzeug Blöcke verschiebt,
- mit der Spitzhacke Blöcke auf die Schaufel schieben und die Blöcke dann auf der unteren Gras-Plattform ablegen.



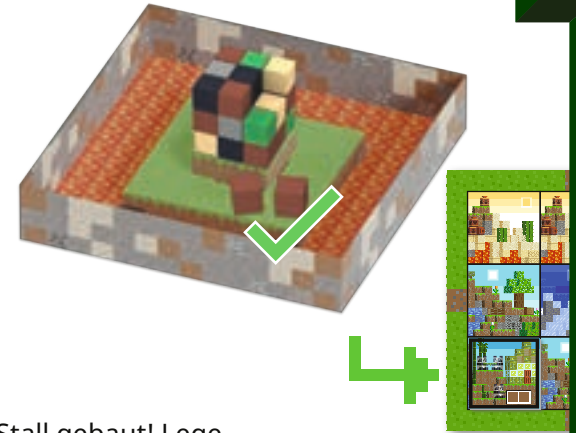
## WELCHE ART VON KARTE HAST DU AUFGEDECKT?





Du hast eine **Tierkarte** aufgedeckt:

Super, du hast Tiere für deinen Bauernhof gefunden! Kannst du für sie einen **Stall bauen**?

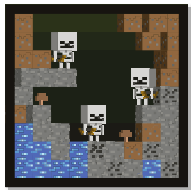
Unten rechts siehst du, **welchen Block oder welche Blöcke** du für den Bau des Stalls brauchst. Versuche, die benötigten Blöcke **mit der Spitzhacke abzubauen**!



- Konntest du die benötigten **Blöcke abbauen**? Super, du hast für die Tiere einen Stall gebaut! Lege die Tierkarte auf ein **freies Feld des Bauernhof-Spielplans**.
- Konntest du die benötigten **Blöcke nicht abbauen**, da sie in die Lava gefallen sind? Dann kannst du den Stall leider nicht bauen. **Drehe die Karte wieder um**. Falls du kein Diamantschaufel-Plättchen  hast, bekommst du nun zum Ausgleich ein **Eisenschaufel-Plättchen** . Du darfst beliebig viele Eisenschaufel-Plättchen haben.



### DU HAST EIN TIER AUFGEDECKT, FÜR DAS DU KEINEN STALL MEHR BAUEN KANNST?

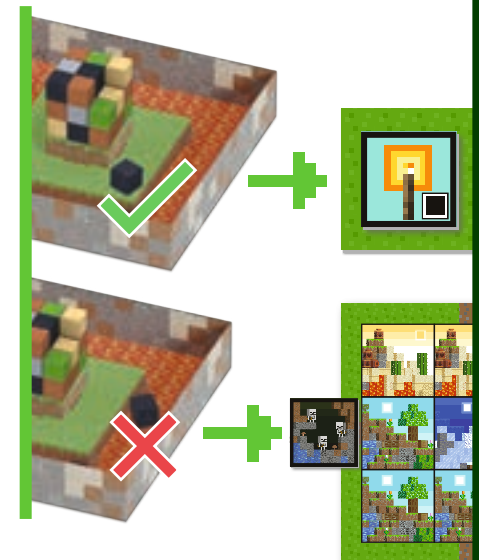
Das kann passieren, wenn es keine Blöcke mehr für diesen Stall gibt. Nimm die Tierkarte aus dem Spiel und lege sie beiseite. Nimm dir dann einen beliebigen Block aus dem Schachteldeckel zurück und lege ihn auf eine beliebige Stelle des großen Würfels. Decke dann ein weiteres Plättchen auf.



Du hast eine **Monsterkarte** aufgedeckt:

Oh nein, du bist einem Monster begegnet! Damit es dir nicht zum Bauernhof folgt, kannst du mit einem Kohleblock eine **Fackel** bauen. Versuche, einen schwarzen Kohleblock mit der **Spitzhacke abzubauen**.

- Konntest du einen **Kohleblock abbauen**? Super, du hast das Monster abgeschüttelt. **Drehe die Monsterkarte wieder um** und **lege die Fackel darauf**. Das Monster lässt euch so lange in Ruhe, bis ihr diese Karte wieder umdreht. Sobald ihr eine andere Monsterkarte aufdeckt und erfolgreich eine Fackel baut, versetzt ihr die Fackel auf die neue Monsterkarte. Merkt euch also gemeinsam gut, wo die Monster versteckt sind!
- Konntest du **keinen Kohleblock abbauen**? Dann kannst du leider keine Fackel bauen. Das Monster **folgt euch** zurück zu eurem Bauernhof! **Lege die Karte an einen der Wege** des Bauernhof-Spielplans an. Seid vorsichtig: wenn **alle 4 Wege** von Monstern blockiert sind, habt ihr leider **verloren**! Falls du kein Diamantschaufel-Plättchen  hast, bekommst du nun zum Ausgleich ein **Eisenschaufel-Plättchen** .



Deckst du ein Monster auf und es gibt **keine Kohle-/Smaragdblöcke mehr**, musst du das Monster an einen der **Wege** des Bauernhof-Plans legen, weil du keine Fackel mehr bauen kannst.



## ENDE DEINES ZUGS

Räume am Ende deines Zuges die Blöcke auf. Dafür darfst du deine Hände benutzen.

- Liegt ein Block oder mehrere Blöcke in der Lava, legst du diesen oder diese in den Schachteldeckel, sie sind aus dem Spiel.
- Nimm die Blöcke, die du zum Bauen gebraucht hast, von der unteren Gras-Plattform. Lege sie in den Schachteldeckel, sie sind aus dem Spiel.
- Sind andere Blöcke auf die untere Gras-Plattform gefallen, die du für das Bauen nicht gebraucht hast, legst du sie wieder auf einen beliebigen Platz auf den großen Würfel zurück. Blöcke, die dir beim Aufräumen in die Lava fallen, darfst du wieder aus der Lava herausnehmen und zurück auf den großen Würfel legen.

Gib dann die Spitzhacke an **die nächste Person** im Uhrzeigersinn. Diese ist nun am Zug.

## WEITERE LEVEL UND HERAUSFORDERUNGEN

Habt ihr ein Level geschafft, könnt ihr es auf der linken Seite abhaken!



**LEVEL 2** Legt das Haus nicht auf den Bauernhof-Plan. Ihr müsst in diesem Level 9 Tierkarten sammeln (statt 8).



**LEVEL 3** Dreht den Bauernhof-Plan auf die **Biome-Seite**. Legt das Haus auf das mittlere Feld des Bauernhof-Plans. Ihr müsst also 8 Tierkarten, die mit den Biomen darunter übereinstimmen, sammeln.



Auf den Feldern des **Wiesen-Biomes** sammelt ihr Tierkarten, die **Holzblöcke** zeigen.

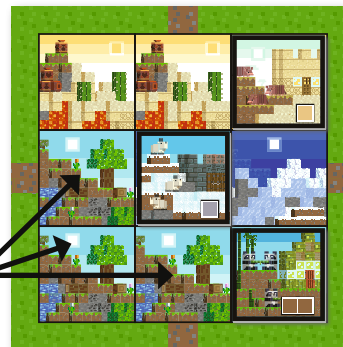


Auf den Feldern des **Wüsten-Biomes** sammelt ihr Tierkarten, die **Sandblöcke** zeigen.



Auf den Feldern des **Eis-Biomes** sammelt ihr Tierkarten, die **Steinblöcke** zeigen.

*Beispiel: Habt ihr erfolgreich einen Holzblock für die Lamas abgebaut, legt ihr die Lama-Tierkarte auf ein freies Feld des passenden Wiesen-Biomes.*



## ENDE DES SPIELS

Habt ihr genug Ställe gebaut und Tierkarten gesammelt und somit **alle Felder des Bauernhof-Plans gefüllt**, habt ihr sofort gemeinsam **gewonnen**.

Blockieren Monster **alle Wege des Bauernhof-Plans**, habt ihr sofort gemeinsam **verloren**.

Sobald ihr mindestens einmal gewonnen habt, könnt ihr euch in der nächsten Partie an die weiteren Level und Herausforderungen wagen!



**DU HAST EIN TIER AUFGEDECKT, FÜR DAS DU KEINEN STALL MEHR BAUEN KANNST?** Das kann passieren, wenn das Biom der Tierkarte schon vollständig belegt ist. Nimm die Tierkarte aus dem Spiel und lege sie beiseite. Nimm dir einen beliebigen Block aus dem Schachteldeckel zurück und lege ihn auf eine beliebige Stelle des großen Würfels. Decke dann ein weiteres Plättchen auf.







**LEVEL 4** Spielt wie in Level 3 mit der Biome-Seite des Bauernhof-Plans, allerdings ohne das Haus.



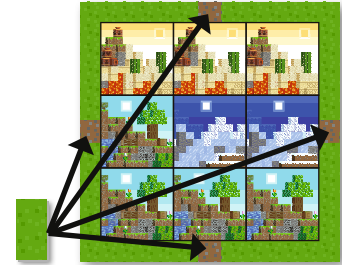
**LEVEL 5** Spielt wie in Level 4 und fügt bis zu 3 zusätzliche **Herausforderungen** hinzu. Ihr könnt diese beliebig miteinander kombinieren.




**HERAUSFORDERUNG 1:** Ihr dürft nur Eisenschaufel-Plättchen  verwenden (keine Diamantschaufel-Plättchen ). Noch schwerer wird es, wenn ihr beim Aufbau keine Eisenschaufel-Plättchen verteilt.



**HERAUSFORDERUNG 2:** Deckt 1-3 der Wege des Bauernhof-Spielplans mit den **Wiesen** ab. Es gibt also weniger als 4 Wege zum Bauernhof und es dürfen nicht mehr so viele Monster die Wege blockieren, bis ihr verliert!



**HERAUSFORDERUNG 3:** Legt beim Aufbau die **12 Herausforderungs-Plättchen** bereit. Mischt sie verdeckt. Vor jedem Zug ziehst du ein Herausforderungs-Plättchen und drehst es um. Die Herausforderung darauf bedeutet nun für deinen Zug eine zusätzliche Regel. Die Regel gilt immer auch für die Person mit der Schaufel, falls du ein Eisenschaufel-Plättchen  einsetzt. Lege das Herausforderungs-Plättchen am Ende deines Zuges auf einen Ablagestapel. Sobald der Stapel mit den Herausforderungs-Plättchen leer ist, mischt ihr den Ablagestapel.



*Du darfst keine Schaufel einsetzen, also musst du alleine mit der Spitzhacke abbauen.*



*Halte dir beim Abbauen mit deiner anderen Hand eins deiner Augen zu.*



*Halte das Werkzeug nur mit deinen beiden Zeigefingern.*



*Halte das Werkzeug nur mit deinem Daumen und Zeigefinger.*



*Halte das Werkzeug ohne deinen Daumen, du darfst also nur die anderen 4 Finger benutzen.*



*Halte das Werkzeug mit deiner schwächeren Hand.*



# MINECRAFT

## BUILDERS & BIOMES

### JUNIOR

## CONTENU



- A** 2 outils : 1 pioche et 1 pelle
- B** 27 blocs :  
6 Bois (marron), 6 Sable (beiges),  
4 Pierre (gris), 5 Charbon (noirs),  
6 Émeraude (verts)
- C** Montage dans le fond de  
boîte : 2 inserts, 2 plateformes  
et 4 coins en plastique
- D** 1 feuillet de montage
- E** 1 plateau de jeu Ferme
- F** 25 tuiles : 17 animaux et  
8 monstres
- G** 16 jetons Pelle :  
12 pelles en fer et  
4 pelles en diamant
- H** 1 torche
- I** 3 jetons Prairie
- J** 1 tuile Maison
- K** 12 jetons Défi

## CONSTRUISEZ UNE FERME TOUS ENSEMBLE ET OFFREZ UN BEL ABRI AUX ANIMAUX !

Pour cela, récupérez des blocs, mais attention de ne pas faire tomber ces blocs dans la lave ! En plus, des monstres se mettent en travers de votre chemin... ... Terminez votre ferme avant que trop de monstres n'envahissent la cour !

## MISE EN PLACE : NIVEAU 1


Demandez à un adulte de vous aider pour le montage.


**Avant votre première partie**, détachez soigneusement toutes les pièces des planches prédécoupées.

- 1** Assemblez les éléments en suivant les instructions du **feuillet de montage**. Vous pouvez également scanner le QR-code dans le coin supérieur gauche pour regarder la vidéo explicative.



**CONSEIL** : Il n'est pas nécessaire de démonter les plateformes lorsque vous avez fini de jouer. Sortez-les du calage et poussez-les dans un coin du fond de boîte. Les tuiles et les autres éléments peuvent alors être rangés à côté.

- 2** Mélangez les **25 tuiles** et formez un carré de 5 x 5, face Herbe visible.
- 3** Installez le **plateau Ferme** à côté des tuiles, face Terre visible. Placez la **maison** sur la case centrale du plateau Ferme.
- 4** Prenez chacun 1 **jeton Pelle en fer** . Gardez les autres à proximité du carré de tuiles.

Les plus jeunes fans de Minecraft parmi vous peuvent prendre une **PELLE EN DIAMANT** au lieu d'une pelle en fer .

- 5** Gardez la **torche** et les deux **outils** (pioche et pelle) à portée de main.
- 6** Le matériel restant (les pelles en diamant non utilisées, les 3 **jetons Prairie** et les 12 **jetons Défi**) ne serviront pas pour cette partie.

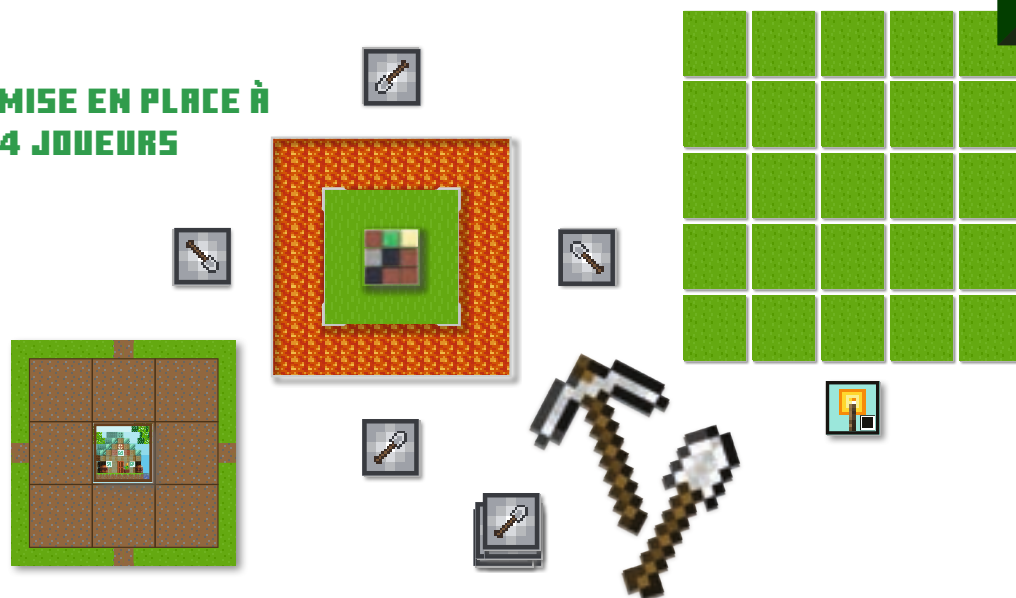
Si vous avez déjà joué, testez vos capacités en incorporant les règles du chapitre « Niveaux et défis supérieurs » !



## BUT DU JEU

Coopérez pour construire votre ferme **en occupant toutes les cases vides** du plateau Ferme avec des jetons Animal. Si vous y parvenez avant que **tous les chemins menant à votre ferme soient bloqués par des monstres**, vous gagnez tous ensemble !

## MISE EN PLACE À 4 JOUEURS





## DÉROULEMENT DE LA PARTIE - NIVEAU 1




Le dernier joueur\* à avoir extrait un bloc à Minecraft commence. Si personne n'a jamais joué, le plus jeune joueur entame la partie. À votre tour de jeu, prenez la **pioche**. **Retournez** une **tuile** du carré. Vous révélez ainsi soit un animal, soit un monstre ! Les tuiles sont expliquées en détail plus loin. Dans les deux cas, vous devez essayer d'extraire les blocs demandés.

La pioche permet d'**extraire des blocs du grand cube**. Pour **réussir à extraire des blocs**, vous devez les faire tomber du grand cube sur la **plateforme herbeuse** tout autour. À vous de réfléchir comment vous y prendre : vous pouvez, par exemple, taper dessus ou les pousser.

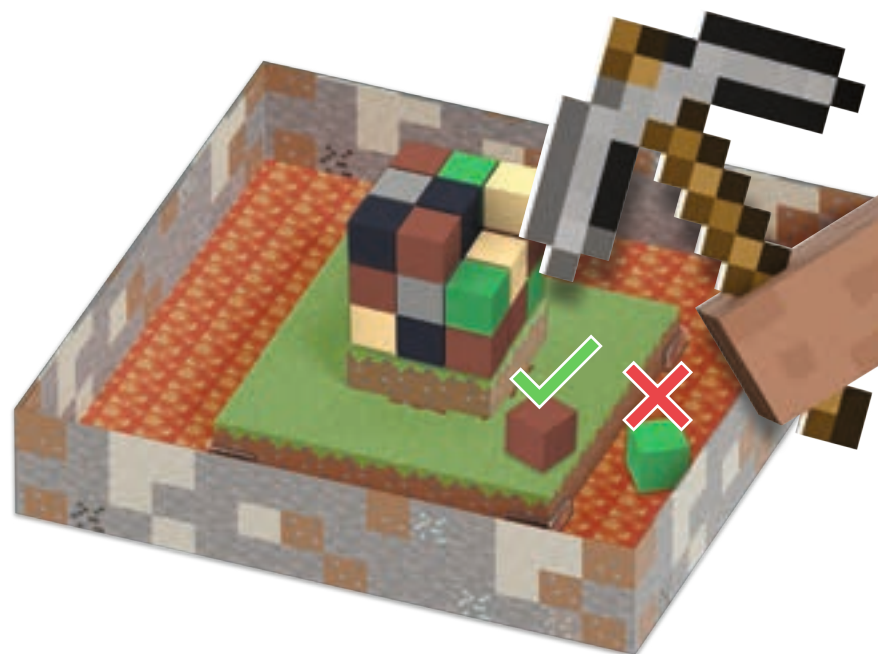
Vous devez cependant respecter deux règles :

- Vous ne pouvez toucher les blocs qu'avec la pioche, jamais avec les mains.
- Attention qu'aucun bloc ne tombe dans la lave  ! Les blocs tombés dans la lave  sont écartés du jeu.

Vous pouvez vous servir de la pioche jusqu'à ce que ...

- ... tous les blocs dont vous avez besoin soient tombés sur l'herbe (parfois, un seul suffit) ;
- ... un ou plusieurs bloc(s) à la fois tombe(nt) dans la lave .


Ces deux cas peuvent intervenir simultanément.





\* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.



## BLOCS



 Les blocs nécessaires pour **construire des abris** pour les animaux sont : Bois (marron), Sable (beiges) et Pierre (gris).

 Les blocs Charbon (noirs) permettent de **fabriquer une torche**.

 Les blocs Émeraude (verts) sont des **jokers** et remplacent n'importe quelle couleur de bloc pour construire un abri ou fabriquer une torche.



Il est plus facile d'extraire un bloc en s'y mettant à deux ! Si vous souhaitez **de l'aide** et que vous possédez un jeton Pelle, vous pouvez extraire un bloc **à deux**.

- Si vous possédez un **jeton Pelle en diamant** , vous pouvez demander l'aide d'un autre joueur **à chaque fois**.
- Si vous possédez un **jeton Pelle en fer** , vous devez le remettre dans la réserve pour pouvoir vous faire aider.

Vous pouvez choisir n'importe quel autre joueur pour vous aider. Ce dernier prend la **pelle**. Vous pouvez alors extraire des blocs **en vous servant des deux outils (pioche et pelle)**. Réfléchissez bien à la façon de procéder. Vous pouvez par exemple... :

- ... maintenir des blocs à l'aide d'un outil tandis que votre coéquipier pousse avec l'autre pour extraire des blocs ;
- ... pousser des blocs sur la pelle avec la pioche pour les déposer sur l'herbe.





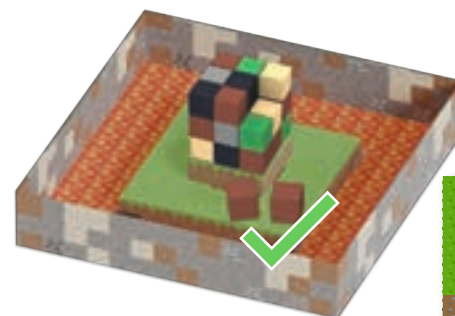
## QUEL TYPE DE TUILE A ÉTÉ RETOURNÉ ?





Vous avez retourné une **tuile Animal** :

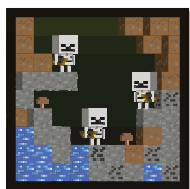
Super ! Vous avez trouvé un animal pour votre ferme ! Pouvez-vous lui construire un **abri** ?

Le coin inférieur droit de la tuile indique **le(s) bloc(s) nécessaire(s)** à sa construction. Essayez de les extraire à l'aide de la pioche !



- Si vous **réussissez**, bravo ! Vous avez construit un abri pour les animaux ! Placez la tuile Animal sur une case libre du plateau Ferme.
- Si vous **échouez** parce qu'ils sont tombés dans la lave, vous ne pouvez malheureusement pas construire l'abri. **Remettez la tuile face cachée**. Si vous ne possédez pas de jeton Pelle en diamant , vous récupérez une **pelle en fer**  en compensation. Vous pouvez en posséder autant que vous voulez.



**VOUS AVEZ RETOURNÉ UNE TUILE ANIMAL, MAIS VOUS NE POUVEZ PLUS CONSTRUIRE D'ABRI POUR LUI ?** Cela peut arriver quand il ne reste plus de bloc pour cet abri. Retirez la tuile Animal du jeu et mettez-la de côté. Reprenez à la place un bloc au choix dans le couvercle et placez-le où vous voulez sur le grand cube. Retournez ensuite une nouvelle tuile.

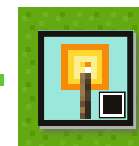


Vous avez retourné une **tuile Monstre** :

Oh, non ! Vous rencontrez un monstre ! Pour éviter qu'il ne vous suive jusqu'à la ferme, vous pouvez fabriquer une **torche** avec un bloc Charbon. Essayez d'extraire un bloc noir à l'aide de la **pioche**.



- Si vous réussissez à **extraire un bloc Charbon**, super ! Vous faites fuir le monstre. **Remettez sa tuile face cachée** et **placez la torche dessus**. Il vous laisse tranquille jusqu'à ce que vous retourniez de nouveau cette tuile. Dès que vous révélez un nouveau monstre et que vous réussissez à fabriquer une torche, déplacez-la sur la nouvelle tuile Monstre. Mémorisez bien où se cachent les monstres !
- Si vous **échouez à extraire un bloc Charbon**, vous ne pouvez malheureusement pas fabriquer de torche. Le monstre **vous suit** jusqu'à la ferme ! **Placez sa tuile sur l'un des chemins** qui y mènent. Attention : si **les 4 chemins** se retrouvent bloqués par des monstres, vous avez malheureusement **perdu** ! Si vous ne possédez pas de jeton Pelle en diamant , vous récupérez une **pelle en fer**  en compensation.



Si vous retournez un monstre et qu'il ne reste **plus de bloc de Charbon, ni d'Émeraude**, vous ne pouvez pas fabriquer de torche et devez placer ce monstre sur l'un des **chemins** menant à la ferme.



## FIN DU TOUR D'UN JOUEUR

À la fin de votre tour, retirez / remettez les blocs tombés. Vous pouvez utiliser vos mains pour cela :

- Si un ou plusieurs bloc(s) se trouve(nt) dans la lave, mettez-les de côté dans le couvercle de la boîte.
- Mettez également les blocs tombés sur l'herbe et utilisés pour la construction de l'abri de côté dans le couvercle de la boîte.
- Si d'autres blocs non nécessaires à la construction de l'abri sont tombés sur l'herbe, remettez-les où vous voulez sur le grand cube. Si vous faites tomber des blocs dans la lave à ce moment-là, vous avez le droit de les remettre sur le grand cube.

Passez ensuite la pioche à votre voisin de gauche. C'est maintenant à lui de jouer.

## FIN DE LA PARTIE

Si vous avez construit suffisamment d'abris et rassemblé assez d'animaux et que **toutes les cases du plateau Ferme sont occupées**, vous avez **gagné tous ensemble**.

Si des monstres bloquent **tous les chemins d'accès à la ferme**, vous avez **perdu**.

Dès que vous réussissez à gagner au moins une partie, vous pourrez vous attaquer au niveau supérieur et à d'autres défis lors de la prochaine !



## NIVEAUX ET DÉFIS SUPÉRIEURS

Si vous avez réussi à franchir un niveau, vous pouvez cocher la case dans la colonne de gauche.



**NIVEAU 2** Ne placez pas la maison sur le plateau Ferme. Vous devez rassembler 9 tuiles Animal (au lieu de 8).



**NIVEAU 3 RETOURNEZ LE PLATEAU SUR LA FACE BIOMES.** Placez la maison sur la case centrale du plateau Ferme. Vous devez rassembler 8 tuiles Animal en respectant les biomes indiqués sur les cases.



Sur les cases du **biome Prairie**, vous devez poser des tuiles Animal demandant des **blocs Bois**.



Sur les cases du **biome Désert**, vous devez poser des tuiles Animal demandant des **blocs Sable**.



Sur les cases du **biome Glace**, vous devez poser des tuiles Animal demandant des **blocs Pierre**.

*Exemple : Si vous avez réussi à extraire un bloc Bois pour les lamas, placez la tuile Lama sur une case Prairie libre correspondante.*



**VOUS AVEZ RETOURNÉ UNE TUILE ANIMAL POUR LEQUEL VOUS NE POUVEZ PLUS CONSTRUIRE D'ABRI**

⚠ Cela peut arriver lorsque le biome correspondant à cet animal est entièrement occupé. Retirez la tuile Animal du jeu. Reprenez un bloc au choix dans le couvercle et remplacez-le où vous voulez sur le grand cube. Puis retournez une nouvelle tuile Animal.







**NIVEAU 4** Les règles sont identiques au niveau 3, mais sans placer la maison.



**NIVEAU 5** Les règles sont identiques au niveau 4 en ajoutant jusqu'à 3 **défis** supplémentaires. Vous pouvez les combiner comme vous voulez :




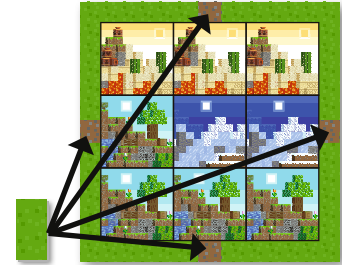
**DÉFI 1 :** Vous n'avez le droit d'utiliser que des pelles en fer  (pas en diamant ).  
Le niveau est encore plus dur si personne ne reçoit de pelle en fer lors de la mise en place.



**DÉFI 2 :** Recouvrez de 1 à 3 chemins menant à la ferme avec des tuiles Prairie. Il y a désormais moins de 4 chemins d'accès à la ferme et moins de monstres suffisent pour les bloquer et vous faire perdre !



**DÉFI 3 : LORS DE LA MISE EN PLACE :** mélangez les 12 jetons Défi face cachée. Avant chaque tour, retournez-en un. Il impose une nouvelle contrainte au joueur. Celle-ci s'applique également toujours au joueur qui a la pelle en main si vous utilisez un jeton Pelle en fer  pour extraire un bloc à deux. Défaussez le jeton Défi à la fin du tour. Si la pioche de jetons Défi est vide, remélangez la défausse.



*Vous ne pouvez pas utiliser la pelle ; vous ne pouvez vous servir que de la pioche pour extraire des blocs.*



*Cachez un œil avec votre autre main lors de l'extraction des blocs.*



*Ne tenez l'outil qu'entre vos deux index.*



*Ne tenez l'outil qu'entre le pouce et l'index.*



*Tenez l'outil sans l'aide du pouce ; vous ne pouvez utiliser que les quatre autres doigts.*



*Tenez l'outil de votre mauvaise main.*



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

# MINECRAFT

## BUILDERS & BIOMES

### JUNIOR

## INHOUD



- A** 2 gereedschappen: pikhouweel en schep
- B** 27 blokken: 6 hout (bruin), 6 zand (beige), 4 steen (grijs), 5 kool (zwart), 6 smaragd (groen)
- C** Opbouw in de bodem van de doos met 2 inzetstukken, 2 platforms en 4 kunststof hoeken
- D** 1 opbouwhelp
- E** 1 boerderijspelbord
- F** 25 kaarten: 17 dieren en 8 monsters
- G** 16 schepkaartjes: 12 ijzeren schepkaartjes en 4 diamanten schepkaartjes
- H** 1 fakkel
- I** 3 weiden
- J** 1 huis
- K** 12 uitdagingskaartjes

## BOUW SAMEN EEN BOERDERIJ EN GEEF DE DIEREN EEN FIJN THUIS!

Verzamel handig blokken om schuren voor je dieren te bouwen. Zorg dat er geen blokken in de lava vallen! Je komt ook allerlei monsters tegen... Maak de bouw af voordat te veel monsters je boerderij bereiken!


## OPSTELLING: LEVEL 1


Vraag een volwassene om je te helpen het spel op te zetten. Voordat je het spel **voor de eerste keer** speelt, verwijder je voorzichtig alle onderdelen uit het karton.

- 1** Bouw het spel op zoals aangegeven in de **handleiding**. Scan de QR-code linksboven in de handleiding om de montagevideo te bekijken.



**TIP:** Je hoeft de platforms niet te demonteren als je klaar bent met spelen. Haal ze gewoon uit de uitsparing in de inzetstukken en duw ze naar één kant van de doos. De kaarten en andere spelinhoud passen er dan naast.

- 2** Schud de 25 **kaarten** en leg ze in een raster van 5 x 5 met de graskant naar boven.
- 3** Pak het **boerderijspelbord** en leg het naast het speelveld met de aardekant naar boven. Zet het huis op het veld in het midden.
- 4** Elke speler\* neemt 1 **ijzeren schep kaartje** . Leg het overgebleven ijzeren schep kaartje naast het kaartraster.

Hele jonge Minecraft-fans kunnen het beste een diamanten schepkaartje nemen  in plaats van een ijzeren schepkaartje.

- 5** Plaats de **fakkel** en de twee **gereedschappen** (pikhouweel en schep) in de buurt.
- 6** Voor dit level heb je de overige speelmaterialen (diamanten scheppen, 3 **weilanden** en 12 **uitdagingskaartjes**) niet nodig.

Al een paar keer gespeeld? Laat dan zien wat je kunt en speel met de regels die worden beschreven onder 'Meer levels en uitdagingen!'

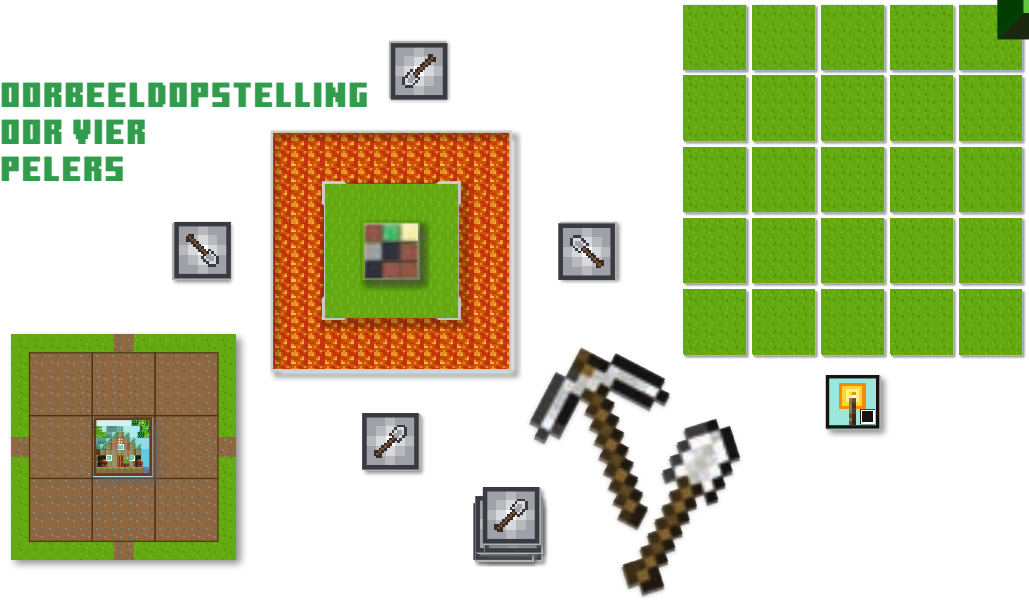
\*De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.



## DOEL VAN HET SPEL

**Bouw samen je boerderij op door op alle lege plekken op het boerderijspelbord dierenkaarten te leggen. Als dat je lukt voordat alle paden naar je boerderij zijn geblokkeerd door monsters, dan winnen jullie allemaal samen!**

## VOORBEELDOPSTELLING VOOR VIER SPELERS



## SPELVERLOOP - LEVEL 1



De laatste persoon die een blok heeft gedolven in Minecraft, mag beginnen. Heeft nog niemand dat gedaan? Dan mag de jongste speler beginnen.

Als je aan de beurt bent, pak je het **pikhouweel** en **draai je een kaart om**. Op de kaart staat een dier of een monster. Ze worden verderop in deze handleiding uitgebreider uitgelegd. Hoe dan ook, je moet proberen de benodigde blokken te delven.

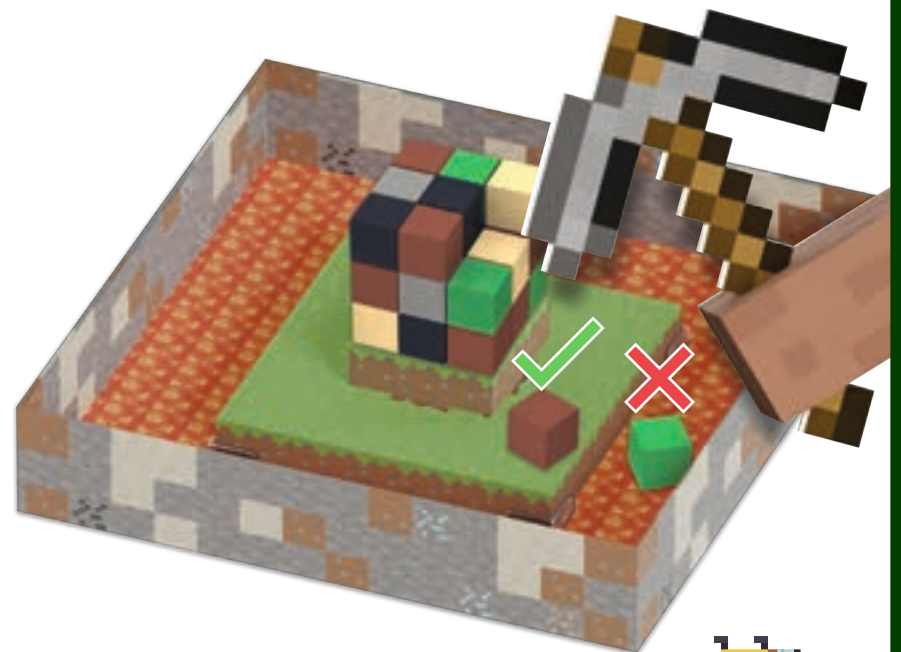
Gebruik het pikhouweel om **blokken uit de grote kubus te verwijderen**. Om blokken succesvol te kunnen delven, moet je het pikhouweel gebruiken om ze van de grote kubus naar het lagere **grasplatform** te verplaatsen. Bedenk hoe je ze wilt delven. Je kunt bijvoorbeeld op blokken kloppen of ze duwen. Houd wel de volgende twee regels in gedachten:

- Je mag de blokken alleen met het pikhouweel aanraken, **niet met je handen**.
- Probeer geen blokken in de lava  te laten vallen! Alle blokken die in de lava  vallen worden uit het spel verwijderd!

Blijf het pikhouweel gebruiken totdat...


- ... alle blokken die je nodig hebt op het onderste **grasplatform** liggen (het kan ook maar één blok zijn);
- ... één of meer blokken tegelijkertijd in de **lava** zijn gevallen.


Deze twee scenario's kunnen ook tegelijkertijd plaatsvinden.



## BLOKKEN



 Je hebt de volgende blokken nodig om **schuren** voor je dieren te bouwen: hout (bruin), zand (beige) en steen (grijs).

 Je hebt zwarte kolenblokken nodig om **een fakkel te bouwen**.

 Groene smaragdgroene blokken zijn **jokers**. Je kunt ze dus als elk blok gebruiken bij het bouwen van een schuur of fakkel.



Het is makkelijker om met twee personen te delven! Heb je **hulp** nodig met het delven? Als je een schepkaart hebt, kun je **iemand vragen om je te helpen delven**.

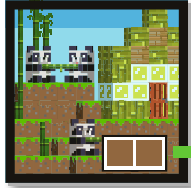
- Als je een diamanten schep  hebt kun je altijd iemand anders vragen je te helpen met delven.
- Als je een ijzeren schep  hebt, dan moet je dat afgeven en terugleggen in de voorraad als je wilt dat iemand je helpt.

Je kunt elke speler kiezen om je te helpen delven. Die speler pakt de schep. Je kunt nu **beide gereedschappen (het pikhouweel en de schep) gebruiken om blokken te delven**. Bespreek samen hoe je wilt delven. Je kunt bijvoorbeeld:

- blokken op de plaats houden met één gereedschap terwijl de andere speler blokken verplaatst met het andere gereedschap;
- Gebruik het pikhouweel om blokken op de schep te duwen en plaats de blokken vervolgens op het lagere grasplatform.



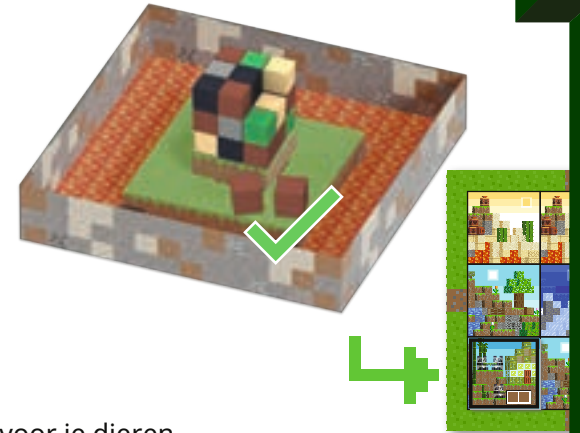
## WAT VOOR KAART HEB JE OMGEDRAAID?





Als je een **dierenkaart** hebt omgedraaid:

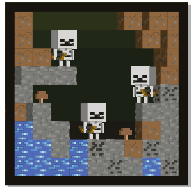
Geweldig, je hebt dieren voor je boerderij gevonden! Kun je een **schuur** voor ze bouwen?

➔ Rechtsonder op elke kaart zie je **welk(e) blok(ken)** je nodig hebt om de schuur te bouwen. Probeer de benodigde blokken **te delven met het pikhouweel!**



- Heb je de benodigde **blokken** kunnen **delven**? Geweldig, dan heb je een schuur voor je dieren gebouwd! Leg de dierenkaart op een **leeg veld op het boerderijspelbord**.
- Kon je de blokken niet delven omdat ze in de lava vielen? Dan kun je de schuur helaas niet bouwen. Draai de kaart weer om en neem een ijzeren schep . Er is geen limiet aan het aantal ijzeren scheppen dat je mag hebben. (Als je een diamanten schep  hebt, hoef je geen ijzeren schep te nemen.)



**HEB JE EEN DIER ONTDEKT WAARVOOR JE GEEN SCHUUR MEER KUNT BOUWEN?** Dit kan gebeuren als er geen blokken meer beschikbaar zijn voor deze schuur. Haal de dierenkaart uit het spel en leg hem opzij. Neem vervolgens een blok naar keuze uit het deksel van de doos en leg het ergens op de grote kubus. Draai dan nog een kaartje om.

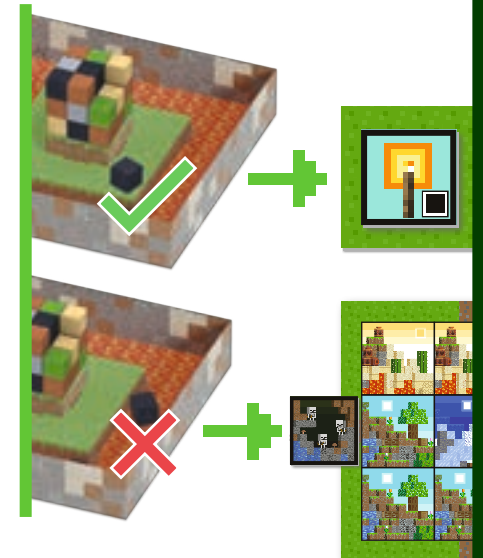


Als je een **monsterkaart** hebt omgedraaid:

Oh nee, je bent een monster tegengekomen! Om te voorkomen dat hij je naar de boerderij volgt, kun je een kolenblok gebruiken om een **fakkelt** te bouwen. Probeer een zwart kolenblok **te delven** met het **pikhouweel**.



- Heb je een **kolenblok** kunnen **delven**? Goed zo, dan heb je het monster afgeschud. **Draai de monsterkaart weer om en plaats de fakkelt erop**. Het monster zal je met rust laten tot je deze kaart opnieuw omdraait. Zodra je een andere monsterkaart omdraait en met succes een fakkelt bouwt, verplaats je de fakkelt naar de nieuwe monsterkaart. Onthoud dus samen waar de monsters verstopt zitten!
- Is het je **niet gelukt om een kolenblok te delven**? Dan kun je helaas geen fakkelt bouwen. Het monster **volgt je** terug naar je boerderij! **Leg de kaart op een van de paden** op het boerderijspelbord. Maar wees voorzichtig: als **alle vier de paden** geblokkeerd zijn door monsters, heb je het spel helaas **verloren**! Als je het spel niet verloren hebt, neem dan een ijzeren schep . Er is geen limiet aan het aantal ijzeren scheppen dat je mag hebben. (Als je een diamanten schep  hebt, hoef je geen ijzeren schep te nemen.)



Als je een monsterkaart hebt en er zijn **geen kolen/smaragd blokken meer**, dan moet je het monster op een van de **paden** van het boerderijspelbord plaatsen omdat je geen fakkelt meer kunt bouwen.



## EINDE VAN JE BEURT

Ruim de blokken op aan het einde van je beurt. Hiervoor mag je je handen gebruiken.

- Als één of meer blokken in de lava zijn gevallen, leg ze dan in het deksel van de doos. Ze zijn dan uit het spel.
- Haal de blokken die je hebt gebruikt voor het bouwen, van het onderste grasplatform. Leg ze in het deksel van de doos - ze zijn uit het spel.
- Als andere blokken die je niet nodig had om te bouwen op het onderste grasplatform zijn gevallen, leg ze dan terug op een willekeurige plek op de grote kubus. Blokken die tijdens het opruimen in de lava vallen, kun je uit de lava halen en weer toevoegen aan de grote kubus.

Geef dan het pikhouweel door aan **de speler links van je**. Nu is het zijn beurt.

## MEER LEVELS EN UITDAGINGEN

Zodra je een level hebt voltooid, kun je het aan de linkerkant afvinken!



**LEVEL 2:** Plaats het huis niet op het boerderijspelbord. In dit level moet je negen dierenkaarten verzamelen (in plaats van acht).



**LEVEL 3:** Draai het spelbord om naar de boom-zijde. Plaats het huis op het veld in het midden van het bord. Je moet acht dierenkaarten verzamelen die bij de onderstaande biomen passen.



Verzamel de dierenkaarten met blokken hout op de velden voor het weide-bioom.

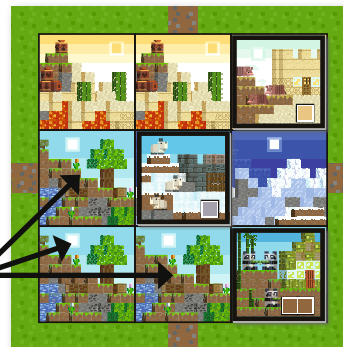


Verzamel dierenkaarten met blokken zand op de velden van het woestijnbiom.



Verzamel dierenkaarten met blokken steen op de velden van het ijsbiom.

**Voorbeeld:** Als je met succes een blok hout voor de lama's hebt gedolven, leg je de lama-dierenkaart op een leeg veld in het bijbehorende weidebiom.



### HEB JE EEN DIER ONTDEKT WAARVOOR JE GEEN SCHUUR MEER KUNT BOUWEN?

Dit kan gebeuren als het bioom voor de dierenkaart al volledig bezet is. Haal de dierenkaart uit het spel en leg hem opzij. Neem vervolgens een blok naar keuze uit het deksel van de doos en leg het ergens op de grote kubus. Draai dan nog een kaartje om.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op twee manieren eindigen:

- Als je genoeg schuren bouwt en genoeg dierenkaarten verzamelt om alle velden op het boerderijspelbord te vullen, is het spel afgelopen en hebben jullie samen gewonnen!
- Als monsters alle paden op het spelbord blokkeren, is het spel afgelopen en verliezen jullie samen het spel.

Zodra je minstens één keer hebt gewonnen, kun je de andere levels en uitdagingen in het volgende spel uitproberen!









**LEVEL 4:** Speel met de boom-zijde van het spelbord, zoals in level 3, maar zonder het huis.



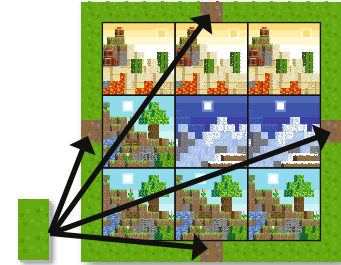
**LEVEL 5:** Speel zoals in level 4, maar voeg maximaal drie extra uitdagingen toe. Je kunt deze naar wens combineren.




**UITDAGING 1:** Je mag alleen ijzeren schepkaartjes gebruiken  geen diamanten schepkaartjes . Maak het spel nog lastiger door bij het opbouwen van het spel geen ijzeren schepkaartjes neer te leggen.



**UITDAGING 2:** Bedek één tot drie van de paden op het spelbord met weiden. Er zijn nu minder dan vier paden naar de boerderij, dus er kunnen niet zoveel monsters zijn die de paden blokkeren voordat je verliest!



**UITDAGING 3:** Leg de 12 uitdagingkaartjes neer wanneer je het spel opbouwt. Draai ze om en schud ze. Trek voor elke beurt een uitdagingkaartje en draai deze om. De uitdaging betekent dat er een extra regel geldt voor jouw beurt. De regel geldt altijd ook voor de speler met de schep als je een ijzeren schep kaartje gebruikt . Leg het uitdagingkaartje aan het einde van je beurt op de aflegstapel. Zodra de stapel met uitdagingkaartjes leeg is, schud je de aflegstapel en gebruik je de kaartjes opnieuw.



*Je mag geen schep gebruiken en moet alleen met het pikhouweel delven.*



*Bedek een van je ogen met je andere hand terwijl je delft.*



*Houd het gereedschap alleen vast met je twee wijsvingers.*



*Houd het gereedschap vast met alleen duim en wijsvinger.*



*Houd het gereedschap vast zonder je duim, zodat je alleen je andere vier vingers kunt gebruiken.*



*Houd het gereedschap in je zwakkere hand.*



# MINECRAFT

## BUILDERS & BIOMES

### JUNIOR

## CONTENUTO



- A** 2 attrezzi: piccone e pala
- B** 27 blocchi: 6 legno (marrone), 6 sabbia (beige), 4 pietra (grigio), 5 carbone (nero), 6 smeraldo (verde)
- C** Struttura nella base della scatola con 2 inserti, 2 piattaforme e 4 angoli in plastica
- D** 1 struttura di supporto
- E** 1 tabellone fattoria
- F** 25 carte: 17 animali e 8 mostri
- G** 16 tessere pala: 12 tessere pala di ferro e 4 tessere pala di diamante
- H** 1 torcia
- I** 3 prati
- J** 1 casa
- K** 12 tessere sfida

## COSTRUIRE INSIEME UNA FATTORIA E CREARE UNA BELLA CASA PER TUTTI I VOSTRI ANIMALI!

Raccogliete abilmente i blocchi per costruire le stalle per i vostri animali. Assicuratevi che nessun blocco cada nella lava! Potrete anche incontrare mostri di ogni tipo... Finite di costruire prima che troppi di loro raggiungano la vostra fattoria!

## PREPARAZIONE: LIVELLO 1


Chiedete a un adulto di aiutarvi a preparare il gioco.


Prima di giocare **per la prima volta**, rimuovete con cura tutti i contenuti del gioco dalle fustelle.



- 1** Preparate il gioco come indicato nelle **istruzioni di montaggio**. Scansionate il codice QR in alto a sinistra delle istruzioni per vedere un video tutorial.

**SUGGERIMENTO:** Non è necessario smontare le piattaforme una volta terminato il gioco. Basta estrarle dall'incavo degli inserti e spingerle verso un lato della base della scatola. Le carte e il resto dei contenuti del gioco possono essere collocati lì accanto.

- 2** Mescolate le 25 **carte** e disponetele in una griglia 5 x 5 con il dorso d'erba rivolto verso l'alto.
- 3** Prendete il **tabellone fattoria** e posizionate lo accanto alla griglia di carte con il lato di terreno rivolto verso l'alto. Posizionate la casa sullo spazio al centro.
- 4** Ogni giocatore\* prende 1 **tessera pala di ferro** . Posizionate le rimanenti tessere pala di ferro accanto alla griglia di carte.

I giovanissimi fan di Minecraft dovrebbero prendere una tessera pala di diamante  invece di una pala di ferro.

- 5** Posizionate la **torcia** e i due **attrezzi** (piccone e pala) nelle vicinanze.
- 6** Per questo livello non sono necessari i materiali di gioco (pale di diamante, 3 **prati** e 12 **tessere sfida**).

Avete già giocato qualche volta? Allora dimostrate le vostre abilità e giocate con le regole descritte in "Altri Livelli e Sfide"!

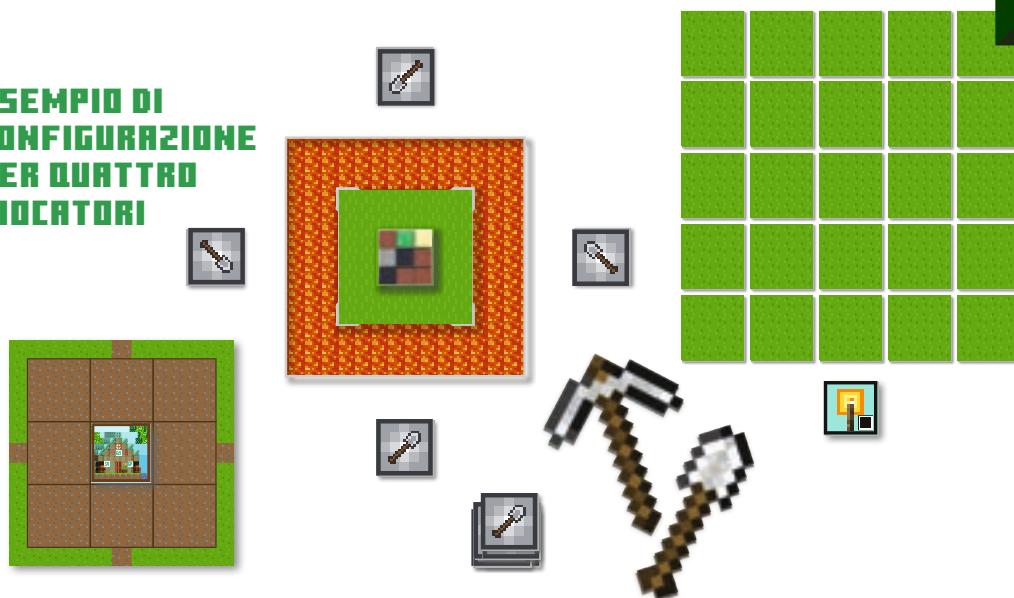
\*Al solo fine di una migliore leggibilità, si utilizza la forma linguistica del maschile generico, intesa come neutrale in tutti i casi.



## OBIETTIVO DEL GIOCO

*Allestite la vostra fattoria insieme riempiendo **tutti gli spazi vuoti** sul tabellone fattoria con le carte degli animali. Se riuscite a farlo prima che tutti i **sentieri per la vostra fattoria siano bloccati dai mostri**, vincerete tutti insieme!*

## ESEMPIO DI CONFIGURAZIONE PER QUATTRO GIOCATORI





## COME SI GIOCA - LIVELLO 1



L'ultima persona che ha estratto un blocco in Minecraft inizia. Se nessuno lo ha mai fatto prima, allora inizia il giocatore più giovane.

Quando è il vostro turno, prendete il **piccone** e **girate una carta**. Sulla carta è raffigurato un animale o un mostro. Sono spiegati in dettaglio più avanti in queste istruzioni. In ogni caso, dovrete provare a estrarre i blocchi richiesti.

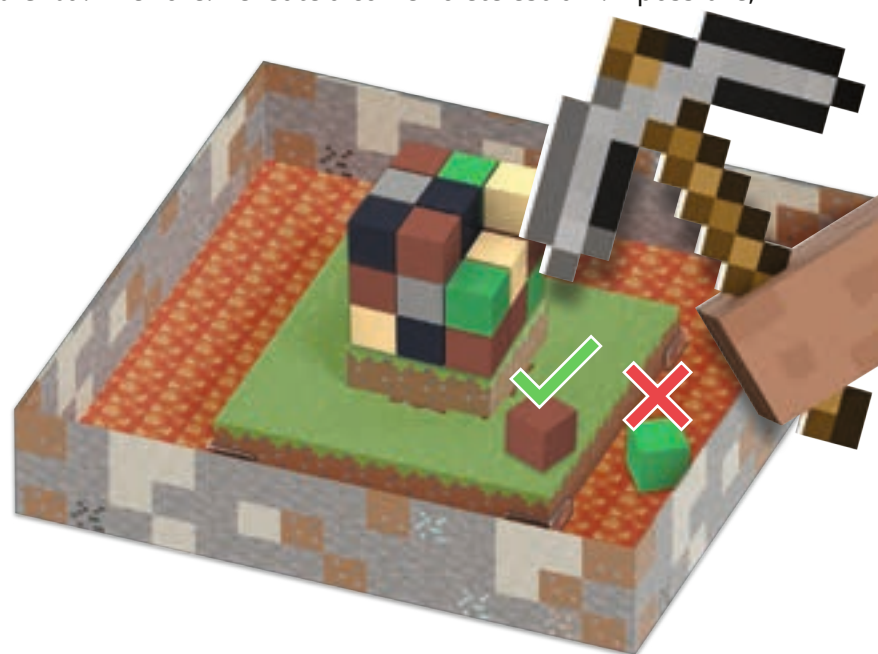
Utilizzate il piccone per **rimuovere i blocchi dal cubo grande**. Per estrarre con successo i blocchi, è necessario utilizzare il piccone per spostarli dal cubo grande alla **piattaforma d'erba** inferiore. Pensate a come volete estrarli. È possibile, ad esempio, battere o spingere i blocchi. Assicuratevi però di tenere a mente le due regole seguenti:

- Potete toccare i blocchi solo con il piccone, **non con le mani**.
- Cercate di non far cadere nessun blocco nella lava ! Tutti i blocchi che cadono nella lava  vengono rimossi dal gioco!


Continuate a usare il piccone finché...


- ... tutti i blocchi necessari si trovano sulla **piattaforma d'erba** inferiore (potrebbe anche essere un solo blocco);
- ... uno o più blocchi sono caduti contemporaneamente nella **lava**.


Questi due casi possono anche verificarsi contemporaneamente.



## I BLOCCHI



 Per **costruire le stalle** per i vostri animali vi serviranno i seguenti blocchi: legno (marrone), sabbia (beige) e pietra (grigio).

 Per **costruire una torcia** vi serviranno blocchi neri di carbone.

 I blocchi di smeraldo verde sono dei **jolly**. Quindi è possibile utilizzarli come qualsiasi blocco per la costruzione di una stalla o di una torcia.

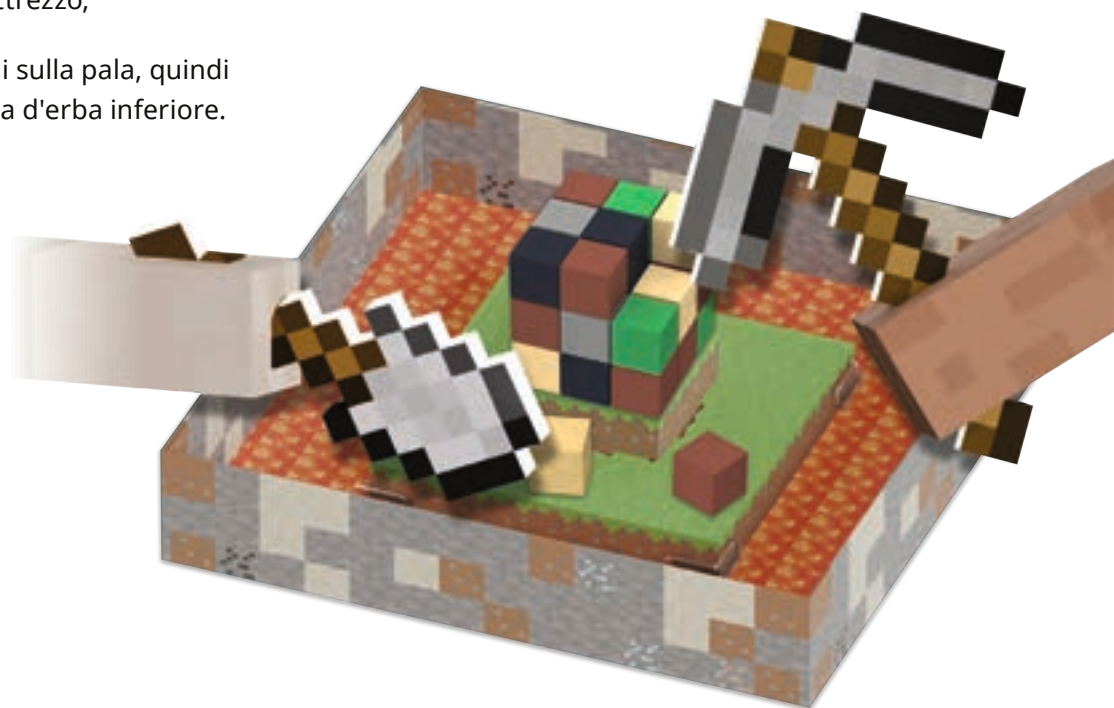


È più facile estrarre con due persone! Avete bisogno **di aiuto** con l'estrazione? Se avete una tessera pala, **potete chiedere a qualcuno di aiutarvi a estrarre**.

- Se avete una tessera pala di diamante , potete sempre chiedere aiuto a un'altra persona.
- Se hai una tessera pala di ferro , dovete scartarla e rimetterla nella riserva se volete che qualcuno vi aiuti.

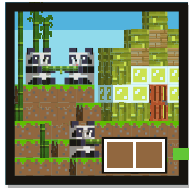
Potete scegliere qualsiasi altro giocatore per darvi una mano. Quel giocatore prende la pala. Ora potete **usare entrambi gli strumenti (piccone e pala) per estrarre i blocchi**. Discutete insieme su come intendete effettuare l'estrazione. È possibile, ad esempio:

- tenere fermi i blocchi con un attrezzo mentre l'altra persona sposta i blocchi con l'altro attrezzo;
- usare il piccone per spingere i blocchi sulla pala, quindi posizionare i blocchi sulla piattaforma d'erba inferiore.



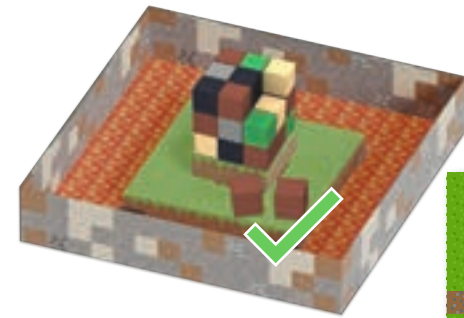
## CHE TIPO DI CARTA AVETE GIRATO?



Se avete trovato una **carta animale**:



Ottimo, avete trovato animali per la vostra fattoria! Riuscite a **costruire una stalla** per loro?

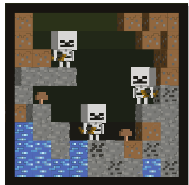
Potete vedere **quali blocchi** sono necessari per la stalla nell'angolo in basso a destra di ogni carta. Cercate di **estrarre** i blocchi richiesti **con il piccone**!



- Siete riusciti a **estrarre i blocchi** richiesti? Ottimo, allora siete riusciti a costruire la stalla per i vostri animali! Posizionate la carta animale su **uno spazio vuoto del tabellone fattoria**.
- Non siete riusciti ad estrarre i blocchi perché sono caduti nella lava? Allora sfortunatamente non potete costruire la stalla. Capovolgete di nuovo la carta e prendete una pala di ferro . Non c'è limite al numero di pale di ferro che potete avere. (Se avete una pala di diamante, non c'è bisogno di prendere una pala di ferro ).

### AVETE TROVATO UN ANIMALE PER IL QUALE NON POTETE PIÙ COSTRUIRE UNA STALLA?



Questo può accadere se non ci sono più blocchi disponibili per questo fienile. Rimuovete la carta animale dal gioco e mettetela da parte. Poi riprendete un blocco a vostra scelta dal coperchio della scatola e posizionate in un punto qualsiasi del cubo grande. Dopodiché, girate un'altra carta.

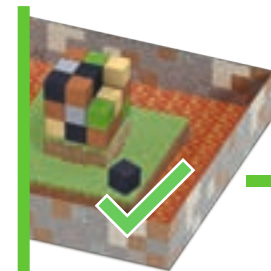


Se avete trovato una **carta mostro**:

Oh no, vi siete imbattuti in un mostro! Per evitare che vi segua fino alla fattoria, usate un blocco di carbone per costruire una **torcia**. Cercate di **estrarre** un blocco nero di carbone con il **piccone**.



- Siete riusciti a **estrarre un blocco di carbone**? Bene, allora vi siete liberati del mostro. **Capovolgete di nuovo la carta mostro e posizionate la torcia su di essa**. Il mostro vi lascerà in pace finché non rivelerete nuovamente questa carta. Non appena girate un'altra carta mostro e riuscite a costruire una torcia, spostate la torcia sulla nuova carta mostro. Quindi cercate di tenere a mente insieme dove si nascondono i mostri!
- **Non siete riusciti a estrarre un blocco di carbone**? Allora, purtroppo, non è possibile costruire una torcia. Il mostro **vi segue** fino alla vostra fattoria! **Posizionate la carta su uno dei sentieri** sul tabellone fattoria. Attenzione però: se **tutti e quattro i sentieri** sono bloccati da mostri, purtroppo la partita è **persa**! Se non avete perso la partita, prendete una pala di ferro . Non c'è limite al numero di pale di ferro che potete avere. (Se avete una pala di diamante, non c'è bisogno di prendere una pala di ferro ).



Se scoprite un mostro e **non ci sono più blocchi carbone/smeraldo**, dovete posizionare il mostro su uno dei **sentieri** del tabellone fattoria, perché non potete più costruire una torcia.



## FINE DEL TURNO

Eliminate i blocchi alla fine del vostro turno. Per farlo potete usare le mani.


- Se uno o più blocchi sono caduti nella lava, riponeteli nel coperchio della scatola: sono fuori dal gioco.
- Rimuovete i blocchi che avete usato per costruire dalla piattaforma d'erba inferiore. Riponeteli nel coperchio della scatola: sono fuori dal gioco.
- Se altri blocchi non necessari alla costruzione sono caduti sulla piattaforma d'erba inferiore, rimetteteli in un punto qualsiasi del cubo grande. I blocchi che cadono nella lava durante questo processo possono essere presi dalla lava e rimessi nel cubo grande.

Poi passate il piccone al **giocatore alla vostra sinistra**. Ora è il suo turno.


## ALTRI LIVELLI E SFIDE

Una volta completato un livello, è possibile spuntarlo sul lato sinistro! 



 **LIVELLO 2:** Non posizionate la casa sul tabellone della fattoria. In questo livello bisogna raccogliere nove carte animale (invece di otto).



 **LIVELLO 3:** Girate il tabellone sul lato dei biomi. Posizionate la casa sullo spazio al centro del tabellone. Dovete raccogliere otto carte animale che corrispondano ai biomi sottostanti.



Mettete le carte che mostrano i blocchi di legno sugli spazi con il bioma del prato.

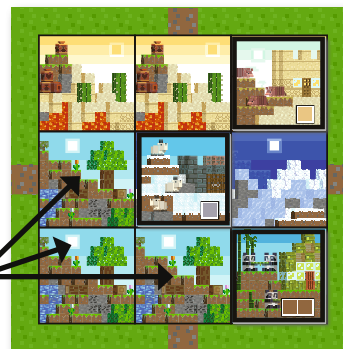


Mettete le carte che mostrano i blocchi di sabbia sugli spazi con il bioma del deserto.



Mettete le carte che mostrano i blocchi di pietra sugli spazi con il bioma del ghiaccio.

**Esempio:** Dopo aver estratto con successo un blocco di legno per i lama, posizionate la carta animale lama su uno spazio vuoto nel bioma prato corrispondente.



## FINE DEL GIOCO

Il gioco può terminare in due modi:

- Se costruite abbastanza stalle e raccogliete abbastanza carte animale da riempire tutti gli spazi sul tabellone fattoria, il gioco finisce e vincete tutti insieme!
- Se i mostri bloccano tutti i sentieri sul tabellone, il gioco termina e perdetevi tutti insieme.

Non appena avrete vinto almeno una volta, potrete provare gli altri livelli e sfide nella partita successiva!



### AVETE TROVATO UN ANIMALE PER IL QUALE NON POTETE PIÙ COSTRUIRE UNA STALLA?

Questo può accadere se il bioma della carta animale è già completamente occupato. Rimuovete la carta animale dal gioco e mettetela da parte. Poi riprendete un blocco a vostra scelta dal coperchio della scatola e posizionate in un punto qualsiasi del cubo grande. Dopodiché, girate un'altra carta.







**LIVELLO 4:** Giocate con il lato dei biomi del tabellone, come nel livello 3, ma senza la casa.



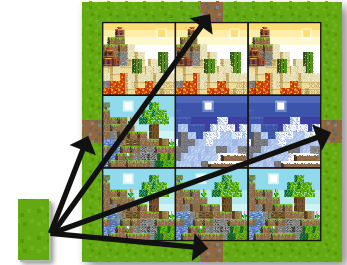
**LIVELLO 5:** Giocate come nel livello 4, ma aggiungete fino a tre sfide supplementari. È possibile combinarle a piacere.




**SFIDA 1:** Potete usare solo tessere pala di ferro ( non quelle pala di diamante ). Per rendere il gioco ancora più complicato, non distribuite le tessere pala di ferro durante la preparazione.



**SFIDA 2:** Coprite da uno a tre dei sentieri sul tabellone di gioco con dei prati. Ora ci sono meno di quattro sentieri per la fattoria, quindi basteranno meno mostri del solito per farvi perdere!



**SFIDA 3:** Disponete le 12 tessere sfida quando preparate il gioco. Giratele a faccia in giù e mescolatele. Prima di ogni turno, pescate una tessera sfida e giratela. La sfida comporta una regola aggiuntiva per il proprio turno. La regola vale sempre anche per la persona che utilizza la pala, se si utilizza una tessera pala di ferro . Alla fine del turno, mettete la tessera sfida nella pila degli scarti. Non appena la pila delle tessere sfida è vuota, rimescolate la pila degli scarti e riutilizzate le tessere.



*Non si può usare la pala e si deve estrarre solo con il piccone.*



*Coprite uno degli occhi con l'altra mano, mentre estraete.*



*Tenete l'attrezzo solo con i due indici.*



*Tenete l'attrezzo solo con pollice e indice.*



*Tenete l'attrezzo senza il pollice, usando solo le vostre altre quattro dita.*



*Tenete lo strumento con la vostra mano secondaria.*



# MINECRAFT

## BUILDERS & BIOMES

### JUNIOR

## CONTENIDO



- A** 2 herramientas: pico y pala
- B** 27 bloques: 6 de madera (marrón), 6 de arena (beis), 4 de piedra (gris), 5 de carbón (negro) y 6 de esmeralda (verde)
- C** Estructura en la base de la caja con 2 insertos, 2 plataformas y 4 esquinas de plástico
- D** 1 estructura de apoyo
- E** 1 tablero de juego de la granja
- F** 25 cartas: 17 animales y 8 monstruos
- G** 16 fichas de pala: 12 fichas de pala de hierro y 4 fichas de pala de diamante
- H** 1 antorcha
- I** 3 prados
- J** 1 casa
- K** 12 fichas de desafío

## ¡CONSTRUID UNA GRANJA JUNTOS Y CREAD UN HOGAR ACOGEDOR PARA TODOS LOS ANIMALES!

Usad vuestra destreza para extraer bloques y construid establos para los animales. ¡Intentad que no se os caiga ningún bloque a la lava! También os toparáis con todo tipo de monstruos... ¡Terminad de construir antes de que invadan la granja!


## PREPARACIÓN: NIVEL 1


Pedidle a un adulto que os ayude a preparar el juego. Antes de jugar **por primera vez**, separad todas las piezas de las láminas troqueladas.

- 1** Preparad el juego tal y como se muestra en las **instrucciones de montaje**. Escanead el código QR situado en la esquina superior izquierda de las instrucciones para ver un vídeo sobre cómo montarlo.



**CONSEJO:** No es necesario que desmontéis las plataformas al terminar de jugar. Simplemente, quitadlas del hueco de los insertos y ponedlas a un lado de la base de la caja. Las cartas y el resto de contenidos del juego van junto a ellas.

- 2** Barajad las 25 **cartas** y colocadlas en forma de cuadrícula de 5x5, con la hierba boca arriba.
- 3** Coged el **tablero de juego de la granja** y colocadlo al lado de la cuadrícula de cartas, con la tierra boca arriba. Colocad la casa en la casilla central.
- 4** Cada jugador\* coge 1 **ficha de pala de hierro** . Colocad el resto de fichas de pala de hierro junto a la cuadrícula de cartas.

Los fanáticos de Minecraft más jóvenes deberían coger la ficha de pala de diamante en vez de una de hierro. 

- 5** Colocad la **antorcha** y las dos **herramientas** (pico y pala) cerca.
- 6** No necesitaréis el resto de materiales de juego para este nivel (las palas de diamante, los 3 **prados** y las 12 **fichas de desafío**).

¿Ya habéis jugado varias veces antes? Entonces, ¡demostrad vuestras habilidades y jugad con las reglas indicadas en «Más niveles y desafíos»!

\*La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

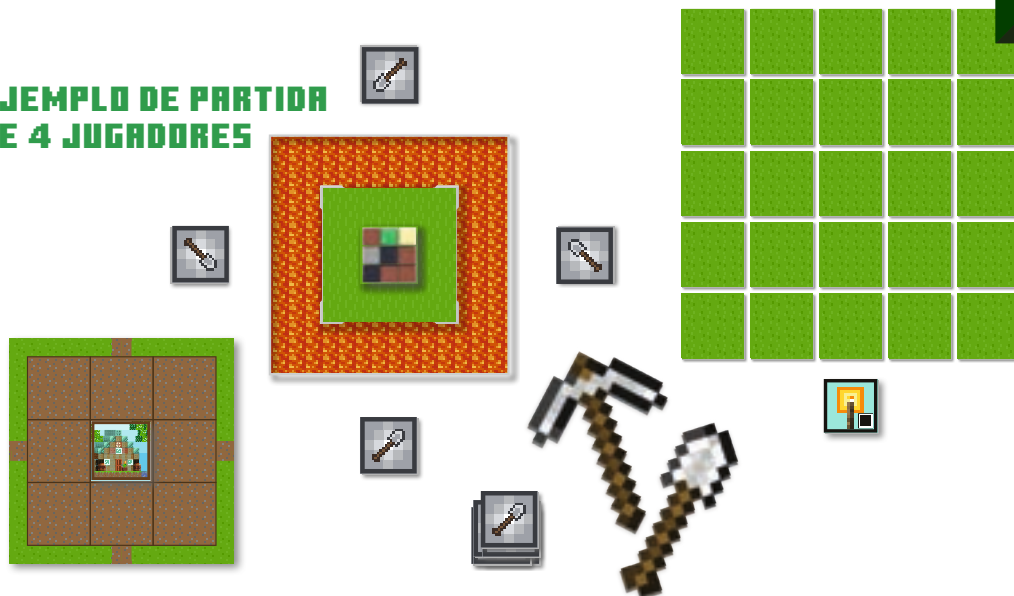




## OBJETIVO DEL JUEGO

*Construid una granja rellenando todas las casillas vacías del tablero de juego de la granja con cartas de animal. Si lo conseguís antes de que **los monstruos bloqueen todos los caminos de la granja**, ¡habréis ganado!*

## EJEMPLO DE PARTIDA DE 4 JUGADORES





## DESARROLLO DE LA PARTIDA: NIVEL 1



Empieza la última persona que haya picado un bloque en Minecraft. Si nadie lo ha hecho nunca, empieza el jugador más joven.

Cuando sea tu turno, coge el **pico** y **voltea una carta**. La carta tendrá un animal o un monstruo. Encontrarás una explicación más detallada de ellas más adelante en estas instrucciones. Sea cual sea, debes intentar extraer los bloques necesarios.

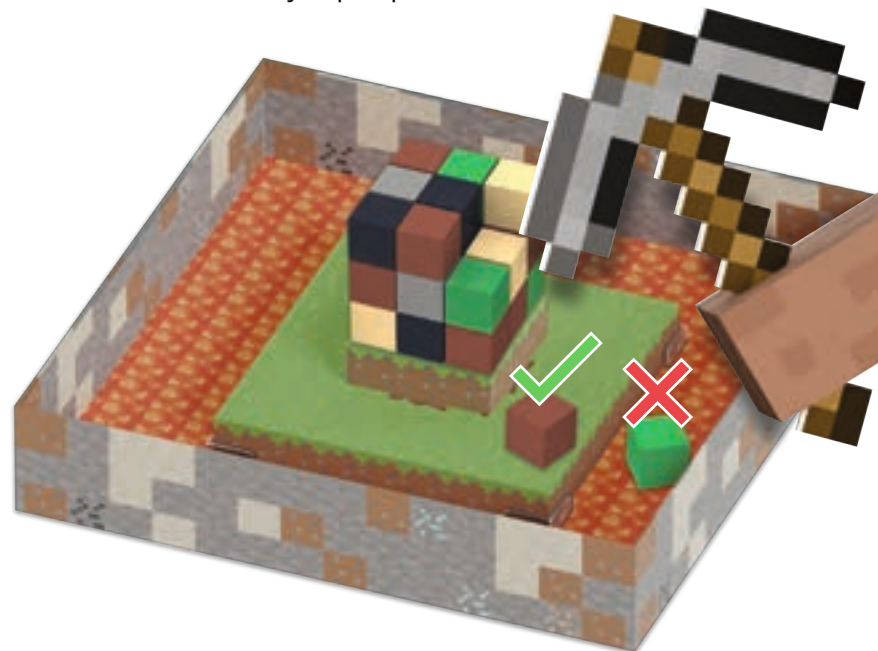
Usa el pico para **quitar bloques del cubo grande**. Para hacerlo, usa el pico para moverlos del cubo grande a la **plataforma de hierba** que hay debajo. Piensa en cómo quieres extraerlos. Por ejemplo, puedes tumbarlos o empujarlos. Sin embargo, siempre debes tener estas dos normas presentes:

- Solo puedes tocar los bloques con el pico, **no con las manos**.
- ¡Intenta que no se te caiga ningún bloque a la lava ! ¡Los bloques que caigan en la lava  se eliminan de la partida!


Sigue usando el pico hasta que suceda una de estas dos cosas:


- Todos los bloques que necesitas están en la **plataforma de hierba** de debajo (puede que solo necesites un bloque).
- Uno o más bloques han caído en la **lava** al mismo tiempo.


Estas dos cosas pueden ocurrir a la vez.



## BLOQUES



 Necesitarás los siguientes bloques para **construir establos** para tus animales: madera (marrón), arena (beis) y piedra (gris).

 Necesitarás bloques de carbón negro para **crear una antorcha**.

 Los bloques de esmeralda verdes son **comodines**. Es decir, puedes utilizarlos como cualquier otro bloque para construir un establo o una antorcha.

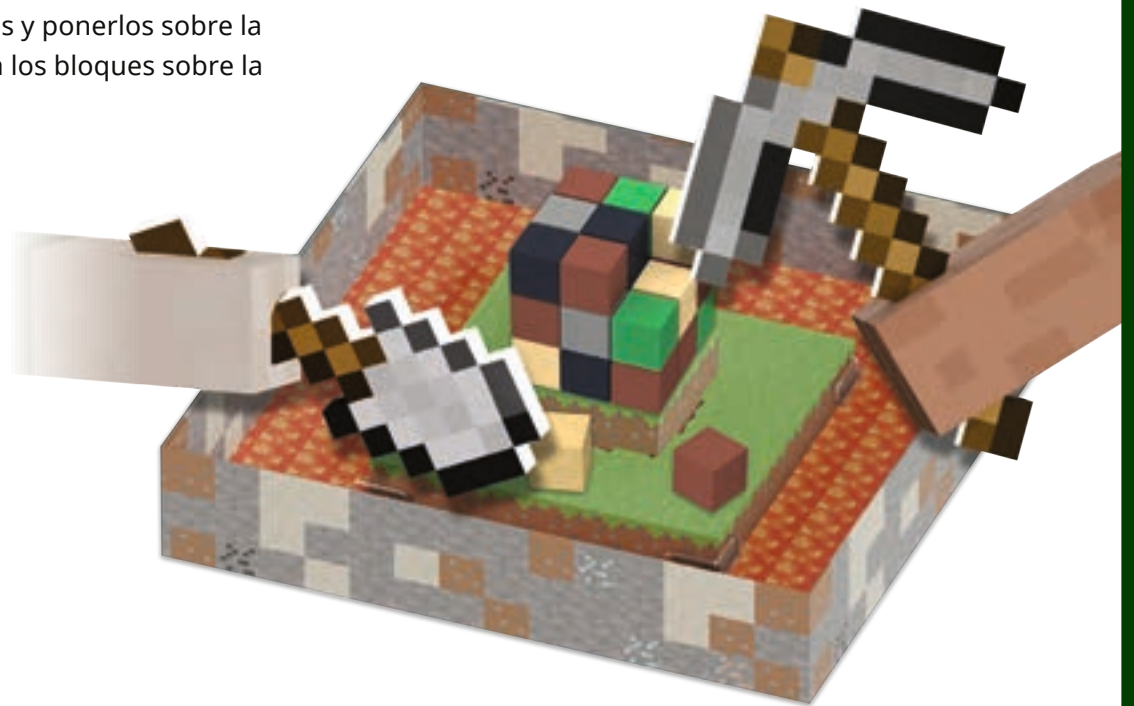


¡Cuatro manos pican más que dos! ¿Quieres que alguien te **ayude** a picar? Si tienes una ficha de pala, **puedes pedirle a alguien que te ayude a picar**.

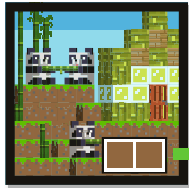
- Si tienes una **ficha de pala de diamante** , **siempre** podrás pedirle a otra persona que te ayude.
- Si tienes una **ficha de pala de hierro** , debes descartarla y devolverla a la reserva común si quieres que alguien te ayude.

Puedes elegir al jugador que quieras para que te ayude a picar. Dicho jugador coge la **pala**. Ahora podéis **usar ambas herramientas (el pico y la pala) para extraer bloques**. Decidid cómo queréis extraerlos. Por ejemplo:

- Una persona aguanta los bloques con su herramienta para que no se caigan mientras la otra mueve bloques con la suya.
- Uno usa el pico para empujar bloques y ponerlos sobre la pala, y luego esa otra persona coloca los bloques sobre la plataforma de hierba de abajo.



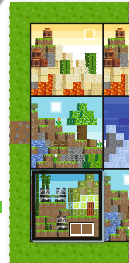
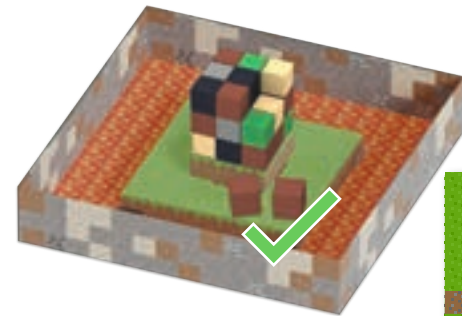
## ¿QUÉ CARTA HAS VOLTEADO?



Si has volteado una **carta de animal**:

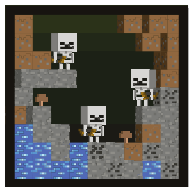
¡Genial, has encontrado un animal para tu granja! ¿Puedes **construirle un establo**?

Comprueba **qué bloque o bloques** necesitas para construir el establo en la esquina inferior derecha de cada carta. ¡Intenta **extraer** esos bloques **con el pico**!



- ¿Has podido **extraer** los **bloques** que necesitabas? Estupendo, ¡ahora tienes un establo para tus animales! Coloca la carta de animal en una **casilla vacía del tablero de juego de la granja**.
- ¿**No has podido extraer los bloques** porque se te han caído a la lava? Mala suerte, no podrás construir el establo. **Vuelve a voltear la carta** y coge **una pala de hierro** . Puedes tener tantas palas de hierro como quieras (si tienes una pala de diamante, no tienes por qué coger una pala de hierro ).

**¿HAS DESCUBIERTO UN ANIMAL, PERO YA NO PUEDES CONSTRUIRLE UN ESTABLO?** Esto puede suceder si ya no quedan bloques disponibles para ese establo. Quita la carta de animal de la partida y déjala a un lado. Luego, coge un bloque cualquiera de la tapa de la caja y ponlo en el cubo grande, donde tú quieras. Por último, voltear otra ficha.

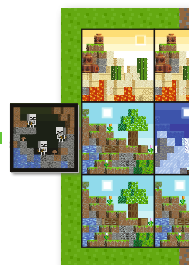
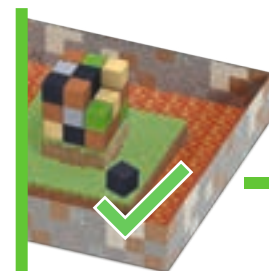


Si has volteado una **carta de monstruo**:

¡Vaya, te has topado con un monstruo! Para evitar que te siga hasta la granja, usa un bloque de carbón para fabricar una **antorcha**. Intenta **extraer** un bloque de carbón negro con el **pico**.



- ¿Has podido **extraer** un **bloque de carbón**? Genial, has conseguido deshacerte del monstruo. **Vuelve a voltear la carta de monstruo** y **pon la antorcha sobre ella**. El monstruo te dejará en paz hasta que vuelvas a voltear esta carta. Cuando voltees otra carta de monstruo y fabriques una antorcha, pon la antorcha sobre esa nueva carta de monstruo. ¡Colaborad para recordar dónde se esconden los monstruos!
- ¿**No has podido extraer un bloque de carbón**? Entonces, no podrás fabricar una antorcha. ¡El monstruo **te seguirá** hasta la granja! **Coloca las cartas en uno de los caminos** del tablero de juego de la granja. Tened cuidado: si los monstruos bloquean **los cuatro caminos**, ¡habréis **perdido** la partida! Si aún no habéis perdido, coge una pala de hierro . Puedes tener tantas palas de hierro como quieras (si tienes una pala de diamante, no tienes por qué coger una pala de hierro ).



Si descubres un monstruo y **no quedan bloques de carbón o de esmeralda**, debes colocar ese monstruo en uno de los **caminos** del tablero de juego de la granja, ya que no podrás fabricar una antorcha.




## FIN DE TU TURNO

Recoge los bloques del tablero al final de tu turno. Aquí sí que puedes usar las manos.

- Si cayó algún bloque en la lava, ponlos en la tapa de la caja, dado que se eliminan de la partida.
- Quita los bloques que necesitabas para construir de la plataforma de hierba. Ponlos en la tapa de la caja, dado que se eliminan de la partida.
- Si cayeron otros bloques que no necesitabas para construir sobre la plataforma de hierba, devuélvelos al cubo grande y ponlos donde quieras. Si cae algún bloque en la lava mientras estás recogiendo bloques, puedes cogerlo y devolverlo al cubo grande.

Después de esto, dale el pico al **jugador que esté a tu izquierda**. Es su turno.

## MÁS NIVELES Y DESAFÍOS

Cuando hayáis completado un nivel, ¡marcadlo en la parte izquierda! 



**NIVEL 2:** No coloquéis la casa en el tablero de juego de la granja. En este nivel, debéis reunir nueve cartas de animal (en lugar de ocho).



**NIVEL 3:** Voltead el tablero de juego para usar el **lado de los biomas**. Colocad la casa en la casilla central del tablero de juego. Debéis reunir ocho cartas de animal que se correspondan con los biomas de abajo.



Reunid cartas de animal que tengan **bloques de madera** en las casillas del **bioma de prado**.

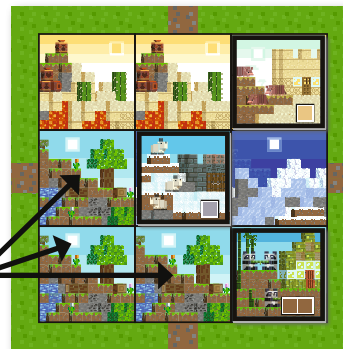


Reunid cartas de animal que tengan **bloques de arena** en las casillas del **bioma de desierto**.



Reunid cartas de animal que tengan **bloques de piedra** en las casillas del **bioma de hielo**.

**Ejemplo:** Cuando hayas conseguido extraer un bloque de madera para las llamas, coloca la carta de animal de la llama sobre una casilla vacía en el bioma de prado correspondiente.



## FIN DEL JUEGO

La partida puede terminar de dos formas distintas:

- Si construís suficientes establos y reunís suficientes cartas de animal para rellenar todas las casillas del tablero de juego de la granja, ¡la partida termina y todos habréis ganado!
- Si en algún momento los monstruos bloquean todos los caminos del tablero de juego, la partida termina y todos habréis perdido.

En cuanto hayáis ganado al menos una vez, ¡atreveos a probar los otros niveles y desafíos en la próxima partida!

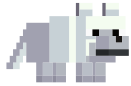


**¿HAS DESCUBIERTO UN ANIMAL, PERO YA NO PUEDES CONSTRUIRLE UN ESTABLO?** Esto puede ocurrir si el bioma de la carta de animal ya está ocupado. Quita la carta de animal de la partida y déjala a un lado. Luego, coge un bloque cualquiera de la tapa de la caja y ponlo en el cubo grande, donde tú quieras. Por último, voltea otra ficha.







**NIVEL 4:** Jugad con el lado de los biomas del tablero de juego, como en el nivel 3, pero sin la casa.



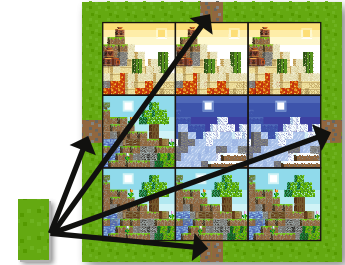
**NIVEL 5:** Jugad como en el nivel 4, pero añadid hasta un máximo de tres **desafíos** adicionales. Podéis combinarlos como queráis.




**DESAFÍO 1:** Solo podéis usar las fichas de pala de hierro  (sin fichas de pala de diamante ). Si queréis que la partida sea aún más difícil, no repartáis ninguna ficha de pala de hierro al preparar la partida.



**DESAFÍO 2:** Tapad de uno a tres caminos del tablero de juego con **prados**. Dado que ahora hay menos de cuatro caminos hacia la granja, ¡los monstruos tienen que tapar menos caminos para que perdáis!



**DESAFÍO 3:** Preparad las **12 fichas de desafío** a la hora de preparar la partida. Ponedlas boca abajo y mezcladlas. Coge una ficha de desafío antes de cada turno y dale la vuelta. El desafío añade una regla adicional a tu turno. La regla también se aplicará a la persona con la pala si estás usando una ficha de pala de hierro . Pon la ficha de desafío en la pila de descartes al final de tu turno. Cuando la pila de fichas de desafío esté vacía, barajad la pila de descartes y reutilizad las fichas.



*No puedes usar una pala, por lo que solo puedes extraer bloques con el pico.*



*Tápate un ojo con la otra mano mientras extraes bloques.*



*Solo puedes sostener la herramienta con los dos dedos índices.*



*Solo puedes sostener la herramienta con el pulgar y el dedo índice.*



*No puedes sostener la herramienta con el pulgar, así que debes usar el resto de dedos.*



*Sostén la herramienta con tu mano no dominante.*



# MINECRAFT

## BUILDERS & BIOMES

### JUNIOR

## CONTEÚDO



- A** 2 ferramentas: picareta e pá
- B** 27 blocos: 6 madeira (castanhos), 6 areia (beges), 4 pedra (cinzentos), 5 carvão (pretos), 6 esmeralda (verdes)
- C** 1 estrutura na base da caixa com 2 inserções, 2 plataformas e 4 cantos em plástico
- D** 1 estrutura de suporte
- E** 1 tabuleiro de jogo com a quinta
- F** 25 cartas: 17 animais e 8 monstros
- G** 16 fichas de pá: 12 de pá de ferro e 4 de pá de diamante
- H** 1 tocha
- I** 3 prados
- J** 1 casa
- K** 12 fichas de desafio

## CONSTRUAM UMA QUINTA EM CONJUNTO, CRIANDO UM LAR ENCANTADOR PARA OS VOSSOS ANIMAIS!

Apanha habilmente blocos para construir estábulos para os animais. Mas tem cuidado para que nenhum bloco caia na lava! Os monstros vão atravessar-se no teu caminho ... por isso acaba de construir a quinta antes que apareçam demasiados!


## PREPARAÇÃO: NÍVEL 1

Pede a um adulto que auxilie na montagem. Antes da **primeira partida**, destaca cuidadosamente todos os componentes dos seus suportes.

- 1** Começa a preparação seguindo as **instruções de montagem**. Podes usar o código QR impresso no canto superior esquerdo das instruções para ver o vídeo exemplificativo.



**DICA:** não é necessário desmontar as plataformas após jogar. Basta desencaixá-las e colocá-las a um lado, no fundo da caixa. As cartas e os restantes componentes cabem ao seu lado.

- 2** Baralha as 25 **cartas** e coloca-as formando uma grelha de 5x5, com a face com relva para cima.
- 3** Coloca o **tabuleiro de jogo da quinta** junto à grelha de cartas, com a face de terra para cima. Coloca a **casa** no espaço central do tabuleiro.
- 4** Cada jogador\* recebe 1 **ficha de pá de ferro** . Coloca as restantes fichas de pá de ferro junto à grelha de cartas.

Os fãs mais jovens de Minecraft recebem uma ficha de pá de diamante , em vez de uma ficha de pá de ferro.

- 5** Coloca a **tocha** e as duas **ferramentas** (picareta e pá) junto ao tabuleiro.
- 6** Os restantes componentes (pás de diamante, 3 **prados** e as 12 **fichas de desafio**) não são usados neste nível.

Já jogaste algumas vezes? Então põe as tuas capacidades à prova com as regras disponíveis em "Níveis e desafios adicionais"!

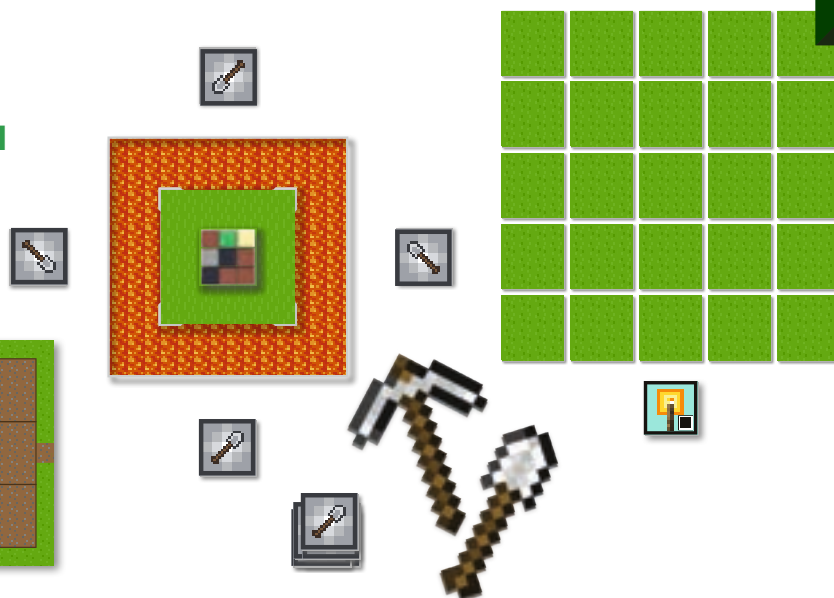
\*A forma linguística do genérico masculino tem exclusivamente a finalidade de melhorar a legibilidade e entende-se neutro em todos os casos do ponto de vista do género.



## OBJETIVO DO JOGO

Constrói uma quinta em conjunto, preenchendo **todos os espaços vazios** do tabuleiro da quinta com cartas de animais. Se o conseguirem fazer antes de os **monstros bloquearem todos os caminhos para a quinta**, vencem a partida

## EXEMPLO DE PREPARAÇÃO PARA 4 JOGADORES



## COMO JOGAR - NÍVEL 1



Começa a última pessoa que extraiu um bloco no Minecraft. Se ainda ninguém o fez, começa a pessoa mais nova.

No teu turno, pega na **picareta** e **vira uma carta**. As cartas mostram um animal ou um monstro, e são explicadas em pormenor mais à frente. Em qualquer dos casos, tenta extrair os blocos necessários.

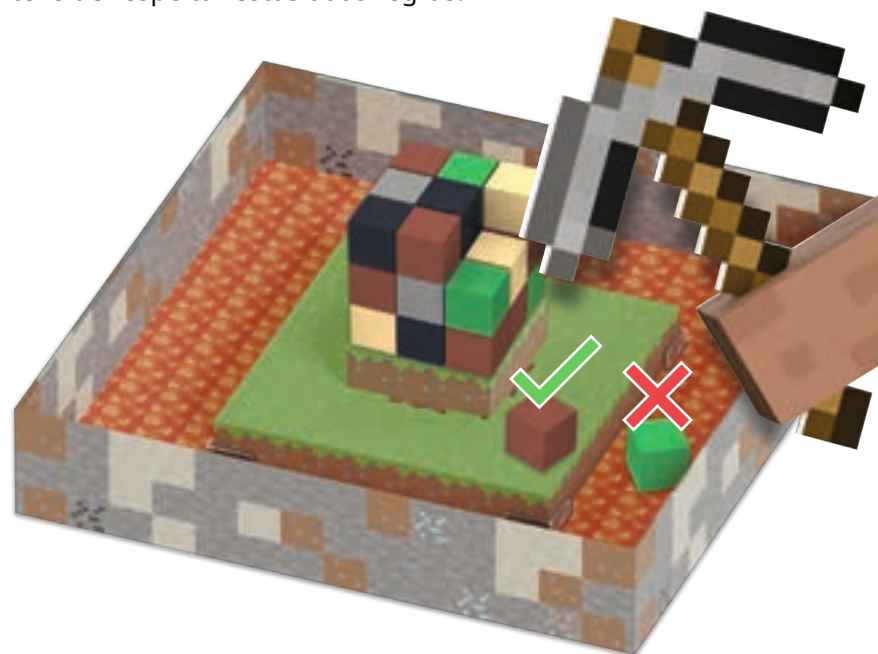
Usa a picareta para **extrair blocos do cubo grande**. Para extrair blocos com sucesso, tens de os mover, com o auxílio da picareta, do cubo grande para a **plataforma inferior de relva**. Pensa bem como vais fazer. Podes bater em blocos ou empurrá-los, por exemplo. Mas tens de respeitar estas duas regras:

- Só podes tocar nos blocos com a picareta, **nunca com as mãos**.
- Mas tem cuidado para que os blocos não caiam na lava! Qualquer bloco que caia na lava é retirado do jogo!


Continua a usar a picareta até que...


- ... todos os blocos necessários estejam na **plataforma de relva** (pode ser apenas um bloco),
- ... ou um ou mais blocos caiam na **lava** durante a mesma ação.


Estas duas situações podem até verificar-se simultaneamente.



## BLOCOS



 Para **construir estábulos** para os animais, precisas dos seguintes blocos: madeira (castanho), areia (bege) e pedra (cinzento).

 Para **fazer uma tocha**, precisas de blocos de carvão (preto).

 Os blocos de esmeralda (verde) funcionam como **jóquer**. Podes usá-los em substituição de qualquer outro bloco ao construir um estábulo ou fazer uma tocha.



A extração é mais fácil com duas pessoas! Queres **ajuda** para a extração? Se tiveres uma ficha de pá, podes **ter alguém a ajudar-te na extração**.

- Se for uma ficha de pá de diamante , podes pedir, sempre, a outra pessoa para te ajudar na extração.
- Se for uma ficha de pá de ferro , tens de a descartar, devolvendo-a à reserva, para pedires ajuda de alguém.

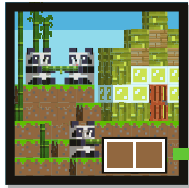
Podes escolher qualquer das outras pessoas para te ajudar na extração. Essa pessoa fica com a pá. Agora, podem **usar as duas ferramentas (picareta e pá) para extrair blocos**. Pensem em conjunto na melhor estratégia para o fazer. Podem, por exemplo:

- segurar os blocos com uma das ferramentas, usando a outra ferramenta para extrair blocos;
- usar a picareta para empurrar blocos para a pá, e depois colocá-los na plataforma inferior de relva.





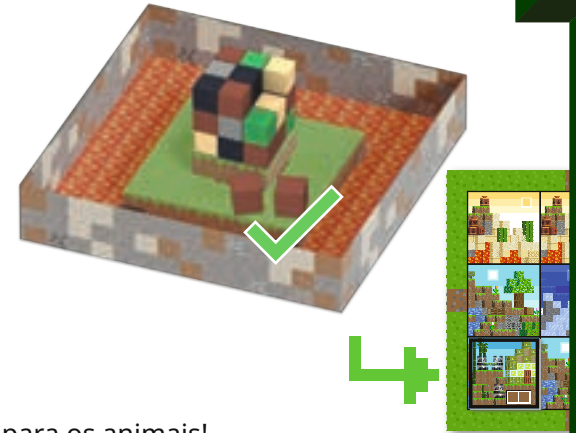
## QUE TIPO DE CARTA REVELASTE?



Se revelaste uma **carta de animal**:

Ótimo! Encontraste animais para a tua quinta! Consegues **construir um estábulo** para eles?

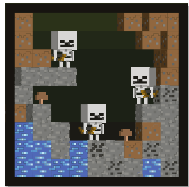
No canto inferior direito da carta podes ver **quais os blocos** necessários para construir o estábulo. Procura **extrair** esses blocos **com a picareta!**



- Conseguieste **extrair os blocos** necessários? Fantástico, construístes um estábulo para os animais! Coloca a carta de animal num **espaço vazio do tabuleiro da quinta**.
- Não conseguiste extrair os blocos necessários porque caíram na lava? Então, infelizmente, não podes construir o estábulo. Vira a carta novamente e recebe uma ficha de pá de ferro . Não há limite ao número de fichas de pá de ferro que podes ter. (Se tens uma pá de diamante, não precisas de uma pá de ferro )

### REVELASTE UM ANIMAL PARA O QUAL NÃO É POSSÍVEL CONSTRUIR UM ESTÁBULO?

Isto pode acontecer se já não existirem blocos disponíveis para esse estábulo. Retira a carta de animal da partida e coloca-a de lado. Depois, pega num bloco à tua escolha do tempo da caixa e coloca-o numa parte qualquer do cubo grande. De seguida revela outra carta.



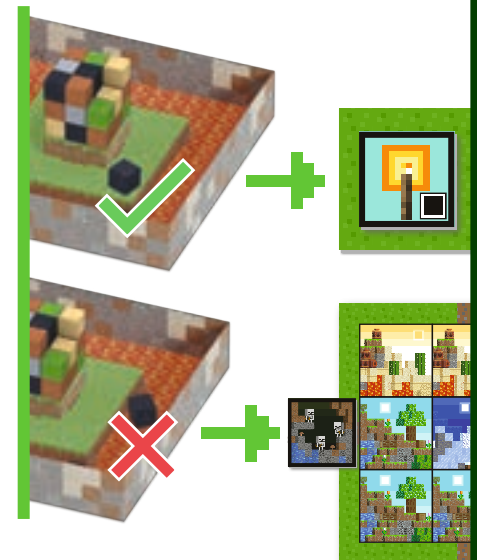
Se revelaste uma **carta de monstro**:

Oh não, encontraste um monstro! Para evitar que ele te siga até à quinta, usa um bloco de carvão para fazer uma **tocha**. Tenta **extrair** um bloco de carvão com a **picareta**.



- Conseguieste **extrair um bloco de carvão**? Ótimo, afugentaste o monstro. **Vira a carta do monstro e coloca a tocha sobre ela**. O monstro deixar-te-á em paz até virares novamente esta carta. Assim que revelares outra carta de monstro e fizeres outra tocha, desloca a tocha para a nova carta de monstro. Por isso, lembra-te bem onde se escondem os monstros!
- Não conseguiste **extrair um bloco de carvão**? Então, infelizmente, não podes fazer uma tocha. O monstro **segue-te** até à quinta! **Coloca a carta num dos caminhos** do tabuleiro da quinta. Cuidado: se **os 4 caminhos** forem bloqueados por monstros, infelizmente **perdeste!** Se não perdeste, recebe uma pá de ferro . Não há limite ao número de fichas de pá de ferro que podes ter. (Se tens uma pá de diamante, não precisas de uma pá de ferro )

Se revelares um monstro e **não houver mais blocos de carvão ou esmeralda**, coloca o monstro num dos **caminhos** do tabuleiro da quinta, pois não podes fazer mais tochas.



## FIM DO TURNO

No final do teu turno, remove os blocos. Podes utilizar as mãos para o fazer.

- Se caíram na lava, coloca-os na tampa da caixa - estão fora do jogo.
- Remove, da plataforma de relva, os blocos que foram usados para construir. Coloca-os na tampa da caixa - estão fora do jogo.
- Remove, da plataforma de relva, quaisquer blocos que não foram necessários e coloca-os em qualquer lugar do cubo grande. Se caírem blocos na lava durante o processo de limpeza, coloca-os novamente no cubo grande.

De seguida, passa a picareta à **pessoa à tua esquerda**. É agora a sua vez de jogar.

## FINAL DA PARTIDA

O jogo pode terminar de duas formas:

- Se construíram estábulos suficientes e preencheram todos os espaços do tabuleiro da quinta com cartas de animal, a partida termina imediatamente com a vitória da equipa!
- Se os monstros bloquearam todos os caminhos do tabuleiro, a partida termina imediatamente com a derrota da equipa.

Assim que tiveres ganho pelo menos uma vez, podes experimentar outros níveis e desafios nas partidas seguintes!



## NÍVEIS E DESAFIOS ADICIONAIS

Quando completares um nível, podes assinalá-lo no quadrado à sua esquerda!



**NÍVEL 2:** Não coloques a casa no tabuleiro da quinta. Neste nível, tens de apanhar 9 cartas de animal (em vez de 8).



**NÍVEL 3:** Vira o tabuleiro com o lado do Bioma para cima. Coloca a casa no espaço central do tabuleiro da quinta. Tenta apanhar 8 cartas de animais que correspondam aos biomas, como indicado abaixo.



Para os espaços com biomas de prado, apanha cartas de animal com blocos de madeira.

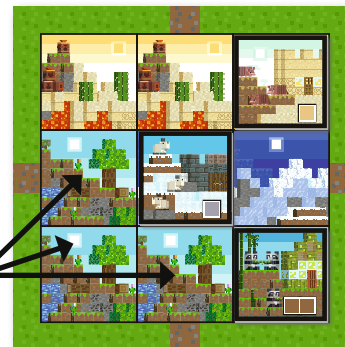


Para os espaços com biomas de deserto, apanha cartas de animal com blocos de areia.



Para os espaços com biomas de gelo, apanha cartas de animal com blocos de pedra.

**Exemplo:** depois de extrair com sucesso um bloco de madeira para as lamas, coloca a carta com o lama num espaço vazio de bioma de prado.



**REVELASTE UM ANIMAL PARA O QUAL NÃO É POSSÍVEL CONSTRUIR UM ESTÁBULO?** Isto pode acontecer se o bioma correspondente já estiver totalmente ocupado. Retira a carta de animal da partida e coloca-a de lado. Depois, pega num bloco à tua escolha do tempo da caixa e coloca-o numa parte qualquer do cubo grande. De seguida revela outra carta.







**NÍVEL 4:** usa o lado Bioma do tabuleiro de jogo, como no nível 3, mas sem a casa.



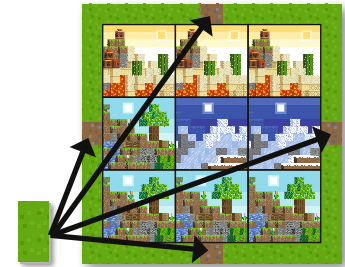
**NÍVEL 5:** joga como indicado no nível 4 e adiciona até três desafios à tua escolha. Combina os desafios à tua vontade.




**DESAFIO 1:** só podes usar pás de ferro  (não podes usar pás de diamante ). Podes ainda aumentar a dificuldade não distribuindo pás de ferro durante a preparação da partida.



**DESAFIO 2:** tapa entre um e três caminhos do tabuleiro da quinta com prados. Assim, há menos de quatro caminhos para a quinta, e são precisos menos monstros para bloquear todos os caminhos e perderes a partida!



**DESAFIO 3:** Durante a preparação, usa as 12 fichas de desafio.

Vira as fichas com a face para baixo e baralha-as. Revela uma ficha de desafio antes de cada turno. O desafio revelado acrescenta uma nova regra para esse turno. A regra também se aplica à pessoa com a pá, caso uses uma ficha de pá de ferro . No final do teu turno, coloca a ficha de desafio numa pilha de descarte. Quando não houver fichas de desafio por revelar, baralha a pilha de descarte e volta a usar as fichas.



*Não podes usar a pá, pelo que tens de extrair blocos apenas com a picareta.*



*Tapa um dos olhos com uma mão, enquanto extrais com a outra.*



*Segura a ferramenta apenas com os dedos indicadores.*



*Segura a ferramenta apenas com o polegar e o indicador.*



*Segura a ferramenta sem usar o polegar (usa apenas os outros dedos).*



*Segura a ferramenta com a tua mão menos hábil.*





© 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

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

242284