

MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

CZ

2-4 HRÁČI OD 10 LET

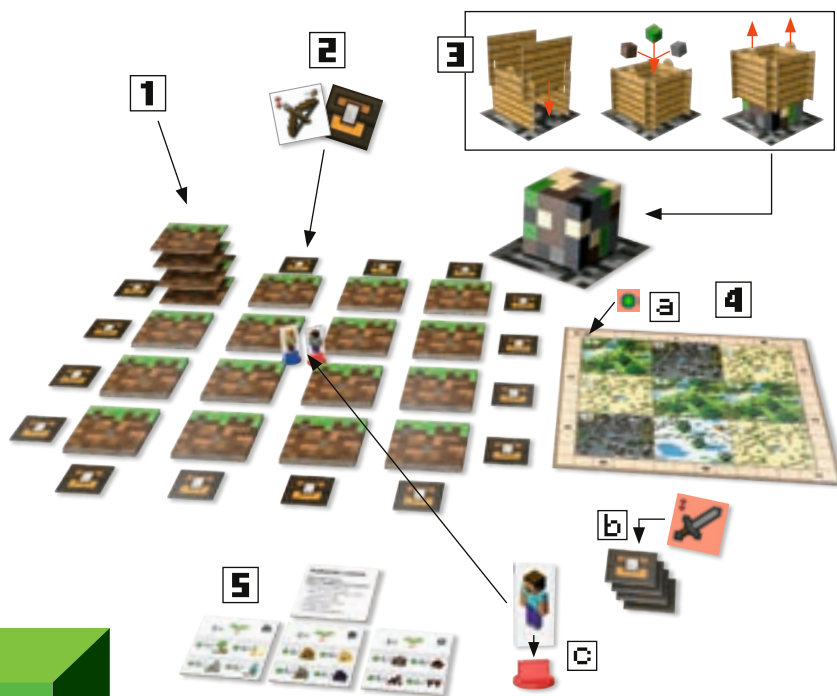
V „Minecraft: Stavitelé a Biomy“ prozkoumáváte okolní svět, sbíráte bloky a stavíte velkolepé stavby. Přitom musíte prokázat chytrost a odvalu. Jenom ten, kdo svůj stavební projekt pořádně naplánuje a pustí se do boje s nebezpečnými moby, může vyhrát!

PŘÍPRAVA

1 Zamíchejte **64 stavebních karet a karet s moby** (příšerami) a sestavte mřížku 4 × 4 z celkem 16 hromádek po 4 kartách obrázkem dolů. Mezi hromádkami nechte trochu místa pro pohyb herních figurek.

2 Zamíchejte 16 **kartiček se zbraněmi na bílém pozadí** a položte je po jedné, obrázkem dolů, kolem vnějších okrajů mřížky tak, abyste ji rozšířili na 6 × 6 políček. Rohy zůstanou prázdné.

3 Položte **podložku pod bloky** vedle mřížky tak, aby na ni všichni hráči dobře dosáhli. Sestavte **konstrukční oporu** a postavte ji na podložku. Naplňte ji všemi **64 bloky** (16× dřevo, 14× písek, 12× kámen, 10× obsidián, 12× smaragd) v náhodném pořadí. Přesvědčte se, že z malých bloků vznikla velká kostka. Nakonec oporu zvedněte za horní hranu a odložte ji.



4 Každý hráč si vezme **jeden ze čtyř herních plánů** a veškerý herní materiál v jedné barvě (červená, modrá, žlutá nebo zelená): **1 stojánek na figurku, 1 herní žeton, 5 kartiček se zbraněmi na barevném pozadí** (1× kamenný meč, 1× dřevěný meč, 3× otrávená brambora).

a Položte si **herní plány** před sebe a herní žetony umístěte na políčko „0“ na vnější bodové liště plánu.

b Zamíchejte svých **5 kartiček se zbraněmi** a naskládejte je na sebe, obrázkem dolů.

c Vyberte si jeden ze **4 skinů** (= vzhled vaší postavičky) a postavte ho do stojánku. Tak sestavíte svou hračku. Postavte ji na centrální průsečík sestavené karet mřížky.

Tip: Polepte nebo pomalujte 4 prázdné kartičky a vytvořte si skiny podle vlastní fantazie! Náš tip: Můžete si vytisknout vlastní Minecraft skin a nalepit ho na kartičku.

5 Na přehledné místo rozdělte **hodnotící karty**, aby do nich každý z hráčů mohl v průběhu hry nahlížet. **Hodnotící karty se skládají z:** Herní tah, Hodnocení A, Hodnocení B, Hodnocení C.

PRŮBĚH

Hru začíná ten, kdo jako poslední našel diamanty v online verzi Minecraftu. V případě pochybností začíná nejmladší hráč.

Jakmile jste na řadě, provedete **2 různé akce**. V jednom tahu **není povoleno** provést stejnou akci dvakrát. Vyberte si proto z následujících 5 akcí **2 rozdílné**.

Poté je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček atd. Třikrát během hry probíhá hodnocení. Vyhrává ten, kdo po třetím hodnocení získal nejvíc bodů.

Druhy akcí: Vezměte si 2 bloky; Posuňte figurku o 0–2 pozice a otočte kartu; Stavte; Bojujte s moby; Vezměte si zbraň

Akce 1: Vezměte si 2 bloky

Vezměte si 2 bloky z velké kostky. Smíte si vzít jenom takové bloky, jejichž **vrchní strana** a **minimálně 2 další strany** se nedotýkají jiných bloků. V rámci tohoto pravidla si smíte brát volné bloky i z nižších vrstev a z různých míst. Položte bloky do své osobní zásoby vedle herního plánu.

Upozornění:

- **Zelené smaragdové bloky** jsou žolíci. To znamená, že je při stavění můžete použít místo libovolného jiného bloku.
- Pokud pootočíte podložkou pod bloky, můžete si velkou kostku prohlédnout ze všech stran a určitě najdete vhodné bloky pro další stavební projekt.

Akce 2: Posuňte figurku o 0–2 pozice a otočte kartu

Nejprve **můžete** svou herní figurkou postoupit o **žádné, jedno nebo dvě políčka**. Jako „políčko“ platí vždy průsečík mezi 4 kartami či kartičkami se zbraněmi. Figurku **nikdy** nepokládejte na kartu či kartičku.

Poté musíte **odkrýt** všechny 4 karty či kartičky, mezi kterými stojíte. Pokud některé z nich už odkryté jsou, nechte je odkryté.


Upozornění:

- Na stejném průsečíku může stát **více herních figurek**.
- Během hry se může stát, že hromádky karet či kartiček se zbraněmi budou již rozebrané. Vy se však pohybujte dále na křižovatkách mezi „kartami“, i když už tam žádné neleží.

Akce 3: Stavte

Abyste mohli vybudovat stavbu, musíte se svou figurkou stát **vedle odpovídající stavební karty** a mít potřebný **stavební materiál**. Na kartě vpravo dole vidíte, které bloky jako stavební materiál potřebujete. Odložte je ze své zásoby zpět do herní krabice.

Zelené **smaragdové bloky** přitom můžete použít místo libovolných bloků. Vezměte si stavební kartu z mřížky a položte ji na **libovolné** políčko svého herního plánu.


Některé stavby stojí mnoho bloků a karty mají v pravém horním rohu tento symbol:  Pokud takovou stavbu postavíte, smíte si za symbolem vyobrazené **body** (dále v manuálu označeno jako XP) okamžitě zanést na svou bodovou lištu.

Upozornění:

- Stavby můžete stavět na libovolném biomu (= typ krajiny). Tedy například stavbu v lese nemusíte položit na lesní políčko. Naopak: abyste při hodnocení nasbírali co nejvíce XP, je dobrou strategií pokládat stavby vedle políček a/ nebo karet s podobnými vlastnostmi (jako např. stejný biom). Pod bodem „Hodnocení“ se dozvíte více.
- Stavby smíte **přestavovat**. Zakryjte jednoduše stavbu, kterou už nepotřebujete, novou kartou.

Akce 4: Bojujte s moby

Ne všechny karty v mřížce jsou stavby – některé z nich skrývají nebezpečné příšery. Stojíte-li vedle odkryté karty s mobem, můžete se pustit do boje. Zamíchejte svou **hromádku kartiček se zbraněmi** a odkryjte přesně **3 kartičky** seshora. Sečtěte **odkrytá srdce** a porovnejte jejich počet s počtem vyobrazených srdcí u moba. **Otrávené brambory** přitom nemají žádnou hodnotu a nedávají žádná srdce.

- Odkryli jste **alespoň tolik srdcí**, kolik je znázorněno na kartě s mobem? Potom jste ho porazili. Odeberte kartu z mřížky a položte ji vedle svého herního plánu. Získáváte **okamžitě** tolik XP, kolik je znázorněno vedle symbolu: 
- Odkryli jste **méně srdcí**? Potom karta s příšerou zůstává ležet v mřížce.

Po skončení boje zamíchejte odkryté kartičky se zbraněmi zpět do své hromádky. Nepřicházíte o ně.

Porazené moby sbíráte obrázkem dolů **vedle** svého herního plánu.



Jsou **dva typy mobů**:

Moby s tímto symbolem můžete při libovolném tahu odevzdat, abyste získali **jednu akci navíc**.

V daném tahu provedete také dvě různé akce jako obvykle. Potom můžete ze svých zásob vložit libovolný počet karet s moby tohoto typu zpět do herní krabice. Za každou vrácenou kartu smíte ve stejném tahu provést akci navíc. Oproti základním pravidlům je zde **povoleno** zvolit stejné akce, které jste ve svém tahu **už provedli**.



Moby se symbolem tohoto typu si ponecháte až **do konce hry**. Při hodnocení vám dodají **XP navíc** za všechna políčka na herním plánu, na kterých je stejná vlastnost. Například mob s tímto symbolem vám dodá 2 XP za každý les. Pod bodem „Hodnocení“ se dozvíte více.

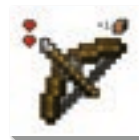
Akce 5: Vezměte si zbraň

Abyste si mohli vzít jednu kartičku se zbraní, musíte se svou figurkou **stát vedle ní**. Zamíchejte ji pak do své hromádky k dalším kartičkám.

Upozornění:

- Své kartičky se zbraněmi si můžete **vždy prohlédnout** (například abyste si ověřili, zda můžete porazit moba s mnoha srdci). Nezapomeňte poté svou hromádku zase zamíchat!

Popis zbraní se zvláštními vlastnostmi pro souboj s moby:



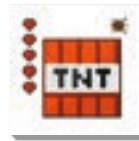
Luk: Pokaždé, když v boji odkryjete luk, smíte hned odkrýt **jednu další kartičku se zbraněmi**. Máte-li víc luků, můžete tak během jednoho boje odkrýt třeba 4, 5, nebo dokonce 6 kartiček!



Zlatá motyka: Pokaždé, když v boji odkryjete zlatou motyku, získáte okamžitě **2 XP**.



Kamenný krumpáč: Pokaždé, když v boji odkryjete krumpáč, smíte si okamžitě vzít **jeden blok** z kostky. Přitom platí pravidla akce „Vezměte si 2 bloky“.



TNT: Po odkrytí tří kartiček se rozhodněte, jestli chcete **zapálit** TNT, nebo ne. Pokud ano, platí 5 srdcí na TNT. Kartičku musíte v tomto případě vrátit **zpět do herní krabice**. Pokud TNT nezapálíte, kartičku si ponechte a srdce ignorujte.

HODNOCENÍ

Kdy se hodnotí?

1 První hodnocení (A: Biomy) se koná, jakmile jste **kompletně** vytěžili vrchní vrstvu bloků v kostce. Přitom nehraje roli, jestli jste si bloky brali i z nižších vrstev, nebo ne. Hráč, který si vezme poslední blok z vrchní vrstvy, dokončí svůj tah. Teprve po provedení obou akcí následuje hodnocení.

2 Druhé hodnocení (B: Stavební materiál) se koná poté, co jste **kompletně** vytěžili druhou vrstvu bloků.

3 Třetí a poslední hodnocení (C: Typ) se koná poté, co jste **kompletně** vytěžili třetí vrstvu bloků. Následně hra končí, a to i v případě, že ve spodní vrstvě kostky ještě leží bloky.

Upozornění:

- Nasbírali jste moby, které vám umožňují **akce navíc**? Můžete je nasadit ještě v tom tahu, ve kterém vyvoláte hodnocení. Hodnotit se bude teprve poté, co jste provedli všechny akce a váš tah je u konce.
- Vytěžili jste braním bloků při jednom tahu **více vrstev** (např. akcemi navíc)? V tom případě se po vašem tahu konají **tímto vyvolaná hodnocení** v obvyklém pořadí (A ⇒ B ⇒ C).

Jak se hodnotí?

Kdo je na tahu, začíná s hodnocením. Vyberte si **právě jednu** ze čtyř možných vlastností na **aktuální hodnotící kartě**, za kterou chcete získat XP.

1 V **prvním hodnocení (A: Biomy)** si vyberte **právě 1 biom**, tedy les, poušť, hory nebo zasněženou tundu. Spočítejte na svém herním plánu **největší skupinu sousedících políček**, která mají tuto vlastnost. Za každé políčko v téhle skupině získáte XP, které jsou vyobrazeny na hodnotící kartě vedle vlastnosti.

Upozornění:

- Políčka, která spolu sousedí **diagonálně**, se nepočítají.
- Do prvního hodnocení (A: Biomy) se počítají kromě biomů na stavebním plánu i **biomy vyobrazené na vašem herním plánu**.
- Můžete ohodnotit i **jednotlivá políčka**. Například za zasněženou tundu na vašem herním plánu byste mohli získat 6 XP.
- Každá **stavební karta** ukazuje své **vlastnosti** jako **symboly** na levém okraji: Nahoře Biom (Hodnocení A), pod tím Stavební materiál (Hodnocení B) a nejnižší Typ (Hodnocení C).

Příklad Hodnocení A:

Rozhodnete se ohodnotit poušť, protože je vaší největší sousedící skupinou. Skládá se ze 4 políček. Poušť nahoře vpravo na vašem plánu sousedí s dalšími pouštěmi jen diagonálně. Proto se do skupiny nezapočítává. Za každé políčko získáte 4 XP (srovnejte s hodnotící kartou). Dohromady tedy získáte $4 \times 4 = 16$ XP.



Zaneste **nasbírané XP** na bodovou lištu na vnější straně herního plánu. Postupte herním žetonem o odpovídající počet políček dopředu.

Poté je na řadě další hráč a ohodnotí právě 1 biom podle své volby. Jakmile každý z vás hodnotil, můžete hodnotící kartu vložit zpátky do herní krabice. Pro další hodnocení platí další karta (B: Stavební materiál).

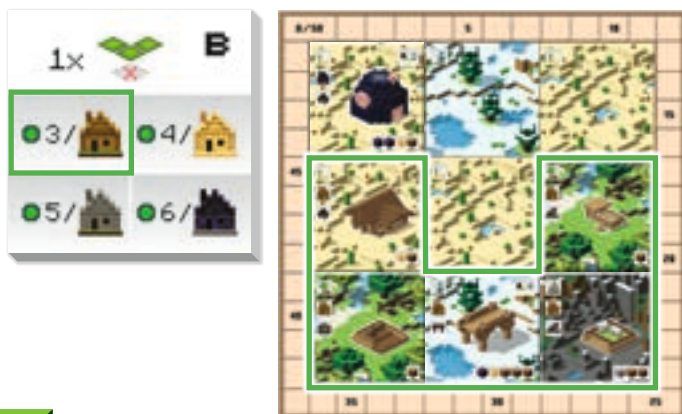
Po zhodnocení hrajte jednoduše jeden po druhém dál. Postavené budovy a bloky v zásobě si samozřejmě ponecháváte. Nejpozději teď byste měli plánovat pro příští hodnocení a postavit vhodné stavby.

Upozornění: V průběhu hodnocení neodebírejte žádné stavby, které jste postavili, nebo bloky ve vaší zásobě. Jsou vaše! Teď se alespoň můžete připravit na další bodové hodnocení a začít podle toho stavět odpovídajícím způsobem.

2 **Pro druhé hodnocení (B: Stavební materiál)** si vyberte dřevo, písek, kámen nebo obsidián. Ohodnotte vaši největší sousedící skupinu staveb postavených z tohoto materiálu (srovnejte s prostředním symbolem vlastností na stavební kartě). Biomy přitom nehrají žádnou roli.

Příklad Hodnocení B:

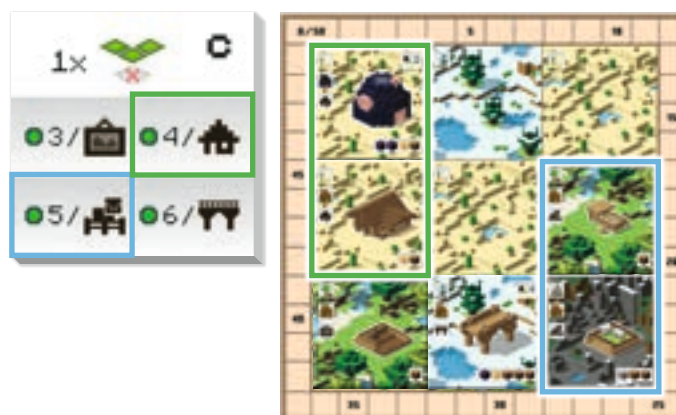
Rozhodnete se ohodnotit stavby ze dřeva, protože to je vaše největší sousedící skupina. Skládá se z 5 políček. Za každé políčko získáte 3 XP (srovnejte s hodnotící kartou). Dohromady tedy získáte $5 \times 3 = 15$ XP.



3 **Ve třetím hodnocení (C: Typ)** hodnotíte podle stejných pravidel největší sousedící skupinu jednoho typu: dekorace, obytné domy, ohrady pro zvířata nebo mosty.

Příklad Hodnocení C:

Třetí hodnocení přišlo tak rychle, že jste nestihli postavit žádnou další stavbu. Vaše největší skupiny jsou buďto 2 obytné domy nebo 2 ohrady pro zvířata. Protože jsou ohrady hodnotnější (srovnejte s hodnotící kartou), rozhodnete se pro ně a získáte celkem $2 \times 5 = 10$ XP.



KONEC HRY

Po třetím hodnocení hra končí. Teď získáte ještě XP za **nasbírané moby** se symboly tohoto typu:



Získáte odpovídající počet XP za každé políčko na vašem herním plánu, které má tuto vlastnost.

Důležité: Na rozdíl od Hodnocení A, B a C se u mobů hodnotí **všechna** políčka s danou vyobrazenou vlastností. V tomto hodnocení proto nehraje žádnou roli, jestli spolu políčka sousedí, nebo ne.

Poté co jste jeden po druhém zhodnotili všechny nasbírané moby, porovnejte počet vašich XP. Kdo nasbíral **nejvíce XP**, vyhrává. Při remíze vyhrává ten, kdo má nejvíce bloků v zásobě. Pokud i zde nastala remíza, vyhrávají všichni hráči v remíze.

Příklad hodnocení mobů:

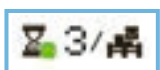
V průběhu hry jste porazili 4 následující moby:



Získáte 2 XP za každý les, máte 2 lesy, takže získáváte celkem 4 XP.



Získáte 3 XP za 1 stavbu z obsidiánu, takže získáváte další 3 XP.



Získáte 3 XP za každou ohradu pro zvířata, máte 2 ohrady pro zvířata, takže získáváte dalších 6 XP.



Tady bohužel žádné XP nezískáte, protože jste nepostavili žádnou stavbu z písku.

Celkem získáváte
 $4 + 3 + 6 = 13$ XP
navíc na konci hry.



VARIANTA PRO ZAČÁTEČNÍKY

Hrajete hru poprvé nebo s menšími dětmi? Potom můžete **trojí hodnocení** ve hře **zjednodušit**: Místo největších sousedících skupin spočítejte jednoduše všechna pole v herním plánu, která ukazují vámi zvolenou vlastnost. Tak nemusíte při stavění tolik plánovat a stavební karty můžete umístit na libovolná místa v herním plánu.

Tip: Variantu pro začátečníky můžete kombinovat i s normální hrou. Dovolte například menším dětem hrát podle jednoduchých pravidel, zatímco dospělí se řídí těmi běžnými.

CREDITS

Game Design: Ulrich Blum

Editing: Daniel Greiner

Creative direction: Jens Bergensten

Business development: Patrick Geuder, Natalie Kim, Emily Clock

Production: Patrick Liu, Marc Watson

Art production: Nikoo Jorjani, Nicolette Suraga

Art direction: Ninni Landin, Martin Johansson

Product design: Filip Thoms

Pixel art: Martin Wörister

Building construction: BlockWorksMC Ltd.

Art assembly: Fiore GmbH

Playtest coordination: Marc Watson, John Thornton

Děkujeme všem testujícím a spolupracovníkům Mojang Studios, Microsoft a Ravensburger, kteří přispěli ke vzniku této hry.

© 2020

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

© 2019 Mojang AB a Mojang Synergies AB. MINECRAFT a MOJANG jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Mojang Synergies AB



MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

SK

2-4 HRÁČI OD 10 ROKOV

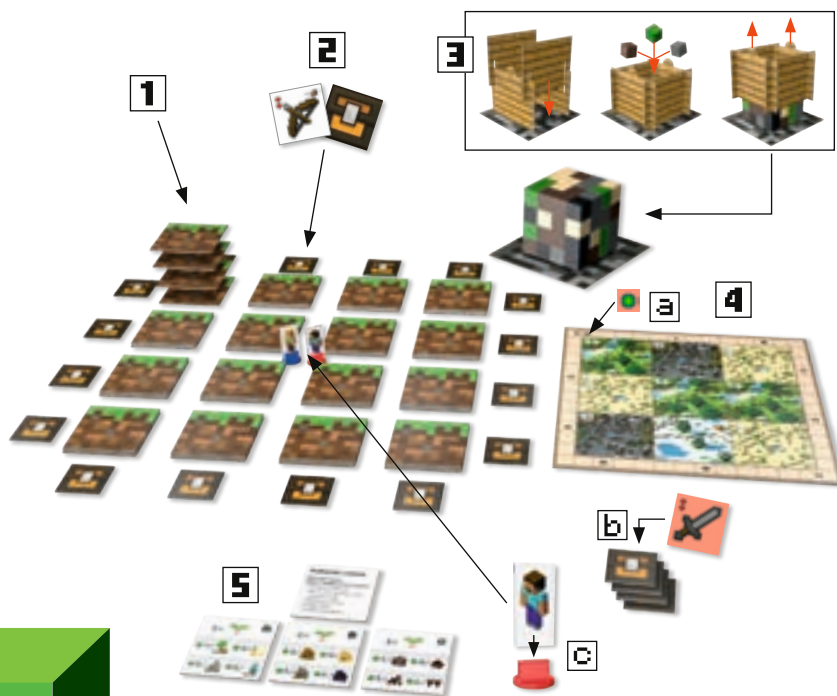
V „Minecraft: Staviteľia a Biómy“ skúmate okolitý svet, zbierate bloky a staviate veľkolepé stavby. Pritom musíte preukázať bystrosť a odvahu. Iba ten, kto svoj stavebný projekt poriadne naplánuje a pustí sa do boja s nebezpečnými mobmi, môže vyhrať!

PRÍPRAVA

1 Zamiešajte **64 stavebných kariet a kariet s mobmi** (príšerami) a zostavte mriežku 4 x 4 z celkovo 16 kôpok po 4 kartách obrázkom dolu. Medzi kôpkami nechajte trochu miesta pre pohyb hracích figúrok.

2 Zamiešajte 16 **kartičiek so zbraňami na bielom pozadí** a položte ich po jednej, obrázkom dolu, okolo vonkajších okrajov mriežky tak, aby ste ju rozšírili na 6 x 6 políčok. Rohy ostanú prázdne.

3 Položte **podložku pod bloky** vedľa mriežky tak, aby na ňu všetci hráči dobre dosiahli. Zostavte **konštrukčnú oporu** a postavte ju na podložku. Naplňte ju všetkými **64 blokmi** (16× drevo, 14× piesok, 12× kameň, 10× obsidián, 12× smaragd) v náhodnom poradí. Presvedčte sa, že z malých blokov vznikla veľká kocka. Nakoniec oporu postavte za hornú hranu a odložte ju.



4 Každý hráč si vezme **jeden zo štyroch hracích plánov** a všetok hrací materiál v jednej farbe (červená, modrá, žltá alebo zelená): **1 stojanček na figúrku**, **1 hrací žetón**, **5 kartičiek so zbraňami na farebnom pozadí** (1× kamenný meč, 1× drevený meč, 3× otrávený zemiak).

a Položte si **hracie plány** pred seba a hracie žetóny umiestnite na políčko „0“ na vonkajšej bodovej lište plánu.

b Zamiešajte svojich **5 kartičiek so zbraňami** a naukladajte ich na seba, obrázkom dolu.

c Vyberte si jeden zo **4 skinov** (= vzhľad vašej postavičky) a postavte ho do stojančeka. Tak zostavíte svoju hraciu figúrku. Postavte ju na centrálny priesečník zostavenej kartovej mriežky. **Tip: Polepte alebo pomalujte 4 prázdne kartičky a vytvorte si skiny podľa vlastnej fantázie! Náš tip: Môžete si vytlačiť vlastný Minecraft skin a nalepiť ho na kartičku.**

5 Na prehľadné miesto rozdeľte hodnotiace karty, aby do nich každý z hráčov mohol v priebehu hry nazeráť. **Hodnotiace karty sa skladajú z:** Hrací ťah, Hodnotenie A, Hodnotenie B, Hodnotenie C.

PRIEBEH

Hru začína ten, kto ako posledný našiel diamanty v online verzii Minecraftu. V prípade pochybností začína najmladší hráč.

Hneď ako ste na rade, uskutočnite **2 rôzne akcie**. V jednom ťahu **nie je povolené** uskutočniť rovnakú akciu dvakrát. Vyberte si preto z nasledujúcich 5 akcií **2 rozdielne**.

Potom je na rade ďalší hráč v smere hodinových ručičiek, atď. Trikrát počas hry prebieha hodnotenie. Vyhráva ten, kto po treťom hodnotení získal najviac bodov.

Druhy akcií: Vezmite si 2 bloky; Posuňte figúrku o 0 – 2 pozície a otočte kartu; Stavajte; Bojujte s mobmi; Vezmite si zbraň

Akcia 1: Vezmite si 2 bloky

Vezmite si 2 bloky z veľkej kocky. Môžete si vziať iba také bloky, ktorých **vrchná strana a minimálne 2 ďalšie strany** sa nedotýkajú iných blokov. V rámci tohto pravidla si smiete brať voľné bloky aj z nižších vrstiev a z rôznych miest. Položte bloky do svojej osobnej zásoby vedľa hracieho plánu.

Upozornenie:

- **Zelené smaragdové bloky** sú žolíky. To znamená, že ich pri stavaní môžete použiť namiesto ľubovoľného iného bloku.
- Pokiaľ pootočíte podložkou pod blokmi, môžete si veľkú kocku prehliadnúť zo všetkých strán a určíte nájdete vhodné bloky pre ďalší stavebný projekt.

Akcia 2: Posuňte figúrku o 0 – 2 pozície a otočte kartu

Najskôr **môžete** svojou hracou figúrkou postúpiť o **žiadne, jedno alebo dve políčka**. Ako „políčko“ platí vždy priesečník medzi 4 kartami či kartičkami so zbraňami. Figúrku nikdy nekladte na kartu či kartičku.

Potom musíte **odkryť** všetky 4 karty či kartičky,

medzi ktorými stojíte. Pokiaľ niektoré z nich už odkryté sú, nechajte ich odkryté.


Upozornenie:

- Na rovnakom priesečníku môže stáť **viacero hracích figúrok**.
- Počas hry sa môže stať, že kôpky kariet či kartičiek so zbraňami budú už rozobraté. Vy sa však pohybujte ďalej na križovatkách medzi „kartami“, aj keď už tam žiadne neležia.

Akcia 3: Stavajte

Aby ste mohli vybudovať stavbu, musíte so svojou figúrkou stáť **vedľa zodpovedajúcej stavebnej karty** a mať potrebný **stavebný materiál**. Na karte vpravo dole vidíte, ktoré bloky ako stavebný materiál potrebujete. Odložte ich zo svojej zásoby späť do hracej krabice.

Zelené **smaragdové bloky** pritom môžete použiť namiesto ľubovoľných blokov. Vezmite si stavebnú kartu z mriežky a položte ju na **ľubovoľné** políčko svojho hracieho plánu.


Niektoré stavby stoja mnoho blokov a karty majú v pravom hornom rohu tento symbol: . Pokiaľ takúto stavbu postavíte, môžete si za symbolom zobrazené **body** (ďalej v návode označené ako XP) okamžite zaniest' na svoju bodovú lištu.

Upozornenie:

- Stavby môžete stavať na ľubovoľnom bióme (= typ krajiny). Teda napríklad stavbu v lese nemusíte položiť na lesné políčka. Naopak: aby ste pri hodnotení nazbierali čo najviac XP, je dobrou stratégiou klásť stavby vedľa políčok a/alebo kariet s podobnými vlastnosťami (ako napríklad rovnaký bióm). Pod bodom „Hodnotenie“ sa dozviete viac.
- Stavby môžete **prestavovať**. Zakryte jednoducho stavbu, ktorú už nepotrebuje novou kartou.

Akcia 4: Bojujte s mobmi

Nie všetky karty v mriežke sú stavby – niektoré z nich skrývajú nebezpečné príšery. Ak stojíte vedľa odkrytej karty s mobom, môžete sa pustiť do boja. Zamiešajte svoju **kôpku kartičiek so zbraňami** a odkryte presne **3 kartičky** zhora. Sčítajte **odkryté srdcia** a porovnajte ich počet s počtom vyobrazených srdc pri mobovi. **Otrávené zemiaky** pritom nemajú žiadnu hodnotu a nedávajú žiadne srdcia.

- Odkryli ste **aspoň toľko srdc**, koľko je znázornené na karte s mobom? Potom ste ho **porazili**. Odoberte kartu z mriežky a položte ju vedľa svojho hracieho plánu. Získavate **okamžite** toľko XP, koľko je znázornené vedľa symbolu: .
- Odkryli ste **menej srdc**? Potom karta s príšerou ostáva ležať v mriežke.

Po skončení boja zamiešajte odkryté kartičky so zbraňami nazad do svojej kôpky. Neprichádzate o ne.

Porazených mobov zbierate obrázkom dolu **vedľa** svojho hracieho plánu.

Sú **dva typy mobov**:



Mobov s týmto symbolom môžete pri ľubovoľnom ťahu odovzdať, aby ste **získali jednu akciu navyše**. V danom ťahu uskutočnite tiež dve rôzne akcie ako obyčajne. Potom môžete zo svojich zásob vložiť ľubovoľný počet kariet s mobmi tohto typu nazad do hracej krabice. Za každú vrátenú kartu môžete v rovnakom ťahu uskutočniť akciu navyše. Oproti základným pravidlám je tu **povolené** zvoliť rovnaké akcie, ktoré ste vo svojom ťahu **už uskutočnili**.



Mobov so symbolom tohto typu si ponecháte až **do konca hry**. Pri hodnotení vám dodajú **XP navyše** za všetky políčka na hracom pláne, na ktorých je rovnaká vlastnosť. Napríklad mob s týmto symbolom vám dodá 2 XP za každý les. Pod bodom „Hodnotenie“ sa dozviete viac.

Akcia 5: Vezmite si zbraň

Aby ste si mohli vziať jednu kartičku so zbraňou, musíte so svojou figúrkou **stáť vedľa nej**. Zamiešajte ju potom do svojej kôpky k ďalším kartičkám.

Upozornenie:

- Svoje kartičky so zbraňami si môžete **vždy pozrieť** (napríklad, aby ste si overili, či môžete poraziť moba s mnohými srdcami). Nezapomnite potom svoju kôpku znova zamiešať!

Opis zbraní so zvláštnymi vlastnosťami pre súboj s mobmi:



Luk: Vždy, keď v boji odkryjete luk, môžete hneď odkryť **jednu ďalšiu kartičku so zbraňami**. Ak máte viac lukov, môžete počas jedného boja odkryť napríklad 4, 5 alebo dokonca 6 kartičiek!



Zlatá motyka: Vždy, keď v boji odkryjete zlatú motyku, získate okamžite **2 XP**.



Kamenný krompáč: Vždy, keď v boji odkryjete krompáč, môžete si okamžite vziať **jeden blok z kocky**. Pritom platí pravidlo akcie „Vezmite si 2 bloky“.



TNT: Po odkrytí troch kartičiek sa rozhodnete, či chcete **zapáliť** TNT alebo nie. Pokiaľ áno, platí 5 srdc pre TNT. Kartičku musíte v tomto prípade vrátiť **nazad do hracej krabice**. Pokiaľ TNT nezapálite, kartičku si ponecháte a srdce ignorujete.

HODNOTENIE

Kedy sa hodnotí?

1 Prvé hodnotenie (A: Biómy) sa uskutoční, hneď ako ste **kompletne** vytiahli vrchnú vrstvu blokov v kocke. Pritom nehra úlohu, či ste si bloky brali aj z nižších vrstiev alebo nie. Hráč, ktorý si vezme posledný blok z vrchnej vrstvy, dokončí svoj ťah. Až po uskutočnení oboch akcií nasleduje hodnotenie.

2 Druhé hodnotenie (B: Stavebný materiál) sa uskutoční potom, keď ste **kompletne** vytiahli druhú vrstvu blokov.

3 Tretie a posledné hodnotenie (C: Typ) sa uskutoční potom, keď ste **kompletne** vytiahli tretiu vrstvu blokov. Následne sa hra končí, a to aj v prípade, že v spodnej vrstve kocky ešte ležia bloky.

Upozornenie:

- Nazbierali ste mobov, ktorí vám umožňujú **akciu navyše**? Môžete ich nasadiť ešte v tomto ťahu, v ktorom vyvoláte hodnotenie. Hodnotiť sa bude až potom, ako ste uskutočnili všetky akcie a váš ťah bude na konci.
- Vytiahli ste bránim blokov pri jednom ťahu **viac vrstiev** (napríklad akciami navyše)? V tom prípade sa po vašom ťahu konajú **týmto vyvolané hodnotenia** v obvyklom poradí (A → B → C).

Ako sa hodnotí?

Kto je na ťahu, ten začína s hodnotením. Vyberte si **práve jednu** zo štyroch možných vlastností na **aktuálnej hodnotiacej karte**, za ktorú chcete získať XP.

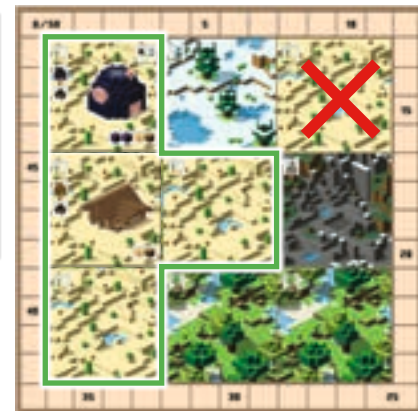
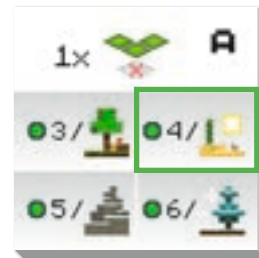
1 V **prvom hodnotení (A: Biómy)** si vyberte **práve 1 bióm**, teda les, púšť, hory, alebo zasneženú tundru. Spočítajte na svojom hracom pláne **najväčšiu skupinu susedných políčok**, ktoré majú túto vlastnosť. Za každé políčko v tejto skupine získate XP, ktoré sú zobrazené na hodnotiacej karte vedľa vlastností.

Upozornenie:

- Políčka, ktoré spolu susedia **diagonálne**, sa nepočítajú.
- Do prvého hodnotenia (A: Biómy) sa počítajú okrem biómov na stavebnom pláne aj **biómy zobrazené na vašom hracom pláne**.
- Môžete ohodnotiť aj **jednotlivé políčka**. Napríklad za zasneženú tundru na vašom hracom pláne by ste mohli získať 6 XP.
- Každá **stavebná karta** ukazuje svoje **vlastnosti** ako **symboly** na ľavom okraji: Hore Bióm (Hodnotenie A), pod tým Stavebný materiál (Hodnotenie B) a najnižšie Typ (Hodnotenie C).

Príklad Hodnotenia A:

Rozhodnete sa ohodnotiť púšť, pretože je vašou najväčšou susediacou skupinou. Skladá sa zo 4 políčok. Púšť hore vpravo na vašom pláne susedí s ďalšími púšťami len diagonálne. Preto sa do skupiny nezapočíta. Za každé políčko získate 4 XP (porovnajete s hodnotiacou kartou). Dokopy teda získate $4 \times 4 = 16$ XP.



Zaneste **nazbierané XP** na bodovú lištu na vonkajšej strane hracieho plánu. Postupujte hracím žetónom o zodpovedajúci počet políčok vpred.

Potom je na rade ďalší hráč a ohodnotí práve 1 bióm podľa svojej voľby. Hneď ako už každý z vás hodnotil, môžete hodnotiacu kartu vložiť nazad do hracej krabice. Pre ďalšie hodnotenie platí ďalšia karta (B: Stavebný materiál).

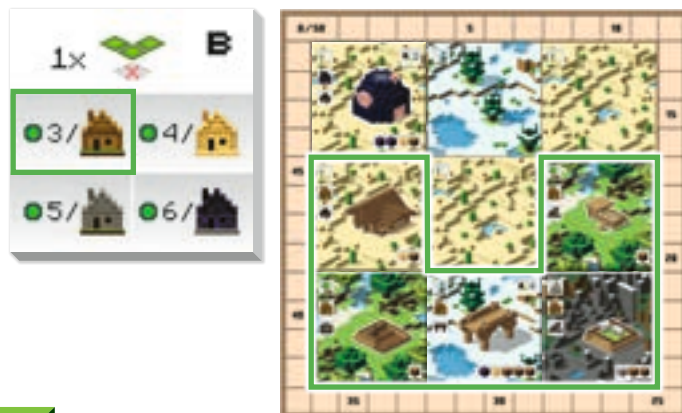
Po zhodnotení hrajte jednoducho jeden po druhom. Postavené budovy a bloky v zásobe si samozrejme ponechávate. Najneskôr teraz by ste mali plánovať ďalšie hodnotenie a postaviť vhodné stavby...

Upozornenie: V priebehu hodnotenia neodoberajte žiadne stavby, ktoré ste postavili, alebo bloky vo vašej zásobe. Sú vaše! Teraz sa aspoň môžete pripraviť na ďalšie bodové hodnotenie a začať podľa toho stavať potrebným spôsobom.

2 Pre **druhé hodnotenie (B: Stavebný materiál)** si vyberte drevo, piesok, kameň alebo obsidián. Ohodnotte vašu najväčšiu susediacu skupinu stavieb postavených z tohto materiálu (porovnajete s prostredným symbolom vlastností na stavebnej karte). Biómy nehrajú žiadnu úlohu.

Príklad Hodnotenia B:

Rozhodnete sa ohodnotiť stavby z dreva, pretože je to vaša najväčšia susediaca skupina. Skladá sa z 5 políčok. Za každé políčko získate 3 XP (porovnajete s hodnotiacou kartou). Dohromady teda získate $5 \times 3 = 15$ XP.



3 V **tretom hodnotení (C: Typ)** hodnotíte podľa rovnakých pravidiel najväčšiu susediacu skupinu jedného typu: dekorácie, obytné domy, ohrady pre zvieratá alebo mosty.

Príklad Hodnotenia C:

Tretie hodnotenie prišlo tak rýchlo, že ste nestihli postaviť žiadnu ďalšiu stavbu. Vaše najväčšie skupiny sú buď 2 obytné domy alebo 2 ohrady pre zvieratá. Pretože sú ohrady hodnotnejšie (porovnajete s hodnotiacou kartou), rozhodnete sa pre ne a získate celkovo $2 \times 5 = 10$ XP.



KONIEC HRY

Po treťom hodnotení sa hra končí. Teraz získate ešte XP za nazbieraných mobov so symbolom tohto

typu:  2/ 

Získate zodpovedajúci počet XP za každé políčko na vašom hracom pláne, ktoré má túto vlastnosť.

Dôležité: Na rozdiel od hodnotení A, B a C sa pri moboch hodnotia **všetky** políčka s danou zobrazenou vlastnosťou. V tomto hodnotení preto nehrá žiadnu úlohu, či spolu políčka susedia alebo nie.

Potom, čo ste jeden druhému zhodnotili všetkých nazbieraných mobov, porovnajte počet vašich XP. Kto nazbieral **najviac XP**, vyhŕáva. Pri remíze vyhŕáva ten, kto má najviac blokov v zásobe. Pokiaľ aj tu nastala remíza, vyhŕávajú všetci hráči v remíze.

Príklad hodnotenia mobov:

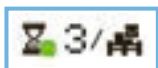
V priebehu hry ste porazili 4 nasledujúcich mobov:



Získate 2 XP za každý les, máte 2 lesy, takže získavate celkovo 4 XP.



Získate 3 XP za 1 stavbu z obsidiánu, takže získavate ďalšie 3 XP.



Získate 3 XP za každú ohradu pre zvieratá, máte 2 ohrady pre zvieratá, takže získavate ďalších 6 XP.



Tu bohužiaľ žiadne XP nezískate, pretože ste nepostavili žiadnu stavbu z piesku.

Celkovo získavate
 $4 + 3 + 6 = 13$ XP navyše
na konci hry.



VARIANT PRE ZAČIATOČNÍKOV

Hráte hru prvýkrát alebo s menšími deťmi? Potom môžete **trojité hodnotenie** v hre **zjednodušiť**: Namiesto najväčších susediacich skupín spočítajte jednoducho všetky políčka v hracom pláne, ktoré ukazujú vami zvolenú vlastnosť. Tak nemusíte pri stavaní toľko plánovať a stavebné karty môžete umiestniť na ľubovoľné miesta v hracom pláne.

Tip: Variant pre začiatočníkov môžete kombinovať aj s normálnou hrou. Dovoľte napríklad menším deťom hrať podľa jednoduchých pravidiel, zatiaľ čo dospelí sa budú riadiť tými normálnymi.

CREDITS

Game Design: Ulrich Blum

Editing: Daniel Greiner

Creative direction: Jens Bergensten

Business development: Patrick Geuder, Natalie Kim, Emily Clock

Production: Patrick Liu, Marc Watson

Art production: Nikoo Jorjani, Nicolette Suraga

Art direction: Ninni Landin, Martin Johansson

Product design: Filip Thoms

Pixel art: Martin Wörister

Building construction: BlockWorksMC Ltd.

Art assembly: Fiore GmbH

Playtest coordination: Marc Watson, John Thornton

Ďakujeme všetkým testujúcim a spolupracovníkom Mojang Studios, Microsoft a Ravensburger, ktorí prispeli k vzniku tejto hry.

© 2020

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

© 2019 Mojang AB a Mojang Synergies AB. MINECRAFT a MOJANG sú ochranné známky alebo registrované ochranné známky spoločnosti Mojang Synergies AB



MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

PL

DLA 2-4 GRACZY W WIEKU 10+.

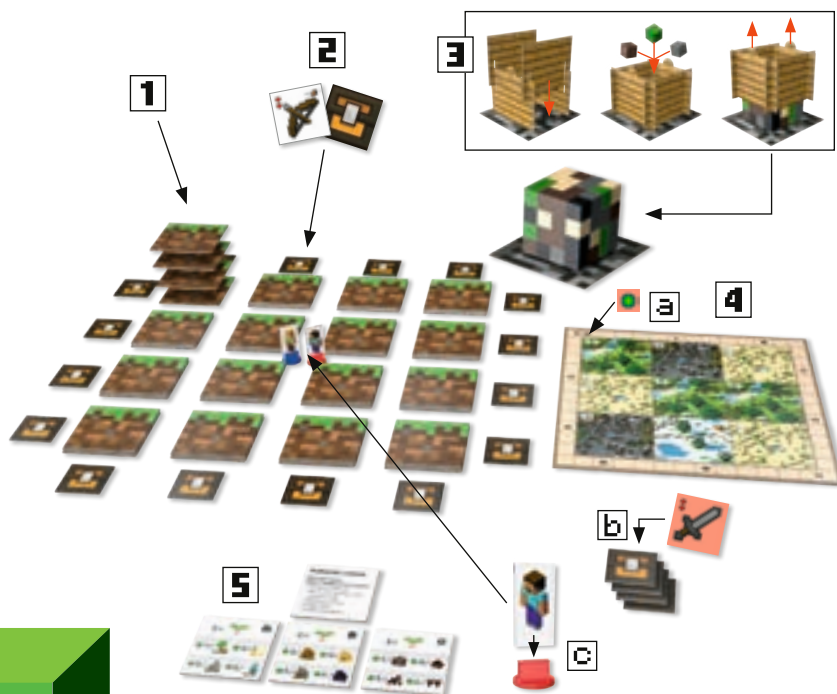
W grze *Minecraft: Budowniczości i Biomy*, gracze eksplorują świat, wydobywają bloki i budują spektakularne budowle. Starannie planuj swoje budowle i pokonaj niebezpieczne moby, aby wygrać!

KONFIGURACJA

1 Potasuj **64 płytki budynków i mobów** i podziel je na 16 zakrytych stosów po cztery płytki. Rozłóż je na planie kwadratu o boku 4 na 4, z wystarczającą ilością miejsca między rzędami, tak aby można między nimi przemieszczać pionki.

2 „Potasuj 16 bezbarwnych żetonów z bronią i umieść jeden, zakryty, na końcach każdej kolumny i rzędu, tak aby utworzyć kwadrat sześć na sześć. (Narożniki pozostaw puste).”

3 Umieść **podstawę bloku** obok kwadratu, w miejscu łatwo dostępnym dla wszystkich graczy. Zmontuj **konstrukcję podpierającą** i umieść ją na podstawie bloku. Wypełnij ją 64 blokami (16 drewna, 14 piasku, 12 kamienie, 10 obsydianu i 12 szmaragdu) w losowej kolejności. Delikatnie potrząśnij, aż bloki utworzą duży sześciąt. Następnie usuń konstrukcję podpierającą podnosząc ją za kłapy.



4 Każdy gracz wybiera kolor (czerwony, niebieski, żółty lub zielony) i bierze **planszę gracza** oraz materiały do gry tego samego koloru. Materiały do gry zawierają **jedną podstawę do gry, jeden znaczek doświadczenia i pięć kolorowych żetonów broni** (jeden kamienny miecz, jeden drewniany miecz i trzy trujące ziemniaki).

A Umieść swój **znaczek doświadczenia** na polu 0 toru punktów doświadczenia, który biegnie wzdłuż krawędzi planszy gracza.

B Potasuj **5 żetonów broni** i ułóż je zakryte.

C Wybierz **skórkę gracza** (wygląd postaci) i wciśnij ją do podstawki pionka. To jest postać gracza. Umieść ją na środkowym skrzyżowaniu kwadratu siatki utworzonej przez karty.

Wskazówka: Można stworzyć swoje postacie malując 4 puste skórki lub umieszczając własne naklejki!

5 Umieść jeden zestaw kart pomocy (**akcje podczas tury, punktacja A, punktacja B, punktacja C**) między graczami 1 i 2, a drugi zestaw między graczami 3 i 4.

ZASADY GRY

Grę rozpoczyna gracz, który jako ostatni znalazł diament w Minecraftcie. W razie wątpliwości rozpoczyna najmłodszy spośród graczy.

Każdy gracz w swojej turze musi wybrać i wykonać **dwie różne akcje**. Tej samej akcji nie można wykonać dwukrotnie. Po wykonaniu swoich akcji tura przechodzi na gracza po lewej.

Podczas gry odbywają się trzy rundy punktacji. Zwycięzcą zostaje gracz o największej liczbie punktów doświadczenia po trzeciej rundzie punktacji.

LISTA AKCJI

Zbieranie bloków

Weź **dwa bloki** z dużej kostki. Bloki (materiały) można zbierać tylko wtedy, gdy ich **górną bok** oraz **co najmniej 2 dodatkowe boki** są odsłonięte. Jeśli warunki te są spełnione, można wybrać dowolny blok z dowolnej warstwy i z dowolnej strony dużej kostki. Dodaj bloki do swoich zasobów osobistych obok planszy gracza.

Uwagi:

- Zielone **bloki szmaragdów** są blokami uniwersalnymi. Można używać ich zamiast innych bloków podczas budowania (patrz poniżej).
- Można swobodnie obracać podstawę bloku. Umożliwia to oglądanie dużej kostki ze wszystkich stron, aby znaleźć bloki potrzebne do budowy.

Odkryj świat

Najpierw gracz przesuwa swoją postać o **zero, jedno lub dwa pola**. „Pola” to punkty przecięcia w siatce stosów kart i żetonów broni. **Nigdy nie należy umieszczać swojej postaci na karcie lub żetonie.**

Następnie gracz odsłania karty leżące na górze czterech stosów narożnych wokół swojej pozycji. Jeśli niektóre z nich zostały już odkryte, należy tak je pozostawić.


Uwagi:

- To samo skrzyżowanie może być zajęte przez **wiele postaci**.
- W trakcie gry ze stosu kart mogą zostać zabrane wszystkie karty lub żetony broni. Gracz nadal przesuwa swoją postać ścieżką między stosami, nawet jeśli te stosy są puste

Budowanie

Aby coś zbudować postać gracza musi znajdować się **obok odpowiedniej karty budynku** na siatce. Bloki potrzebne do zbudowania danej budowli pokazano w prawym dolnym rogu karty. Gracz musi posiadać niezbędne **materiały** do zbudowania danej budowli. Gracz zwraca bloki ze swoich zasobów osobistych do pudełka z grą.

Zielony **blok szmaragdów** można użyć do zastąpienia dowolnego innego bloku. Gracz wyjmuje kartę budynku z siatki kwadratu i umieszcza ją na **dowolnym** polu na planszy gracza.


Niektóre budowle wymagają dużej liczby bloków i mają taką ikonę w prawym górnym rogu karty: . Za każdym razem po wybudowaniu takiej budowli gracz natychmiast zdobywa tyle samo **punktów doświadczenia**. Gracz przesuwa swój żeton doświadczenia o tyle pól na torze punktów doświadczenia.

Uwagi:

- Budynki można budować w dowolnym **biomie** (= rodzaju środowiska). Na przykład nie trzeba umieszczać budynku leśnego w polu lasu. Wprost przeciwnie, aby zdobyć więcej punktów doświadczenia podczas punktowania, budowlę można umieścić obok pól i/lub kart, które mają wspólną cechę (np. ten sam biomi). Więcej informacji podano w sekcji „Punktacja” poniżej.
- Można **budować na już istniejących budowlach**. Gracz po prostu umieszcza nową budowlę na karcie budynku, który nie jest już graczowi potrzebny.

Walka z mobem

Nie każda karta na siatce jest budynkiem — niektóre z nich to niebezpieczne moby (potwory)! Jeśli postać gracza znajduje się obok odkrytej karty moba, gracz może spróbować go pokonać. Aby walczyć z mobem, potasuj stos zakrytych żetonów broni i odśłoń 3 żetony. Policz **odkryte** serca i porównaj ich sumę z liczbą serc na karcie mobu. Trujące ziemniaki nie mają serc i liczą się jako puste.

- Jeśli gracz odkrył **co najmniej tyle serc**, ile pokazano na karcie moba, **mob zostaje pokonany**. Wyjmij kartę moba z siatki kwadratu i umieść ją **obok** swojej planszy gracza. Natychmiast zyskujesz liczbę punktów doświadczenia wydrukowaną obok .
- Jeśli odkryłeś **mniejszą liczbę serc**, mob pozostaje na dotychczasowym miejscu.

Po walce włóż odkryte żetony broni z powrotem do stosu i potasuj stos. Gracz może je zatrzymać.

Umieść **pokonane** moby zakryte **obok** swojej planszy gracza.

Są dwa rodzaje mobów:



Kartę moba z tą ikoną gracz może wymienić, aby uzyskać **1 dodatkową** akcję podczas jednej ze swoich tur. Aby to zrobić, kiedy nadejdzie tura gracza, należy wykonać 2 różne akcje jak zwykle.

Następnie gracz zwraca tyle ile chce kart mobów z tą ikoną, z zasobów osobistych z powrotem do pudełka. Za każdą zwróconą kartę moba można wykonać dowolną dodatkową akcję w danej turze. W przeciwieństwie do normalnej tury gracz **może** wykonać akcję, którą **już wykonał** wcześniej w danej turze.



Karty mobów z tego rodzaju ikonami są przechowywane do **końca gry**, kiedy to gracz zdobywa **dodatkowe** punkty **doświadczenia** za wszystkie pola o cechach odpowiadających tym na planszy gracza. Na przykład mob z tymi ikonami da graczowi 2 punkty doświadczenia za każdy las. Więcej informacji podano w sekcji „Punktacja” poniżej.

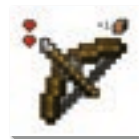
Zbieranie broni

Aby zebrać żeton broni, postać gracza musi znajdować się **obok takiego żetonu**. Żeton broni należy włożyć do swojego stosu broni a stos potasować.

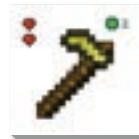
Uwaga:

- Gracz może spojrzeć na swoje żetony broni **w dowolnej chwili**, na przykład sprawdzając, czy ma szansę na rozgromienie moba. Należy pamiętać, aby potasować swój stos po obejrzeniu żetonów.

Broń o specjalnych zdolnościach:



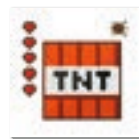
Łuk: Podczas walki, za każdym razem, gdy gracz odśłoni łuk, może on natychmiast odkryć **1 dodatkowy żeton broni**. Jeśli gracz posiada więcej niż jeden łuk, ma szansę odślonić 4, 5, a nawet 6 żetonów podczas walki!



Złota motyka: Podczas walki, za każdym razem, gdy gracz odkrywa złotą motykę, natychmiast uzyskuje **2 punkty doświadczenia**.



Kamienny kilof: Podczas walki za każdym razem, gdy gracz odkrywa kamienny kilof, może natychmiast zebrać **1 blok** z dużej kostki. Gracz nadal musi przestrzegać zasad dotyczących „zbierania bloków” (patrz akcja 1 powyżej).



TNT: Jeśli podczas walki po odkryciu swojej broni gracz odkrył żeton TNT, może go **zdetonować**. Jeśli to zrobi, wykorzystuje 5 serc z TNT. Zdetonowane TNT jest **usuwane z gry** (żeton należy włożyć z powrotem do pudełka). W przeciwnym razie gracz nie wykorzystuje serc. Gracz zatrzymuje takie TNT.

PUNKTACJA

Kiedy następuje zaliczanie punktów?

- 1 Pierwsza runda punktacji (A: Biomy)** następuje, gdy jakiś gracz **całkowicie** wyczerpie pierwszą warstwę bloków dużej kostki. Nie ma znaczenia, czy zostały zebrane jakieś bloki z głębszych warstw. Gdy gracz zbierze ostatni blok pierwszej warstwy, gracz ten kończy swoją kolejkę jak zwykle. Punktacja rozpoczyna się po zakończeniu wykonywania akcji.
- 2 Druga runda punktacji (B: Materiały)** następuje, gdy jakiś gracz **całkowicie** wyczerpie drugą warstwę bloków dużej kostki.
- 3 Trzecia runda punktacji (C: Rodzaj)** następuje, gdy jakiś gracz **całkowicie** wyczerpie trzecią warstwę bloków dużej kostki. Gra kończy się, nawet jeśli w dolnej warstwie dużej kostki pozostały jeszcze bloki.

Uwagi:

- Jeśli gracz posiada karty mobów, które dają mu **dotatkowe** akcje, możesz użyć ich w tej samej turze, w której uruchomił rundę punktacji. Punktacja rozpoczyna się dopiero po wykonaniu wszystkich akcji i zakończeniu swojej tury.
- Możliwe jest wyczerpanie **wielu warstw** w jednej kolejce poprzez zebranie wielu bloków (np. przez odślonięcie kamiennego kilofa podczas walki z mobem lub poprzez wymianę karty moba na dodatkową akcję). W takim przypadku po zakończeniu kolejki **wszystkie uruchomione rundy punktacji** odbywają się jedna po drugiej w zwykłej kolejności (A → B → C).

Jak działa punktacja?

Gracz, który właśnie zakończył swoją turę zaczyna. Należy wybrać dokładnie jedną z czterech cech na bieżącej karcie punktacji, aby zdobyć punkty doświadczenia w danej cesze.

- 1 W pierwszej rundzie punktacji (A: Biomy)**, gracz wybiera dokładnie jeden biom: las, pustynię, góry lub ośnieżoną tundrę.

Na swojej planszy gracza znajduje największą grupę połączonych pól o tej samej cesze. Za każde pole w danej grupie gracz uzyskuje liczbę punktów doświadczenia wydrukowaną obok tej cechy na karcie punktacji.

Uwagi:

- Pola **ukośne nie** liczą się jako połączone.
- Za **pierwszą rundę punktacji (A: Biomy)**, oprócz biomów na kartach budynków, liczą się również biomy **wydrukowane na planszy gracza** (jeśli są widoczne).
- Gracz może wybrać również grupę z **pojedynczym polem**. Na przykład może zdobyć 6 punktów doświadczenia za jedno zaśnieżone miejsce tundry na swojej planszy gracza.
- Na każdej **karcie budynku** znajduje się lista **cech** w formie **ikon** na lewym marginesie: Górna ikona pokazuje biom (punktacja A), następnie materiał na środku (punktacja B) i rodzaj na dole (punktacja C).

Przykład rundy punktacji A:

Gracz wybiera pustynię, ponieważ stanowi ona największy biom na planszy gracza. Składa się z 4 pól. Pustynia w prawym górnym rogu planszy gracza przylega ukośnie do pozostałych pól pustyni. **Nie liczy się jako część ciągłej grupy**. Za każde pole gracz uzyskuje 4 punkty doświadczenia (zob. kart punktacji). W sumie gracz zyskuje $4 \times 4 = 16$ punktów doświadczenia.



Po zakończeniu obliczania punktów doświadczenia należy dodać je do posiadanych punktów na torze punktów doświadczenia na planszy gracza, przesuwając znacznik doświadczenia do przodu o odpowiednią liczbę pól.

Następnie kolejny gracz w kolejce zdobywa punkty w wybranym przez siebie biomie. Po zdobyciu punktów każdy gracz odkłada kartę punktacji do pudełka. Do następnej punktacji gracz potrzebuje następnej karty punktacji (B: Materiały).

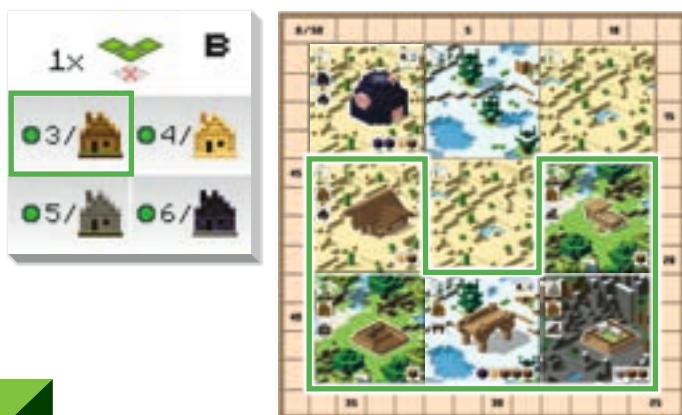
Po punktacji gra przebiega dalej według kolejności. Gracz siedzący obok tego, który uruchomił punktację, jest następny.

Uwaga: Podczas punktacji nie należy usuwać żadnych zbudowanych przez siebie budowli ani bloków ze swoich zasobów. Należy je zatrzymać! Można rozpocząć planowanie kolejnej rundy punktacji i budować odpowiednie budowle!

2 Do **drugiej rundy punktacji (B: Materiały)** można wybrać drewno, piasek, kamień lub obsydian. Gracz punktuje za największą ciągłą grupę budowli pasujących do danego materiału (zob. środkowa ikona na kartach budynków). Biomy nie mają już znaczenia, nie należy ich brać pod uwagę.

Przykład rundy punktacji B:

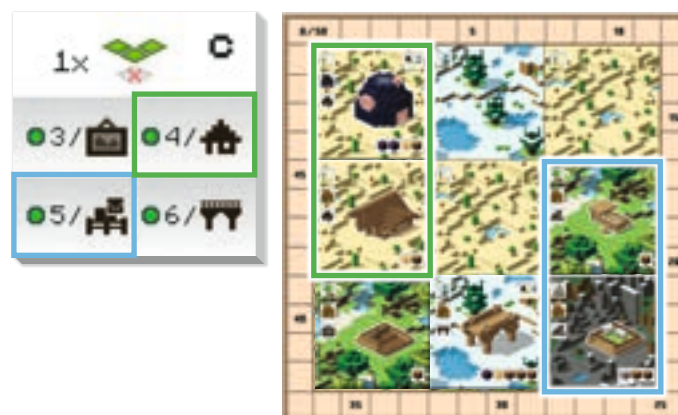
Gracz wybiera drewno, ponieważ budowle drewniane stanowią największą ciągłą grupę na planszy gracza. Składa się z 5 pól. Za każde pole gracz uzyskuje 3 punkty doświadczenia (zob. karta punktacji). W sumie gracz zyskuje $5 \times 3 = 15$ punktów doświadczenia.





3 **Trzecia punktacja (C: Rodzaj)** podlega tym samym zasadom. Wybierz największą ciągłą grupę budowli określonego rodzaju: dekoracyjna, mieszkanie, dom dla zwierząt lub most.

Przykład rundy punktacji C:

Trzecia runda punktacji odbyła się tak szybko, że gracz nie miał szansy na zbudowanie dalszych budowli. Największe grupy gracza to dwa mieszkania lub dwa domy dla zwierząt. Domy dla zwierząt są cenniejsze (zob. karta punktacji), gracz wybiera więc tę grupę i zyskuje $2 \times 5 = 10$ punktów doświadczenia.



KONIEC GRY

Gra kończy się po trzeciej rundzie punktacji. Czas na ocenę każdego moba w twojej kolekcji z ikonami następującego rodzaju:  2 / 

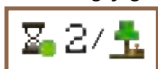
Gracz zdobywa punkty doświadczenia za każde pole na swojej planszy z daną cechą.

Ważne: W przeciwieństwie do rund punktacji A, B i C, karty mobów punktują za **wszystkie** pola danej cechy. Pola nie muszą być połączone.

Po punktowaniu mobów przez każdego gracza należy porównać swoje punkty doświadczenia. Zwycięzcą zostaje gracz o największej liczbie punktów doświadczenia. W przypadku remisu wygrywa gracz z największą liczbą bloków w swoich zasobach. Jeśli nadal jest remis, wszyscy remisujący gracze wygrywają.

Przykład punktacji moba:

Podczas gry gracz pokonał następujące 4 moby:



Zyskuje 2 punkty doświadczenia za każdy las, ogółem 4.



Zyskuje 3 punkty doświadczenia za 1 obsydianową budowlę, w sumie 3.



Zyskuje 3 punkty doświadczenia za 2 domy dla zwierząt, ogółem 6.



Nie zdobywa punktów doświadczenia, ponieważ gracz nie ma budowli z piasku.

W sumie gracz zyskuje $4 + 3 + 6 = 13$ punktów doświadczenia na koniec gry.



WARIANT DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Jeśli gra się po raz pierwszy lub z dziećmi, jest świetny sposób na **uproszczenie trzech rund punktacji**: Zamiast liczyć największą ciągłą grupę, należy po prostu policzyć **wszystkie pola** spełniające dane kryteria na swojej planszy gracza. Oznacza to mniej planowania z wyprzedzeniem, ponieważ można umieścić karty budynków na dowolnym polu swojej planszy gracza.

Wskazówka: *Wariant ten można połączyć ze zwykłą grą. Na przykład dzieci mogą zbierać punkty według uproszczonych zasad, a dorośli — według normalnych.*

TWÓRCY

Projekt gry: Ulrich Blum

Edycja: Daniel Greiner

Dyrektor kreatywny: Jens Bergensten

Rozwój działalności: Patrick Geuder, Natalie Kim, Emily Clock

Produkcja: Patrick Liu, Marc Watson

Produkcja artystyczna: Nikoo Jorjani, Nicolette Suraga

Dyrekcja artystyczna: Ninni Landin, Martin Johansson

Projekt produktu: Filip Thoms

Pixel art: Martin Wörister

Konstrukcja budynków: BlockWorksMC Ltd.

Montaż artystyczny: Fiore GmbH

Koordinacja testowania: Marc Watson, John Thornton

Serdeczne podziękowania dla wszystkich testerów gry i pracowników Mojang Studios i Microsoft, którzy pomogli stworzyć tę grę.

© 2020

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

© 2019 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINECRAFT and MOJANG are trademarks or registered trademarks of Mojang Synergies AB

 **MOJANG**

МИНЕСКРАФТ

BUILDERS & BIOMES

RUS

ДЛЯ 2-4 ИГРОКОВ. ВОЗРАСТ 10+

В *Minecraft: Builders & Biomes* игроки исследуют Сверхмир, шахтные блоки и строят захватывающие структуры. Тщательно планируйте свои конструкции и побеждайте опасных мобов (монстров), чтобы выиграть!

КОНФИГУРАЦИЯ

1 Перемешайте 64 карточки зданий и мобов и разделите их на 16 стопок, разложив лицевой стороной вниз по четыре карточки в каждой. Разложите их в сетке 4 на 4 с достаточным пространством между рядами, чтобы ваши игровые фигуры могли перемещаться между ними.

2 Перетасуйте 16 жетонов бесцветного оружия и поместите по одному лицевой стороной вниз на концах каждого столбца и ряда, чтобы сформировать сетку шесть на шесть. (углы оставьте пустыми.)

3 Поместите основание блока рядом с сеткой в пределах досягаемости всех игроков. Соберите опорную конструкцию и поместите ее на основание блока. Заполните его 64 блоками (16 деревянных, 14 песочных, 12 каменных, 10 обсидиановых и 12 изумрудных) в случайном порядке. Аккуратно встряхните, пока блоки не образуют большой куб. Затем снимите опорную конструкцию, поднимая ее на свои клапаны.

4 Каждый игрок выбирает цвет (красный, синий, желтый или зеленый) и выбирает игровое поле и игровые материалы одного цвета. Игровые материалы включают в себя одну игровую базу, один счетчик опыта и пять цветных жетонов оружия (один каменный меч, один деревянный меч и три ядовитых картофеля).

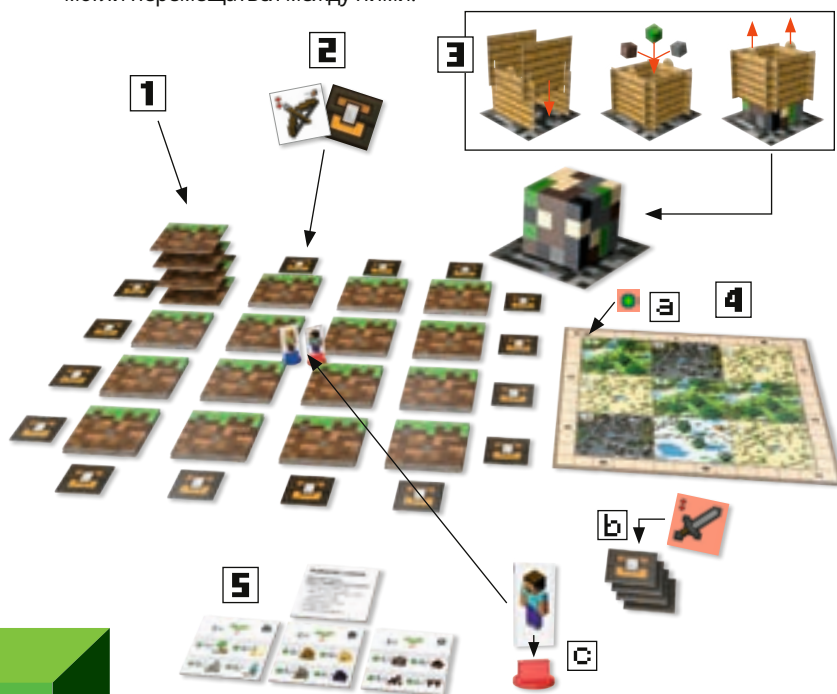
а Поместите свой счетчик опыта на место 0 дорожки очков опыта, которая проходит вдоль края игрового поля.

б Перемешайте свои 5 жетонов оружия и положите их в стопку лицом вниз.

с Выберите скин игрока (внешний вид персонажа) и вставьте его в свою игровую базу. Это ваш персонаж. Поместите его в центральное пересечение сетки карты.

Подсказка: вы можете разнообразить своих персонажей, нарисовав 4 пустых скина или прикрепив свои собственные стикеры!

5 Разместите один набор обзорных карт («Ходы действия», «Счёт» А, «Счёт» В, «Счёт» С) между игроками 1 и 2, а другой - между игроками 3 и 4.



ПРАВИЛА ИГРЫ

Игрок, который недавно нашел алмаз в Minecraft, является стартовым игроком. В случае сомнений, начинает самый молодой игрок.

Во время своего хода вы должны выбрать и выполнить два разных действия. Вы не можете выполнить одно и то же действие дважды. После того, как вы предприняли свои действия, игра продолжается влево.

Во время игры есть три раунда подсчета очков. Игрок, набравший наибольшее количество очков опыта после третьего раунда, становится победителем.

СПИСОК ДЕЙСТВИЙ -ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Собирайте блоки

Возьмите два блока из большого куба. Блоки (материалы) могут быть собраны, только если их верхняя сторона плюс еще как минимум две стороны открыты. Пока эти условия выполняются, вы можете выбрать любой блок из любого слоя и с любой стороны большого куба. Добавьте блоки в свой личный запас рядом с доской игрока.

Примечания:

- Зеленые **изумрудные блоки** являются джокерами (универсальными). Используйте их вместо других блоков при построении конструкции (см. Ниже).
- Смело вращайте основание блока. Это позволяет вам смотреть на большой куб со всех сторон и находить блоки, необходимые для ваших структур.

Исследуйте мир

Сначала переместите вашего персонажа на позиции ноль, один или два. «Позиции» - это точки пересечения в сетке карточных стеков и жетонов оружия. Никогда не кладите своего персонажа на карту или жетон.

Затем покажите верхние карты из четырех угловых стопок вокруг вашей позиции. Если некоторые из них уже перевернуты, оставьте их открытыми.


ПРИМЕЧАНИЯ

- Одно и то же пересечение может быть занято несколькими персонажами.
- В течение игры стеки карт могут быть полностью использованы или могут быть собраны все жетоны оружия. Вы по-прежнему перемещаете своего персонажа по пути между стеками, даже если эти стеки пусты.

Стройка

Чтобы построить структуру, ваш персонаж должен находиться рядом с соответствующей картой здания на сетке. Блоки, необходимые для построения структуры, показаны в правом нижнем углу карты. Вы должны обладать необходимыми материалами, чтобы построить эту структуру. Верните блоки из вашего личного запаса в игровую коробку.

Зеленый **изумрудный блок** можно использовать для замены любого другого блока. Возьмите карту здания из сетки и поместите ее в любую позицию на вашем игровом поле.


Некоторым структурам нужно много блоков, и они имеют значок в правом верхнем углу карты: . Всякий раз, когда вы строите такую структуру, вы сразу получаете определенное количество очков опыта. Переместите свой счетчик опыта на столько же позиций на дорожке очков опыта.

Примечания:

- Здания могут быть построены в любом биоме (= тип окружающей среды). Например, вам не нужно размещать лесное здание на лесном пространстве. Напротив, чтобы получить больше очков опыта во время подсчета очков, вы можете разместить структуру рядом с позициями и / или карточками, которые имеют общую характеристику (например, тот же самый биом). Более подробную информацию можно найти в разделе «Счет» ниже.
- Вы можете **строить поверх существующих структур**. Просто поместите новую структуру поверх карты здания, которая вам больше не нужна.

Сразитесь с мобом

Не каждая карта в сетке - это здание, некоторые из них - опасные мобы! Если ваш персонаж находится рядом с раскрытой картой моба, вы можете попытаться победить ее. Чтобы сразиться с мобом, перетасуйте кучу жетонов оружия лицом вниз и откройте 3 жетона. Подсчитайте количество открытых сердец и сравните сумму с количеством сердец на карте моба. Ядовитый картофель не имеет сердец и считается пустым.

- Если вы открыли **как минимум столько же сердец**, сколько указано на карте моба, вы победите его. Удалите карту моба из сетки и поместите ее рядом с доской игрока. Вы сразу получаете такое же количество очков опыта, напечатанных рядом с .
- Если вы обнаружили меньшее количество сердец, моб остается там, где он есть.

После боя перетасуйте свои открытые жетоны оружия обратно в свою кучу. Вы должны сохранить их.

Положите побежденных мобов лицом вниз рядом со своим игровым полем.

Есть два вида мобов:



Карту моба с этим значком можно обменять, чтобы получить **1 дополнительное** действие в один из ваших ходов. Чтобы сделать это, когда придет ваша очередь, выполните 2 разных действия как обычно. Затем верните столько игровых карт с этим значком сколько захотите из своего личного запаса обратно в коробку с игрой. Для каждой возвращенной карты моба вы можете выполнить дополнительное действие по вашему выбору в этом ходу. В отличие от обычного хода, вам **разрешено** выполнить действие, которое вы **уже выполнили** ранее в том же ходу.



Карты мобов с такими иконками хранятся до конца игры, когда они дадут вам дополнительные очки опыта за все позиции с соответствующими характеристиками на вашем игровом поле. Например, моб с этими

иконками даст вам 2 очка опыта за каждый лес. Более подробную информацию можно найти в разделе «Счет» ниже.

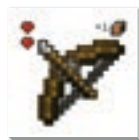
Соберите оружие

Чтобы собрать жетон оружия, ваш персонаж должен быть рядом с ним. Вложите это в свою кучу жетонов оружия.

Примечание:

- Вы можете посмотреть на свои жетоны оружия в любое время, например, проверяя, есть ли у вас шанс победить моба. Обязательно перетасуйте свою кучу, после того как посмотрели жетоны.

Оружие со специальными способностями:



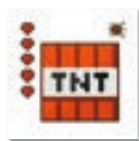
Лук: во время боя всякий раз, когда вы открываете лук, вы можете немедленно открыть 1 дополнительный жетон оружия. Если у вас есть более одного лука, у вас есть шанс показать 4, 5 или даже 6 жетонов во время боя!



Золотая мотыга: во время боя, когда вы обнаружите золотую мотыгу, вы немедленно получаете 2 очка опыта.



Каменная кирка: во время боя, когда вы обнаружите каменную кирку, вы можете немедленно собрать 1 блок из большого куба. Вы все еще должны следовать правилам «сбора блоков» (см. Действие 1 выше).



TNT: во время боя, после того как вы раскрыли свое оружие, если вы обнаружили токен TNT, вы можете взорвать его. Если вы делаете, считайте 5 сердец на TNT. Детонированный тротил удаляется из игры (положить его обратно в коробку). В противном случае игнорируйте сердца. Вы можете сохранить TNT.

СЧЕТ

Когда происходит подсчет очков?

1 Первый зачетный раунд (А: Биомы) происходит, когда любой игрок полностью добывает первый слой блоков большого куба. Не имеет значения, были ли собраны какие-либо блоки из более глубоких слоев. После сбора последнего блока первого слоя этот игрок завершает свой ход как обычно. Подсчет очков начинается после того, как они закончили выполнять свои действия.

2 Второй зачетный раунд (В: Материалы) происходит, когда любой игрок полностью добывает второй слой блоков большого куба.

3 Третий раунд подсчета очков (С: Туре) происходит, когда любой игрок полностью добывает третий слой блоков большого куба. Затем игра заканчивается, даже если в нижнем слое большого куба остались еще блоки.

Примечание:

- Если у вас есть какие-либо карты мобов, которые дают вам дополнительные действия, используйте их в том же ходу, в котором вы начали раунд подсчета очков. Подсчет очков начинается только после того, как вы выполнили все свои действия и завершили свой ход.
- Можно пройти несколько слоев в течение одного хода, собирая несколько блоков (например, выявляя каменную кирку во время битвы с мобом или торгуя картой моба для дополнительного действия). В этом случае, после завершения вашего хода, все инициированные раунды подсчета очков происходят один за другим в обычном порядке (А → В → С).

Как работает оценка?

Игрок, который только что закончил свой ход, идет первым. Выберите ровно одну из четырех характеристик на текущей карте, чтобы получить очки опыта по этой характеристике.

1 В первом раунде подсчета очков (А: Биомы) вы выбираете ровно один биом: лес, пустыня, горы или снежная тундра.

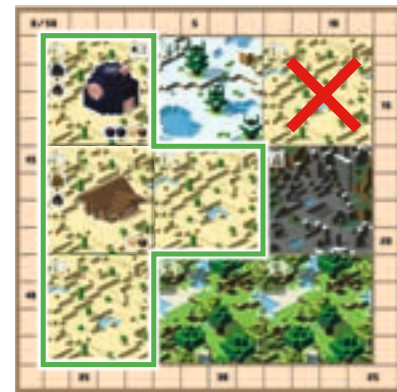
На вашей игровой доске определите наибольшую группу связанных пространств, которые разделяют эту характеристику. За каждый пробел в этой группе вы получаете количество очков опыта, напечатанных рядом с этой характеристикой на карточке оценки.

Примечания:

- **Диагональные** позиции **не** считаются связанными.
- Для **первого раунда подсчета очков (А: Биомы)**, помимо биомов на ваших строительных картах, также подсчитайте биомы, напечатанные на вашей игровой доске (если они видны).
- Вы также можете выбрать группу из одного пробела. Например, вы можете получить 6 очков опыта за одно снежное место в тундре на игровом поле.
- Каждая строительная карта имеет свои характеристики в виде значков в левом поле: верхний значок показывает биом (оценка А), за которым следует материал в середине (оценка В) и тип внизу (оценка С).

Подсчет очков Пример А:

Вы выбираете пустыню, так как она образует самый большой биом на вашем игровом поле. Он состоит из 4 позиций. Пустыня в правом верхнем углу игрового поля находится по диагонали рядом с остальными пустынными местами. Она не считается частью непрерывной группы. За каждую позицию вы получаете 4 очка опыта (см. Карту подсчета очков). В общей сложности вы получаете $4 \times 4 = 16$ очков опыта.



Закончив подсчет очков опыта, добавьте их к существующим точкам на дорожке очков опыта на игровом поле, переместив свой счетчик опыта вперед.

Затем следующий игрок по очереди получает биом по своему выбору. После того, как каждый игрок закончил подсчет, верните карту в коробку. Для следующей оценки вам понадобится следующая карта оценки (В: Материалы).

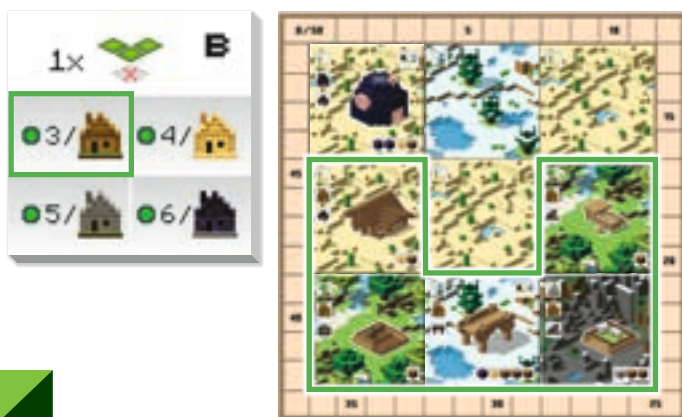
После начисления очков продолжайте играть в порядке очереди. Игрок, сидящий рядом с тем, кто запустил подсчет очков, ходит дальше.

Примечание: Во время подсчета очков не убирайте построенные вами структуры или блоки в вашем запасе. Вы должны сохранить их! Начните планировать следующий зачетный раунд и постройте соответствующие структуры!

Для **второго раунда подсчета очков (В: Материалы)** вы выбираете дерево, песок, камень или обсидиан. Вы набрали наибольшую непрерывную группу структур, соответствующих этому материалу (см. Среднюю иконку на карточках здания). Биомы больше не имеют значения, игнорируйте их.

Подсчет очков Пример В:

Вы выбираете дерево, поскольку деревянные конструкции образуют самую большую непрерывную группу на вашем игровом поле. Она состоит из 5 мест. За каждое место вы получаете 3 очка опыта (см. Карточку подсчета очков). В общей сложности вы получаете $5 \times 3 = 15$ очков опыта.




Э Третий подсчет очков Пример С: следуете тем же правилам. Выберите наибольшую непрерывную группу структур определенного типа: отделка, жилище, дом для животных или мост.

Подсчет очков Пример С:

Третий раунд начался так быстро, что у вас не было возможности построить больше структур. Ваши самые большие группы - два жилища или два животноводческих дома. Дома животных более ценны (см. Карту подсчета очков), поэтому вы выбираете эту группу и получаете $2 \times 5 = 10$ очков опыта.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после третьего раунда подсчета очков. Теперь пришло время победить каждого моба в вашей коллекции значками следующего типа: 

Вы получаете столько очков опыта за каждое место на игровом поле с этой характеристикой.

Важно: в отличие от раундов подсчета очков А, В и С, карты мобов учитываются на **всех** позициях. Позиции не обязательно должны быть связаны.

После того, как каждый игрок набрал свои мобы, сравните свои очки опыта. Игрок с наибольшим количеством очков опыта является победителем. Если ничья, игрок с наибольшим количеством блоков в запасе выигрывает игру. Если все еще ничья, выигрывают все игроки.

Пример подсчета мобов:

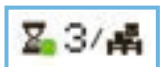
Во время игры вы победили следующих 4 мобов:



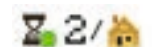
Вы получаете 2 очка опыта за каждый лес, всего 4.



Вы получаете 3 очка опыта за 1 структуру обсидиана, всего 3.



Вы получаете 3 очка опыта за свои 2 дома для животных, всего 6.



Вы не получаете очков опыта, потому что у вас нет структуры песка.

В итоге вы получаете $4 + 3 + 6 = 13$ дополнительных очков опыта в конце игры.



ВАРИАНТ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Если вы играете впервые или с детьми, есть отличный способ упростить три раунда подсчета очков: вместо подсчета самой большой непрерывной группы просто посчитайте все пробелы, соответствующие этим критериям, на вашей игровой доске. Это означает, что нужно меньше планировать, так как вы можете разместить карты зданий в любом месте своего игрового поля.

Подсказка: этот вариант можно сочетать с обычной игрой. Например, пусть дети набирают очки по упрощенным правилам, а взрослые - по обычным правилам.

CREDITS

Дизайн игры: Ulrich Blum

Редактура: Daniel Greiner

Креативное руководство: Jens Bergensten

Разработчики: Patrick Geuder, Natalie Kim, Emily Clock

Производство: Patrick Liu, Marc Watson

Производство графики: Nikoo Jorjani, Nicolette Suraga

Арт руководство: Ninni Landin, Martin Johansson

Дизайн продукта: Filip Thoms

Пиксельная графика: Martin Wörister

Конструирование зданий: BlockWorksMC Ltd.

Сборка графики: Fiore GmbH

Координация тестирования игры: Marc Watson, John Thornton

Благодарим сотрудников и тех, кто был задействован в тестировании игры - Mojang Studios и Microsoft, которые помогли в создании игры.

© 2020

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

© 2019 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINECRAFT and MOJANG are trademarks or registered trademarks of Mojang Synergies AB

 **MOJANG**

MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

HU

2-4 JÁTÉKOS RÉSZÉRE 10 ÉVES KORTÓL

Minecraft: Építők és Biomok, a játékosok felfedezhetik az Overworld-öt, a blokkokat, és lenyűgöző építményeket építhetnek. Gondosan tervezd meg az építkezést, és küzdj meg a mobokkal a győzelemért!

ELŐKÉSZÜLETEK

1 Keverjétek össze a 64 épület és mob lapocskát, és osszátok őket 16 egyenlő méretű, négy lapocskából álló oszlopba. Helyezzétek az oszlopokat 4x4-es hálóba, úgy, hogy hagyjatok elég helyet közöttük.

2 Keverjétek össze a 16 szín-telen fegyver zsetont is, és helyezetek 1-1 db-ot minden sor és oszlop végére, így egy 6x6-os hálót fogtok kapni. (A sarkokat hagyjátok szabadon)

3 Helyezzétek a blokkalapot a háló mellé, hogy minden játékos számára elérhető legyen. Szereljétek össze a tartószerkezetet és tegyétek a blokk alapra. Töltsétek fel a 64 blokkal (16 fa, 14 homok, 12 kő, 10 obszidián, 12 smaragd) véletlenszerű sorrendben. Finoman rázzátok össze, míg a blokkok egy nagy kockát nem képeznek. Ezután távolítsátok el a tartószerkezetet a fogantyúi segítségével.

4 Minden játékos választ egy színt (piros, kék, sárga vagy zöld), és ugyanazt a színt veszi a játéktáblához és a játék anyagaihoz. A játék anyagai tartalmazzák; egy játék alaplapot, egy tapasztalat számlálót és öt színes fegyver zsetont (egy kő, egy fakard és három mérgező burgonya).

a Helyezd a számlálót a tapasztalat pont pálya 0. pozíciójába, a játéktábla szélére.

b Keverd össze az 5 fegyver zsetont és tedd őket arccal lefelé egy oszlopba magad elé.

c Válassz egy játékos külsőt (a karaktered megjelenése) és nyomd bele a játék alapba. Ez lesz a te karaktered. Helyezd el a kártya rácsok központi keresztezésére.

Tipp: Testreszabhatod karktereidet, a 4 üres külső megfestésével, vagy saját matricával.

5 Helyezzetek egy sort az áttekintő kártyákból (Akció végrehajtása, Pontozás A, Pontozás B, Pontozás C), az 1. és 2. játékos közé egy másikat pedig a 3. és 4. játékos közé.



A JÁTÉK MENETE

Az a játékos kezd, aki a közelmúltban gyémántot talált a Minecraftban. Ha ez kétséges, akkor a legfiatalabb játékos kezd.

A te köröd során két különböző műveletet kell választanod, illetve végrehajtandod. Ugyanazt a műveletet kétszer nem lehet végrehajtani. Az akciók végrehajtásával a tőled balra ülő játékos folytathatja a játékot.

A játék során három pontozási kör van. Az a játékos a győztes, aki a harmadik pontozási kör után a legtöbb tapasztalat ponttal rendelkezik.

MŰVELETEK

Blokkok gyűjtése

Vegyél két blokkot a nagy kockából. Blokkokat csak úgy lehet gyűjteni, ha a felső oldaluk, plusz legalább két másik oldaluk is szabad. Mindaddig, amíg ezen feltételek teljesülnek, addig szabadon választhatsz bármilyen blokkot, bármelyik rétegből, a nagy kocka bármelyik oldaláról. Add hozzá a blokkokat a személyes készletedhez a játéktábla mellett.

Megjegyzés:

- A zöld smaragd blokkok helyettesítő karakterek. Használd őket, más blokkok helyett egy építmény megépítésekor (lásd alább).
- Nyugodtan forgasd el a blokkalapot. Ez lehetővé teszi, hogy minden oldalról megnézd a nagy kockát, és így megtaláld az építményedhez szükséges blokkokat.

Overworld felfedezése

Mozgasd a zero karaktert egy vagy két hellyel. A „helyek” a kereszttezódési pontok a kártya oszlopok és a fegyver zsetonok által létrehozott rácsban. **A karakteredet soha nem teheted kártyára vagy zsetonra.**

Ezután fordítsd fel a felső lapokat a négy sarok kártya-oszlopon, melyek a te pozíciód körül találhatóak. Ha

ezek közül már bármelyik fel lett fordítva, akkor azt hagyd úgy.


Megjegyzés:

- Ugyanazon a kereszttezódési ponton egyszerre több karakter is lehet.
- A játék folyamán előfordulhat, hogy a kártyaoszlopok elfogynak, vagy a fegyver zsetonok már össze vannak gyűjtve. De továbbra is mozgathatod a karakteredet az oszlopok közötti út mentén, még akkor is, ha azok már üresek.

Építés

Egy építmény megépítéséhez a karakterednek a rácson lévő megfelelő építési kártya mellett kell állnia. Az építmény megépítéshez szükséges blokkokat a kártya jobb alsó sarkában láthatod. Az építkezéshez rendelkezned kell a szükséges anyagokkal, melyeket vissza kell adnod a személyes készletedből a játékdobozba.

A zöld smaragd blokk bármilyen más blokk helyettesítésére használható. Vedd ki az építőkártyát a rácsból, és helyezd bárhová a játéktábládon.


Egyes építményeknek sok blokkra van szükségük, a kártya jobb felső sarkában ezt az ikon láthatod: . Amikor ilyen építményt építesz, azonnal sok tapasztalat pontot tudsz megszerezni. Mozgasd a számlálót, amennyivel kell, a számláló vonalon.

Megjegyzés:

- Az építmények bármilyen biomába (=környezettípus) építhetők. Például, nem kell erdőépületet elhelyezned az erdőterben. Éppen ellenkezőleg: ha több tapasztalat pontot szeretnél szerezni a pontozás során, akkor érdemes lehet egy építményt elhelyezni olyan helyeken és / vagy kártyák mellett, amelyek egy jellemzővel rendelkeznek (pl. ugyanaz az élővilág). További információt az alábbi „Pontozás” szakaszban találhatsz.
- Átépíthetsz már meglévő építményeket is. Egyszerűen helyezd az új épületet egy olyan épületkártyára, amire már nincs szükséged.

Küzdelem a mobbal

Az oszlopokban lévő kártyák közül nem mindegyiken épület van, némelyik közülük veszélyes mob. Ha a karaktered egy felfordított mob kártya mellett helyezkedik el, akkor lehetőség van arra, hogy megküzdj vele. A mob elleni küzdelem érdekében, keverd meg az arccal lefelé fordított fegyver zsetonjaidat és fordíts fel 3-at közülük. Számold össze a szíveket, és hasonlítsd össze a mob kártyán látható szívek számával. A mérgező burgonyának nincsen szíve, üresnek számít.

- Ha legalább annyi szívet fel tudtál fordítani, amennyi a mob kártyán látható, akkor legyőzted a mobot. Távolítsd el a mobot a hálóból és helyezd a játéktáblád mellé. Azonnal megszerezted a tapasztalat pontokat, melyet  ikon mellett látsz.
- Ha kevesebb szívet sikerült felfordítanod, akkor a mob marad a helyén.

A küzdelem után keverd vissza a felfordított fegyver zsetonokat, ezeket meg kell őrizned.

A legyőzött mobot helyezd arccal lefelé a játéktáblád mellé.

Két különböző mob létezik:



Az ilyen ikonnal ellátott mob kártya által egy plusz akciót tudsz végrehajtani valamelyik körödben. Amikor te következelsz, hajtsd végre a két akciót, amit kell, majd helyezz vissza annyi, ezzel az ikonnal rendelkező mob kártyát a saját készletedről a játékdobozba, amennyit csak akarsz. Minden visszaadott mob kártyára plusz műveleteket hajthatsz végre a körödben belül. A szabállyal ellentétben megengedett egy olyan művelet végrehajtása is, amelyet már korábban is végrehajtottál ugyanabban a körben.



Az ilyen típusú ikonokkal ellátott mob kártyákat a játék végéig meg kell őrizned, amikor további tapasztalat pontokat kaphatsz minden olyan helyhez, amelyeknek egyező tulajdonságaik vannak a játéktábládon. Például, az ezekkel az ikonokkal ellátott mob 2 tapasztalat pontot fog jelenteni minden erdőben. További információt erről az alábbi „pontozás” részben olvashatsz.

Gyűjts fegyvert

Ahhoz, hogy fegyver zsetont gyűjts, a választott karakterednek mellé kell kerülnie. Ezután a fegyver rakásodba teheted a zsetonokat.

Megjegyzés:

- Ügyelj a fegyvereidre és keresd a lehetőséget a mobok legyőzésére! Miután megnézted a zsetonjaidat, bizonyosodj meg arról, hogy betoltad azokat a rakásba.

Különleges képességű fegyverek:



Nyíl: Amikor felfeded a nyilat harc közben, azonnal felfedhetsz plusz **1 kiegészítő fegyver zsetont**. Ha több mint egy nyilat birtokolsz, felfedhetsz 4, 5 vagy akár 6 zsetont is harc közben!



Aranyásó: Amikor felfedsz egy aranyásót harc közben, azonnal nyersz **2 tapasztalat pontot**.



Kőcsákány: Amikor felfedsz egy kőcsákányt harc közben, azonnal gyűjthetsz **1 blokkot** a nagy kockából. Ugyanazt a szabályt kell követni, mint a „blokk gyűjtése” pontban leírtaknál (lásd fentebb).



TNT: Harc közben, miután felfedted a fegyvereidet, ha felfedted a TNT zsetont, kiválaszthatod, hogy hol fogsz vele robbantani. A feltobbantott TNT kikerül a játékból (tedd vissza a dobozba). Ellenkező esetben figyelmen kívül hagyja az életeket. Ekkor megtarthatsz a TNT-t.

PONTOZÁS

Mikor történik pontozás?

1 **Az első pontozási kör (A: Biomok)** akkor történik, amikor bármely játékos **maradéktalanul** kibányászta az első réteg blokkot a nagy kockából. Nem számít, ha a mélyebben lévő rétegekből bármely blokkot már összegyűjtötte. Miután összegyűjtötte az utolsó blokkot az első rétegből, a játékos teljesítette a küldetését. A végrehajtott akciók befejeztével pontozd a csillagokat!

A második pontozási kör (B: Anyagok) akkor történik, amikor **2** bármely játékos **maradéktalanul** kibányászta a második réteg blokkot a nagy kockából.

A harmadik pontozási kör (C: Típus) akkor történik, amikor **3** bármely játékos **maradéktalanul** kibányászta a harmadik réteg blokkot a nagy kockából. Ekkor a játék befejeződik, akkor is, ha még hátramaradtak blokkok a legalsó rétegben a nagy kockából.

Megjegyzés:

- Ha bármilyen mob kártya van a birtokodban, ajándékba kapsz **kiegészítő akciókat**. Ezeket szabadon felhasználhatod, akár a pontozási körben is! Csak akkor pontozd a csillagokat, miután végrehajtottad a megkezdett akciót és befejeződött a te köröd!
- Több réteg kihasználása ugyanabban a fordulóban, több blokk összegyűjtésével lehetséges (például: kőcsákány felfedése mob küzdelem során, vagy egy meglévő mob-kártya kijátszása egy további műveletért). Ebben az esetben, ha befejezted a körödet, az összes elindított számolás egymás után történik, a normál sorrendben (A → B → C).

Hogyan működik a pontozás?

Az a játékos az első, aki éppen befejezte a körét. Válassz egyet az aktuális pontozási kártya négy jellemzőjéből, hogy tapasztalat pontokat tudj gyűjteni abban a jellemzőben.

1 Az első pontozási körben (A: Biomok), egy élővilágot választhatsz: erdő, sivatag, hegyvidék, havas tundra.

A játéktábládon azonosítsd be a legnagyobb részt, amit hozzácsatoltál, mely egyezik ebben a tulajdonságban. A csoport összes helyére megszerezheted a tapasztalat pontokat, amik az adott tulajdonsághoz tartoznak, ezeket a pontozó kártyán találod meg.

Megjegyzés:

- **Az átlós helyek nem számítanak összekapcsoltnak.**
- Az eső pontozási körben (A: Biomok), az építőkártán lévő biomok mellett számoljatok a játéktáblán lévő biomokkal is (ha láthatóak).
- Választhatsz egy egyedülálló hely csoportot is. Például a havas tundra 6 tapasztalat pontot ér.
- Minden épületkártya bal oldali szélén láthatóak, azok tulajdonságai: A legfelső ikon mutatja a Biomot (A pontozás), a következő az anyagot (B pontozás), legalul pedig a típus (C pontozás).

„A” pontozási kör, példa

A sivatagot választod, miután ez a legnagyobb biom a játéktábládon. Ez 4 helyből áll. A játéktáblád jobb sarkában lévő sivatag átlósan kapcsolódik a többi sivatagi területhez. Így ez nem számít egy csoportnak.

Minden helyért 4 tapasztalat pontot kapsz (lásd a pontozó kártyán). Ez összesen $4 \times 4 = 16$ pontot jelent.



Ha elkészültél a tapasztalat pontok kalkulálásával, akkor add hozzá az összeget a már meglévő pontjaidhoz, úgy, hogy elmozdítod az élményszámlálót előre.

A következő játékos is elvégzi a számlálást a választott biom alapján. Ha mindenki végzett, visszateszitek a pontozó kártyát a játékdobozba. A következő pontozáshoz a következő pontozó kártyára lesz szükségetek (B: Anyagok).

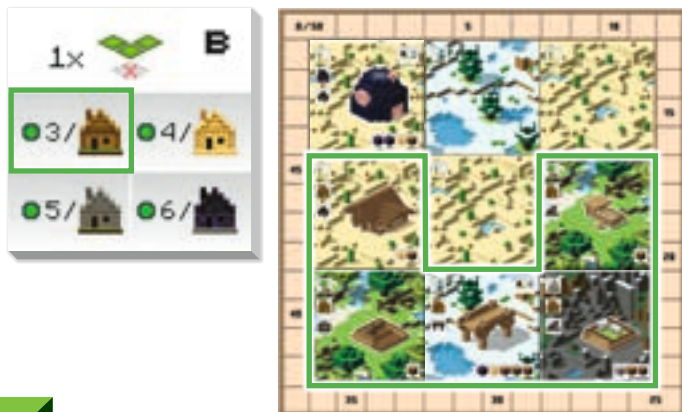
A pontozás után folytassátok a játékot fordított sorrendben. A játékos amellel üljön, aki a következő körben a pontozást fogja végezni.

Megjegyzés: A pontozás alatt ne mozgass el semmit az épület szerkezetében vagy a blokk készletben. Tartsd meg őket! Kezdd el megtervezni, hogy a következő pontozási körig hogyan építed tovább a már meglévő szerkezetet!

2 A második pontozási körhöz (B: Anyagok) válassz a fa, homok, kő vagy obszidián közül. Pontozd a legnagyobb egybefüggő szerkezetű csoportot, aminek azonos az anyaga (nézd a középső ikont az építő kártyán.) A biomok innentől kezdve nem számítanak, hagyd őket figyelmen kívül.

Pontozási kör „B” példa:

Például a fa anyagot választod, mivel a játéktáblán ebből van a legnagyobb egybefüggő szerkezetű építmény. 5 területet tartalmaz. Minden egyes terület után 3 tapasztalat pontot kapsz. Összesen, $5 \times 3 = 15$ tapasztalat pontot szerzel.





3 A harmadik pontozás (C: Típusok) kövesd ugyanazt a szabályt. Válaszd ki a legnagyobb egybefüggő szerkezetű csoportot az alábbi típusokból: dekoráció, lakóhely, állat lak vagy híd.

Pontozási kör „C” példa:

A harmadik pontozási kör nagyon hamar eljött, ezért nem volt időd építeni újabb szerkezeteket. A legnagyobb csoportod a két lakóhely és 3 állat lak. Az állat lakok értékesebbek (lásd pontozási kártya) tehát azt a csoportot fogod választani, így kapsz $2 \times 5 = 10$ tapasztalat pontot.



A JÁTÉK VÉGE

A játék a harmadik pontozási kör után fejeződik be. Most jött el az ideje annak, hogy az eddig összegyűjtött mobjaidat is pontozd. Ezeknek a következő ikonjai lehetnek:  2 / 

Annyi tapasztalat pontot kapsz, ahány területed van a játéktábládon az adott karakterrel.

Fontos: Ellentétben az A, B és C pontozási körökkel, a mob kártyák az adott karakter **összes** területét számítják. A területeknek nem kell kapcsolódnuk.

Minden játékos pontot kap a mobjai után, egybevetve a tapasztalat pontokkal. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb tapasztalat pontja van. Ha döntetlen, akkor az nyer, akinek a legtöbb blokkja van. Ha az is döntetlen, akkor mindenki nyert, akik a döntetlenben szerepeltek.

Mob pontozási példa:

A játék alatt a következő 4 mobot tudod legyőzni:



Minden erdőben nyersz 2 tapasztalat pontot, maximális 4 pont gyűjthető.



1 obszidián szerkezetért nyersz 3 tapasztalat pontot, összesen 3 gyűjthető.



2 karámért 3 tapasztalat pont jár, összesen 6.



Nem jár tapasztalat pont, ha nincs homokos építményed.

Összesen $4 + 3 + 6 = 13$ tapasztalat pontot szerezhetsz a játék végéig.



VARIÁCIÓK KEZDŐKNEK

Amennyiben először, vagy gyerekekkel játszol, a pontozási kört leegyszerűsítheted: a legnagyobb csoport számlálása helyett számolj össze minden olyan helyet, ami megfelel a kritériumoknak a játéktáblán. Így kevésbé szükséges előre tervezni, mivel az építőkártyákat bármelyik helyre elhelyezheted a játéktáblán.

Segítség: Ez a variáció kombinálható a normál játékkal. Például a gyerekek az egyszerűsített szabályok alapján, a felnőttek pedig a normál szabályok alapján pontoznak.

KÉSZÍTŐK

Játéktervező: Ulrich Blum

Összeállítás: Daniel Greiner

Kreatív vezető: Jens Bergensten

Üzleti fejlesztés: Patrick Geuder, Natalie Kim, Emily Clock

Gyártás: Patrick Liu, Marc Watson

Illusztráció: Nikoo Jorjani, Nicolette Suraga

Illusztrációs irány: Ninni Landin, Martin Johansson

Termék dizájn: Filip Thoms

Pixel rajz: Martin Wörister

Épületek: BlockWorksMC Ltd.

Összeállítás: Fiore GmbH

Játéktesztelés: Marc Watson, John Thornton

Köszönet minden játékesztelőnek, valamint a Mojang Studios és a Microsoft munkatársainak, akik segítették a játék létrehozását.

© 2020

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

© 2019 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINECRAFT and MOJANG are trademarks or registered trademarks of Mojang Synergies AB

 **MOJANG**

238664-A