MINECRAFT
BUILDERS & BIOMES

ДЛЯ 2–4 ГРАВЦІВ, ВІД 10+ РОКІВ

В "Minecraft: Builders & Biomes" Ви досліджуєте Верхній Світ, збираєте блоки і будуєте захоплюючі структури. Будьте хитрими і хоробрими – тільки ті, хто ретельно планує свої будівельні проєкти і успішно бореться з небезпечними мобами, отримають шанс перемогти!

ПІДГОТОВКА

1 Перетасуйте **64 пектки будівель** і викладіть їх у 3 стопки і переверніть вгору. Розкладіть їх у стопці 4 на 4, з достатньою простором між рядами для переміщення між ними ігровим фігур.

2 Перемішайте **15 бочкоарних фішок зі зброєю** і помістіть їх у бічну лицьовою стороною вниз на кожну з стовпчиків вгору. Формувати стіну щість на шість. (Залиште вуги пустими.)

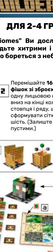
3 Розташуйте **базу блоків** поряд із стіною так, щоб усі гравці могли її легко дістати. Зберіть опорну конструкцію: помістіть 8 шт. дерев'яні блоки. Запишіть 5 60 блоками (3x дерев, 16 піску, 12 каменів, 10 обсидіана, 19 порожніх). Перемішайте, щоб уникнути відгадуйте, поки блоки не утворять великий хрест. Потім зовніть опору конструкцію, підвищ її за клапани.

4 Кожен гравець вибирає колір (червоний, синій, жовтий або зелений) і бере **ігровий планшет** та ігрові матеріали цього кольору. Ігрові матеріали складаються з себе одну ігрову базу, один лічильник стійкості (3), 6 кольорових зброєрних фішок (1 кожна, 1 дерев'яний меч і 3 ігрових картонні).

5 Помістіть **лічильник досвіду** на нульову точку досвіду. Ви проходіть взаємо поле вашої дошки. Перетасуйте свої **5 зброєрських фішок** і покладіть їх у стопку лицьовою стороною вниз.

6 Кожен виберіть одного персонажа і вставте його у свою ігрову базу. Це ваш персонаж. Помістіть його на центральному перекресті в стіні стилю. *Приклад: Ви можете експериментувати свій персонажа, намалювавши 4 порожні скіна і прикріпивши свої власні стікери!*

7 Розмістіть один набір допоміжних плиток (↑Дій↑, Підвахуне «А», Підвахуне «В», Підвахуне «С») між гравцями 1–2, а другий – між гравцями 3 і 4.



Ravensburger

ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Гравець, який нещодавно знайшов різмарт в Minecraft, є стартовим гравцем. Якщо є сумніви, починає наймолодший гравець.
Під час свого ходу ви повинні вибрати і виконати дві різних дії. Ви не можете виконати одну і ту ж дію двічі. Після того, як ви виконали свої дії, черга ходити переходить до іншого гравця.
Під час гри є три раунди підвахуне очок. Гравець з найбільшою кількістю очок досвіду після третього раунду перемагає.

ДІЯ 1: ЗБІР БЛОКІВ

Візьміть **два блоки** з великого куба. Блоки (матеріали) можуть бути знеті, тільки якщо їх верхня сторона плоскі що як мінімум 2 сторони видимі гравцям. Якщо ці умови дотримані, ви можете вибрати будь-який блок з будь-якого шару і з будь-якої сторони великого куба. Додавайте блоки у свій особистий запас поруч з вашим ігровим полем.

Приклад:
- *Зелені смарагдові блоки є універсальними. Використовуйте їх замість інших блоків при побудові конструкцій (див. далі).*
- *Не соромтеся обертати окремі блоки. Це дозволяє вам дивитися на великий куб з усіх сторін і знаходити блоки, необхідні для ваших конструкцій.*

ДІЯ 2: ДОСЛІДЖЕННЯ ВЕРХНЬОГО СВІТУ

Спочатку перемістіть вашого персонажа на нуль, один або два перекресте. «Перекресте» – це точки перетину в стіці колод і зброєрських фішок. Ніколи не поміщайте свого персонажа на колоду або фішку.
Потім покажіть верхній плитки з чотирьох кутових колод кожного вашого кольору. Якщо деякі з них уже перевернуті, залиште їх відкритими.

ДІЯ 4: БИТВА З МОБОМ

Не можна плитка в стіці – це будівля - деякі з них — мобів (небезпечні монстри) Якщо ваш персонаж знаходиться поряд з відповідним картою моба, ви можете спробувати перемогти його. Щоб побитись з мобом, перетасуйте колоду ваших зброєрских фішок і витягніть 3 фішки. Підвахуте кількість сердець на зброєрских фішках і порівняйте суму з кількістю сердець на карті моба. Отруйна карточка не має сердець і вважається заготовкою.

- Якщо кількість сердець на зброєрських фішках дорівнює або більше кількості сердець на карті моба, то ви перемагаєте. Заберіть карту моба із стіки і покладіть її поряд з ігровим полем. Ви можете отримуєте кількість очок досвіду, надрукованих на карті.
- Ви можете виявити меншу кількість сердець на зброєрських фішках, моб залишається там, де він є.

Після бою перетасуйте свої відкриті фішки зброї назад у свою колоду. Ви можете зберегти їх.
Покладіть перемовне моб лицьовою стороною вниз поруч з дошкою гравця.

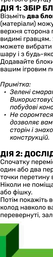
Є два види мобів:

Тип моба з цим значком можна обнижати, щоб отримати 1 додатковуу дію на один хід.

Щоб зробити це, коли прийде ваша черга, виконайте 2 рівних дії. Потім перевіть стільки ігрових плитте з цим значком, скільки захочете, з своєю особистого запасу назад у коробку з грою. За кожну повернену плитку моба ви можете виконати додаткову дію на ваш вибір в цьому ході. На відміну від звичайного моба, вам дозволено виконати дію, яку ви вже виконували раніше під час цього ходу.

Карти моба з таким значком зберігаються до кінця гри.

Вони дають вам додаткові очки досвіду за всі плитки з відповідними характеристиками на вашому ігровому полі. Наприклад, моб з цими іконками дасть вам 2 очки досвіду за кожний лес. Більш детальну інформацію можна знайти в розділі «Підрахунок очок» далі.



ДІЯ 5: ПІДБИРАННЯ ЗБРОЇ

Щоб підібрати зброєрську фішку, ваш персонаж повинен бути поряд з нею. Додайте підібрану фішку до вашої колоди зброї.

Приклад:
- *Ви можете подивитися на свої зброєрські фішки в будь-який час, наприклад, перевірити, чи є у вас шанс перемогти моба. Обов'язково перетасуйте свою зброєрську колоду після того, як подивилися на свою зброю.*

Зброя з особливими здібностями:

Лук: під час бою кожен раз, коли ви використовуєте цей лук, ви можете негайно отримати 1 додаткову зброєрську фішку. Якщо у вас є кожний тип лука, у вас є шанс отримати 4, 5 або навіть 6 зброєрських фішок під час бою!

Золота мотика: під час бою, коли ви використовуєте цю мотику, ви негайно отримуєте 2 очки досвіду.

Кам'яна кирка: під час бою, коли ви викладете камінчику, ви можете негайно взяти 1 плоск із великого куба. Ви все ще повинні дотримуватися правил "збору блоків" (див. Дію 1 вище).

TNT: Під час бою, після того, як ви відкрили свою зброю, і замішали жетон TNT, ви можете підвести його. Якщо ви вже обрали ціль, перакуйте 5 сердець на TNT при атаці на моба (тоді відбудається "вибух"). Після цього жетон TNT видаляється з гри (покладіть його назад у ігрову коробку). В іншому випадку, інкрочки сердця – Ви можете обрати TNT на потім.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

КОЛИ ВІДБУВАЄТЬСЯ ПІДРАХУНОК?

1. **Перший раунд підрахунку очок (A: Бімм)**
   відбувається, коли будь-який гравець повністю добуває верхній шар блоків великого куба. Неважливо, були чи збрані які-небудь блоки з нижніх шарів. Після збору останнього блоку верхнього шару цій гравець завершує свій хід, як зазвичай. Підрахунок очок починається після того, як закінчився раунд (всі гравці закінчили виконувати свої дії).
2. **Другий раунд підрахунку очок (B: Матеріали)**
   відбувається, коли будь-який гравець повністю добуває другий шар блоків великого куба.
3. **Третій раунд підрахунку очок (C: Тип Побудови)**
   відбувається, коли будь-який гравець повністю добуває третій шар блоків великого куба. Тоді гра закінчується, навіть якщо в нижньому шарі великого куба залишилися ще блоки.

Приклад:
- *Якщо у вас є карти моба, які дають вам додаткові дії, не соромтеся використовувати їх у тому ж ході, в якому ви почали другий підрахунок очок. Підрахунок очок починається тільки після того, як ви виконали всі свої дії і завершили свій хід.*
- *Можна знищити декілька шарів протягом одного ходу, збираючи декілька блоків (витрачаючі, виявивши кожну кирку під час бою з мобом, або обмінявши карту моба на додаткові дії). В цьому випадку після завершення вашого ходу всі інцідовані раунди підрахунку очок відбуваються один за одним у звичайному порядку (A ➡ B ➡ C).*

ЯК ВІДБУВАЄТЬСЯ ПІДРАХУНОК?

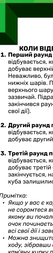
Гравець, який тільки що закінчив свій хід, йде першим. Виберіть одну з чотирьох характеристик на поточній оцінчейй карті, щоб отримати очки досвіду за цю характеристику:

1. В першому раунді підрахунку очок (A: Бімм) ви вибираєте **тільки один бімм**: лес, пустеля, гори або болота тундра.

Закінчивши підрахунок очок досвіду, додайте їх до ігрового поля, перемістивши свій досвіду на ігровому полі, перемістивши свій маркер досвіду на визначену кількість подіоя вперед.

Потім наступний гравець по черзі вибирає бімм на свій розсуд. Потім, як кожен гравець пошукає свій досвід, поверніть допоміжну плитку в коробку. Для наступного підрахунку вам знадобиться наступна плитка оцінки (В: Матеріали).
Після нарахування очок продовжуйте грати в раунду черги. Гравець, сидячий поруч з тим, хто вигра. Йде далі.
Приклад: Під час підрахунку очок не прибирайте побудовані вами плитки або блоки у вашому запасі. Ви можете зберегти їх! Почніть планувати наступний раунд підрахунку очок і побудуйте відповідні будівлі!

2. Для **другого раунду підрахунку очок (B: Матеріали)** ви вибираєте один із матеріалів: дерева, лісок, камінь або обсидіан. Ви вибираєте найбільшу безперервну групу будівель, зроблених з цього матеріалу (див. Середню ікону на карточках будівлі). Бімм більше не мають значення, інкрупчи їх.
Підрахуйте підрахунку очок у другому раунді (B): Ви обрали дерево, оскільки дерев'яні будівлі утворюють найбільшу безперервну групу на вашому ігровому полі. Складаєтьсе з 5 плиттк. За кожну плитку ви отримуєте 3 очки досвіду (див. Карту підрахунку очок). В сумі ви отримуєте 5×3 = 15 очок досвіду.



3. **Третій раунд підрахунку (C: Тип побудови)** Спідіт тим же правилом. Виберіть найбільшу безперервну групу спорід твемо типу будівлі, зроблених житло, заліи для тварин або мет.

Приклад підрахунку очок в третьому раунді (C):
Третій раунд пройшов так швидко, що у вас не було можливості будувати більше будівель. Ваші найбільші групи – два житла або два загони з тваринами. Загони твариН більш цінні (див. Карту підрахунку очок), тому ви обираєте загони і отримуєте 2×5 = 10 очок досвіду.

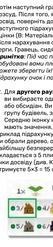
КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після третього раунду. Тепер пройшов час підрахувати кількість досвіду за кожного моба в вашій колоді з зонами наступного типу: ⚔ 🌲 🏠 🌾

Ви отримуєте зазначену кількість очок досвіду за кожну плитку на ігровому полі з цією характеристикою.

Важливо: на відміну від раундів підрахунку очок A, B і C, карти моба враховують всі клітки цієї характеристики. Кліткі можуть бути не зв'язані між собою.
Після того, як кожний гравець підрахував кількість досвіду за своїх мобів, порівняйте свої очки досвіду. Гравець з найбільшою кількістю досвіду дуже з перемоцкцем. Якщо в кожі підрахунку вийшла нічия, гравець з найбільшою кількістю бімма в запасі виграє гру. Якщо все одно виходить нічия, то виграють всі гравці.

Приклад підрахунку досвіду за мобів:
Під час гри ви перемогли наступних 4 мобів:



Ви отримуєте 2 очки досвіду за кожного моба з лес, всього 4.

Ви отримуєте 3 очки досвіду за 1 будівлю з обсидіана, всього 3.

Ви отримуєте 3 очки досвіду, за свої 2 загони з тваринами, всього 6.

Ви не отримуєте очок досвіду, тому що у вас немає будівель з піску.

Ви підсумку ви отримуєте 4 + 3 + 6 = 13 додаткових очок досвіду в кінці гри.

Варіант для початківців

Якщо ви граєте вперше або з дітьми, є відмінний спосіб спростити три раунди підрахунку очок:
Замість того, щоб дарувати найбільшій безперервній бімм, просто покажіть всі плитки, що відповідають цим критеріям на вашій ігровій дошці. Це означає, що потрібно менше планувати, так як ви можете розташувати плитки будівель в будь-якому місці свого ігрового поля.
Підказка: Цей варіант можна поєднати зі звичайною грою. Наприклад, нехай для найбарвніших бали за спрощенним правилами, а дорослі – за звичайними правилами.

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: Nikeo Jorjani, Nicolette Suraga
Art direction: Ninni Landin, Martin Johansson
Product design: Filip Thorén
Pixel art: Martin Wörister
Building construction: BlockWorksMC Ltd.
Art assembly: Flore Gimbert
Rules coordination: Marc Watson, John Thornton

Many thanks to all the play testers and the staff of Mojang Studios and Microsoft who helped create this game.

© 2019
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
Dist.: CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

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

MOJANG