

MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

D

2-4 SPIELER · AB 10 JAHREN

In „Minecraft: Baumeister & Biome“ erkundet ihr die Oberwelt, sammelt Blöcke und errichtet eindrucksvolle Bauwerke. Dabei müsst ihr Cleverness und Mut beweisen: Nur wer sein Bauvorhaben schlaun plant und den Kampf gegen gefährliche Monster wagt, kann gewinnen!

AUFBAU

1 Mischt die **64 Bauwerk- und Monsterkarten** und bildet ein 4 x 4 Raster aus Stapeln mit je 4 verdeckten Karten. Lasst dazwischen etwas Platz für eure Spielfiguren, die sich zwischen den Karten bewegen.

2 Mischt die **16 Waffenplättchen** ohne farbigen Hintergrund und legt sie einzeln verdeckt rund um die Außenränder des Rasters, sodass es auf 6 x 6 erweitert wird. Die Ecken bleiben frei.

3 Legt die **Blockunterlage** so neben das Raster, dass ihr sie alle gut erreichen könnt. Steckt die **Aufbauhilfe** zusammen und stellt sie auf die Unterlage. Befüllt sie mit allen **64 Blöcken** (16x Holz, 14x Sand, 12x Stein, 10x Obsidian, 12x Smaragdblock) in zufälliger Reihenfolge. Helft durch Rütteln nach, sodass aus den Blöcken ein großer Würfel entsteht. Anschließend könnt ihr die Aufbauhilfe an den Laschen nach oben wegnehmen.

4 Nehmt euch eine beliebige der **4 Spielertafeln** und alles Material einer Spielerfarbe (Rot, Blau, Gelb oder Grün): **1 Aufstellfuß, 1 Erfahrungsmarker, 5 Waffenplättchen** mit farbigem Hintergrund (1x Steinschwert, 1x Holzschwert, 3x Giftige Kartoffel).

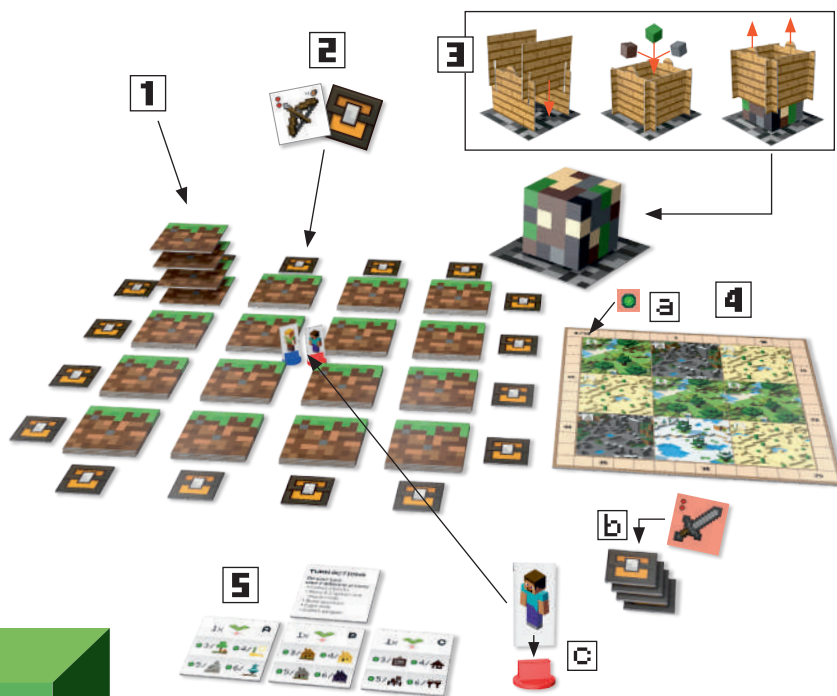
a Legt die **Spielertafel** vor euch und euren Erfahrungsmarker auf Feld „0“ der außen verlaufenden Leiste.

b Mischt eure **5 Waffenplättchen** und stapelt sie verdeckt.

c Wählt einen der **4 Skins** (= Aussehen eures Charakters) und steckt ihn in euren Aufstellfuß. Dies ist eure Spielfigur. Stellt sie auf den zentralen Kreuzungspunkt im Kartenraster.

Tipp: Beklebt oder bemalt die 4 Blanko-Skins ganz nach euren eigenen Vorstellungen!

5 Verteilt die **8 Übersichtskarten** so zwischen euch, dass ihr in die vier verschiedenen (Spielzug, A-Wertung, B-Wertung, C-Wertung) gut einsehen könnt



ABLAUF

Wer zuletzt Diamanten in Minecraft gefunden hat, beginnt. Im Zweifel beginnt der jüngste Spieler.

Wenn du am Zug bist, führst du **genau 2 Aktionen** aus. Es ist **nicht** erlaubt, in einem Zug die gleiche Aktion zweimal auszuführen. Wähle daher aus den folgenden fünf Aktionen **2 verschiedene** aus. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe usw.

Dreimal im Spiel finden **Wertungen** statt. Wer nach der dritten Wertung die meisten Erfahrungspunkte gesammelt hat, gewinnt.

Aktion 1: Blöcke nehmen

Nimm 2 Blöcke vom großen Würfel. Du darfst nur Blöcke nehmen, bei denen die **Oberseite** und **mindestens zwei weitere** Seiten freiliegen. Im Rahmen dieser Regel darfst du auch freiliegende Blöcke aus tieferen Schichten und von unterschiedlichen Stellen nehmen. Lege die Blöcke in deinen persönlichen Vorrat neben deine Spielertafel.

Hinweise:

- Die **grünen Smaragdblöcke** sind Joker. Das heißt, du kannst sie beim Bauen als beliebigen Block verwenden.
- Wenn du die Blockunterlage drehst, kannst du den großen Würfel von allen Seiten betrachten und findest bestimmt passende Blöcke für dein nächstes Bauprojekt.

Aktion 2: Oberwelt erkunden

Zuerst **darfst** du deine Spielfigur **0–2 Felder** weit bewegen. Als „Feld“ gilt jeweils der Kreuzungspunkt zwischen 4 Karten bzw. Waffenplättchen. Eine Figur wird **nie** auf eine Karte oder ein Plättchen gestellt.

Anschließend **musst** du **alle 4 Karten bzw. Plättchen**, zwischen denen du stehst, **aufdecken**. Liegen bereits einige davon offen, bleiben sie aufgedeckt.

Hinweise:

- **Mehrere Spielfiguren** dürfen auf demselben Kreuzungspunkt stehen.
- Im Spielverlauf kann es passieren, dass Kartenstapel bzw. Waffenplättchen aufgebraucht werden. Ihr bewegt euch trotzdem weiterhin auf den Kreuzungen zwischen den „Karten“, selbst wenn dort keine mehr liegen.

Aktion 3: Bauen

Um ein Bauwerk zu errichten, musst du mit deiner Spielfigur **neben der entsprechenden Bauwerkkarte stehen** und das passende **Baumaterial** haben. Unten rechts auf der Karte siehst du, welche Blöcke du als Baumaterial benötigst. Leg sie aus deinem Vorrat zurück in die Schachtel.

Grüne **Smaragdblöcke** kannst du hierbei als beliebige andere Blöcke verwenden. Nimm die Bauwerkkarte anschließend aus dem Raster und lege sie auf ein **beliebiges** Feld deiner Spielertafel.

Manche Bauwerke kosten viele Blöcke und zeigen dieses Symbol in der rechten oberen Ecke der Karte:  Errichtest du ein solches Bauwerk, darfst du dir die hinter dem Symbol aufgedruckten **Erfahrungspunkte** sofort auf deiner Leiste abtragen.

Hinweise:

- Du kannst Bauwerke auf jedem beliebigen Biom (= Landschaftsart) errichten. Beispielsweise musst du ein Bauwerk im Wald nicht auf ein Waldfeld legen. Im Gegenteil: Um bei den Wertungen viel Erfahrung zu sammeln, ist es meist clever, Bauwerke neben Felder und Karten mit ähnlichen Eigenschaften (wie z. B. gleiches Biom) zu legen. Im Punkt „Wertung“ erfährst du später mehr dazu.
- Du darfst Bauwerke **überbauen**. Decke mit der neuen Karte einfach das Bauwerk ab, das du nicht mehr benötigst.

Aktion 4: Monster bekämpfen

Nicht alle Karten im Raster sind Bauwerke – manche zeigen gefährliche Monster. Stehst du neben einer aufgedeckten Monsterkarte, kannst du einen Kampf wagen. Mische dazu deinen **Waffenplättchen-Stapel** und decke **genau 3 Plättchen** auf. Zähle die **aufgedeckten Herzen** zusammen und vergleiche sie mit den Herzen des Monsters. **Giftige Kartoffeln** zählen dabei als „Niete“ und liefern keine Herzen.

- Hast du **mindestens so viele Herzen** aufgedeckt, wie auf der Monsterkarte abgebildet? Dann hast du das Monster **besiegt**. Nimm die Karte aus dem Raster und lege sie neben deine Spielertafel. Du erhältst sofort die aufgedruckten Erfahrungspunkte neben dem Symbol: 
- Hast du **weniger Herzen** aufgedeckt? Dann bleibt das Monster im Raster liegen.

Nach dem Kampf mischst du deine aufgedeckten Waffenplättchen wieder in deinen Stapel. Du verlierst diese also nie.

Besiegte Monster sammelst du verdeckt **neben** deiner Spielertafel. Es gibt **zwei Arten von Monstern**:



Monster mit diesem Symbol kannst du in einem beliebigen deiner Züge abgeben, um **1 zusätzliche Aktion** zu erhalten.

Dazu führst du zunächst wie üblich 2 verschiedene Aktionen in deinem Zug aus. Danach darfst du beliebig viele Monsterkarten dieser Art aus deinem Vorrat zurück in die Schachtel legen. Für jede zurückgelegte Karte darfst du im selben Zug eine zusätzliche Aktion ausführen. Dabei ist es im Gegensatz zur Grundregel sogar **erlaubt**, erneut Aktionen zu wählen, die du in deinem Zug **bereits ausgeführt** hast.



Monster mit Symbolen dieser Art behältst du bis zum **Spielende**. Dann liefern sie dir **zusätzliche Erfahrungspunkte** für alle Felder auf deiner Spielertafel, auf denen dieselbe Eigenschaft zu sehen ist. Das Monster mit dem hier abgebildeten Symbol liefert beispielsweise 2 Erfahrungspunkte für jeden Wald. Im Punkt „Wertung“ erfährst du später mehr dazu.

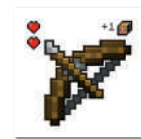
Aktion 5: Waffe nehmen

Um 1 Waffenplättchen zu nehmen, musst du mit deiner Figur **daneben stehen**. Mische es einfach in den Stapel zu deinen übrigen Waffenplättchen.

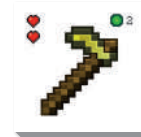
Hinweis:

- Du darfst dir deine eigenen Waffenplättchen **immer ansehen** (beispielsweise um zu prüfen, ob du Monster mit vielen Herzen überhaupt schon besiegen kannst). Vergiss nicht, deinen Stapel danach wieder zu mischen!

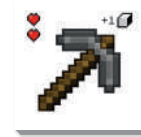
Waffen mit besonderen Fähigkeiten:



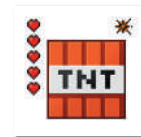
Bogen: Jedes Mal, wenn du den Bogen im Kampf aufdeckst, darfst du sofort **ein zusätzliches Waffenplättchen** aufdecken. Hast du mehrere Bögen, kannst du in einem Kampf womöglich 4, 5 oder sogar 6 Plättchen aufdecken!



Goldhacke: Jedes Mal, wenn du eine Hacke im Kampf aufdeckst, erhältst du sofort **2 Erfahrungspunkte**.



Steinspitzhacke: Jedes Mal, wenn du eine Spitzhacke im Kampf aufdeckst, darfst du dir sofort **einen Block** vom Würfel nehmen. Dabei gelten die Regeln der Aktion „Blöcke nehmen“.



TNT: Entscheide dich nach dem Aufdecken der 3 Plättchen, ob du das TNT **zünden** möchtest oder nicht. Falls ja, gelten die 5 Herzen auf dem TNT. Allerdings musst du es in diesem Fall **zurück in die Schachtel** legen. Zündest du es nicht, behältst du das Plättchen und ignorierst die Herzen.

WERTUNG

Wann wird gewertet?

1 Die **erste Wertung (A: Biome)** findet statt, sobald ihr die oberste Schicht Blöcke des Würfels **komplett** abgebaut habt. Dabei spielt es keine Rolle, ob bereits Blöcke aus tieferen Schichten genommen wurden oder nicht. Nimmst du den letzten Block der obersten Schicht, beendest du zunächst deinen Zug. Erst nachdem du beide Aktionen ausgeführt hast, wird gewertet.

2 Die **zweite Wertung (B: Baumaterial)** findet statt, nachdem ihr die zweite Schicht Blöcke **komplett** abgebaut habt.

3 Die **dritte und letzte Wertung (C: Typ)** findet statt, nachdem ihr die dritte Schicht Blöcke **komplett** abgebaut habt. Anschließend endet das Spiel, selbst wenn in der untersten Schicht des Würfels noch Blöcke liegen.

Hinweise:

- Hast du Monster gesammelt, die dir **zusätzliche Aktionen** ermöglichen? Dann kannst du diese auch noch in dem Zug einsetzen, in dem du eine Wertung auslöst. Erst nachdem du alle Aktionen ausgeführt hast und dein Zug beendet ist, wird gewertet.
- Du hast durch das Nehmen von Blöcken **mehrere Schichten** in einem Zug abgebaut (z. B. durch zusätzliche Aktionen)? In diesem Fall finden nach deinem Zug **alle dadurch ausgelösten Wertungen** in der üblichen Reihenfolge (A → B → C) statt.

Wie wird gewertet?

Wer am Zug ist, beginnt mit der Wertung. Wähle **genau eine** der vier möglichen Eigenschaften auf der **aktuellen Wertungskarte** aus, für die du Erfahrungspunkte erhalten möchtest.

1 In der **ersten Wertung (A: Biome)** wählst du **genau 1 Biome**, also entweder Wald, Wüste, Berge oder verschneite Tundra.

Zähle die **größte Gruppe zusammenhängender Felder** auf deiner Spielertafel, die diese Eigenschaft zeigen. Für jedes Feld in dieser Gruppe erhältst du die Erfahrungspunkte, die auf der Wertungskarte neben der Eigenschaft aufgedruckt sind.

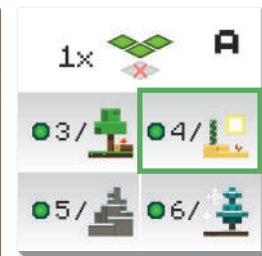
Hinweise:

- **Diagonal** benachbarte Felder gelten **nicht** als zusammenhängend.
- Für die **erste Wertung (A: Biome)** gelten zusätzlich zu den Biomen auf den Bauwerkkarten die auf deiner Spielertafel **aufgedruckten Biome**.
- Du darfst auch **einzelne Felder** werten. Beispielsweise könntest du für die einzelne verschneite Tundra auf deiner Tafel 6 Erfahrungspunkte erhalten.
- Jede **Bauwerkkarte** zeigt ihre **Eigenschaften** als **Symbole** am linken Rand: Oben Biom (Wertung A), darunter Baumaterial (Wertung B) und zuunterst Typ (Wertung C).

Beispielwertung A:

Du entscheidest dich, **Wüste** zu werten, da dies deine **größte zusammenhängende Gruppe** ist. Sie besteht aus **4 Feldern**. Die Wüste oben rechts auf deiner Tafel ist zu den übrigen Wüsten nur **diagonal benachbart**. Sie gilt damit **nicht** als Teil der zusammenhängenden Gruppe.

Für jedes Feld erhältst du **4 Erfahrungspunkte** (siehe Wertungskarte). Insgesamt erhältst du also $(4 \times 4 =) 16$ Erfahrungspunkte.



Trage deine **gesammelten Erfahrungspunkte** auf der Punkteleiste außen auf deiner Spielertafel ab. Ziehe dazu deinen Erfahrungsmarker um die entsprechende Anzahl Felder vorwärts.

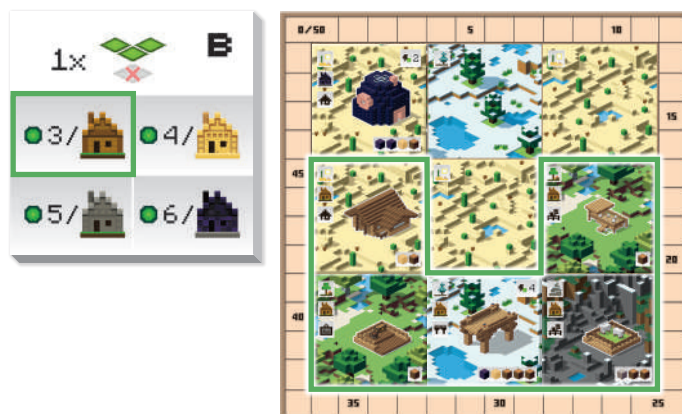
Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und wertet genau 1 beliebiges Biom seiner Wahl. Sobald jeder von euch gewertet hat, könnt ihr die Wertungskarte zurück in die Schachtel legen. Für die nächste Wertung gilt die nächste Karte (B: Baumaterial).

Spielt **nach der Wertung** einfach reihum weiter. Deine errichteten Gebäude und die Blöcke in deinem Vorrat behältst du natürlich. Spätestens jetzt solltest du für die nächste Wertung planen und passende Bauwerke errichten ...

2 Wähle in der **zweiten Wertung (B: Baumaterial)** entweder Holz, Sand, Stein oder Obsidian. Werte deine größte zusammenhängende Gruppe an Bauwerken, die aus diesem Material bestehen (siehe mittleres Eigenschaftssymbol auf den Bauwerkkarten). Die Biome spielen dabei keine Rolle mehr.

Beispielwertung B:

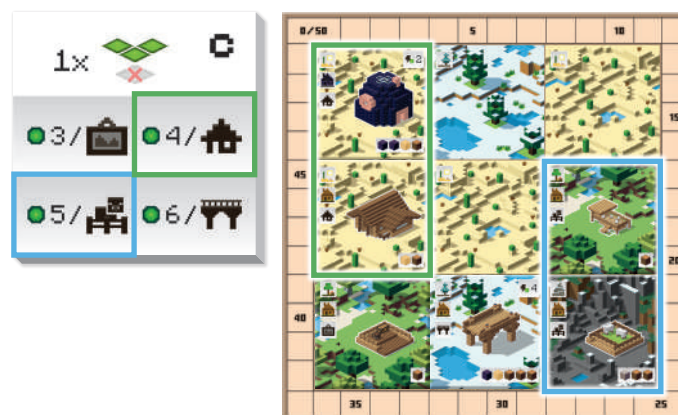
Du entscheidest dich, Bauwerke aus Holz zu werten, da dies deine größte zusammenhängende Gruppe ist. Sie besteht aus 5 Feldern. Für jedes Feld erhältst du 3 Erfahrungspunkte (siehe Wertungskarte). Insgesamt erhältst du also $(5 \times 3 =) 15$ Erfahrungspunkte.



3 In der **dritten Wertung (C: Typ)** wertest du nach denselben Regeln die größte zusammenhängende Gruppe eines Typs: Dekoration, Wohnhäuser, Tiergehege oder Brücken.

Beispielwertung C:

Die dritte Wertung kam so schnell, dass du keine weiteren Bauwerke errichtet hast. Deine größten Gruppen sind entweder 2 Wohnhäuser oder 2 Tiergehege. Da die Gehege wertvoller sind (siehe Wertungskarte), entscheidest du dich für sie und erhältst insgesamt $(2 \times 5 =) 10$ Erfahrungspunkte.



SPIELENDE

Nach der dritten Wertung endet das Spiel. Jetzt erhaltet ihr noch Erfahrungspunkte für eure **gesammelten Monster** mit Symbolen dieser Art:   2/ 

Ihr erhaltet die entsprechende Anzahl Erfahrungspunkte für jedes Feld auf eurer Spielertafel, das diese Eigenschaft aufweist.

Wichtig: Im Gegensatz zu den Wertungen A, B und C werten die Monster **alle** Felder der gezeigten Eigenschaft. Für diese Wertung spielt es also keine Rolle, ob die Felder zusammenhängen oder nicht.

Nachdem ihr reihum alle gesammelten Monster gewertet habt, vergleicht ihr eure Erfahrungspunkte. Wer die **meisten Erfahrungspunkte** gesammelt hat, **gewinnt**. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Blöcke im eigenen Vorrat übrig hat. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnen alle daran Beteiligten gemeinsam.

Beispielwertung Monster:

Im Laufe des Spiels hast du folgende 4 Monster gesammelt:



Für deine beiden Wälder erhältst du je 2 Erfahrungspunkte, also 4 gesamt.



Für immerhin 1 Bauwerk aus Obsidian erhältst du 3 Erfahrungspunkte.



Für deine beiden Tiergehege erhältst du insgesamt 6 Erfahrungspunkte.



Hier gehst du leider leer aus, da du kein Bauwerk aus Sand errichtet hast.

Insgesamt erhältst du ($4 + 3 + 6 =$) 13 zusätzliche Erfahrungspunkte bei Spielende.



VARIANTE FÜR EINSTEIGER

Spielt ihr das Spiel zum ersten Mal oder mit jüngeren Kindern? Dann könnt ihr die **drei Wertungen** im Spiel **vereinfachen**: Zählt anstelle der größten zusammenhängenden Gruppe einfach alle Felder auf eurer Spielertafel, die eure gewählte Eigenschaft zeigen. So müsst ihr beim Bauen weniger vorausplanen und könnt die Bauwerkkarten einfach an beliebigen Stellen eurer Spielertafel ablegen.

Tipp: Die Variante könnt ihr auch mit dem normalen Spiel kombinieren. Erlaubt beispielsweise Kindern nach den einfachen Regeln zu spielen, während Erwachsene die normalen befolgen.

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 Wörster

Building construction: BlockWorksMC Ltd.

Art assembly: Fiore GmbH

Playtest coordination: Marc Watson, John Thornton

Wir danken allen Testern und Mitarbeitern von Mojang Studios, Microsoft und Ravensburger, die zur Entstehung dieses Spiels beigetragen haben.

© 2019

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



MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

F

2 À 4 JOUEURS - À PARTIR DE 10 ANS

Dans « Minecraft : bâtisseurs et biomes », vous explorez la Surface, récupérez des blocs et réalisez des constructions impressionnantes. Tout ceci demande astuce et bravoure : seul celui qui planifiera bien ses projets et osera affronter de terribles monstres aura une chance de l'emporter !

MISE EN PLACE

1 Mélanger les **64 tuiles Construction et Monstre**

puis former un carré de 4 x 4 piles comportant chacune 4 tuiles face cachée. Laisser un espace entre chaque tuile pour permettre aux personnages de se déplacer entre elles.

2 Mélanger les **16 tuiles Arme** sans fond coloré et les disposer tout autour du carré formé précédemment, à l'exception des coins, pour l'agrandir ainsi à un carré de 6 x 6. Ce carré forme la « Surface ».

3 Placer le **tapis** sur la table, à portée de main de tous les joueurs. Assembler le gabarit et le placer sur le tapis. Le remplir aléatoirement avec les **64 blocs** (16x Bois, 14x Sable, 12x Pierre, 10x Obsidienne, 12x Émeraude).

Secouer doucement l'ensemble pour former un gros cube. Soulever ensuite le gabarit par le haut en le tenant par les languettes.

4 Chaque joueur choisit un des **4 plateaux individuels** et prend tout le matériel de la même couleur (rouge, bleu, jaune ou vert) : **1 socle**, **1 compteur de points d'expérience**, **5 tuiles Arme** sur fond coloré (1x Épée en pierre, 1x Épée en bois, 3x Pomme de terre empoisonnée).

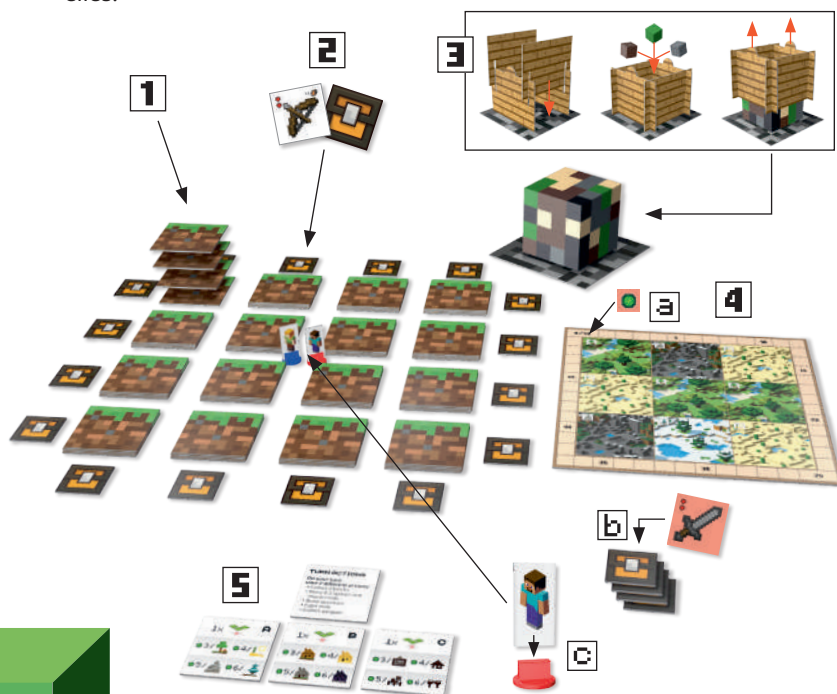
a Chacun installe son **plateau** devant lui et place son compteur de points d'expérience sur la case « 0 » de la piste de score qui l'entoure.

b Chaque joueur mélange ses **5 tuiles Arme**, puis les empile face cachée.

c Il choisit ensuite l'un des **4 skins** (= apparence des personnages) et l'insère dans son socle : c'est son personnage. Tout le monde le place à l'intersection, au centre de la Surface.

Astuce : Il est possible de personnaliser les 4 skins vierges en collant des éléments ou en les peignant !

5 Répartir les **8 aides de jeu** (4 différentes) entre les joueurs pour pouvoir s'y référer pendant la partie : **Tour de jeu**, **Décompte A**, **Décompte B**, **Décompte C**.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le dernier joueur à avoir trouvé des diamants dans Minecraft commence ; à défaut, le plus jeune.

À son tour de jeu, le joueur effectue **exactement 2 actions au choix** parmi les 5 décrites ci-dessous ; celles-ci **doivent être différentes**. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer...

Trois décomptes auront lieu au cours de la partie. Le joueur qui aura accumulé le plus de points d'expérience à l'issue du 3e décompte l'emportera.

Action 1 : Prendre des blocs

Le joueur prend 2 blocs du grand cube. Il ne peut prendre un bloc que si sa face **supérieure** et **au moins deux autres faces** sont visibles. Il est possible d'accéder à des blocs situés à des couches inférieures et à différents endroits du cube, tant qu'ils respectent la règle précédente. Le joueur ajoute ses blocs à sa réserve personnelle, à côté de son plateau.

Remarques :

- Les blocs d'émeraude verts sont des jokers. Ils peuvent donc remplacer n'importe quel autre bloc dans une construction.
- Il est possible de faire pivoter le tapis pour pouvoir observer le cube sous tous les angles et espérer trouver les blocs manquants pour son prochain projet.

Action 2 : Explorer la Surface

Le joueur **peut** déplacer son personnage de **0 à 2 cases**. Une case est représentée par une intersection à l'angle de 4 tuiles Construction/Monstre ou Arme. Un personnage n'est jamais placé sur une tuile.

Le joueur **doit** ensuite **retourner les 4 tuiles** qui entourent son personnage (si certaines d'entre elles sont déjà retournées, elles le restent).

Remarques :

- **Plusieurs personnages** peuvent occuper la même intersection.
- Au cours de la partie, il peut arriver que des piles soient épuisées. Les joueurs doivent tout de même continuer à se déplacer d'intersection en intersection entre les piles, même si les tuiles ont été prises.

Action 3 : Construire

Pour réaliser une construction, le personnage du joueur doit se trouver **à l'angle de la tuile Construction correspondante** et posséder les **matériaux** demandés. Les blocs nécessaires à la construction sont indiqués en bas à droite de la tuile. Le joueur remet les blocs utilisés de sa réserve dans la boîte.

Les **blocs d'émeraude** verts remplacent n'importe quel autre bloc. Le joueur récupère ensuite la tuile Construction de la Surface et la pose sur une case **au choix** de son plateau.

Certaines constructions coûtent de nombreux blocs et possèdent ce symbole :  Si un joueur réalise une telle construction, il gagne les **points d'expérience** indiqués après le symbole et avance immédiatement son compteur sur la piste de score.

Remarques :

- Une construction peut être bâtie **sur n'importe quel biome** (= paysage) **au choix**. Une construction dans la forêt ne doit pas nécessairement être bâtie sur une case Forêt. Au contraire : pour accumuler plus de points d'expérience lors des décomptes, il est souvent plus judicieux de bâtir des constructions à côté de cases et de tuiles possédant les mêmes caractéristiques (par exemple, le même biome). Pour plus de détail, voir le paragraphe « Décomptes », plus loin.
- Il est permis de bâtir par-dessus une construction. Le joueur recouvre simplement la construction dont il n'a plus besoin avec sa nouvelle tuile.

Action 4 : Combattre des monstres

Toutes les tuiles de la Surface ne sont pas des constructions : certaines cachent de dangereux monstres. Si un joueur se retrouve à l'angle d'une tuile Monstre révélée, il peut se risquer à le combattre. Il mélange alors son **paquet de tuiles Arme** et en retourne **3**. Il additionne le nombre de cœurs sur ces tuiles et compare ce total avec celui du monstre. **Les pommes de terre empoisonnées** ne valent rien et ne fournissent aucun cœur.

- Si le joueur a retourné un **nombre de cœurs supérieur ou égal** à ceux du **monstre**, il l'a **vaincu**. Il prend la tuile et la pose **à côté** de son plateau. Il gagne immédiatement le nombre de points d'expérience indiqués après .
- S'il a retourné un **nombre inférieur de cœurs**, le monstre reste sur la Surface.

À l'issue du combat, le joueur remet les tuiles Arme retournées dans son paquet. Il ne les perd donc jamais.

Le joueur conserve les **monstres vaincus à côté** de son plateau. Il existe **deux types de monstres** :



Le joueur peut défausser les monstres portant ce symbole à tout moment de son tour (même plus tard) pour bénéficier d'1 action supplémentaire. Il commence par effectuer ses 2 actions différentes ordinaires, comme d'habitude. Il peut ensuite se défausser d'autant de tuiles Monstre de ce type qu'il veut et les remettre dans la boîte. Pour chaque tuile ainsi défaussée, il gagne 1 action supplémentaire durant ce tour. Contrairement aux actions ordinaires, il **peut** choisir les mêmes actions que celles **déjà effectuées juste avant**.



Le joueur conserve les monstres portant ce symbole **jusqu'à la fin de la partie**. Ils lui rapporteront des points d'expérience supplémentaires pour chaque case de son plateau affichant les mêmes caractéristiques. Le monstre avec le symbole représenté ici, par exemple, rapportera 2 points d'expérience pour chaque forêt. Voir le paragraphe « Décomptes » pour plus de détail.

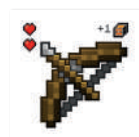
Action 5 : Récupérer une arme

Pour récupérer 1 tuile Arme, le joueur doit se trouver à l'angle de cette tuile. Il l'ajoute simplement à son paquet de tuiles Arme et la mélange.

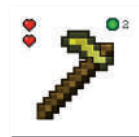
Remarque :

- Un joueur peut **consulter** ses tuiles Arme **à tout moment** (par exemple, pour vérifier s'il a assez de cœurs pour vaincre un monstre). Ne pas oublier de remélanger sa pile ensuite.

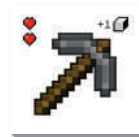
Armes avec des capacités spéciales :



Arc : À chaque fois qu'un joueur retourne un arc au combat, il peut immédiatement retourner **une tuile Arme supplémentaire**. S'il possède plusieurs arcs, il est possible de retourner 4, 5, voire 6 tuiles !



Houe en or : À chaque fois qu'un joueur retourne une houe en or au combat, il gagne immédiatement **2 points d'expérience**.



Pioche en pierre : À chaque fois qu'un joueur retourne une pioche en pierre au combat, il peut immédiatement prendre **1 bloc** du cube, en respectant les règles de l'action « Prendre un bloc ».



TNT : Après avoir retourné les 3 tuiles Arme, le joueur peut choisir d'**allumer** la TNT ou non. S'il le fait, les 5 cœurs de la TNT viennent s'ajouter à son total. Mais elle ne sert qu'une fois et doit être **remise dans la boîte** après utilisation. S'il ne l'allume pas, il la garde dans son paquet et ignore les 5 cœurs.

DÉCOMPTES

À quel moment ont-il lieu ?

1 Le **1^{er} décompte (A : Biomes)** est déclenché dès que la couche supérieure de blocs du cube a été **entièrement** vidée. Peu importe que des blocs aient déjà été pris aux couches inférieures ou non. Le joueur qui prend le dernier bloc de la couche supérieure termine d'abord son tour. Le décompte n'a lieu qu'après qu'il a joué ses deux actions.

2 Le **2^e décompte (B : Matériaux)** est déclenché dès que la deuxième couche de blocs du cube a été **entièrement** vidée.

3 Le **3^e et dernier décompte (C : Type)** est déclenché dès que la troisième couche de blocs du cube a été entièrement vidée. La partie est ensuite terminée, même s'il reste des blocs sur la couche inférieure du cube.

Remarques :

- Si un joueur a vaincu des monstres qui lui offrent des **actions supplémentaires**, il peut également les utiliser lors du tour où il déclenche un décompte. Ce n'est qu'après avoir effectué toutes ses actions que le décompte a lieu.
- Si, en prenant des blocs, un joueur vide entièrement **plusieurs couches** dans le même tour (par exemple, par ses actions supplémentaires), **tous les décomptes déclenchés** sont résolus dans l'ordre prévu (A puis B puis C).

Comment procéder ?

Le joueur actif (dont c'est le tour) entame le décompte. Il choisit **1 et 1 seule** des 4 caractéristiques indiquées sur la **tuile Décompte actuelle** lui permettant de gagner des points d'expérience.
Une fois qu'il a terminé, chaque joueur, dans l'ordre du tour, peut choisir une caractéristique pour décompter ses points d'expérience.

1 Lors du **premier décompte (A : Biomes)** : chaque joueur choisit **1 biome** (soit Forêt, soit

Désert, soit Montagnes, soit Toundra enneigée) et compte le **plus grand groupe de cases adjacentes** sur son plateau comportant cette caractéristique. Chaque case de ce groupe rapporte autant de points d'expérience qu'indiqué sur la tuile Décompte, en face de cette caractéristique.

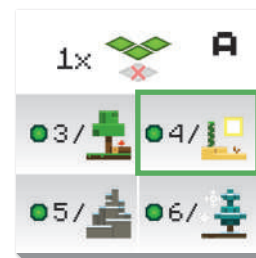
Remarques :

- Les cases qui se touchent **diagonalement** ne sont **pas** considérées comme **reliées**.
- Pour le **premier décompte (A : Biomes)**, en plus des biomes sur les tuiles Construction comptent également les **biomes imprimés** sur le plateau du joueur.
- Un **biome isolé** peut également être comptabilisé seul. La toundra enneigée sur le plateau rapporterait, par exemple, 6 points d'expérience.
- Les **caractéristiques** de chaque **construction** sont indiquées par des **symboles** sur le bord gauche de la tuile : en haut, le biome (Décompte A) ; en dessous, le matériau (Décompte B) ; en bas, le type (Décompte C).

Exemple de décompte A :

Daniel décide de comptabiliser le désert car avec ses 4 cases adjacentes, c'est son plus grand groupe. Le désert en haut à gauche de son plateau ne touche les autres déserts que diagonalement ; il n'est donc pas comptabilisé dans le groupe.

Chaque biome Désert lui rapporte 4 points d'expérience (voir tuile Décompte). Il gagne donc $(4 \times 4 =) 16$ points d'expérience au total.

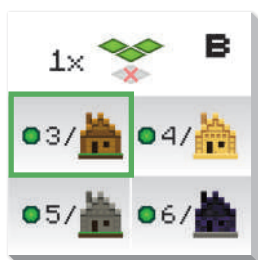


Il avance son compteur sur la piste de score autour de son plateau, d'un nombre de cases correspondant aux **points d'expérience gagnés**.

2 Lors du **2^e décompte (B : Matériau)** : chaque joueur choisit une ressource (Bois, Sable, Pierres ou Obsidienne) et comptabilise son plus grand groupe de constructions fabriquées dans ce matériau (se reporter au symbole du milieu sur les tuiles Construction). Les biomes ne jouent plus aucun rôle.

Exemple de décompte B :

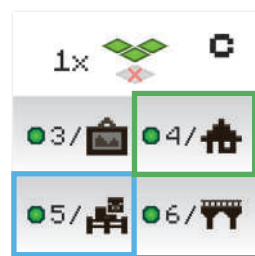
Aurélié décide de comptabiliser les constructions en bois car, avec ses 5 cases, elles forment le plus grand groupe sur son plateau. Chaque construction en bois de ce groupe lui rapporte 3 points d'expérience (voir tuile Décompte). Il gagne donc $(5 \times 3 =)$ 15 points d'expérience au total.



3 Lors du **3^e décompte (B : Type)** : chaque joueur comptabilise, selon les mêmes règles, le plus grand groupe d'un type : Décors, Immeubles, Enclos ou Ponts.

Exemple de décompte C :

Le 3^e décompte est arrivé si vite que Jean-Baptiste n'a pas eu le temps de bâtir d'autres constructions. Ses groupes les plus grands sont soit 2 immeubles, soit 2 enclos. Comme ces derniers rapportent plus de points (voir tuile Décompte), il choisit de les comptabiliser et gagne $(2 \times 5 =)$ 10 points d'expérience au total.



FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête à l'issue du 3e décompte. Chaque joueur marque encore des points pour les monstres vaincus portant ce symbole :  2/ 

Chacun gagne autant de points d'expérience qu'il possède de cases sur son plateau comportant cette caractéristique.

Important : Contrairement aux décomptes A, B et C, toutes les cases avec cette caractéristique sont comptabilisées, qu'elles soient adjacentes ou non !

Lorsque tous les joueurs ont terminé de comptabiliser tous leurs monstres, ils comparent leurs points d'expérience. Celui qui totalise **le plus de points remporte la partie**. En cas d'égalité, le vainqueur est celui à qui il reste le plus de blocs en réserve. En cas de nouvelle égalité, ces joueurs se partagent la victoire.

Exemple de décompte des monstres :

Au cours de la partie, le joueur a vaincu ses 4 monstres :



Chacune de ses deux forêts lui rapporte 2 points d'expérience, donc 4 points au total ;



Sa seule construction d'obsidienne lui rapporte tout de même 3 points d'expérience ;



Pour ses deux enclos, il gagne un total de 6 points d'expérience ;



Celui-ci ne lui rapporte rien car il n'a aucune construction en sable.

Au total, il marque $(4 + 3 + 6 =)$ 13 points d'expérience en fin de partie.



RÈGLE SIMPLIFIÉE POUR DÉBUTANTS

SPour une première partie ou avec des enfants plus jeunes, il est possible de **simplifier les trois décomptes** : Au lieu de ne garder que le plus grand groupe, comptabiliser simplement **toutes les cases** de son plateau possédant la caractéristique choisie. Ceci demande moins de planification lors de la construction et permet de placer les tuiles Construction sur n'importe quelle case de son plateau.

Astuce : Il est possible de combiner cette variante avec la règle standard. Les enfants peuvent, par exemple, jouer selon la règle simplifiée, tandis que les adultes jouent selon les règles standard.

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 Wörster

Building construction: BlockWorksMC Ltd.

Art assembly: Fiore GmbH

Playtest coordination: Marc Watson, John Thornton

Nous tenons à remercier toutes les testeurs et collaborateurs de Mojang Studios et Microsoft qui ont contribué à l'élaboration de ce jeu.

© 2019

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



MINECRAFT

BUILDERS & BUIHES

I

2-4 GIOCATORI - DAI 10 ANNI IN SU

Avventuratevi nel mondo principale, raccogliete blocchi e costruite edifici straordinari. Volete vincere? Allora dimostrate la vostra abilità nel pianificare con astuzia le costruzioni e il vostro coraggio nell'affrontare mostri pericolosissimi!

PREPARAZIONE

1 Mescolate le **64 carte-edificio** e le **carte-mostro** e formate una griglia 4 x 4 con mazzi composti ciascuno da 4 carte coperte. Lasciate un pò di posto, tra un mazzo e l'altro, affinché la pedina di ogni giocatore possa muoversi tra le carte.

2 Mescolate le **16 tessere-arma** senza sfondo colorato e disponetele singolarmente, coperte, intorno al bordo esterno della griglia, in modo da ampliarla a 6 x 6. Gli angoli restano liberi.

3 Mettete la **base del blocco** accanto alla griglia, in modo che tutti possiate raggiungerla bene. Montate l'**ausilio per costruire** e appoggiatelo sulla base del blocco. Riempitelo con tutti i **64 blocchi** (16 x tronco, 14x sabbia, 12x roccia, 10x ossidiana, 12x blocco di minerale) in ordine casuale.

Alla fine, i blocchi devono formare un grande cubo, aiutatevi scuotendo l'ausilio per costruire. Una volta terminato, togliete l'ausilio per costruire, tirando verso l'alto le linguette presenti sul bordo superiore.

4 Ogni giocatore prende una delle **4 cartelle-giocatore** e tutto il materiale di un colore (rosso, blu, giallo o verde): **1 piedistallo**, **1 segnalino-esperienza**, **5 tessere-arma** con lo sfondo colorato (1x spada-roccia, 1x spada-legno, 3x patata velenosa).

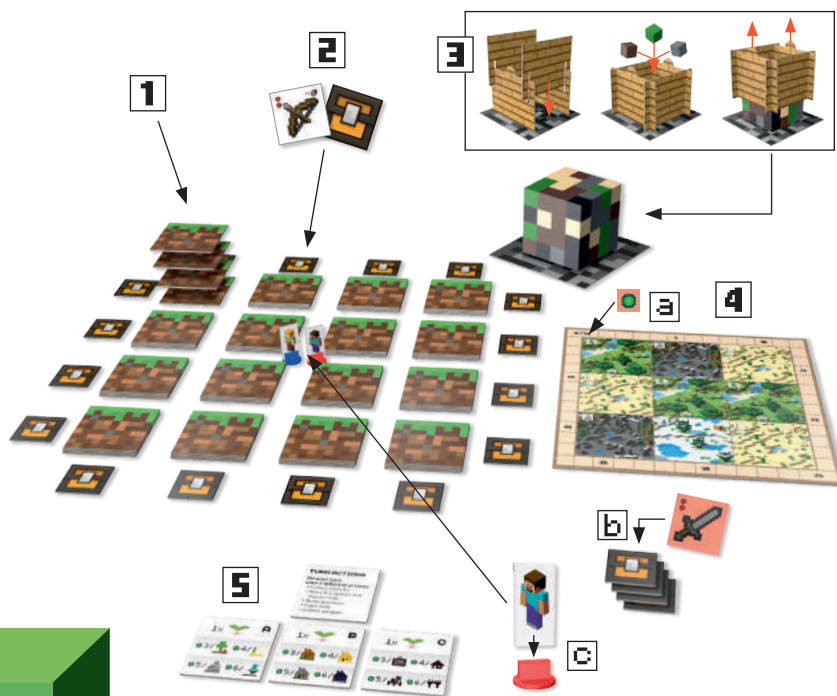
a Mettete le **cartelle-giocatore** davanti a ciascun giocatore. Ognuno posiziona i propri segnalini-esperienza sulla casella "0", lungo il bordo esterno.

b Ogni giocatore mescola le proprie **5 tessere-arma** e forma una pila, coperta.

c Ciascun giocatore sceglie una delle **4 skin** (= aspetto del personaggio) e la infila nel piedistallo. Questa sarà la pedina di ogni giocatore. Collocate le pedine al centro della griglia di carte, sul punto d'incrocio.

Suggerimento: rivestite o colorate le vostre 4 skin bianche come preferite!

5 Disponete tra ciascun giocatore le **8 carte di sintesi**, in modo che possiate vedere bene le quattro diverse situazioni (**turno**, **punteggio-A**, **punteggio-B**, **punteggio-C**).



SVOLGIMENTO

Inizia chi tra i giocatori ha trovato per ultimo diamanti in Minecraft. In caso di dubbio, inizia il giocatore più giovane.

Al proprio turno, ogni giocatore deve compiere **esattamente 2 azioni**, ma **non può** compiere la stessa azione due volte durante un turno. Quindi, deve scegliere **2 diverse azioni** tra quelle elencate qui di seguito. Quando sono state concluse le 2 azioni, è il turno del giocatore successivo, ecc.

Nel corso della partita, si assegnano i punti per tre volte. Dopo la terza assegnazione del punteggio, vince chi ha conquistato il maggior numero di punti-esperienza.

Azione 1: prendi i blocchi

Si prendono **2** blocchi dal cubo grande. È possibile prendere solamente i blocchi che hanno il **lato superiore** e **almeno altri due lati** liberi. Rispettando questa regola, si possono prendere anche i blocchi liberi che si trovano negli strati più bassi e in posti diversi. Poi si mettono nella propria scorta personale, accanto alla propria cartella-giocatore.

Attenzione:

- I **blocchi di minerali** verdi sono jolly. Questo significa che per costruire l'edificio è possibile utilizzarli come si preferisce.
- Girando la base del blocco si possono osservare tutti i lati del cubo grande: si troveranno sicuramente i blocchi adatti per il proprio progetto di costruzione.

Azione 2: esplora il mondo principale

Innanzitutto **si può** fare avanzare la propria pedina di **0-2 caselle**. Per "casella" si intende sempre il punto d'incrocio tra 4 carte o tessere-arma. Non è possibile posizionare mai la pedina su una carta o una tessera.

In seguito **si devono scoprire tutte e 4 le carte o le tessere** tra le quali si trova la propria pedina. Se alcune di queste sono già scoperte, si lasciano così.

Attenzione:

- Sullo stesso punto d'incrocio possono **sostare anche più pedine**.
- Durante la partita può succedere che il mazzo di carte o le tessere-arma si esauriscano. Si continua ugualmente a spostarsi sugli incroci tra le "carte", anche se in quel punto non ce ne sono più.

Action 3: Build

Per costruire un edificio, il giocatore di turno deve trovarsi con la propria pedina **accanto alla carta-edificio corrispondente** e avere a disposizione il **materiale da costruzione** adatto. Sulla carta, in basso a destra, sono indicati i blocchi da utilizzare come materiale da costruzione. Si prendono dalla propria scorta e si rimettono all'interno della scatola.

È possibile utilizzare i **blocchi di minerali** verdi come si preferisce. Poi si prende la carta-edificio dalla griglia e la si mette su una casella **a scelta** della propria cartella-giocatore.

Per alcuni edifici sono necessari molti blocchi, si tratta di quelli contrassegnati dal simbolo: . Se si costruisce un edificio di questo tipo, è possibile riportare immediatamente sul proprio bordo della cartella-giocatore i **punti-esperienza** stampati dietro al simbolo.

Attenzione:

- Si possono costruire edifici **su un qualsiasi bioma** (= tipo di ambiente). Ad esempio: non è obbligatorio mettere su una casella-foresta l'edificio che costruisci nella foresta. Al contrario: ai fini del punteggio, per ottenere molta esperienza, è meglio mettere gli edifici accanto a caselle e carte con caratteristiche simili (come, ad esempio, lo stesso bioma). È possibile scoprire di più su questo argomento al paragrafo "punteggio".
- È possibile **costruire** sopra l'edificio. Basta che si copra con la propria nuova carta l'edificio che non serve più.

Azione 4: combatti contro i mostri

Non tutte le carte all'interno della griglia rappresentano degli edifici – su alcune sono raffigurati mostri pericolosi. Se la pedina del giocatore di turno si trova vicino a una carta-mostro scoperta, è possibile combattere contro di lui in questo modo: si mescola il proprio **mazzo di tessere-arma** e si scoprono **3 tessere**. Si sommano i **cuori scoperti** e si confrontano con quelli del mostro. Le **patate velenose** sono “perdenti” e non fanno ottenere nessun cuore.

- Sono stati scoperti **almeno tanti cuori** quanti sono quelli raffigurati sulla carta-mostro? Ottimo, così **il mostro è sconfitto!** Il giocatore prende la carta dalla griglia e la appoggia accanto alla propria cartella. Riceve immediatamente i **puntiesperienza** stampati sul retro .
- Sono stati scoperti **meno cuori**? Allora il mostro resta nella griglia.

Dopo la battaglia il giocatore rimette le tessere-arma da lui scoperte nel mazzo e lo mescola. Le tessere-arma restano sempre sue, non le perde mai.

Il giocatore di turno che **sconfigge il mostro lo** mette, coperto, **accanto** alla propria cartella. I **mostri sono di due tipi**:



Se i mostri sono contrassegnati da questo simbolo, è possibile cederli durante uno qualsiasi dei propri turni in cambio di **1 azione supplementare**. Prima, come al solito, si devono compiere 2 diverse azioni, poi si possono prendere dalla propria scorta e rimettere nella scatola tutte le carte che si vogliono di questo tipo di mostro. Per ogni carta restituita, si può compiere un'ulteriore azione, sempre durante lo stesso turno. In questo caso, contrariamente al regolamento base, **è possibile** perfino scegliere nuovamente azioni che **si hanno già compiuto** durante questo stesso turno.



Se i mostri sono contrassegnati da questo simbolo, si devono conservare fino alla **fine della partita**. Questi permettono di ottenere **ulteriori punti-esperienza**, in base alle caselle della propria cartella sulle quali è visibile la stessa caratteristica. Ad esempio: il mostro con il simbolo qui raffigurato permette di guadagnare 2 punti-esperienza per ogni foresta. È possibile scoprire di più su questo argomento al paragrafo “punteggio”.

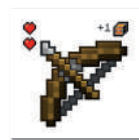
Azione 5: prendi l'arma

Per prendere 1 tessera-arma, la propria pedina deve **trovarcisi accanto**. La si mescola insieme al mazzo delle proprie tessere-arma.

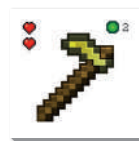
Attenzione:

- Si possono **sempre guardare** le proprie tessere-arma (ad esempio, per controllare, se è possibile già sconfiggere i mostri con tanti cuori). Non ci si deve però dimenticare di mescolare il mazzo dopo averlo guardato!

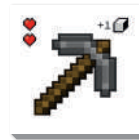
Armi con caratteristiche speciali:



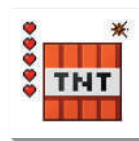
Arco: ogni volta che si scopre l'arco durante la battaglia, è possibile scoprire immediatamente **un'altra tessera-arma**. Se si hanno più archi, durante una battaglia si possono scoprire, se possibile, 4, 5 o persino 6 tessere!



Zappa d'oro: ogni volta che si scopre una zappa d'oro durante la battaglia, si ricevono immediatamente **2 punti-esperienza**.



Piccone di pietra: ogni volta che si scopre un piccone durante la battaglia, è possibile prendere immediatamente **un blocco** dal cubo. In questo caso, valgono le regole dell'azione “prendi i blocchi”.



TNT: dopo avere scoperto le 3 tessere, si decide se **innescare** il TNT oppure no. Se sì, i 5 cuori sul TNT valgono, poi però **è necessario rimettere la tessera nella scatola**. Se non lo si innesca, è possibile conservare la tessera e ignorare i cuori.

PUNTEGGIO

Quando si assegnano i punti?

1 Il **primo punteggio (A: biomi)** viene assegnato non appena lo strato superiore di blocchi del cubo è **completamente** esaurito. Non importa se sono già stati tolti anche blocchi dagli strati inferiori oppure no. Quando un giocatore prende l'ultimo blocco dello strato superiore, deve comunque prima terminare il proprio turno. Dopo aver compiuto le 2 azioni, si può procedere con l'assegnazione del punteggio.

2 Il **secondo punteggio (B: materiale da costruzione)** viene assegnato quando il secondo strato di blocchi è **completamente** esaurito.

3 Il **terzo e ultimo punteggio (C: tipo)** viene assegnato quando il terzo strato di blocchi è **completamente** esaurito. Successivamente, la partita termina, anche nel caso in cui siano rimasti dei blocchi nell'ultimo strato del cubo.

Attenzione:

- Si hanno mostri che consentono di compiere **ulteriori azioni**? Allora si possono sfruttare anche durante il turno nel quale si ha fatto scattare un'assegnazione del punteggio. Solo dopo aver compiuto tutte le azioni e aver terminato il proprio turno, si può procedere all'assegnazione del punteggio.
- Durante il proprio turno, prendendo i blocchi, sono stati smantellati **più strati** (ad es. grazie ad azioni aggiuntive)? In questo caso, una volta terminato il proprio turno, **si eseguono** (nella sequenza usuale A ➡ B ➡ C) **tutte le assegnazioni di punteggio che si hanno fatto scattare.**

Come si assegnano i punti?

Spetta al giocatore di turno iniziare con l'assegnazione del punteggio. Sulla **carta-punteggio attuale**, si sceglie **esattamente una** delle quattro possibili caratteristiche, per la quale si desidera ricevere punti-esperienza.

1 Nella prima **assegnazione del punteggio (A: biomi)** si deve scegliere **1 bioma**: o la foresta,

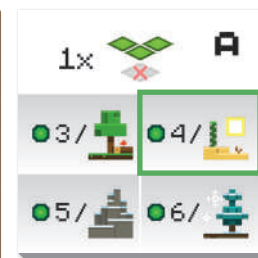
o il deserto, o la montagna, oppure la tundra innevata. Sulla propria cartella, conta **il gruppo più grande di caselle adiacenti** che mostrano questa caratteristica. Per ogni casella del gruppo si ottengono i punti-esperienza indicati sulla carta-punteggio, accanto alla caratteristica.

Attenzione:

- Le caselle vicine in **diagonale non** sono da considerare come **adiacenti**.
- Per la **prima assegnazione del punteggio (A: biomi)**, oltre ai biomi sulle proprie carte-edificio valgono anche i **biomi stampati** sulla propria cartella.
- È possibile anche valutare **caselle singole**. Ad esempio, si potrebbero ricevere 6 punti-esperienza per la sola tundra innevata sulla propria cartella.
- In ogni **carta-edificio**, le **caratteristiche** sono indicate nei **simboli** sul bordo, a sinistra. In alto: bioma (punteggio A). Sotto: materiale da costruzione (punteggio B). In fondo: tipo (punteggio C).

Esempio di assegnazione del punteggio A:

un giocatore decide di valutare il deserto, perché questo è il suo gruppo più grande di caselle adiacenti. È composto da 4 caselle. Il deserto in alto a destra sulla sua cartella è collegato agli altri deserti solo diagonalmente, quindi non rientra nel gruppo di caselle adiacenti. Per ogni casella riceve 4 punti-esperienza (vedi carta-punteggio). Quindi, complessivamente, ottiene $(4 \times 4 =) 16$ punti-esperienza.



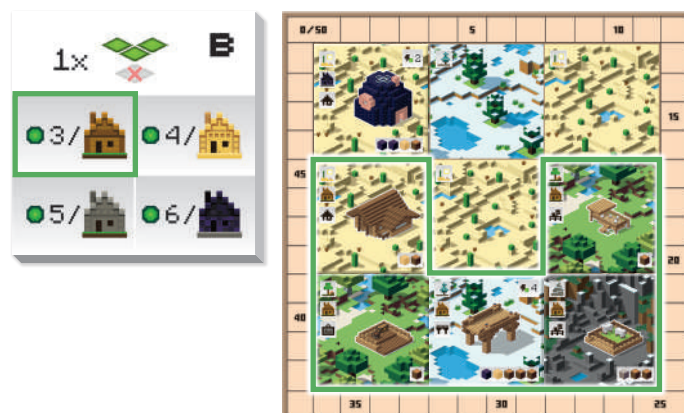
Il giocatore riporta i **punti-esperienza ottenuti** sul bordo esterno della propria cartella, facendo avanzare il proprio segnalino-esperienza per il numero corrispondente di caselle.

Il turno passa quindi al giocatore successivo che sceglie 1 bioma da valutare. Non appena ciascuno dei giocatori ha eseguito la valutazione, è possibile riporre la carta-punteggio all'interno della scatola. Per il punteggio successivo, si dovrà utilizzare la carta successiva (B: materiale da costruzione).

Dopo l'assegnazione del punteggio, la partita prosegue in senso orario. Naturalmente, si conservano gli edifici che si sono costruiti e i blocchi della propria scorta. È il momento di escogitare i piani per la prossima valutazione del punteggio e di costruire gli edifici adeguati ...

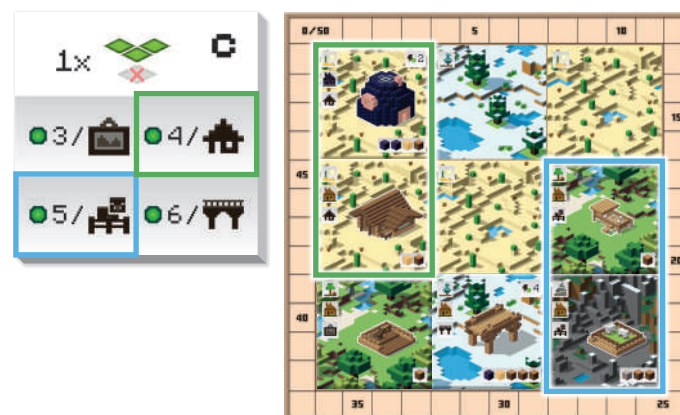
2 Nella seconda **assegnazione del punteggio (B: materiale da costruzione)** si deve scegliere tra tronco, sabbia, roccia, oppure ossidiana. Si valuta il proprio gruppo più grande di edifici adiacenti realizzati con questo materiale (vedi il simbolo centrale della caratteristica sulle carte-edificio). Qui, i biomi non hanno nessuna importanza.

Esempio di assegnazione del punteggio B:
un giocatore decide di valutare gli edifici realizzati con i tronchi, perché questo è il suo gruppo più grande. È composto da 5 caselle. Per ogni carta riceve 3 punti-esperienza (vedi carta-punteggio). Quindi, riceve complessivamente $(5 \times 3 =) 15$ punti-esperienza.



3 Nella terza **assegnazione del punteggio (C: tipo)** si deve valutare, in base alle stesse regole, il gruppo più grande di un tipo adiacente: decorazione, case, riserva recintata per animali o ponti.

Esempio di assegnazione del punteggio C:
il momento del terzo punteggio è arrivato così presto che un giocatore non è riuscito a costruire nessun altro edificio. I suoi gruppi più grandi sono o 2 case o 2 riserve recintate per animali. Sceglie le riserve perché sono più preziose (vedi carta-punteggio), quindi riceve complessivamente $(2 \times 5 =) 10$ punti-esperienza.



FINE DELLA PARTITA

Dopo la terza assegnazione del punteggio, la partita è terminata. A questo punto, vengono assegnati altri punti-esperienza per i **mostri collezionati** contrassegnati da questi simboli:  2/ 

Per ogni casella sulla propria cartella che indica questa caratteristica, ogni giocatore riceve il numero corrispondente di punti-esperienza.

Importante: contrariamente alle assegnazioni di punteggio A, B e C, per i mostri si valutano **tutte** le caselle con la caratteristica indicata. Non ha quindi nessuna importanza che le caselle siano adiacenti o meno!

Dopo aver valutato, a turno, tutti i mostri collezionati, si confrontano i punti-esperienza di tutti i giocatori. **Vince chi ne ha ottenuti di più.** In caso di pareggio, vince chi ha più blocchi nella sua scorta. Se anche in questo caso si verificano situazioni di pareggio, allora hanno vinto tutti i giocatori coinvolti nel pareggio.

Esempio di assegnazione del punteggio del mostro: durante la partita un giocatore ha collezionato i seguenti 4 mostri:



riceve 2 punti-esperienza per ciascuna delle due foreste, quindi 4 in tutto.



riceve 3 punti-esperienza per almeno 1 edificio in assidiana.



riceve complessivamente 6 punti-esperienza per le due riserve recintate degli animali.



qui purtroppo resta a mani vuote, perché non ha costruito nessun edificio di sabbia.

A fine partita, ottiene complessivamente $(4 + 3 + 6 =) 13$ ulteriori punti-esperienza.



VARIANTE PER PRINCIPIANTI

È la prima volta che giocate oppure giocate con bambini piccoli? Allora è possibile semplificare l'**assegnazione dei punti** durante la partita: invece di contare i gruppi più grandi, si contano semplicemente **tutte le caselle** sulla cartella di ciascun giocatore che mostrano la caratteristica scelta. Così, per costruire, si avrà meno necessità di pianificare con anticipo e sarà possibile mettere le carte-edificio su un punto qualsiasi della propria cartella.

Suggerimento: è possibile anche combinare la variante con la partita normale. Ad esempio, si possono far seguire ai bambini le regole più semplici e mantenere per gli adulti le regole normali.

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

Ringraziamo tutte le persone che hanno testato il gioco e i collaboratori di Mojang Studios e Microsoft che hanno contribuito allo sviluppo di questo gioco.

© 2019

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



ES

2-4 JUGADORES • A PARTIR DE 10 AÑOS

Aventuraos en el mundo real, recoged bloques y construïd edificios extraordinarios. ¿Queréis ganar? ¡Pues demostrad vuestra habilidad para planificar con astucia las construcciones y vuestro coraje para enfrentaros a los peligrosos monstruos!

PREPARACIÓN

1 Barajad las **64 cartas-edificio y cartas-monstruo** y formad una cuadrícula de 4 x 4 con mazos formados por 4 cartas boca abajo cada uno. Dejad algo de espacio entre un mazo y otro para que el peón de cada jugador pueda moverse entre las cartas.

2 Barajad las **16 fichas-arma** que no tienen el fondo de color y colocadlas de una en una, boca abajo, alrededor del borde exterior de la cuadrícula, ampliándola así a una de 6 x 6. Las esquinas deben quedar libres.

3 Poned la **base para bloques** al lado de la cuadrícula, de forma que todos puedan llegar bien a ella. Montad el **soporte de construcción** y apoyadlo sobre la base para bloques. Llenadlo con los **64 bloques** (16 de tronco, 14 de arena, 12 de piedra, 10 de obsidiana, 12 de bloques de esmeralda) en orden aleatorio.

Sacudid ligeramente el soporte de construcción de tal forma que al final los bloques acaben formando un gran cubo. Una vez acabado, quitad el soporte de construcción, tirando hacia arriba de las lengüetas del borde superior.

4 Cada jugador coge uno de los **4 tableros-jugador** y todo el material de un mismo color (rojo, azul, amarillo o verde): **1 pedestal**, **1 marcador-experiencia**, **5 fichas-arma** que tienen el fondo de color (1 espada-piedra, 1 espada-madera, 3 patatas envenenadas).

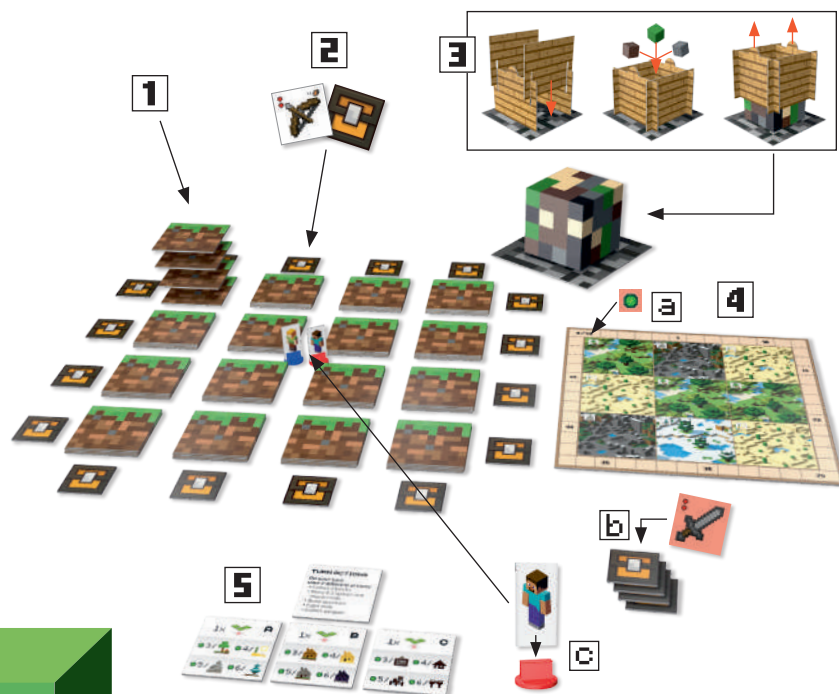
a Poned los **tableros-jugador** delante de cada jugador y cada uno coloca su propio marcador-experiencia sobre la casilla «0», que está situada en el borde exterior de su tablero.

b Cada jugador baraja sus **5 fichas-arma** y forma un mazo, boca abajo, con ellas.

c Cada jugador escoge una de las **4 skins** (=aspecto del personaje) y la inserta en el pedestal. Esto será el peón de cada jugador. Colocad los peones en el centro de la cuadrícula de cartas, justo en el cruce.

Sugerencia: ¡revestid o coloread vuestras 4 skins en blanco como más os guste!

5 Distribuid entre vosotros las **8 cartas de resumen** de tal forma que todos podáis ver bien los cuatro resúmenes diferentes (**turno**, **puntuación A**, **puntuación B** y **puntuación C**).



DESARROLLO

Comienza el último que haya encontrado diamantes en Minecraft. En caso de duda, empieza el jugador más joven.

En tu turno, debes llevar a cabo **exactamente 2 acciones**, pero **no puedes** realizar la misma acción dos veces en un mismo turno. Por tanto, debes escoger **2 acciones diferentes** entre las que se explican a continuación. Una vez concluidas las 2 acciones, el turno pasa al siguiente jugador y así sucesivamente.

En el transcurso de la partida, tienen lugar 3 asignaciones de puntos. Después de la tercera asignación, gana quien haya obtenido el mayor número de puntos-experiencia.

Acción 1: coger bloques

Coge 2 bloques del cubo grande. Solamente puedes coger los bloques que tienen el lado superior y al menos otros dos lados libres. Respetando esta regla, también puedes coger los bloques libres que se encuentren en capas más bajas o en puntos diferentes. Luego deja los bloques en tu reserva personal, al lado de tu tablero-jugador.

Atención:

- Los **bloques de esmeralda** verdes son comodín, lo cual significa que puedes utilizarlos para construir un edificio como tú prefieras.
- Si giras la base para bloques, podrás observar todos los lados del cubo grande y seguramente encontrarás los bloques adecuados para tu proyecto de construcción.

Acción 2: explorar el mundo real

En primer lugar, **puedes** avanzar tu peón 0-2 casillas. Por «casilla» se entiende siempre el punto de cruce entre 4 cartas o fichas-arma. No puedes colocar nunca tu peón **sobre** una carta o una ficha.

A continuación, debes destapar las 4 cartas o fichas entre las que se encuentra tu peón. Si alguna de ellas ya estaba destapada, déjala como estaba.

Atención:

- En un mismo cruce puede **haber varios peones**.
- Durante la partida puede suceder que el mazo de cartas o las fichas-arma se agoten. Aún así, continuad moviendo los peones por los cruces entre las «cartas», aunque en ese punto ya no haya.

Acción 3: construir

Para construir un edificio, debes tener el peón **al lado de la carta-edificio correspondiente** y disponer del **material de construcción** adecuado. En la parte inferior derecha la carta, se indican los bloques que necesitas como material de construcción. Cógelos de tu reserva y devuélvelos a la caja del juego.

Puedes utilizar los **bloques de esmeralda** verdes como prefieras. Luego, coge la carta-edificio de la cuadrícula y colócala sobre una casilla a **tu elección** de tu tablero-jugador.

Para algunos edificios se necesitan muchos bloques. Son los que tienen este símbolo: . Si construyes un edificio de este tipo, puedes anotarte inmediatamente en el borde de tu tablero-jugador los **puntos-experiencia** indicados justo detrás del símbolo.

Atención:

- Puedes construir edificios **sobre cualquier bioma** (= tipo de paisaje). Por ejemplo: no es obligatorio poner sobre una casilla-bosque un edificio en el bosque. Al contrario, para obtener mucha experiencia en las puntuaciones, es mejor poner los edificios al lado de otras casillas y cartas con características similares (como, por ejemplo, el mismo bioma). Descubriréis más sobre esta cuestión en el apartado «Puntuación».
- Se puede construir encima de otro edificio. Para ello, simplemente cubre con la nueva carta el edificio que ya no necesites.

Acción 4: luchar contra un monstruo

No todas las cartas de la cuadrícula representan edificios. Algunas de ellas representan peligrosos monstruos. Si tu peón está al lado de una carta-monstruo destapada, puedes luchar contra él de la siguiente manera: baraja tu **mazo de fichas-arma** y destapa **3 fichas**. Cuenta los **corazones destapados** y compáralos con los corazones del monstruo. Las **patatas envenenadas** son «inútiles» y no proporcionan ningún corazón.

- ¿Has destapado **al menos tantos corazones** como hay representados en la carta-monstruo? ¡Genial, **has derrotado al monstruo**! Coge la carta de la cuadrícula y déjala **junto a** tu tablero. Recibes inmediatamente los puntos-experiencia indicados detrás de .
- ¿Has destapado **menos corazones**? En ese caso, el monstruo se queda en la cuadrícula.

Tras el combate, vuelve a poner las fichas-arma que has destapado en el mazo y barájalo de nuevo. Las fichas-arma son tuyas en todo momento, no las pierdes nunca.

Cuando **derrotes a un monstruo**, ponlo, boca abajo, **junto a** tu tablero. Hay **dos tipos de monstruos**:



Los monstruos que llevan este símbolo los puedes entregar en cualquiera de tus turnos a cambio de **1 acción adicional**. Antes, como de costumbre, debes llevar a cabo 2 acciones diferentes, luego puedes coger de tu reserva y devolver a la caja todas las cartas que quieras de este tipo de monstruo. Por cada carta devuelta, puedes realizar una acción adicional, siempre durante el mismo turno. En este caso, contradiciendo las reglas generales, **se te permite** escoger otra vez acciones que **ya hayas realizado** durante ese mismo turno.



Los monstruos que llevan este símbolo debes quedártelos hasta el final de la partida. Éstos te permiten obtener puntos-experiencia adicionales por cada casilla de tu tablero en la que sea visible la misma característica. Por ejemplo: el monstruo con el símbolo aquí representado te permite ganar 2 puntos-experiencia por cada bosque. Descubriréis más sobre esta cuestión en el apartado «Puntuación».

Acción 5: coger un arma

Para coger 1 ficha-arma, tu peón debe **estar al lado** de ella. Barájala junto a las demás fichas-arma de tu mazo.

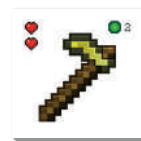
Atención:

- **Siempre puedes mirar** tus propias fichas-arma (por ejemplo, para comprobar si ya podrías derrotar a los monstruos de muchos corazones), ¡pero recuerda barajar el mazo después de haberlo mirado!

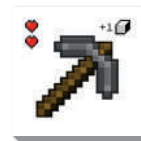
Armas con características especiales:



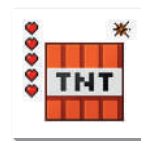
Arco: cada vez que destapes el arco durante un combate, puedes destapar inmediatamente **otra ficha-arma más**. ¡Si tienes varios arcos, en un combate puedes llegar a destapar 4, 5 o incluso 6 fichas!



Azada de oro: cada vez que destapes una azada de oro durante un combate, recibes inmediatamente **2 puntos-experiencia**.



Pico de piedra: cada vez que destapes un pico durante un combate, puedes coger inmediatamente **un bloque** del cubo. En este caso, se aplican las reglas de la acción «Coger bloques».



TNT: después de destapar las 3 fichas, debes decidir si **detonar** el TNT o no. Si decides detonarlo, los 5 corazones del TNT se cuentan, pero luego **es obligatorio que devuelvas la ficha a la caja**. Si no lo detonas, puedes quedarte con la ficha e ignorar sus corazones.

PUNTUACIÓN

¿Cuándo se asignan puntos?

1 La **primera puntuación (A: biomas)** se realiza en cuanto la capa superior de bloques del cubo se agota **por completo**. No importa si ya se han cogido también bloques de capas inferiores o no. No obstante, cuando un jugador coge el último bloque de la capa superior, debe terminar primero su turno. Después de realizar las 2 acciones, se puede proceder a la asignación de puntos.

2 La **segunda puntuación (B: material de construcción)** tiene lugar cuando la segunda capa de bloques se agota **por completo**.

3 La **tercera y última puntuación (C: tipo)** se lleva a cabo cuando la tercera capa de bloques se agota **por completo**. Después, la partida termina, incluso aunque queden bloques en la última capa del cubo.

Atención:

- ¿Tienes monstruos que te permiten realizar **acciones adicionales**? En ese caso, también puedes aprovecharlos durante el turno en el que hayas desencadenado una asignación de puntos. Sólo después de que hayas completado todas las acciones y terminado tu turno, se puede proceder a la asignación de puntos.
- ¿Durante tu turno, cogiendo bloques, has agotado **varias capas** (por ejemplo, gracias a las acciones adicionales)? En ese caso, una vez acabe tu turno, **se llevan a cabo** (en el orden habitual A⇒B⇒C) **todas las asignaciones de puntos desencadenadas**.

¿Cómo se asignan los puntos?

El jugador de turno es quien empieza con la asignación de puntos. En la **carta-puntuación actual**, escoge una de las cuatro características posibles, por la que desees recibir puntos-experiencia.

1 En la **primera asignación de puntos (A: biomas)** debes escoger **1 bioma**: o el bosque,

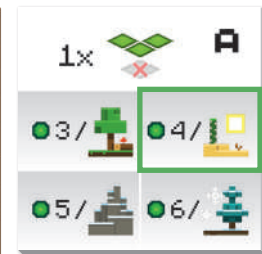
o el desierto, o las colinas, o la llanura helada. En tu tablero, cuenta el grupo más grande de casillas adyacentes que tengan esa característica. Por cada casilla del grupo, obtienes los puntos-experiencia indicados en la carta-puntuación, al lado de la característica.

Atención:

- Las casillas más cercanas en **diagonal no** se consideran **adyacentes**.
- Para la **primera asignación de puntos (A: biomas)**, además de los biomas de tus cartas-edificio, también valen los **biomas impresos** en tu tablero.
- También puedes puntuar con **casillas individuales**. Por ejemplo, podrías recibir 6 puntos-experiencia por una única llanura nevada en tu tablero.
- En cada **carta-edificio**, las **características** están indicadas en los **símbolos** del borde izquierdo: en la parte superior el bioma (puntuación A), debajo de éste el material de construcción (puntuación B), y abajo del todo el tipo (puntuación C).

Ejemplo de asignación de puntos A:

Decides puntuar con el desierto, porque éste es el grupo más grande de casillas adyacentes de tu tablero. Está compuesto por 4 casillas. El desierto que está arriba a la derecha en tu tablero está unido a los otros desiertos solo diagonalmente, así que no forma parte del grupo de casillas adyacentes. Por cada casilla recibes 4 puntos-experiencia (ver carta-puntuación). Por tanto, en total, obtienes $(4 \times 4 =) 16$ puntos-experiencia



Anota los **puntos-experiencia obtenidos** en el borde exterior de tu tablero, avanzando el marcador-experiencia el número correspondiente de casillas.

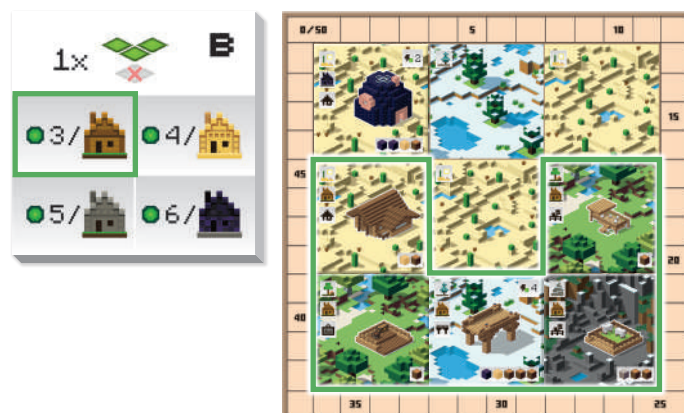
Luego, el turno pasa al siguiente jugador, que deberá escoger con qué bioma quiere puntuar. En cuanto todos los jugadores hayan realizado su puntuación, podéis guardar la carta-puntuación en la caja. Para la siguiente puntuación, se utilizará la siguiente carta (B: material de construcción).

Después de la asignación de puntos, la partida prosigue en el sentido horario. Obviamente, los edificios que has construido y los bloques de tu reserva los conservas. Ahora debes pensar en la siguiente asignación de puntos y construir los edificios que más te convengan...

2 En la **segunda asignación de puntos (B: material de construcción)** debes escoger entre tronco, arena, piedra u obsidiana. Puntúa tu grupo más grande de edificios adyacentes realizados con ese material (fíjate en el símbolo central de la característica en las cartas-edificio). En este caso, los biomas no importan.

Ejemplo de asignación de puntos B:

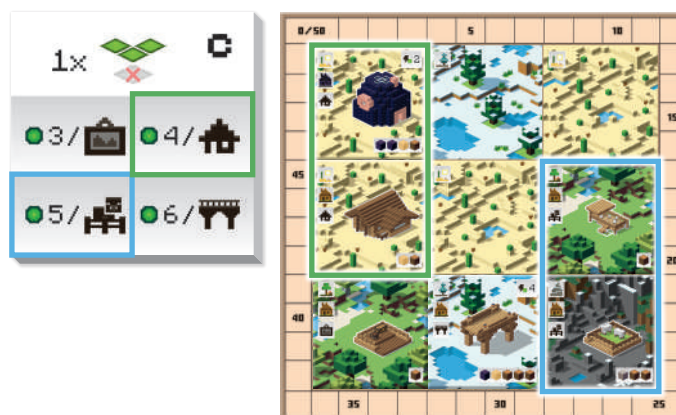
Decides puntuar los edificios realizados con troncos, porque este es tu grupo más grande. Está compuesto por 5 casillas. Por cada carta, recibes 3 puntos-experiencia (ver carta-puntuación). Así pues, recibes en total ($5 \times 3 =$) 15 puntos-experiencia.



3 En la **tercera asignación de puntos (C: tipo)** debes puntuar, aplicando las mismas reglas, el grupo más grande de casillas adyacentes del mismo tipo: decoración, casas, corrales o puentes.

Ejemplo de asignación de puntos C:

La tercera asignación de puntos se ha desencadenado tan rápido que no has podido construir ningún edificio más. Tus grupos más grandes son o las 2 casas o los 2 corrales. Escoges los corrales porque son más valiosos (ver carta-puntuación), así que recibes en total ($2 \times 5 =$) 10 puntos-experiencia.



FIN DE LA PARTIDA

Después de la tercera asignación de puntos, la partida termina. Ahora se os asignan los otros puntos-experiencia que os proporcionan los monstruos acumulados que llevan este símbolo: 

Por cada casilla de tu tablero que tenga esa característica recibes el número correspondiente de puntos-experiencia.

Importante: a diferencia de en las asignaciones de puntos A, B y C, en el caso de los monstruos se puntúan todas las casillas con la característica indicada. ¡Por tanto, no importa si las casillas son adyacentes o no!

Después de asignaros, por turnos, los puntos de todos los monstruos acumulados, comparad los puntos-experiencia de todos los jugadores. Gana quien haya obtenido más. En caso de empate, gana quien tenga más bloques en su reserva. Si aun así, sigue habiendo empate, ganan todos los jugadores empatados.

Ejemplo de asignación de puntos por monstruos durante la partida, has acumulado estos 4 monstruos:



Recibes 2 puntos-experiencia por cada uno de los bosques, o sea, 4 puntos.



Recibes 3 puntos-experiencia por 1 edificio realizado con obsidiana.



Recibes en total 6 puntos-experiencia por los dos corrales.



Lamentablemente con éste no obtienes nada, porque no has construido ningún edificio de arena.

Al final de la partida, obtienes en total $(4 + 3 + 6 =)$ 13 puntos-experiencia adicionales.



VARIANTE PARA PRINCIPIANTES

¿Es la primera vez que jugáis o jugáis con niños pequeños? En ese caso, podéis simplificar la asignación de puntos durante la partida: en vez de contar los grupos más grandes, podéis contar simplemente todas las casillas del tablero de cada jugador que tengan la característica escogida. Así, para construir, no será tan necesario planificar con antelación y podréis poner las cartas-edificio en cualquier casilla de vuestro tablero.

Sugerencia: también podéis combinar esta variante con la partida normal. Por ejemplo, a los niños se les pueden aplicar estas reglas más sencillas, y a los adultos se les aplican las reglas normales.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Ulrich Blum

Edición: Daniel Greiner

Dirección creativa: Jens Bergensten

Desarrollo de negocios: Patrick Geuder, Natalie Kim, Emily Clock

Producción: Patrick Liu, Marc Watson

Producción artística: Nikoo Jorjani, Nicolette Suraga

Dirección artística: Ninni Landin, Martin Johansson

Diseño de producto: Filip Thoms

Pixel art: Martin Wörster

Construcción de los edificios: BlockWorksMC Ltd.

Montaje artístico: Fiore GmbH

Coordinación de las pruebas de juego: Marc Watson, John Thornton

Queremos dar las gracias a todas las personas que han probado el juego y a los colaboradores de Mojang Studios y Microsoft que han contribuido al desarrollo de este juego.

© 2019

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



MINECRAFT

BUILDERS & BUILDERS

NL

2- 4 SPELERS • VANAF 10 JAAR

Verken de bovenwereld, verzamel blokken en bouw indrukwekkende gebouwen!
Je moet je slimheid en moed bewijzen: alleen degenen die hun bouwproject slim plannen
en het aandurven om met gevaarlijke monsters te vechten, kunnen winnen!

OPBOUW

1 Schud de **64 bouwwerken monsterkaarten** en vorm een 4 x 4 raster van stapels, elk van 4 kaarten met de afbeelding naar beneden. Laat hier wat ruimte tussen voor je speelfiguur, zodat die tussen de kaarten door kan bewegen.

2 Schud de **16 wapentegels** zonder gekleurde achtergrond en leg ze met de voorzijde naar beneden rond de buitenranden van het raster. De hoeken blijven vrij.

3 Leg de **blokbodem** naast het raster, op een manier waarop je er van alle kanten goed bij kunt. Zet de **constructiehulp** erop. Vul deze nu in willekeurige volgorde met alle **64 blokken** (16x hout, 14x zand, 12x steen, 10x obsidiaan, 12x smaragdgroen blok). Schud de constructiehulp, zodat de blokken een stevige grote kubus vormen. Daarna kun je de constructiehulp verwijderen.

4 Neem een van de **4 spelersborden** en al het materiaal van een spelerskleur (rood, blauw, geel of groen): **1 opzetvoetje**, **1 ervaringsmarker**, **5 wapentegels** met gekleurde achtergrond (1x stenen zwaard, 1x houten zwaard, 3x giftige aardappel).

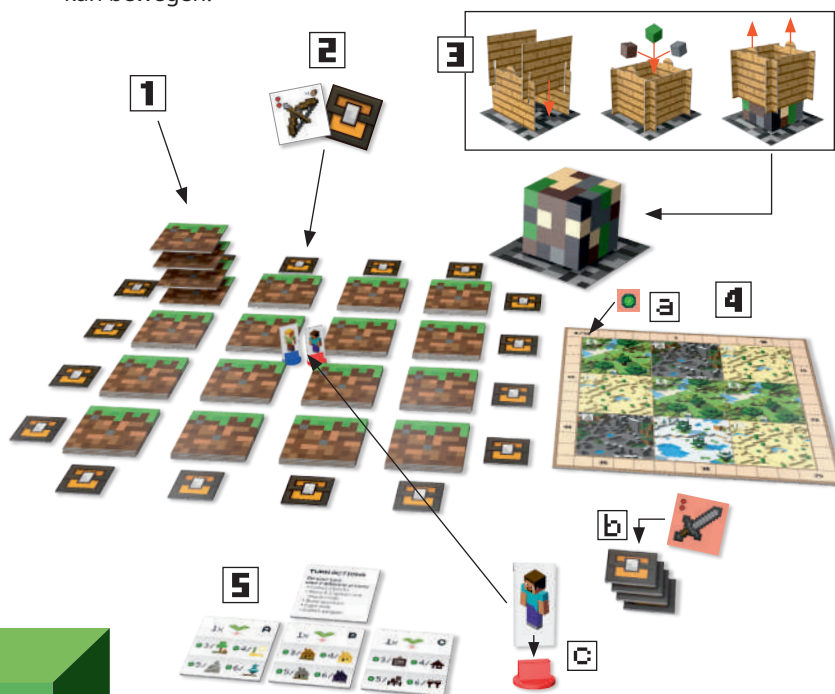
a Leg het **spelersbord** voor je en je ervaringsmarker op het veld „0“ van de rand.

b Schud je **5 wapentegels** en leg ze op een stapel met de afbeelding naar beneden.

c Kies één van de **4 skins** (= speelfiguur) en zet deze in een opzetvoetje. Dit is jullie speelfiguur. Zet deze op het middelste kruispunt van het raster neer.

Tip: Doe creatief en beschilder of kleur de 4 blanco skins naar eigen ontwerp!

5 Verdeel de **8 overzichtskaarten** tussen jullie in, zodat iedereen goed bij de vier verschillende kaarten (zet, puntentelling A, puntentelling B, puntentelling C) kan.



VERLOOP

Degene die het laatst diamanten heeft gevonden in Minecraft, mag beginnen. Bij twijfel begint de jongste speler.

Wie aan de beurt is, voert **precies 2 acties** uit. Het is **niet** toegestaan om twee keer in 1 beurt dezelfde actie uit te voeren. Kies daarom uit de volgende 5 acties **2 verschillende** uit. Daarna is de volgende speler aan de beurt (met de klok mee).

Drie keer in het spel vindt er een puntentelling plaats. Wie bij de derde puntentelling de meeste ervaringspunten heeft verzameld, heeft gewonnen.

Actie 1: Blokken pakken

Pak 2 blokken van de grote kubus. Je kunt alleen blokken pakken waarvan de **bovenkant** en **ten minste twee andere zijden** vrij zijn. Volgens deze regel kun je op een gegeven moment ook blootgestelde blokken van diepere lagen en van verschillende locaties pakken. Leg de blokken in je persoonlijke voorraad naast je spelersbord.

Opmerkingen:

- De groene **smaragdblokken** zijn jokers. Dat wil zeggen, dat je ze als elk soort blok kunt gebruiken tijdens het bouwen.
- Je mag de grote kubus ronddraaien, zodat je van alle kanten kunt zoeken naar de juiste blokken voor je volgende bouwproject.

Actie 2: De bovenwereld onderzoeken

Als eerste **mag** je je speelfiguur **0-2 velden** verplaatsen. Een kruispunt tussen 4 kaarten of wapentegels wordt beschouwd als een „veld“.

Een personage wordt nooit **op** een kaart of tegel geplaatst. Vervolgens **moet** je **alle 4 de kaarten of tegels** waar je tussen staat **onthullen**. Als sommige van deze al omgedraaid zijn, blijven ze open liggen.

Opmerkingen:

- Er kunnen meerdere speelfiguren op hetzelfde kruispunt staan.
- Tijdens het spel kan het gebeuren dat de stapels kaarten of wapentegels op zijn. Je beweegt toch nog steeds op de kruispunten tussen de „kaarten“, zelfs als er geen meer over zijn.

Actie 3: bouwen

Om een gebouw te bouwen, moet je met je speelfiguur **naast de juiste bouwkaart staan** en de goede **bouwmaterialen** hebben. Rechtsonder op de kaart kun je zien welke blokken je als bouw materiaal nodig hebt. Leg deze vanuit je eigen voorraad terug in de doos.

Groene **smaragdblokken** kunnen worden gebruikt als alle andere soorten blokken. Pak dan de bouwkaart uit het raster en leg deze op een veld **naar keuze** van je spelersbord.

Sommige gebouwen kosten veel blokken en hebben dit symbool:  als je zo'n gebouw bouwt, kun je de **punten** die achter het symbool staan meteen optellen bij je ervaringspunten.

Opmerkingen:

- Je kunt gebouwen bouwen **op elke biome** (= landschapsoort). Je hoeft bijvoorbeeld een gebouw in het bos niet persé op een bosveld te leggen. Integendeel, om veel ervaringspunten te krijgen bij een puntentelling, is het meestal slim om gebouwen naast velden en kaarten met vergelijkbare kenmerken (zoals hetzelfde biome) te plaatsen. Onder het kopje „puntentelling“ lees je hier later meer over.
- Je kunt **over** bestaande gebouwen **heen bouwen**. Bedek gewoon het gebouw dat je niet langer nodig hebt met de nieuwe kaart.

Actie 4: Tegen monsters vechten

Niet alle kaarten op het raster zijn bouwwerken - sommige zijn gevaarlijke monsters. Sta je naast een open monsterkaart, dan kun je ervoor kiezen om ertegen te vechten. Schud je **wapentegels** en leg er **precies 3** open voor je neer. Tel nu de **harten** van je tegels op en vergelijk deze met de harten van het monster. **Giftige aardappels** tellen hierbij als 'niets' en leveren geen harten.

- Heb je **minstens evenveel harten** als er op de monsterkaart staan afgebeeld? Dan heb je het **monster verslagen**. Pak de kaart van het raster en leg deze **naast** je spelersbord. Je krijgt direct de ervaringspunten die achter het symbool  staan gedrukt.
- Heb je **minder harten**? Dan blijft de monsterkaart op het raster liggen.

Na het gevecht schud je je wapentegels weer in je stapel. Deze verlies je dus nooit.

Verslagen monsters verzamel je op een verdeckte stapel **naast** je spelersbord. Er zijn **twee soorten monsters**:



Monsters met dit symbool kun je naar keuze tijdens je spelbeurt gebruiken, om **1 extra actie** uit te voeren. Daarvoor voer je eerst zoals gewoonlijk 2 verschillende acties uit. Daarna mag je naar keuze net zoveel van deze monsterkaarten terug in de doos leggen als je wilt. Voor iedere teruggelegde monsterkaart mag je in dezelfde beurt 1 extra actie uitvoeren. Dit mag nu óók een actie zijn die je deze spelbeurt al hebt uitgevoerd.



Bewaar monsters met deze symbolen tot het einde van het spel. Zij geven je extra ervaringspunten voor alle velden op je spelersbord, met een overeenkomstige eigenschap. Het monster met het hier afgebeelde symbool geeft bijvoorbeeld 2 ervaringspunten voor elk bos. Onder het kopje puntentelling lees je hier meer over.

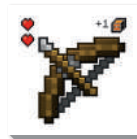
Actie 5: Een wapen pakken

Om 1 wapentegel te pakken, moet je er met je speelfiguur **naast staan**. Schud deze gewoon tussen je eigen stapel met wapentegels.

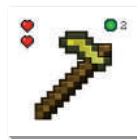
Tip:

- Je kunt altijd tussendoor je eigen stapel wapentegels bekijken (bijvoorbeeld om te checken of je monsters met veel harten sowieso wel kunt verslaan). Maar vergeet niet, daarna je stapel altijd weer goed te schudden!

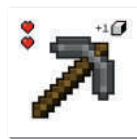
Wapens met bijzondere vaardigheden:



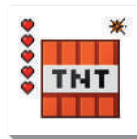
Boog: Voor elke boog die je pakt tijdens een gevecht, mag je **een extra wapentegel** open leggen. Heb je meerdere bogen, dan kun je tijdens een gevecht 4, 5 of zelfs 6 tegels open leggen!



Gouden schop: Elke keer dat je een schop pakt tijdens een gevecht, krijg je onmiddellijk **2 ervaringspunten**.



Stenen pikhouweel: Elke keer dat je een houweel pakt tijdens een gevecht, mag je meteen **een blok** van de kubus nemen. De regels van de actie „blokken pakken” zijn van toepassing.



TNT: Bepaal na het neerleggen van de 3 tegels of je de TNT wilt aansteken of niet. Als dat zo is, zijn de 5 harten van toepassing in het gevecht. In dit geval moet je wel de tegel **terug in de doos** leggen. Steek je de TNT niet aan, dan bewaar je de tegel en negeer je de harten.

PUNTE TELLING

Wanneer wordt er een puntentelling gehouden?

- 1** De **eerste puntentelling (A: Biome)** vindt plaats zodra **de hele** bovenste laag blokken van de kubus is weggepakt. Het maakt niet uit of er al blokken uit diepere lagen zijn gehaald of niet. Als je het laatste blok van de bovenste laag neemt, mag je eerst je beurt afmaken. Pas nadat je beide acties hebt uitgevoerd, wordt de puntentelling gehouden.
- 2** De **tweede puntentelling (B: bouw materiaal)** vindt plaats nadat de tweede laag blokken **volledig** van de kubus af is.
- 3** De **derde en laatste puntentelling (C: Type)** vindt plaats nadat de derde laag blokken **helemaal** van de kubus is weggepakt. Hiermee stopt het spel, zelfs als er nog blokken in de onderste laag van de kubus staan.

Opmerkingen:

- Heb je monsters verzameld waar je **extra acties** mee kunt uitvoeren? Dan kun je ze ook gebruiken in de beurt waarin een puntentelling moet worden uitgevoerd. Pas nadat je alle acties hebt voltooid en je beurt ten einde is, wordt de puntentelling gedaan.
- Heb je door het pakken van blokken **meerdere verdiepingen** van de kubus binnen één beurt leeg (bijv. door aanvullende acties)? Dan zullen **alle punten-tellingen** in de gebruikelijke volgorde worden uitgevoerd (A ⇒ B ⇒ C).

Hoe wordt de puntentelling uitgevoerd?

Degene die aan de beurt is, begint de puntentelling. Kies **één** van de vier mogelijke eigenschappen op de **huidige puntentelling-kaart**, waar je ervaringspunten voor wilt verzamelen.

- 1** In de **eerste puntentelling (A: Biome)** kies je **precies 1 biome**, ofwel bos, woestijn, bergen of besneeuwde toendra.

Tel de **grootste groep aangrenzende velden** op je spelersbord die deze eigenschap tonen. Voor elk veld in deze groep ontvang je de ervaringspunten die op de scorekaart naast de eigenschap zijn afgedrukt.

Opmerkingen:

- **Diagonaal** aangrenzende velden worden **niet** beschouwd als aaneengesloten.
- Voor de **eerste puntentelling (A: Biome)** tellen, naast de biomes op je bouwwerkkarten, ook de op je spelersbord **gedrukte biomes**.
- Je mag ook een **afzonderlijk veld** gebruiken voor de puntentelling. Zo kun je bijvoorbeeld 6 ervaringspunten krijgen voor de enkele besneeuwde toendra op je spelersbord.
- Elke **bouwwerkkart** toont zijn **eigenschappen** in de vorm van **symbolen** aan de linker rand: bovenin staat de biome (puntentelling A), daaronder het bouw materiaal (puntentelling B) en onderaan het type (puntentelling C).

Voorbeeldpuntentelling A:

Je kiest ervoor om woestijn te tellen, omdat dit je grootste aaneengesloten groep is. Deze bestaat uit 4 velden. De woestijn in de rechter bovenhoek van je speelbord ligt diagonaal naast het andere woestijnveld. Deze telt dus niet als onderdeel van de aaneengesloten groep.
Voor elk veld krijgt je 4 ervaringspunten (zie puntentelling-kaart). Dus in totaal krijg je (4 x 4 =) 16 ervaringspunten.



Markeer je **verzamelde ervaringspunten** op het scorebord aan de buitenkant van je spelersbord. Om dit te doen, duw je de ervaringsmarker naar het veld dat het juiste aantal punten aangeeft.

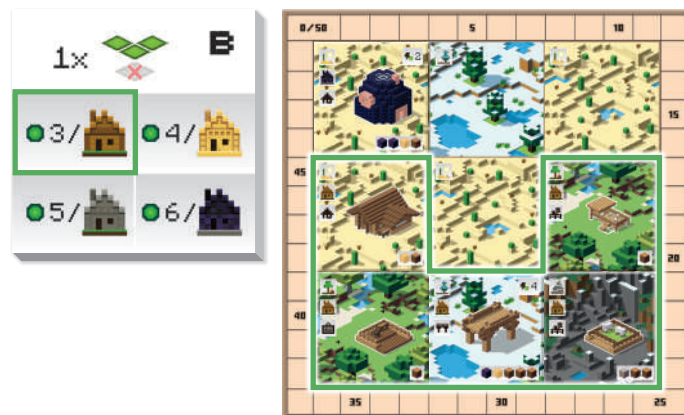
Dan is het de beurt aan de volgende speler om precies 1 willekeurige biome te scoren. Zodra iedereen de puntentelling heeft gedaan, mag je de scorekaart weer in de doos leggen. Voor de volgende puntentelling heb je de volgende kaart nodig (B: bouwmaterialen).

Speel **na de puntentelling** om de beurt weer verder. Natuurlijk blijven je gebouwen en de blokken in je voorraad, want je moet nu verder plannen voor de volgende puntentelling en de geschikte gebouwen bouwen ...

2 Kies in de **tweede puntentelling (B: Bouwmaterialen)** hout, zand, steen of obsidiaan. Scoor je grootste aaneengesloten groep bouwwerken gemaakt van dit materiaal (zie middelste pictogram op de bouwkaarten). De biomes doen er niet meer toe.

Voorbeeld puntentelling B:

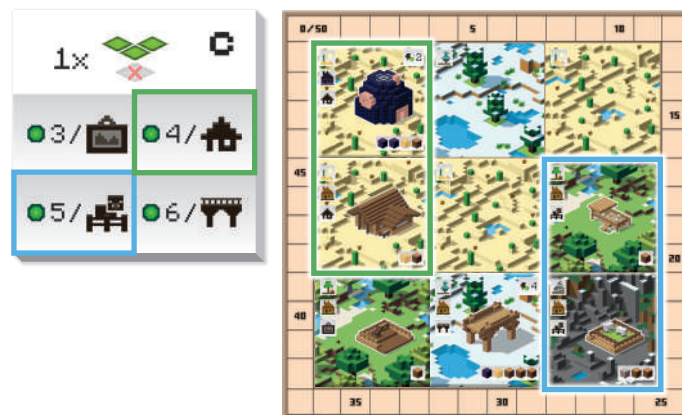
Je kiest om gebouwen gemaakt van hout te beoordelen, aangezien dit je grootste aaneengesloten groep is. Hij bestaat uit 5 velden. Voor elk veld krijg je 3 ervaringspunten (zie puntentelling-kaart). Dus in totaal krijg je $(5 \times 3 =) 15$ ervaringspunten.



3 Bij de **derde puntentelling (C: Type)** tel je de grootste aaneengesloten groep van een type volgens dezelfde regels: decoratie, woonhuizen, dierverblijven of bruggen.

Voorbeeld puntentelling C:

De derde puntentelling kwam zo snel, dat je geen bouwwerken meer hebt gebouwd. Je grootste groepen zijn 2 huizen of 2 dierenverblijven. Omdat de huizen waardevoller zijn (zie scorekaart), kies je voor deze en ontvang je een totaal van $(2 \times 5 =) 10$ ervaringspunten.



EINDE VAN HET SPEL

Na de derde puntentelling eindigt het spel. Iedereen ontvangt nu ervaringspunten voor de **verzamelde monsters** met symbolen van dit type:  2/ 

je ontvangt het aantal ervaringspunten voor elk veld op je spelersbord dat deze overeenkomstige eigenschappen heeft.

Belangrijk: in tegenstelling tot de puntentellingen A, B en C tellen bij de monsters **alle** velden met de getoonde eigenschap. Voor deze puntentelling maakt het niet uit of de velden aan elkaar grenzen of niet!

Nadat jullie om de beurt alle verzamelde monsters hebben gewaardeerd, vergelijk je je ervaringspunten met de andere spelers. De speler met de meeste punten **wint**. In het geval van een gelijkspel wint degene met de meeste blokken in eigen voorraad. Als hier ook een gelijke stand is, winnen deze spelers samen.

Voorbeeld monster puntentelling:

In de loop van het spel heb je de volgende 4 monsters verzameld:



Je krijgt 2 ervaringspunten voor elk van je twee bossen, ofwel 4 in totaal.



Voor minimaal 1 obsidiaan-gebouw krijg je 3 ervaringspunten.



Je ontvangt in totaal 6 ervaringspunten voor je twee dierenverblijven.



Hier krijg je helaas geen punten, omdat je geen gebouw van zand hebt gebouwd.

In totaal krijg je
(4 + 3 + 6 =) 13
extra ervaringspunten
aan het einde van
het spel.



VARIANT VOOR BEGINNERS

Speel je het spel voor het eerst of met jongere kinderen? Dan kun je de **drie puntentellingen** in het spel **makkelijker maken**: in plaats van de grootste aangrenzende groep tel je eenvoudig **alle velden** op je spelersbord die je gekozen eigenschap laten zien. Zo hoef je tijdens het bouwen minder vooruit te plannen en kun je de bouwwerkkarten overal op je spelersbord leggen.

Tip: je kunt deze variant ook combineren met het normale spel. Laat kinderen bijvoorbeeld volgens de eenvoudige regels spelen, terwijl de volwassenen de normale regels volgen.

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 Wörster

Building construction: BlockWorksMC Ltd.

Art assembly: Fiore GmbH

Playtest coordination: Marc Watson, John Thornton

© 2019

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Distr. 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**