

MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

PL

DLA 2-4 GRACZY W WIEKU 10+.

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

KONFIGURACJA

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

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

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

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

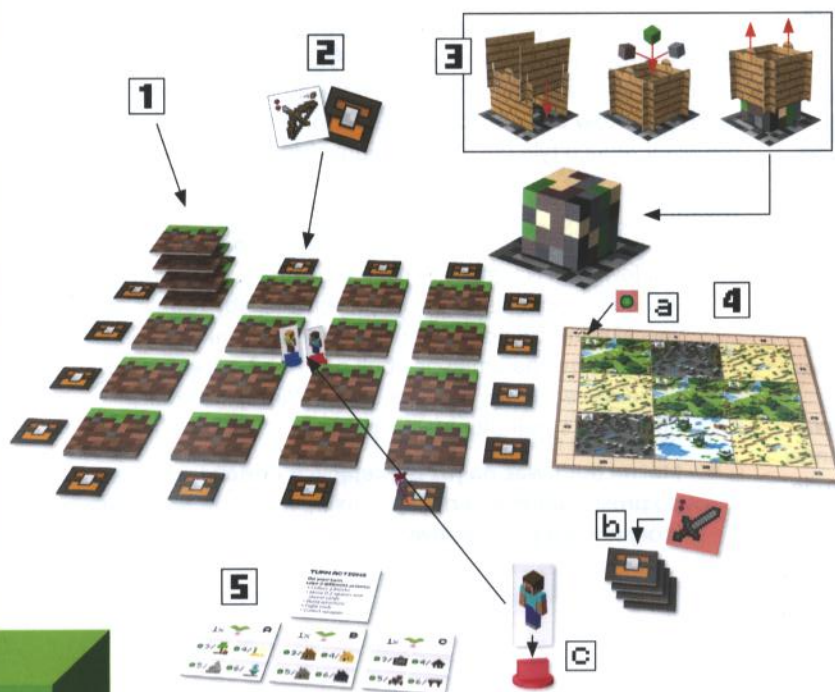
a Umieść swój **znacznik doświadczenia** na polu 0 toru punktów doświadczenia, który biegnie wzdłuż krawędzi planszy gracza.

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

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

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

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



ZASADY GRY

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

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

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

LISTA AKCJI

Zbieranie bloków

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

Uwagi:

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

Odkryj świat

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

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


Uwagi:

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

Budowanie

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

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


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

Uwagi:

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

Walka z mobem

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

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

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

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

Są dwa rodzaje mobów:



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

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



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

Zbieranie broni

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

Uwaga:

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

Broń o specjalnych zdolnościach:



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



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



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



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

PUNKTACJA

Kiedy następuje zaliczanie punktów?

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

Uwagi:

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

Jak działa punktacja?

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

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

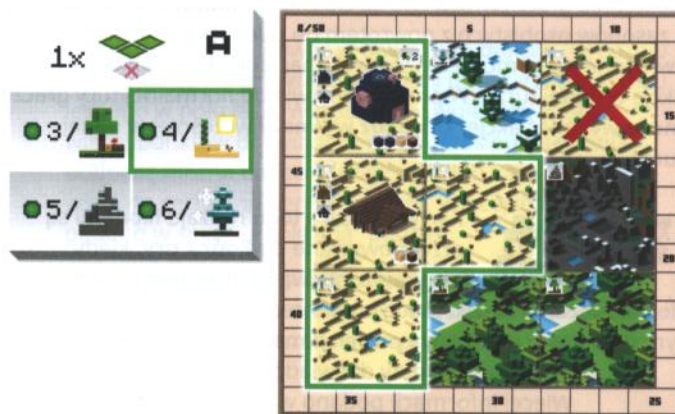
Na swojej planszy gracza znajduje największą grupę połączonych pól o tej samej cesze. Za każde pole w danej grupie gracz uzyskuje liczbę punktów doświadczenia wydrukowaną obok tej cechy na karcie punktacji.

Uwagi:

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

Przykład rundy punktacji A:

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



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

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

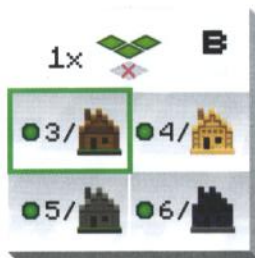
Po punktacji gra przebiega dalej według kolejności. Gracz siedzący obok tego, który uruchomił punktację, jest następny.

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

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

Przykład rundy punktacji B:

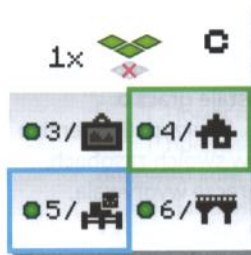
Gracz wybiera drewno, ponieważ budowle drewniane stanowią największą ciągłą grupę na planszy gracza. Składa się z 5 pól. Za każde pole gracz uzyskuje 3 punkty doświadczenia (zob. karta punktacji). W sumie gracz zyskuje $5 \times 3 = 15$ punktów doświadczenia.





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

Przykład rundy punktacji C:

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



KONIEC GRY

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

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

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

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

Przykład punktacji moba:

Podczas gry gracz pokonał następujące 4 moby:



Zyskuje 2 punkty doświadczenia za każdy las, ogółem 4.



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



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



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

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



WARIANT DLA POCZĄTKUJĄCYCH

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

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

TWÓRCY

Projekt gry: Ulrich Blum

Edycja: Daniel Greiner

Dyrektor kreatywny: Jens Bergensten

Rozwój działalności: Patrick Geuder, Natalie Kim, Emily Clock

Produkcja: Patrick Liu, Marc Watson

Produkcja artystyczna: Nikoo Jorjani, Nicolette Suraga

Dyrekcja artystyczna: Ninni Landin, Martin Johansson

Projekt produktu: Filip Thoms

Pixel art: Martin Wörister

Konstrukcja budynków: BlockWorksMC Ltd.

Montaż artystyczny: Fiore GmbH

Koordynacja testowania: Marc Watson, John Thornton

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

© 2020

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

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

 MOJANG