

MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

HU

2-4 JÁTEKOS RÉSZÉRE 10 ÉVES KORTÓL

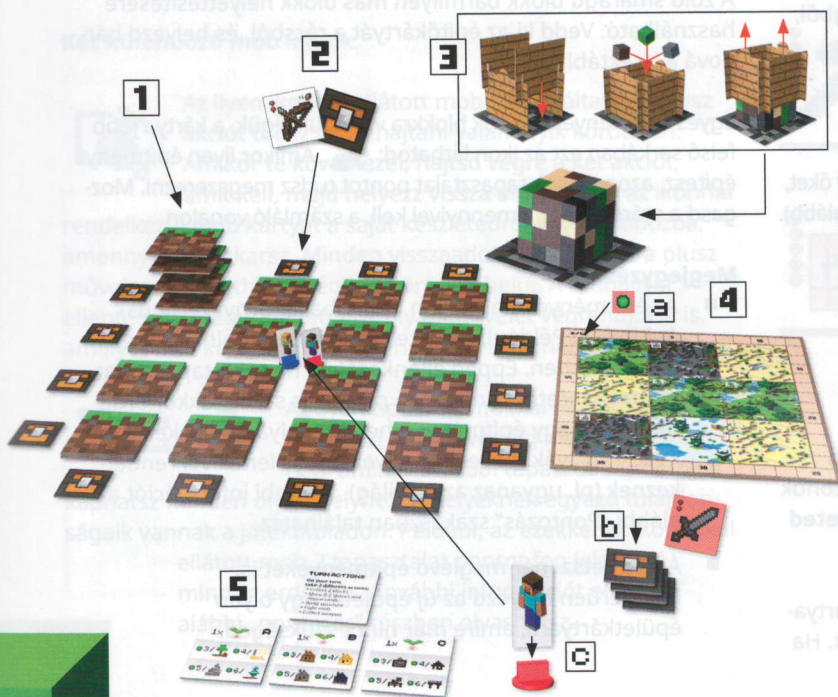
Minecraft: Építők és Biomok, a játékosok felfedezhetik az Overworld-öt, a blokkokat, és lenyűgöző építményeket építhetnek. Gondosan tervezd meg az építkezést, és küzdj meg a mobokkal a győzelemért!

ELŐKÉSZÜLETEK

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

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

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



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

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

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

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

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

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

A JÁTÉK MENETE

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

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

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

MŰVELETEK

Blokkok gyűjtése

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

Megjegyzés:

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

Overworld felfedezése

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

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

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


Megjegyzés:

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

Építés

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

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


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

Megjegyzés:

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

Küzdelem a mobbal

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

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

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

A legyőzött mobot helyezd arccal lefelé a játéktáblád mellé.

Két különböző mob létezik:



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



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

Gyűjts fegyvert

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

Megjegyzés:

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

Különleges képességű fegyverek:



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



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



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



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

PONTOZÁS

Mikor történik pontozás?

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

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

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

Megjegyzés:

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

Hogyan működik a pontozás?

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

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

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

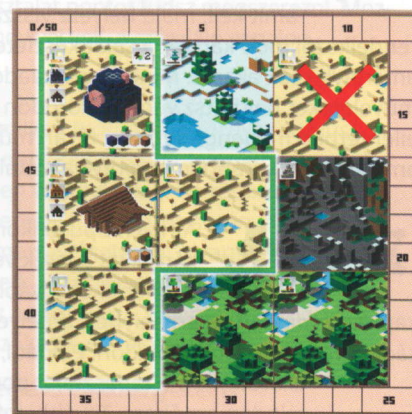
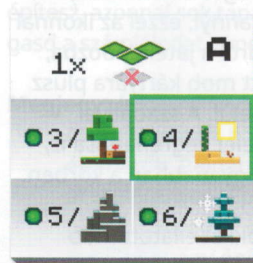
Megjegyzés:

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

„A” pontozási kör, példa

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

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



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

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

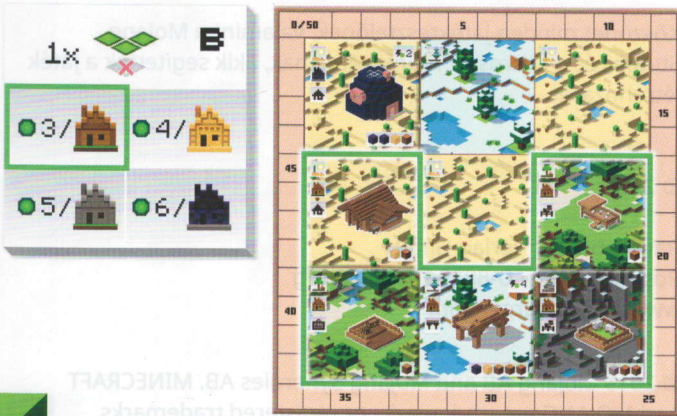
A pontozás után folytassátok a játékot fordított sorrendben. A játékos amellet üljön, aki a következő körben a pontozást fogja végezni.

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

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

Pontozási kör „B” példa:

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





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

Pontozási kör „C” példa:

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



A JÁTÉK VÉGE

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

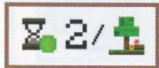
Annyi tapasztalat pontot kapsz, ahány területed van a játéktábládon az adott karakterrel.

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

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

Mob pontozási példa:

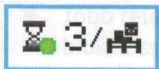
A játék alatt a következő 4 mobot tudod legyőzni:



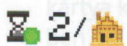
Minden erdőben nyersz 2 tapasztalat pontot, maximális 4 pont gyűjthető.



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



2 karámért 3 tapasztalat pont jár, összesen 6.



Nem jár tapasztalat pont, ha nincs homokos építményed.

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



VARIÁCIÓK KEZDŐKNEK

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

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

KÉSZÍTŐK

Játéktervező: Ulrich Blum

Összeállítás: Daniel Greiner

Kreatív vezető: Jens Bergensten

Üzleti fejlesztés: Patrick Geuder, Natalie Kim, Emily Clock

Gyártás: Patrick Liu, Marc Watson

Illusztráció: Nikoo Jorjani, Nicolette Suraga

Illusztrációs irány: Ninni Landin, Martin Johansson

Termék dizájn: Filip Thoms

Pixel rajz: Martin Wörister

Épületek: BlockWorksMC Ltd.

Összeállítás: Fiore GmbH

Játéktesztelés: Marc Watson, John Thornton

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

© 2020

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

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

 **MOJANG**