

МИНЕСАФТ

BUILDERS & BIOMES

RUS

ДЛЯ 2-4 ИГРОКОВ. ВОЗРАСТ 10+

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

КОНФИГУРАЦИЯ

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

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

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

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

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

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

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

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

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



ПРАВИЛА ИГРЫ

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

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

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

СПИСОК ДЕЙСТВИЙ -ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Собирайте блоки

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

Примечания:

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

Исследуйте мир

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

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


ПРИМЕЧАНИЯ

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

Стройка

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

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


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

Примечания:

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

Сразитесь с мобом

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

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

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

Положите побежденных мобов лицом вниз рядом со своим игровым полем.

Есть два вида мобов:



Карту моба с этим значком можно обменять, чтобы получить **1 дополнительное** действие в один из ваших ходов. Чтобы сделать это, когда придет ваша очередь, выполните 2 разных

действия как обычно. Затем верните столько игровых карт с этим значком сколько захотите из своего личного запаса обратно в коробку с игрой. Для каждой возвращенной карты моба вы можете выполнить дополнительное действие по вашему выбору в этом ходу. В отличие от обычного хода, вам **разрешено** выполнить действие, которое вы **уже выполнили** ранее в том же ходу.



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

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

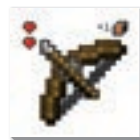
Соберите оружие

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

Примечание:

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

Оружие со специальными способностями:



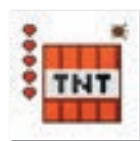
Лук: во время боя всякий раз, когда вы открываете лук, вы можете немедленно открыть 1 дополнительный жетон оружия. Если у вас есть более одного лука, у вас есть шанс показать 4, 5 или даже 6 жетонов во время боя!



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



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



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

СЧЕТ

Когда происходит подсчет очков?

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

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

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

Примечание:

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

Как работает оценка?

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

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

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

Примечания:

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

Подсчет очков Пример А:

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



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

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

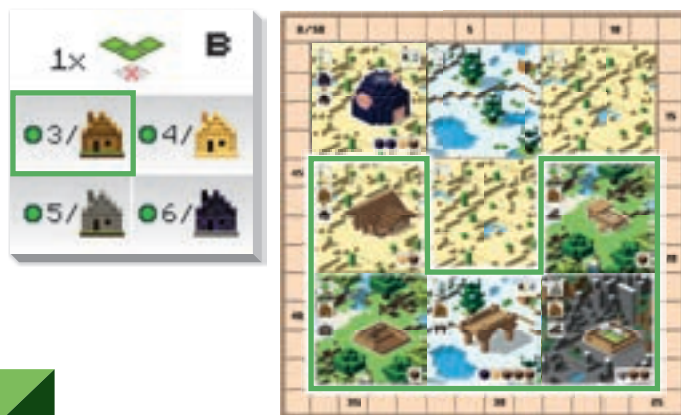
После начисления очков продолжайте играть в порядке очереди. Игрок, сидящий рядом с тем, кто запустил подсчет очков, ходит дальше.

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

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

Подсчет очков Пример В:

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




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

Подсчет очков Пример С:

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



КОНЕЦ ИГРЫ

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

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

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

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

Пример подсчета мобов:

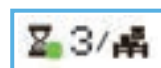
Во время игры вы победили следующих 4 мобов:



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



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



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



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

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



ВАРИАНТ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

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

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

CREDITS

Дизайн игры: Ulrich Blum

Редактура: Daniel Greiner

Креативное руководство:

Разработчики: Patrick Geuder, Natalie Kim, Emily Clock

Production: Patrick Liu, Marc Watson

Производство графики: Nikoo Jorjani, Nicolette Suraga

Арт руководство: Ninni Landin, Martin Johansson

Дизайн продукта: Filip Thoms

Пиксельная графика: Martin Worister

Конструирование зданий: BlockWorksMC Ltd.

Сборка графики: Fiore GmbH

Координация тестирования игры: Marc Watson, John Thornton

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

© 2020

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

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

 **MOJANG**