

МАЙНКРАФТ СТРОИТЕЛИ И БИОМЫ

RU

ДЛЯ 2-4 ИГРОКОВ. ОТ 10+ ЛЕТ.

В "Minecraft: Builders & Biomes" Вы исследуете Верхний Мир, собираете блоки и строите захватывающие структуры. Будьте хитрыми и храбрыми - только те, кто тщательно планирует свои строительные проекты и успешно борются с опасными мобами, получают шанс победить!

ПОДГОТОВКА

1 Перетасуйте **64 карты зданий и мобов** и разделите их на 4 колоды по 16 карт и переверните изображением вниз. Разложите их в сетке 4 на 4, с достаточным пространством между рядами для перемещения между ними игровых фигур.

2 Перемешайте **16 бесцветных оружейных фишек** и поместите один лицевой стороной вниз на концах каждого столбца и ряда, чтобы сформировать сетку шесть на шесть. (Оставьте углы пустыми)

3 Расположите **базу блоков** рядом с сеткой так, чтобы все игроки могли ее легко достать. Соберите **опорную конструкцию** и поместите ее на базу блоков. Заполните его 64 блоками (16 дерева, 16 песка, 12 камней, 10 обсидианов, 12 изумрудов) в случайном порядке. Аккуратно встряхните, пока блоки не образуют большой куб. Затем снимите опорную конструкцию, подняв ее за клапаны.

4 Каждый игрок выбирает цвет (красный, синий, желтый или зеленый) и берет **игровое поле** и игровые материалы одного цвета. Игровые материалы включают в себя одну игровую базу, один счетчик опыта и 5 цветных оружейных фишек (1 каменный меч, 1 деревянный меч и 3 ядовитых картофеля)

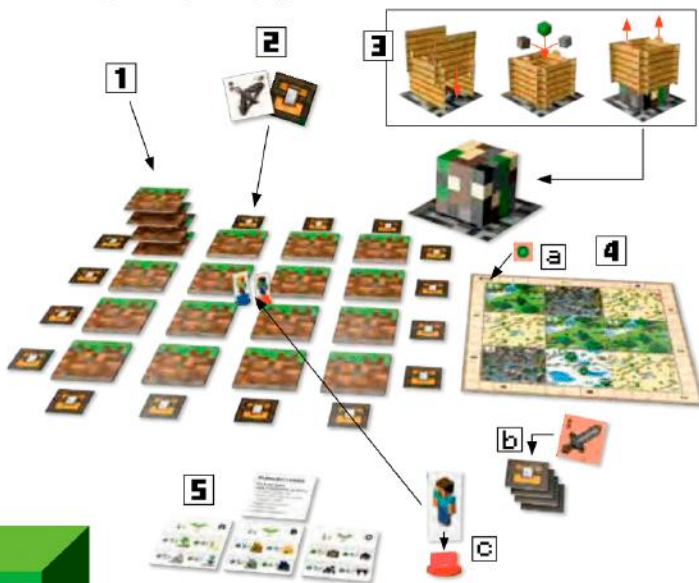
а Поместите **счетчик опыта** на нулевую точку опыта, которая проходит вдоль поля вашей доски игрока.

б Перетасуйте свои **5 оружейных фишек** и положите их в стопку лицевой стороной вниз.

с Выберите **скин игрока** (= внешний вид персонажа) и вставьте его в свою игровую фишку. Это Ваш персонаж. Поместите его на центральном перекрестке в сетке карт.

Подсказка: Вы можете кастомизировать своих персонажей, нарисовав 4 пустых скина, прикрепив свои собственные стикеры!

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



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игрок, который недавно нашел алмаз в Minecraft, является стартовым игроком. Если есть сомнения, 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 выполнили свои действия, очередь ходить переходит к другому игроку.

Во время игры есть три раунда подсчета очков. Игрок с наибольшим количеством очков опыта после третьего раунда выигрывает.

ДЕЙСТВИЕ 1: СБОР БЛОКОВ

Возьмите **два блока** из большого куба. Блоки (материалы) могут быть собраны, только если их **верхняя сторона** плюс еще как минимум **2 стороны видны** игрокам. Если эти условия соблюдены, вы можете выбрать любой блок из любого слоя и с любой стороны большого куба. Добавляйте блоки в свой личный запас рядом с вашим игровым полем.

Примечание:

- Зеленые **изумрудные блоки** являются универсальными. Используйте их вместо других блоков при постройке конструкции (см. Ниже).
- Не стесняйтесь вращать основание блока. Это позволяет вам смотреть на большой куб со всех сторон и находить блоки, необходимые для ваших конструкций.

ДЕЙСТВИЕ 2: ИССЛЕДОВАНИЕ ВЕРХНЕГО МИРА

Сначала переместите вашего персонажа на **ноль, один или два** пробела. «Пробель» - это точки пересечения в сетке колод и оружейных фишек. Никогда не помещайте своего персонажа на карту или фишку.

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


Примечание:

- Одна и та же позиция может быть занята **несколькими персонажами**.
- В ходе игры колоды карт и оружейные фишки могут быть полностью истощены. Вы по-прежнему перемещаете своего персонажа по пути между колодами, даже если эти колоды пусты.

ДЕЙСТВИЕ 3: ПОСТРОЙКА

Чтобы построить конструкцию, ваш персонаж должен **находиться рядом с соответствующей картой здания** на сетке. Блоки, необходимые для постройки конструкции, показаны в правом нижнем углу карты. Вы должны иметь необходимые **материалы**, чтобы построить эту конструкцию. Верните блоки из вашего личного запаса в коробку с игрой.

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


Некоторым конструкциям нужно много блоков, и иконка, указывающая на это, находится в верхнем правом углу карты: . Всякий раз, когда вы строите такую конструкцию, вы сразу получаете столько **очков опыта**. Переместите свой счетчик опыта на полученное количество очков опыта.

Примечание:

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

ДЕЙСТВИЕ 4: БИТВА С МОБОМ

Не каждая карта в сетке - это здание - некоторые из них - мобы (опасные монстры)! Если ваш персонаж находится рядом с раскрытой картой моба, вы можете попытаться победить его. Чтобы сразиться с мобом, перетасуйте колоду оружейных фишек вытащите 3 фишки. Подсчитайте количество сердец на оружейной фишке и сравните сумму с **количеством сердец** на карте моба. Ядовитый картофель не имеет сердец и считается заготовкой.

- Если количество сердец на оружейной фишке как **минимум совпадает с количеством сердец** на карте моба, то вы **побеждаете**. Уберите карту моба из сетки и положите ее **рядом** с игровым полем. Вы сразу получаете количество очков опыта, напечатанных на карточке .
- Если вы обнаружили **меньшее количество сердец** на оружейной фишке, моб остается там, где он есть.

После боя перетасуйте свои обнаруженные жетоны оружия обратно в свою колоду. Вы можете сохранить их.

Положите **побежденных мобов** лицевой стороной вниз **рядом** с доской игрока.

Есть **два вида мобов**:



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

очередь, выполните 2 разных действия. 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** во время этого хода.



Карты мобов с такими иконками хранятся **до конца игры**. Они дадут вам дополнительные очки опыта за все места 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 «Подсчёт очков» ниже.

ДЕЙСТВИЕ 5: СБОР ОРУЖИЯ

Чтобы подобрать оружейную фишку, ваш персонаж должен быть **рядом с ней**. Вложите подобранный фишку в вашу коллекцию оружия.

Примечание:

- Вы можете посмотреть на свои оружейные фишки в **любое время**, например, проверяя, есть ли у вас шанс победить моба. Обязательно перетасуйте свою оружейную колоду после того, как посмотрели на своё оружие.

Оружие с особыми способностями:



Лук: во время боя всякий раз, когда вы используете лук, вы можете немедленно получить **1 дополнительную оружейную фишку**. Если у вас есть более одного лука, у вас есть шанс получить 4, 5 или даже 6 оружейных фишек 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 взять **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 открыли свое оружие, и обнаружили жетон с TNT, вы можете **взорвать** его. Если вы хотите это сделать, посчитайте 5 сердец на TNT (тогда произойдет "взрыв"). После этого жетон TNT **удаляется из игры** (положить его обратно в игровую коробку). В противном случае игнорируя сердца - Вы можете сохранить TNT.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

КОГДА ПРОИСХОДИТ ПОДСЧЁТ?

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

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

3 Третий раунд подсчета очков (**С: Тип Постройки**) происходит, когда любой игрок полностью добывает третий слой блоков большого куба. Тогда 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**, не стесняйтесь использовать 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 уничтожить **несколько слоев** в течение одного хода, собрав несколько блоков (например, обнаружив каменную кирку во время боя с мобом, или обменяв карту моба на дополнительное действие). В этом случае после завершения вашего хода все **инициированные раунды подсчета очков** происходят один за другим в обычном порядке (А → В → С).

КАК ПРОИСХОДИТ ПОДСЧЁТ?

Игрок, который только что закончил свой ход, идет первым. Выберите ровно одну из четырех характеристик на текущей оценочной карте, чтобы получить очки опыта в 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 каждое место в этой группе вы набираете количество очков опыта, напечатанных рядом с этим признаком на карточке оценки.

Примечание:

- **Диагональные пробелы не считаются связанными.**
- В первом раунде подсчета очков (**А: Биомы**), в дополнение к биомам на ваших строительных картах, также подсчитайте биомы, **напечатанные на вашей игровой доске** (если они видны).
- Вы также можете выбрать группу с **одним местом**. Например, вы можете получить 6 очков опыта за одно место в снежной тундре на игровом поле.
- Каждая **строительная карта** перечисляет свои **характеристики** в виде **значков** на левом поле: Верхний значок показывает биом (оценка А), затем материал в середине (оценка В) и тип внизу (оценка С).

Пример подсчёта очков в первом раунде (А):

Вы выбираете пустыню, так как это образует самый большой биом на вашем игровом поле. Она состоит из 4 клеток. Пустыня в правом верхнем углу игрового поля находится по диагонали относительно остальных пустынных мест. Она не считается частью непрерывной группы. За каждое пространство вы получаете 4 очка опыта (см. Карту подсчета очков). Всего вы получаете $4 \times 4 = 16$ очков опыта.



Закончив подсчет очков опыта, добавьте их к существующим очкам на счётчике очков опыта на игровом поле, переместив свой указатель опыта на определенное количество делений вперед.

Затем следующий игрок по очереди выбирает биом по своему выбору. После того, как каждый игрок посчитал свой опыт, верните карту в коробку. Для следующего подсчёта вам понадобится следующая карта оценки (В: Материалы).

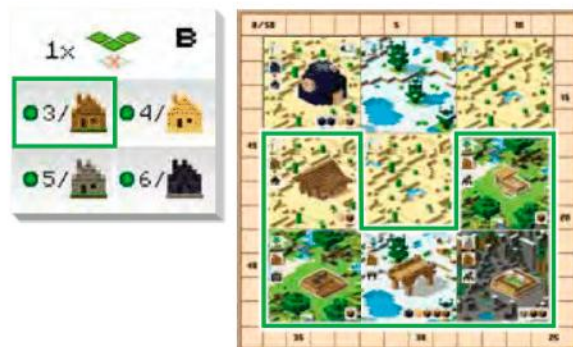
После начисления очков продолжайте играть в порядке очереди. Игрок, сидящий рядом с тем, кто выиграл, идет дальше.

Примечание: Во время подсчета очков не удаляйте построенные вами конструкции или блоки в вашем запасе. Вы можете сохранить их! Начните планировать следующий раунд подсчета очков и постройте соответствующие конструкции!

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

Пример подсчёта очков во втором раунде (В):

Вы выбираете дерево, поскольку деревянные конструкции образуют самую большую непрерывную группу на вашем игровом поле. Состоит из 5 клеток. За каждую клетку вы получаете 3 очка опыта (см. Карту подсчета очков). В общей сложности вы получаете $5 \times 3 = 15$ очков опыта.





3 Третий раунд подсчёта (С: Тип постройки) следует тем же правилам. Выберите самую большую непрерывную группу сооружений определенного типа: отделка, жилище, дом для животных или мост.

Пример подсчёта очков в третьем раунде (С):

Третий раунд прошёл так быстро, что у вас не было возможности построить больше конструкций. Ваши самые большие группы - два жилища или два дома животных. 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. Теперь пришло время посчитать количество опыта за каждого моба в вашей коллекции с иконками следующего типа:  2 / 

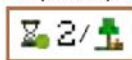
Вы получаете столько очков опыта за каждое место на игровом поле с этой характеристикой.

Важно: в отличие от раундов подсчета очков А, В и С, карты мобов учитывают **все** клетки этой характеристики. Клетки могут быть не связаны между собой.

После того, как каждый игрок посчитал количество опыта за своих мобов, сравните свои очки опыта. Игрок с наибольшим количеством очков опыта является победителем. Если в ходе подсчета получилась ничья, игрок с наибольшим количеством блоков в запасе выигрывает игру. Если все равно получается ничья, то выигрывают все игроки.

Пример подсчёта опыта за мобов:

Во время игры вы победили следующих 4 мобов:



Вы получаете 2 очка опыта за каждый моба в лесу, всего 4.



Вы получаете 3 очка опыта за 1 свою конструкцию из 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 конструкций из 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 того, чтобы считать самую большую непрерывную группу клеток, просто **посчитайте все клетки**, 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 совместить с обычной игрой. Например, пусть дети набирают баллы по упрощенным правилам, а взрослые - по обычным правилам.

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

Russian translation: Nerkin ([youtube.com/c/nerkinchannel](https://www.youtube.com/c/nerkinchannel))

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

© 2019

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

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

