

MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

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.

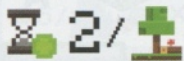
- Heb je **minstens evenveel harten** als er op de monsterkaart staan afgebeeld? Dan heb je het **monster verslagen**. Pak de kaart van het raster en leg deze **naast** je spelersbord. Je krijgt direct de ervaringspunten die achter het symbool  staan gedrukt.
- Heb je **minder harten**? Dan blijft de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

PUNTEENTELLING

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 puntentellingen** 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 spelbord 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.

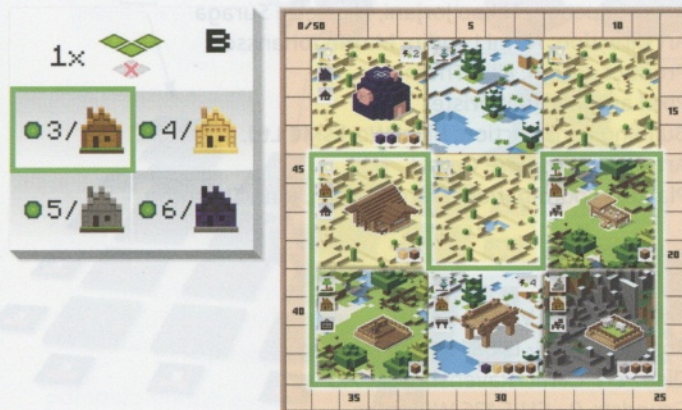
Dan is het de beurt aan de volgende speler om precies 1 willekeurige biome te scoren. Zodra iedereen de puntentelling heeft gedaan, mag je de scorekaart weer in de doos leggen. Voor de volgende puntentelling heb je de volgende kaart nodig (B: bouwmaterial).

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: Bouwmaterial)** 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 x 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 x 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:   

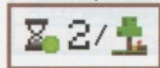
je ontvangt het aantal ervaringspunten voor elk veld op je spelersbord dat deze overeenkomstige eigenschappen heeft.

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!

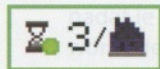
Nadat jullie om de beurt alle verzamelde monsters hebben gewaardeerd, vergelijk je je ervaringspunten met de andere spelers. De speler met de meeste punten **wint**. In het geval van een gelijkspel wint degene met de meeste blokken in eigen voorraad. Als hier ook een gelijke stand is, winnen deze spelers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

Voorbeeld monster puntentelling:

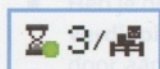
In de loop van het spel heb je de volgende 4 monsters verzameld:



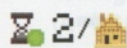
Je krijgt 2 ervaringspunten voor elk van je twee bossen, ofwel 4 in totaal.



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 bouwkaartjes 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 Wörister
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**