

# MINECRAFT

## BUILDERS & BIOMES

C2

2-4 HRÁČI OD 10 LET

V „Minecraft: Stavitelé a Biomy“ prozkoumáváte okolní svět, sbíráte bloky a stavíte velkolepé stavby. Přitom musíte prokázat chytrost a odvahu. Jenom ten, kdo svůj stavební projekt pořádně naplánuje a pustí se do boje s nebezpečnými moby, může vyhrát!

### PŘÍPRAVA

**1** Zamíchejte **64 stavebních karet a karet s moby** (příšerami) a sestavte mřížku 4 × 4 z celkem 16 hromádek po 4 kartách obrázkem dolů. Mezi hromádkami nechte trochu místa pro pohyb herních figurek.

**2** Zamíchejte 16 **kartiček se zbraněmi na bílém pozadí** a položte je po jedné, obrázkem dolů, kolem vnějších okrajů mřížky tak, abyste ji rozšířili na 6 × 6 políček. Rohy zůstanou prázdné.

**3** Položte **podložku pod bloky** vedle mřížky tak, aby na ni všichni hráči dobře dosáhli. Sestavte **konstrukční oporu** a postavte ji na podložku. Naplňte ji všemi **64 bloky** (16× dřevo, 14× písek, 12× kámen, 10× obsidián, 12× smaragd) v náhodném pořadí. Přesvědčte se, že z malých bloků vznikla velká kostka. Nakonec oporu zvedněte za horní hranu a odložte ji.

**4** Každý hráč si vezme **jeden ze čtyř herních plánů** a veškerý herní materiál v jedné barvě (červená, modrá, žlutá nebo zelená): **1 stojánek na figurku, 1 herní žeton, 5 kartiček se zbraněmi na barevném pozadí** (1× kamenný meč, 1× dřevěný meč, 3× otrávená brambora).

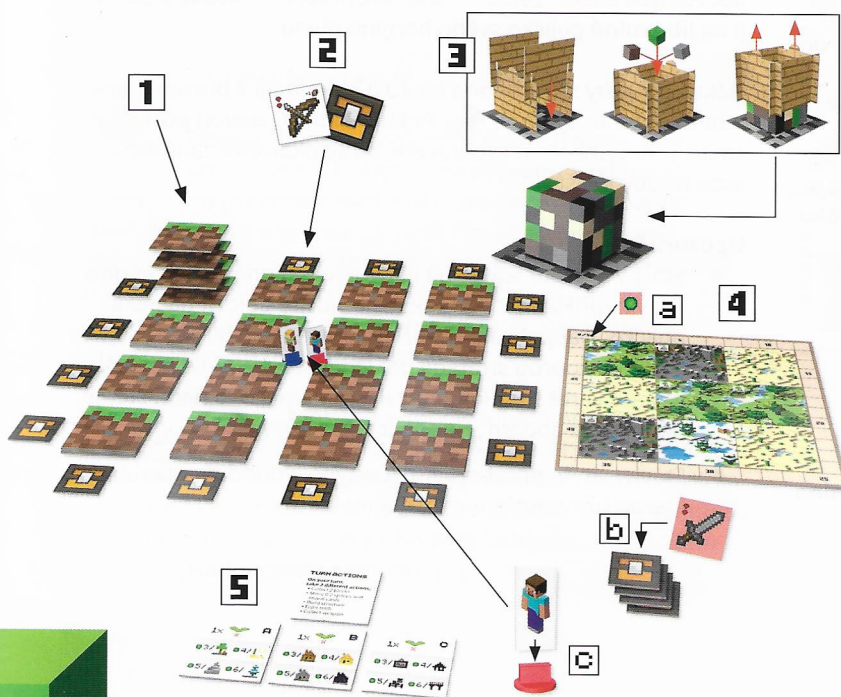
**a** Položte si **herní plány** před sebe a herní žetony umístěte na políčko „0“ na vnější bodové liště plánu.

**b** Zamíchejte svých **5 kartiček se zbraněmi** a naskládejte je na sebe, obrázkem dolů.

**c** Vyberte si jeden ze **4 skinů** (= vzhled vaší postavičky) a postavte ho do stojánku. Tak sestavíte svou hrací figurku. Postavte ji na centrální průsečík sestavené karetní mřížky.

**Tip:** Polepte nebo pomalujte 4 prázdné kartičky a vytvořte si skiny podle vlastní fantazie! Náš tip: Můžete si vytisknout vlastní Minecraft skin a nalepit ho na kartičku.

**5** Na přehledné místo rozdělte **hodnotící karty**, aby do nich každý z hráčů mohl v průběhu hry nahlížet. **Hodnotící karty se skládají z:** Herní tah, Hodnocení A, Hodnocení B, Hodnocení C.





# PRŮBĚH

Hru začíná ten, kdo jako poslední našel diamanty v online verzi Minecraftu. V případě pochybností začíná nejmladší hráč.

Jakmile jste na řadě, provedete **2 různé akce**. V jednom tahu **není povoleno** provést stejnou akci dvakrát. Vyberte si proto z následujících 5 akcí **2 rozdílné**.

Poté je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček atd. Třikrát během hry probíhá hodnocení. Vyhrává ten, kdo po třetím hodnocení získal nejvíc bodů.

**Druhy akcí:** Vezměte si 2 bloky; Posuňte figurku o 0–2 pozice a otočte kartu; Stavte; Bojujte s moby; Vezměte si zbraň

## Akce 1: Vezměte si 2 bloky

Vezměte si 2 bloky z velké kostky. Smíte si vzít jenom takové bloky, jejichž **vrchní strana** a **minimálně 2 další strany** se nedotýkají jiných bloků. V rámci tohoto pravidla si smíte brát volné bloky i z nižších vrstev a z různých míst. Položte bloky do své osobní zásoby vedle herního plánu.

### Upozornění:

- **Zelené smaragdové bloky** jsou žolící. To znamená, že je při stavění můžete použít místo libovolného jiného bloku.
- Pokud pootočíte podložkou pod bloky, můžete si velkou kostku prohlédnout ze všech stran a určitě najdete vhodné bloky pro další stavební projekt.

## Akce 2: Posuňte figurku o 0–2 pozice a otočte kartu

Nejprve **můžete** svou herní figurkou postoupit o **žádné, jedno nebo dvě políčka**. Jako „políčko“ platí vždy průsečík mezi 4 kartami či kartičkami se zbraněmi. Figurku **nikdy** nepokládejte na kartu či kartičku.

Poté musíte **odkrýt** všechny 4 karty či kartičky, mezi kterými stojíte. Pokud některé z nich už odkryté jsou, nechte je odkryté.

### Upozornění:

- Na stejném průsečíku může stát **více herních figurek**.
- Během hry se může stát, že hromádky karet či kartiček se zbraněmi budou již rozebrané. Vy se však pohybujte dále na křižovatkách mezi „kartami“, i když už tam žádné neleží.

## Akce 3: Stavte

Abyste mohli vybudovat stavbu, musíte se svou figurkou stát **vedle odpovídající stavební karty** a mít potřebný **stavební materiál**. Na kartě vpravo dole vidíte, které bloky jako stavební materiál potřebujete. Odložte je ze své zásoby zpět do herní krabice.

Zelené **smaragdové bloky** přitom můžete použít místo libovolných bloků. Vezměte si stavební kartu z mřížky a položte ji na **libovolné** políčko svého herního plánu.


Některé stavby stojí mnoho bloků a karty mají v pravém horním rohu tento symbol: . Pokud takovou stavbu postavíte, smíte si za symbolem vyobrazené **body** okamžitě zanést na svou bodovou lištu.

### Upozornění:

- Stavby můžete stavět na libovolném biomu (= typ krajiny). Tedy například stavbu v lese nemusíte položit na lesní políčko. Naopak: abyste při hodnocení nasbírali co nejvíce bodů, je dobrou strategií pokládat stavby vedle políček a/nebo karet s podobnými vlastnostmi (jako např. stejný biom). Pod bodem „Hodnocení“ se dozvíte více.
- Stavby smíte **přestavovat**. Zakryjte jednoduše stavbu, kterou už nepotřebujete, novou kartou.

## Akce 4: Bojujte s moby

Ne všechny karty v mřížce jsou stavby – některé z nich skrývají nebezpečné příšery. Stojíte-li vedle odkryté karty s mobem, můžete se pustit do boje. Zamíchejte svou **hromádku kartiček se zbraněmi** a odkryjte přesně **3 kartičky** seshora. Sečtete **odkrytá srdce** a porovnejte jejich počet s počtem vyobrazených srdcí u moba. **Otrávené brambory** přitom nemají žádnou hodnotu a nedávají žádná srdce.

- Odkryli jste **alespoň tolik srdcí**, kolik je znázorněno na kartě s mobem? Potom jste ho porazili. Odeberte kartu z mřížky a položte ji vedle svého herního plánu. Získáváte **okamžitě** tolik bodů, kolik je znázorněno vedle symbolu: 
- Odkryli jste **méně srdcí**? Potom karta s příšerou zůstává ležet v mřížce.

Po skončení boje zamíchejte odkryté kartičky se zbraněmi zpět do své hromádky. Nepřicházíte o ně.

**Porážené moby** sbíráte obrázkem dolů **vedle** svého herního plánu.



Jsou **dva typy mobů**:

Moby s tímto symbolem můžete při libovolném tahu odevzdat, abyste získali **jednu akci navíc**.

V daném tahu provedete také dvě různé akce jako obvykle. Potom můžete ze svých zásob vložit libovolný počet karet s moby tohoto typu zpět do herní krabice. Za každou vrácenou kartu směte ve stejném tahu provést akci navíc. Oproti základním pravidlům je zde **povoleno** zvolit stejné akce, které jste ve svém tahu **už provedli**.



Moby se symboly tohoto typu si ponecháte až **do konce hry**. Při hodnocení vám dodají **body navíc** za všechna políčka na herním plánu, na kterých je stejná vlastnost. Například mob s tímto symbolem vám dodá 2 body za každý les. Pod bodem „Hodnocení“ se dozvíte více.

## Akce 5: Vezměte si zbraň

Abyste si mohli vzít jednu kartičku se zbraní, musíte se svou figurkou **stát vedle ní**. Zamíchejte ji pak do své hromádky k dalším kartičkám.

### Upozornění:

- Své kartičky se zbraněmi si můžete **vždy prohlédnout** (například abyste si ověřili, zda můžete porazit moba s mnoha srdci). Nezapomeňte poté svou hromádku zase zamíchat!

### Popis zbraní se zvláštními vlastnostmi pro souboj s moby:



**Luk:** Pokaždé, když v boji odkryjete luk, směte hned odkrýt **jednu další kartičku se zbraněmi**. Máte-li víc luků, můžete tak během jednoho boje odkrýt třeba 4, 5, nebo dokonce 6 kartiček!



**Zlatá motyka:** Pokaždé, když v boji odkryjete zlatou motyku, získáte okamžitě **2 body**.



**Kamenný krumpáč:** Pokaždé, když v boji odkryjete krumpáč, směte si okamžitě vzít **jeden blok** z kostky. Přitom platí pravidla akce „Vezměte si 2 bloky“.



**TNT:** Po odkrytí tří kartiček se rozhodněte, jestli chcete **zapálit** TNT, nebo ne. Pokud ano, platí 5 srdcí na TNT. Kartičku musíte v tomto případě vrátit **zpět do herní krabice**. Pokud TNT nezapálíte, kartičku si ponechte a srdce ignorujte.



# HODNOCENÍ

## Kdy se hodnotí?

**1 První hodnocení (A: Biomy)** se koná, jakmile jste **kompletně** vytěžili vrchní vrstvu bloků v kostce. Přitom nehraje roli, jestli jste si bloky brali i z nižších vrstev, nebo ne. Hráč, který si vezme poslední blok z vrchní vrstvy, dokončí svůj tah. Teprve po provedení obou akcí následuje hodnocení.

**2 Druhé hodnocení (B: Stavební materiál)** se koná poté, co jste **kompletně** vytěžili druhou vrstvu bloků.

**3 Třetí a poslední hodnocení (C: Typ)** se koná poté, co jste **kompletně** vytěžili třetí vrstvu bloků. Následně hra končí, a to i v případě, že ve spodní vrstvě kostky ještě leží bloky.

### Upozornění:

- Nasbírali jste moby, které vám umožňují **akce navíc**? Můžete je nasadit ještě v tom tahu, ve kterém vyvoláte hodnocení. Hodnotit se bude teprve poté, co jste provedli všechny akce a váš tah je u konce.
- Vytěžili jste braním bloků při jednom tahu **více vrstev** (např. akcemi navíc)? V tom případě se po vašem tahu konají **tímto vyvolaná hodnocení** v obvyklém pořadí (A → B → C).

## Jak se hodnotí?

Kdo je na tahu, začíná s hodnocením. Vyberte si **právě jednu** ze čtyř možných vlastností na **aktuální hodnotící kartě**, za kterou chcete získat body.

**1** V **prvním hodnocení (A: Biomy)** si vyberte **právě 1 biom**, tedy les, poušť, hory nebo zasněženou tundru.

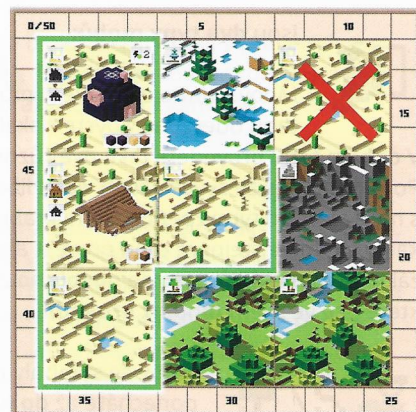
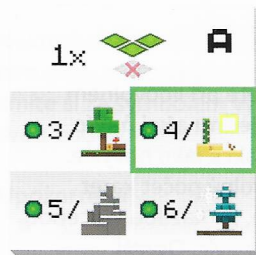
Spočítejte na svém herním plánu **největší skupinu sousedících políček**, která mají tuto vlastnost. Za každé políčko v téhle skupině získáte body, které jsou vyobrazeny na hodnotící kartě vedle vlastnosti.

### Upozornění:

- Políčka, která spolu sousedí **diagonálně**, se nepočítají.
- Do prvního hodnocení (A: Biomy) se počítají kromě biomů na stavebním plánu i **biomy vyobrazené na vašem herním plánu**.
- Můžete ohodnotit i **jednotlivá políčka**. Například za zasněženou tundru na vašem herním plánu byste mohli získat 6 bodů.
- Každá **stavební karta** ukazuje své **vlastnosti** jako **symboly** na levém okraji: Nahoře Biom (Hodnocení A), pod tím Stavební materiál (Hodnocení B) a nejnižší Typ (Hodnocení C).

### Příklad Hodnocení A:

Rozhodnete se ohodnotit **poušť**, protože je vaší největší sousedící skupinou. Skládá se ze 4 políček. Poušť nahoře vpravo na vašem plánu sousedí s dalšími pouštěmi jen **diagonálně**. Proto se do skupiny nezapočítává. Za každé políčko získáte 4 body (srovnejte s hodnotící kartou). Dohromady tedy získáte  $4 \times 4 = 16$  bodů.





Zaneste **nasbírané body** na bodovou lištu na vnější straně herního plánu. Postupte herním žetonem o odpovídající počet políček dopředu.

Poté je na řadě další hráč a ohodnotí právě 1 biom podle své volby. Jakmile každý z vás hodnotil, můžete hodnotící kartu vložit zpátky do herní krabice. Pro další hodnocení platí další karta (B: Stavební materiál).

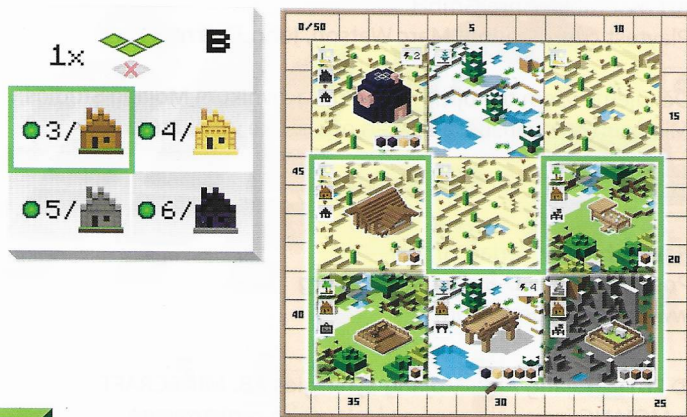
**Po zhodnocení** hrajte jednoduše jeden po druhém dál. Postavené budovy a bloky v zásobě si samozřejmě ponecháváte. Nejpozději teď byste měli plánovat pro příští hodnocení a postavit vhodné stavby.

**Upozornění:** V průběhu hodnocení neodebírejte žádné stavby, které jste postavili, nebo bloky ve vaší zásobě. Jsou vaše! Teď se alespoň můžete připravit na další bodové hodnocení a začít podle toho stavět odpovídajícím způsobem.

**2 Pro druhé hodnocení (B: Stavební materiál)** si vyberte dřevo, písek, kámen nebo obsidián. Ohodnotte vaši největší sousedící skupinu staveb postavených z tohoto materiálu (srovnejte s prostředním symbolem vlastností na stavební kartě). Biomy přitom nehrají žádnou roli.

#### Příklad Hodnocení B:

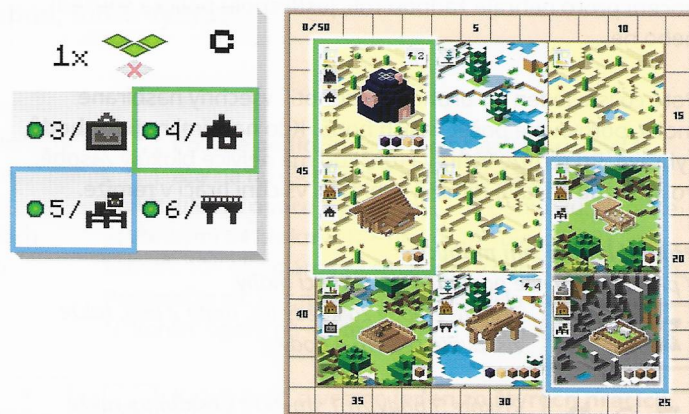
Rozhodnete se ohodnotit stavby ze dřeva, protože to je vaše největší sousedící skupina. Skládá se z 5 políček. Za každé políčko získáte 3 body (srovnejte s hodnotící kartou). Dohromady tedy získáte  $5 \times 3 = 15$  bodů.



**3 Ve třetím hodnocení (C: Typ)** hodnotíte podle stejných pravidel největší sousedící skupinu jednoho typu: dekorace, obytné domy, ohrady pro zvířata nebo mosty.

#### Příklad Hodnocení C:

Třetí hodnocení přišlo tak rychle, že jste nestihli postavit žádnou další stavbu. Vaše největší skupiny jsou buďto 2 obytné domy nebo 2 ohrady pro zvířata. Protože jsou ohrady hodnotnější (srovnejte s hodnotící kartou), rozhodnete se pro ně a získáte celkem  $2 \times 5 = 10$  bodů.





## KONEC HRY

Po třetím hodnocení hra končí. Teď získáte ještě body za **nasbírané moby** se symboly tohoto typu:



Získáte odpovídající počet bodů za každé políčko na vašem herním plánu, které má tuto vlastnost.

**Důležité:** Na rozdíl od Hodnocení A, B a C se u mobů hodnotí **všechna** políčka s danou vyobrazenou vlastností. V tomto hodnocení proto nehraje žádnou roli, jestli spolu políčka sousedí, nebo ne.

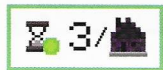
Poté co jste jeden po druhém zhodnotili všechny nasbírané moby, porovnejte počet vašich bodů. Kdo nasbíral **nejvíce bodů**, vyhrává. Při remíze vyhrává ten, kdo má nejvíce bloků v zásobě. Pokud i zde nastala remíza, vyhrávají všichni hráči v remíze.

### Příklad hodnocení mobů:

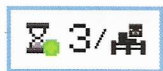
V průběhu hry jste porazili 4 následující moby:



Získáte 2 body za každý les, máte 2 lesy, takže získáváte celkem 4 body.



Získáte 3 body za 1 stavbu z obsidiánu, takže získáváte další 3 body.

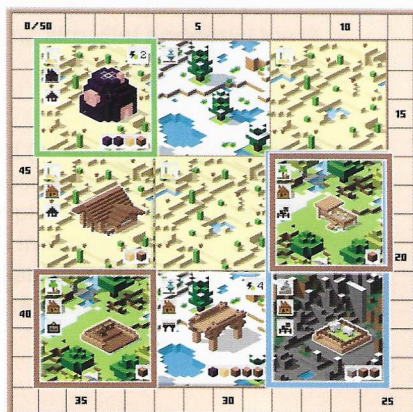


Získáte 3 body za každou ohradu pro zvířata, máte 2 ohrady pro zvířata, takže získáváte dalších 6 bodů.



Tady bohužel žádné body nezískáte, protože jste nepostavili žádnou stavbu z písku.

Celkem získáváte  $4 + 3 + 6 = 13$  bodů navíc na konci hry.



## VARIANTA PRO ZAČÁTEČNÍKY

Hrajete hru poprvé nebo s menšími dětmi? Potom můžete **trojí hodnocení** ve hře **zjednodušit**: Místo největších sousedících skupin spočítejte jednoduše všechna pole v herním plánu, která ukazují vámi zvolenou vlastnost. Tak nemusíte při stavění tolik plánovat a stavební karty můžete umístit na libovolná místa v herním plánu.

**Tip:** Variantu pro začátečníky můžete kombinovat i s normální hrou. Dovolte například menším dětem hrát podle jednoduchých pravidel, zatímco dospělí se řídí těmi běžnými.

## 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

Děkujeme všem testujícím a spolupracovníkům Mojang Studios, Microsoft a Ravensburger, kteří přispěli ke vzniku této hry.

© 2020

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

© 2019 Mojang AB a Mojang Synergies AB. MINECRAFT a MOJANG jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Mojang Synergies AB

