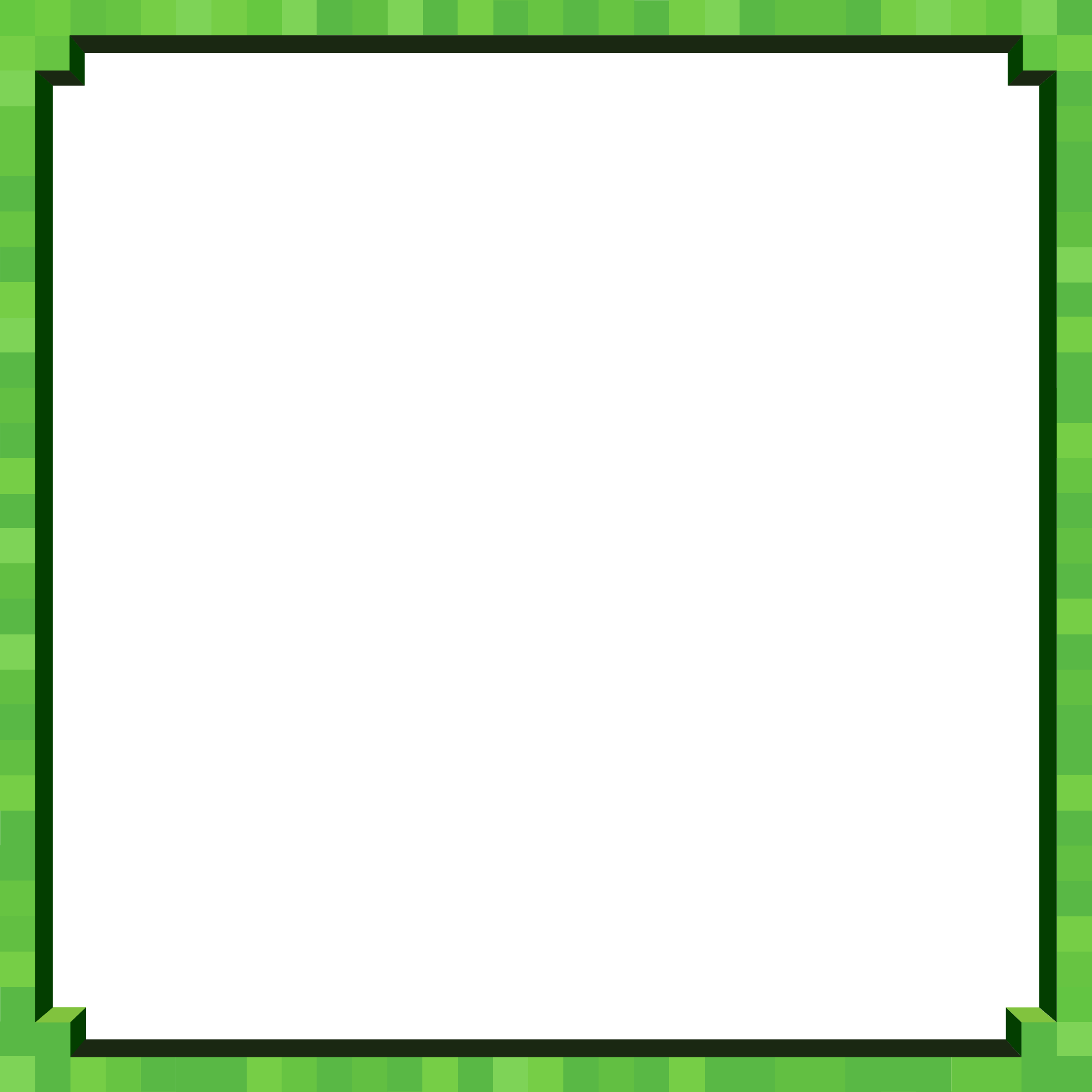


MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES





MINECRAFT

BUILDERSEBIOMES

JUNIOR

ZAWARTOŚĆ



- A** 2 narzędzia: kilof i łopata
- B** 27 Bloków: 6 drewna (brązowe), 6 piasku (beżowe), 4 kamienie (szare), 5 węgla (czarne), 6 szmaragdów (zielone)
- C** Struktura w podstawie pudełka z 2 wkładkami, 2 platformami i 4 plastikowymi narożnikami
- D** 1 Struktura wspierająca
- E** 1 Plansza farmy
- F** 25 Kart: 17 zwierząt i 8 mobów
- G** 16 Żetonów łopaty: 12 żelaznych i 4 diamentowe łopaty
- H** 1 Pochodnia
- I** 3 Łąki
- J** 1 Dom
- K** 12 Żetonów wyzwania

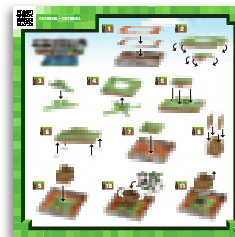
ZBUDUJcie WSPÓLNIE FARMĘ TWORZĄC DOM DLA WSZYSTKICH SWOICH ZWIERZĄT!

Umiejętnie zbieraj bloki, aby budować stodoły dla swoich zwierząt. Upewnij się, że żaden blok nie spadnie do ławy! Na swojej drodze spotkasz różnego rodzaju moby... Ukończ budowanie zanim zbyt wiele z nich dotrze do Twojej farmy!

PRZYGOTOWANIE: POZIOM 1

Poproś osobę dorosłą o pomoc w przygotowaniu gry. Zanim zagraacie **po raz pierwszy**, ostrożnie wyciśnij wszystkie elementy gry z załączonych plansz.

- 1** Ustaw grę zgodnie z przedstawionymi **instrukcjami montażu**. Zeskanuj kod QR w lewym górnym rogu instrukcji, aby obejrzeć film montażowy.



WSKAZÓWKA: Nie musisz demontować platform po zakończeniu gry. Wystarczy, że wyjmiesz je z wnętrza wkładek i przesuniesz na jedną stronę podstawy pudełka. Karty i inne elementy gry zmieszczą się obok nich.

- 2** Potasuj 25 **kart** i ułóż je w siatkę 5 x 5, tak aby strony z trawą były skierowane do góry.
- 3** Weź **planszę farmy** i połóż ją obok siatki kart, stroną z ziemią do góry. Umieść dom na polu w centrum.
- 4** Każdy gracz otrzymuje 1 **żeton żelaznej łopaty** . Umieść pozostałe żetony żelaznej łopaty obok siatki kart.

Najmłodsi fani Minecrafta powinni wziąć żeton diamentowej łopaty zamiast żelaznej łopaty.

- 5** Umieść **pochodnię** oraz dwa **narzędzia** (kilof i łopatę) w pobliżu.
- 6** Na tym poziomie nie będziesz potrzebować pozostałych materiałów do gry (diamentowych łopat, 3 **łęk** oraz 12 **żetonów wyzwania**).

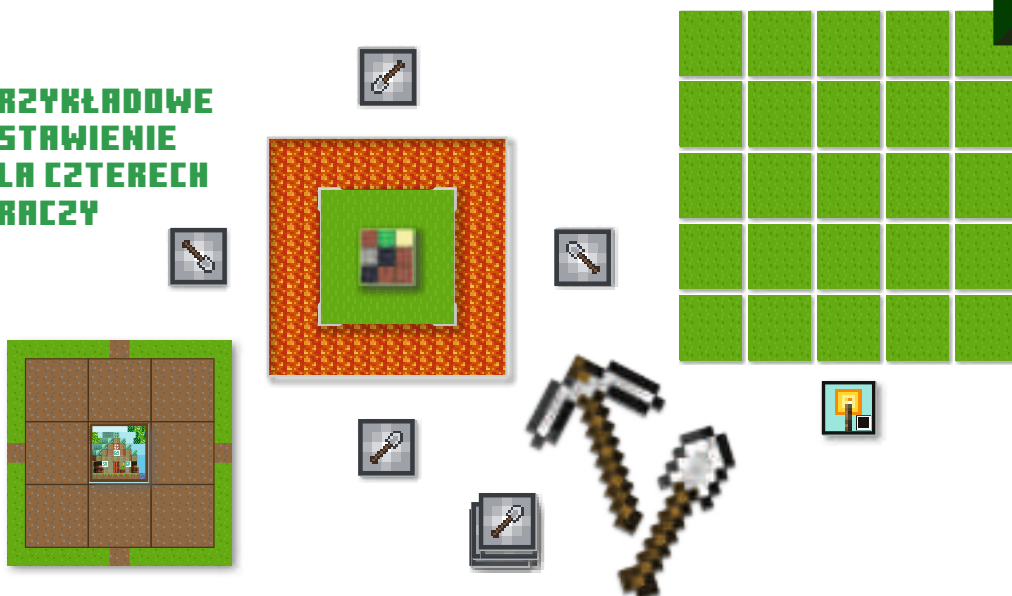
Grateś już kilka razy? Zadeonstruj swoje umiejętności i zagraj według zasad opisanych w części „Kolejne poziomy i wyzwania”!



CEL GRY

*Wspólnie zbudujcie swoją farmę, wypełniając kartami zwierząt **wszystkie puste miejsca** na planszy farmy. Wygracie, jeśli uda wam się to zrobić, zanim wszystkie **ścieżki do waszej farmy** zostaną zablokowane przez moby!*

PRZYKŁADOWE USTAWIENIE DLA CZTERECH GRACZY



ROZGRYWKA — POZIOM 1



Ostatnia osoba, która wydobywała blok w Minecraft, zaczyna grę. Jeśli nikt wcześniej tego nie robił, to najmłodszy gracz zaczyna pierwszy.

Gdy nadejdzie twoja kolej, weź **kilof** i **odwróć kartę**. Karta przedstawia albo zwierzę, albo moba. Zostaną one wyjaśnione szczegółowo później w instrukcji. Niezależnie od tego, musisz spróbować wydobyć wymagane bloki.

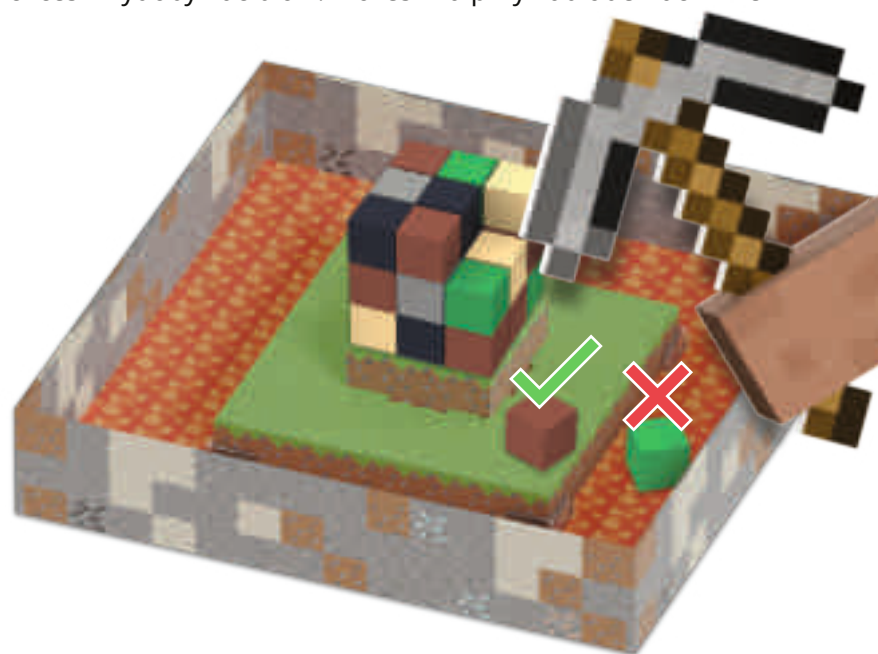
Użyj kilofa, aby **usuwać bloki z dużej kostki**. Aby skutecznie wydobyć bloki, musisz użyć kilofa, aby przenieść je z dużej kostki na dolną **platformę z trawą**. Pomyśl, w jaki sposób chcesz wydobywać bloki. Możesz na przykład uderzać w nie lub je wypychać. Pamiętaj jednak o dwóch ważnych zasadach:

- Możesz dotykać bloków tylko **kilofem, nie rękoma**.
- Staraj się, aby żaden blok nie wpadł do  lawy! Wszystkie bloki, które wpadną do lawy,  są usuwane z gry!

Kontynuuj używanie kilofa, dopóki nie zajdzie jeden z dwóch przypadków:

- wszystkie potrzebne bloki znajdują się na dolnej **platformie z trawą** (może to być tylko jeden blok);
- jeden lub więcej bloków spadnie jednocześnie do **lawy**.

Obie sytuacje mogą wystąpić jednocześnie.



BLOKI

 Będziesz potrzebować następujących bloków, aby **zbudować stodoły** dla swoich zwierząt: drewno (brązowe), piasek (beżowy) i kamień (szary).

 Będziesz potrzebować czarnych bloków węgla, aby **zbudować pochodnię**.

 Zielone bloki szmaragdów są **dzikie**, więc możesz używać ich jako dowolnych bloków podczas budowy stodoły lub pochodni.



Łatwiej wydobywać we dwie osoby! Potrzebujesz **pomocy** w wydobywaniu? Jeśli masz żeton łopaty, **możesz poprosić kogoś o pomoc w wydobywaniu**.

- Jeśli masz żeton diamentowej łopaty , zawsze możesz poprosić inną osobę o pomoc w wydobywaniu.
- Jeśli masz żeton żelaznej łopaty , musisz go odrzucić i zwrócić do stosu zapasów, jeśli chcesz, aby ktoś ci pomógł.

Możesz wybrać dowolnego innego gracza, aby pomógł Ci w wydobywaniu. Ten gracz bierze łopatę. Teraz możesz **używać obu narzędzi (kiloła i łopaty) do wydobywania bloków**. Wspólnie dyskutujcie w jaki sposób chcecie wydobywać. Możesz na przykład:

- jednym narzędziem przytrzymywać bloki w miejscu, podczas gdy druga osoba będzie przesuwać bloki drugim narzędziem;
- używać kiloła, aby wypchnąć bloki na łopatę, a następnie umieścić bloki na dolnej platformie z trawą.



JAKĄ KARTĘ ODWRÓCIŁEŚ?



Jeśli odwróciłeś **kartę zwierzęcia**:

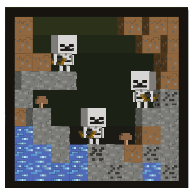
Świetnie, znalazłeś zwierzęta na swoją farmę! Czy możesz **zbudować stodołę** dla nich?

Na dole prawej strony każdej karty zobaczysz, **które bloki** są potrzebne do zbudowania stodoły. Spróbuj **wydobyć** wymagane bloki **kilofem**!



- Czy udało Ci się **wydobyć** potrzebne **bloki**? Świetnie, potem możesz zbudować stodołę dla swoich zwierząt! Umieść kartę zwierzęcia na **pustym polu na planszy farmy**.
- Czy nie udało Ci się wydobyć bloków, ponieważ spadły do lawy? W takim razie, niestety, nie możesz zbudować stodoły. Odwróć kartę ponownie i weź żelazną łopatę . Nie ma limitu co do liczby żelaznych łopat, które możesz mieć. (Jeśli masz diamentową łopatę, nie ma potrzeby brać żelaznej łopaty .)

CZY ODKRYŁEŚ ZWIERZĘ, DLA KTÓREGO NIE MOŻESZ JUŻ ZBUDOWAĆ STODOŁY? Może się to zdarzyć, jeśli nie ma już dostępnych bloków do budowy tej stodoły. Usuń kartę zwierzęcia z gry i odłóż ją na bok. Następnie weź wybrany przez siebie blok z wieczka pudełka i umieść go w dowolnym miejscu na dużej kostce. Potem odwróć kolejną płytkę.



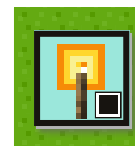
Jeśli odwróciłeś **kartę moba**:

O nie, natknąłeś się na moba! Aby zapobiec jego podążaniu za Tobą na farmę, użyj bloku węgla, żeby zbudować **pochodnię**. Spróbuj **wydobyć** czarny blok **węgla kilofem**.



- Czy udało Ci się **wydobyć** blok **węgla**? Świetnie, udało Ci się zrzucić moba! **Odwróć kartę moba z powrotem** i umieść **na niej pochodnię**. Mob zostawi Cię w spokoju, dopóki nie odwrócisz tej karty ponownie. Gdy tylko odwrócisz kolejną kartę moba i skutecznie zbudujesz pochodnię, przesuń ją na nową kartę moba. Musicie wszyscy pamiętać, gdzie ukryte są moby!
- Czy **nie udało Ci się wydobyć bloku węgla**? W takim razie niestety nie możesz zbudować pochodni. Mob **podąża za Tobą** z powrotem na twoją farmę! **Umieść kartę na jednej ze ścieżek** na planszy farmy. Uważaj jednak: jeśli **wszystkie cztery ścieżki** są zablokowane przez moby, niestety **przegrałeś grę**! Jeśli nie przegrałeś gry, weź żelazną łopatę . Nie ma limitu co do liczby żelaznych łopat, które możesz mieć. (Jeśli masz diamentową łopatę, nie ma potrzeby brać żelaznej łopaty .)

Jeśli odkryjesz moba i nie ma **więcej bloków węgla/szmaragdów**, musisz umieścić go na jednej ze **ścieżek** planszy farmy, ponieważ nie możesz już zbudować pochodni.



KONIEC TWOJEJ TURY.

Na koniec swojej tury uporządkuj bloki. Możesz to zrobić rękoma.

- Jeśli jeden lub więcej bloków spadło do lawy, umieść je na pokrywie pudełka — są już poza grą.
- Usuń bloki, których potrzebowałeś do budowy, z dolnej platformy z trawą. Umieść je na pokrywie pudełka — są już poza grą.
- Jeśli inne bloki, które nie były potrzebne do budowy, spadły na dolną platformę z trawą, umieść je z powrotem w dowolnym miejscu na dużej kostce. Bloki, które spadną do lawy podczas porządkowania, można wyjąć z lawy i dodać z powrotem do dużej kostki.

Następnie przekaz kilof **graczowi po swojej lewej stronie**. Teraz to jego tura.

KOLEJNE POZIOMY I WYZWANIA

Gdy ukończysz poziom, możesz zaznaczyć go na lewej stronie! 



 **POZIOM 2:** Nie umieszczaj domu na planszy farmy. Na tym poziomie musisz zebrać dziewięć kart zwierząt (zamiast ośmiu).



 **POZIOM 3:** Odwróć planszę do gry na stronę biom. Umieść dom w centralnej przestrzeni planszy. Musisz zebrać osiem kart zwierząt, które pasują do biomu przedstawionego poniżej:



Zbieraj karty zwierząt przedstawiające bloki drewna na przestrzeniach dla biomu łąkowego.

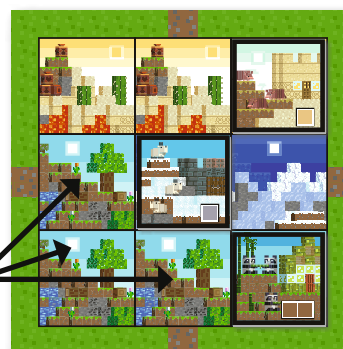


Zbieraj karty zwierząt przedstawiające bloki piasku na przestrzeniach dla biomu pustynnego.



Zbieraj karty zwierząt przedstawiające bloki kamienia na przestrzeniach dla biomu lodowego.

Przykład: Gdy skutecznie wydobędziesz blok drewna dla lamy, umieść kartę zwierzęcia lamy na pustym miejscu w odpowiednim biomie łąkowym.



KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na dwa różne sposoby:

- Jeśli zbudujesz wystarczająco dużo stodoł i zdobędziesz wystarczająco dużo kart zwierząt, aby wypełnić wszystkie miejsca na planszy farmy, gra się kończy i wszyscy wygrywacie razem!
- Jeśli moby kiedykolwiek zablokują wszystkie ścieżki na planszy gry, gra się kończy i wszyscy przegrywacie razem.

Gdy wygracie przynajmniej raz, możecie spróbować innych poziomów i wyzwań w następnej grze!



CZY ODKRYŁEŚ ZWIERZĘ, DLA KTÓREGO NIE MOŻESZ JUŻ ZBUDOWAĆ STODOŁY? Może się to zdarzyć, jeśli biom na karcie zwierzęcia jest już całkowicie zajęty. Usuń kartę zwierzęcia z gry i odłóż ją na bok. Następnie weź blok według własnego wyboru z pokrywy pudełka i umieść go w dowolnym miejscu na dużej kostce. Potem odwróć kolejny żeton.



POZIOM 4: Graj z planszą biomu, tak jak w Poziomie 3, ale bez domu.



POZIOM 5: Graj jak na poziomie 4, ale dodaj do trzech dodatkowych wyzwań. Możesz je łączyć według własnych upodobań.



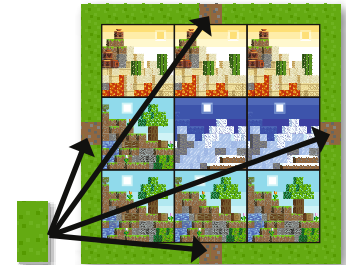
WYZWANIE 1: Możesz używać tylko żelaznych płytek  łopaty (bez diamentowych płytek łopaty ). Uczyń grę jeszcze trudniejszą, nie rozdzielając żadnych żetonów żelaznej łopaty podczas przygotowania gry.



WYZWANIE 2: Zakryj od jednej do trzech ścieżek na planszy gry łąkami. Teraz jest mniej niż cztery ścieżki do farmy, więc nie może być zbyt wiele mobów blokujących ścieżki, zanim przegrasz!



WYZWANIE 3: Rozłóż 12 żetonów wyzwań podczas przygotowania gry. Odwróć je w dół i potasuj. Przed każdą turą losuj żeton wyzwania i odwróć go. Wyzwanie oznacza dodatkową zasadę na Twoją turę. Zasada ta zawsze dotyczy również osoby z łopatą, jeśli używasz żetonu żelaznej łopaty . Umieść żeton wyzwania na stosie kart odrzuconych na koniec swojej tury. Gdy stos żetonów wyzwań będzie pusty, potasuj stos kart odrzuconych i ponownie użyj żetonów.



Nie wolno Ci używać łopaty i musisz wydobywać tylko kilofem.



Zakryj jedno oko drugą ręką podczas wydobywania.



Trzymaj narzędzie tylko dwoma palcami wskazującymi.



Trzymaj narzędzie tylko kciukiem i palcem wskazującym.



Trzymaj narzędzie bez kciuka, więc możesz używać tylko czterech innych palców.



Trzymaj narzędzie w swojej słabszej ręce.



MINECRAFT

BUILDERSEBIOMES

JUNIOR

OBSAH



A 2 nástroje: krumpáč a lopata

B 27 bloků: 6x dřevo (hnědá), 6x písek (běžová), 4x kámen (šedá), 5x uhlí (černá), 6x smaragd (zelená)

C Konstrukce v základně se 2 vložkami, 2 plošinami a 4 plastovými rohy.

D 1 podpůrná konstrukce

E 1 herní deska farmy

F 25 karet: 17 zvířat a 8 mobů

G 16 dlaždic s lopatou:
12 dlaždic se železnou lopatou
a 4 dlaždice s diamantovou lopatou

H 1 pochodeň

I 3 louky

J 1 dům

K 12 dlaždic s výzvou

POSTAVTE SPOLEČNĚ FARMU A VYTVOŘTE KRÁSNÝ DOMOV PRO VŠECHNA SVÁ ZVÍŘATA!

Obratně sbírejte bloky a stavte stodoly pro svá zvířata. Dbejte na to, aby žádný blok nespadl do lávy! Také se setkáte s nejrůznějšími příšerami... Dokončete stavbu dříve, než se jich na vaši farmu dostane příliš mnoho!

PŘÍPRAVA: ÚROVEŇ 1

Požádejte někoho dospělého, aby vám pomohl hru připravit. Před **první** hrou pečlivě vyjměte veškerý herní obsah z perforovaných desek.

- 1 Připravte hru podle **návodu k přípravě**. Naskenujte QR kód v levém horním rohu návodu a podívejte se na video s návodem k přípravě hry.

TIP: Po skončení hry nemusíte plošiny demontovat. Jednoduše je vyjměte z otvorů ve vložkách a zatlačte je na jednu stranu základny krabice. Karty a další herní obsah se pak umístí vedle nich.

- 2 Zamíchejte 25 karet a rozložte je do mřížky 5 x 5 travnatým hřbetem nahoru.

- 3 Vezměte **herní desku farmy** a položte ji vedle mřížky karet stranou s hlinou nahoru. Dům umístěte na místo uprostřed.

- 4 Každý hráč si vezme 1 **dlaždici se železnou lopatou** . Umístěte zbývající dlaždice se železnou lopatou vedle mřížky karet.

Velmi mladí fanoušci Minecraftu by si místo dlaždice se železnou lopatou měli vzít dlaždici s diamantovou lopatou .

- 5 Poblíž položte **pochodeň** a dvě **nářadí** (krumpáč a lopatu).

- 6 Pro tuto úroveň nebudete potřebovat zbývající herní materiály (diamantové lopaty, 3 louky a 12 dlaždic s výzvou).

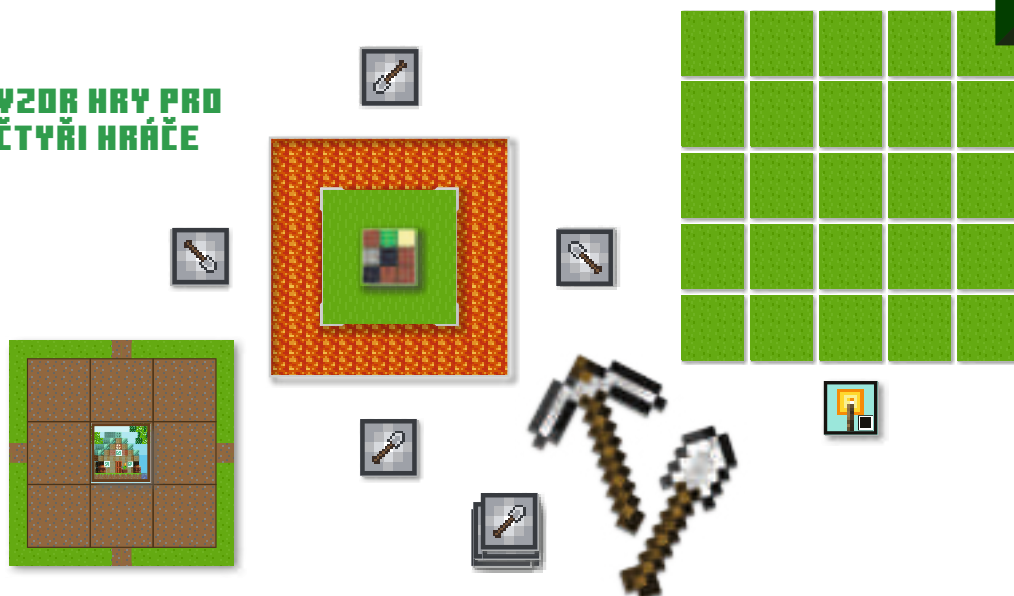
Už jste hru párkrát hráli? Pak předved'te, co umíte, a hrajte podle pravidel uvedených v části "Další úrovně a výzvy"!



CÍL HRY

Společně založte farmu a vyplňte všechna prázdná políčka na herním plánu farmy kartami zvířat. Pokud se vám to podaří dříve, než budou všechny cesty k vaší farmě zablokovány moby, pak všichni společně vyhrajete!

VZOR HRY PRO ČTYŘI HRÁČE



JAK SE HRAJE — ÚROVEŇ 1



Začíná ten, kdo jako poslední vytěžil blok v Minecraftu. Pokud se to ještě nikomu nepodařilo, jde první na řadu nejmladší hráč.

Když jste na řadě, vezměte si **krumpáč** a **otočte kartu**. Na kartě je buď zvíře, nebo mob. Podrobněji jsou vysvětleny níže v tomto návodu. V každém případě se musíte pokusit vytěžit požadované bloky.

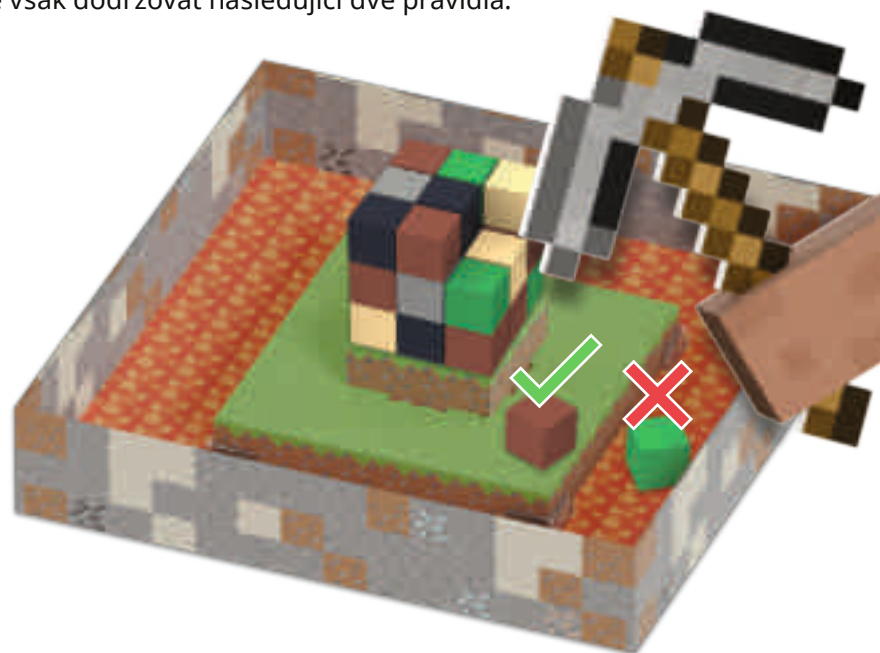
Pomocí krumpáče **odstraňte bloky z velké krychle**. Chcete-li úspěšně těžit bloky, musíte je pomocí krumpáče přemístit z velké krychle na spodní **travnatou plošinu**. Přemýšlejte o tom, jak je chcete vytěžit. Můžete například na bloky klepat nebo bloky tlačit. Nezapomeňte však dodržovat následující dvě pravidla:

- Bloků se můžete dotýkat pouze krumpáčem, **ne rukama**.
- Snažte se, aby žádný blok nespadol do lávy ! Všechny bloky, které spadnou do lávy , jsou odstraněny ze hry!

Pokračujte v používání krumpáče, dokud...

- ... všechny bloky, které potřebujete, jsou na spodní **travnaté plošině** (může to být jen jeden blok);
- ... jeden nebo více bloků najednou spadlo do **lávy**.

Tyto dva scénáře mohou nastat i současně.



BLOKY



Ke **stavbě stodol** pro

zvířata budete potřebovat tyto bloky: dřevo (hnědá barva), písek (béžová barva) a kámen (šedá barva).



K **postavení pochodně** budete potřebovat bloky černého uhlí.



Zelené smaragdové bloky jsou **divoké (tzv. žolíci)**. Můžete je tedy použít jako libovolný blok při stavbě stodoly nebo pochodně.



Ve dvou lidech se těží snáze! Chcete **pomoci** s těžbou? Pokud máte dlaždici s lopatou, **může vám někdo pomoci s těžbou**.

- Pokud máte dlaždici s diamantovou lopatou , můžete vždy požádat další osobu, aby vám s těžbou pomohla.
- Pokud máte dlaždici se železnou lopatou , musíte ji odhodit a vrátit na hromádku zásob, pokud chcete, aby vám někdo pomohl.

Můžete si vybrat jakéhokoli jiného hráče, který vám pomůže těžit. Tento hráč si vezme lopatu. Nyní můžete **používat oba nástroje (krumpáč i lopatu) k těžbě bloků**. Společně proberte, jak chcete těžit. Můžete například:

- držet bloky na místě jedním nástrojem, zatímco druhá osoba pohybuje bloky druhým nástrojem;
- použít krumpáč k zatlačení bloků na lopatu a poté je položit na spodní travnatou plošinu.



JAKOU KARTU JSTE OTOČILI?



Pokud jste otočili kartu, na které je **zvíře**:

Skvělé, našli jste zvířata pro svou farmu! Můžete pro ně **postavit stodolu**?



Vpravo dole na každé kartě vidíte, **které bloky** potřebujete ke stavbě stodoly. Pokuste se **vytěžit** požadované bloky **krumpáčem**!



- Podařilo se vám **vytěžit** požadované **bloky**? Skvělé, pak jste právě postavili stodolu pro svá zvířata! Umístěte kartu zvířete na **prázdné místo na herním plánu farmy**.
- Nepodařilo se vám vytěžit bloky, protože spadly do lávy? Pak bohužel stodolu postavit nemůžete. Kartu znovu otočte a vezměte si železnou lopatu . Počet železných lopat, které můžete mít, není nijak omezen. (Pokud máte diamantovou lopatu, nemusíte si brát železnou lopatu .)

OBJEVILI JSTE ZVÍŘE, PRO KTERÉ UŽ NEMŮŽETE POSTAVIT STODOLU? K tomu může dojít, pokud pro tuto stodolu nejsou k dispozici žádné další bloky. Vyjměte kartu zvířete ze hry a odložte ji stranou. Poté si vezměte z víka krabice libovolnou kostku a umístěte ji kamkoli na velkou kostku. Pak otočte další dlaždici.



Pokud jste otočili **kartu s mobem**:

Ale ne, narazili jste na moba! Abyste zabránili tomu, že vás bude pronásledovat na farmu, použijte blok uhlí, abyste postavili **pochodeň**. Pokuste se **vytěžit** blok černého uhlí pomocí **krumpáče**.



- Podařilo se vám **vytěžit blok uhlí**? Skvělé, pak jste se moba zbavili. **Otočte kartu moba zpět lícem dolů a položte na ni pochodeň**. Mob vás nechá na pokoji, dokud tuto kartu znovu neotočíte. Jakmile otočíte další kartu moba, a úspěšně postavíte pochodeň, přesuňte ji na novou kartu moba. Společně si zapamatujte, kde se skrývají mobové!
- **Nemohli jste vytěžit uhelný blok**? Pak bohužel nemůžete postavit pochodeň. Mob **vás sleduje** zpět na vaši farmu! **Umístěte kartu na jednu z cest** na herní desce farmy. Ale pozor: Pokud jsou **všechny čtyři cesty** zablokovány moby, hru jste bohužel **prohráli**! Pokud jste hru neprohráli, vezměte si železnou lopatu . Počet železných lopat, které můžete mít, není nijak omezen. (Pokud máte diamantovou lopatu, nemusíte si brát železnou lopatu .)

Pokud moba objevíte a na hrací ploše **již nejsou žádné bloky uhlí/smaragdu**, musíte moba umístit na jednu z **cest** na hrací ploše farmy, protože již nemůžete postavit pochodeň.



KONEC VAŠEHO TAHU

Na konci svého tahu bloky vyčistěte. Můžete k tomu použít ruce.

- Pokud jeden nebo více bloků spadlo do lávy, položte je do víka krabice – tyto bloky jsou mimo hru.
- Ze spodní travnaté plošiny odstraňte bloky, které jste potřebovali ke stavbě. Vložte je do víka krabice – jsou mimo hru.
- Pokud na spodní travnatou plošinu spadly další bloky, které jste ke stavbě nepotřebovali, vraťte je kamkoli na velkou kostku. Bloky, které při odklizení spadnou do lávy, lze z lávy vyjmout a přidat zpět do velké kostky.

Pak předejte krumpáč **hráči po vaší levici**. Nyní je na tahu další hráč.

DALŠÍ ÚROVNĚ A VÝZVY

Po dokončení úrovně si ji můžete odškrtnout na levé straně! 



 **ÚROVNĚ 2:** Neumísťujte dům na herní plochu farmy. V této úrovni musíte nasbírat devět karet zvířat (místo osmi).



 **ÚROVNĚ 3:** Otočte herní desku na stranu s biomy. Umístěte dům na políčko uprostřed hrací desky. Musíte nasbírat osm karet zvířat, která odpovídají níže uvedeným biomům.



Sbírejte karty zvířat, na kterých jsou na místech pro luční biom zobrazeny bloky dřeva.

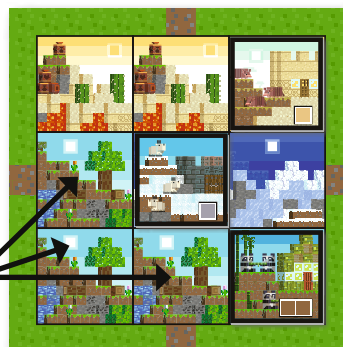


Sbírejte karty zvířat, na kterých jsou na místech pro pouštní biom zobrazeny bloky písku.



Sbírejte karty zvířat, na kterých jsou na místech pro lední biom zobrazeny bloky kamene.

Příklad: Jakmile úspěšně vytěžíte blok dřeva pro lamy, umístěte kartu zvířete lamy na prázdné místo v příslušném lučním biomu.



OBJEVILI JSTE ZVÍŘE, PRO KTERÉ UŽ NEMŮŽETE POSTAVIT STODOLU?

To se může stát, pokud je biom pro kartu zvířete již plně obsazen. Vyjměte kartu zvířete ze hry a odložte ji stranou. Poté si vezměte z víka krabice libovolnou kostku a umístěte ji kamkoli na velkou kostku. Pak otočte další dlaždici.

KONEC HRY

Hra může skončit dvěma způsoby:

- Pokud postavíte dostatek stodol a nasbíráte dostatek karet zvířat, abyste zaplnili všechna políčka na herním plánu farmy, hra končí a všichni společně vyhráváte!
- Pokud mobové zablokují všechny cesty na herním plánu, hra končí a všichni společně jste prohráli.

Jakmile alespoň jednou vyhrávejte, můžete si vyzkoušet další úrovně a výzvy v příští hře!





ÚROVEŇ 4: Hrajte se stranou herního plánu s biomy jako v úrovni 3, ale bez domu.



ÚROVEŇ 5: Hrajte jako v úrovni 4, ale přidejte až tři další výzvy. Můžete je libovolně kombinovat.



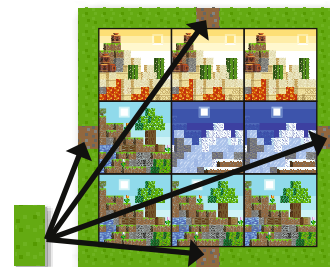
VÝZVA 1: Můžete používat pouze dlaždice se železnou lopatou  (žádné dlaždice s diamantovou lopatou ). Hru si ještě více zkomplikujete tím, že při jejím zahájení nerozdělíte žádné dlaždice se železnou lopatou.



VÝZVA 2: Zakryjte loukami jednu až tři cesty na herním plánu. Na farmu nyní vedou méně než čtyři cesty, takže na prohru stačí, aby vám cesty zablokovalo méně mobů!



VÝZVA 3: Při sestavování hry rozložte 12 dlaždic výzvy. Otočte je lícem dolů a zamíchejte je. Před každým tahem si vytáhněte dlaždici výzvy a otočte ji. Výzva znamená další pravidlo pro váš tah. Toto pravidlo se vždy vztahuje i na osobu s lopatou, pokud používáte dlaždici se železnou lopatou . Na konci svého tahu položte dlaždici výzvy na odhazovací hromádku. Jakmile je hromádka dlaždic výzvy prázdná, zamíchejte hromádku odhozených dlaždic a znovu je použijte.



Nesmíte používat lopatu a musíte těžit pouze krumpáčem.



Při těžbě si druhou rukou zakryjte jedno oko.



Nástroj držte pouze dvěma ukazováčky.



Nástroj držte pouze palcem a ukazováčkem.



Nástroj držte bez palce, abyste mohli používat pouze ostatní čtyři prsty.



Držte nástroj ve slabší ruce.



MINECRAFT

BUILDERSEBIOMES

JUNIOR

OBSAH



- A** 2 nástroje: krompáč a lopata
- B** 27 blokov: 6x drevo (hnedá), 6x piesok (běžová), 4x kameň (sivá), 5x uhlie (čierna), 6x smaragd (zelená)
- C** konštrukcia v základni s 2 vložkami, 2 plošinami a 4 plastovými rohmi
- D** 1 podporná konštrukcia
- E** 1 hracia plocha farmy
- F** 25 kariet: 17 zvierat a 8 mobov
- G** 16 dielikov s lopatou: 12 dielikov so železnou lopatou a 4 dieliky s diamantovou lopatou
- H** 1 fakľa
- I** 3 lúky
- J** 1 dom
- K** 12 dielikov s výzvou

POSTAVTE SPOLOČNE FARMU A VYTVOŘTE KRÁSNY DOMOV PRE VŠETKY SVOJE ZVIERATÁ!

Obratne zbierajte bloky a stavajte stodoly pre svoje zvieratá. Dbajte na to, aby žiadny blok nespadol do lávy! Tiež sa stretnete s najrôznejšími mobmi... Dokončite stavbu skôr, než sa ich na vašu farmu dostane príliš veľa!

PRÍPRAVA: ÚROVEŇ 1

Požiadajte niekoho dospelého, aby vám pomohol hru pripraviť. Pred **prvým** hraním hry starostlivo vyberte všetok herný obsah z perforovaných kartónov.

- 1** Zostavte hru podľa **návodu na montáž**. Naskenujte QR kód v ľavom hornom rohu návodu a pozrite sa na video s návodom na prípravu hry.

TIP: Po skončení hry nemusíte plošinky demontovať. Jednoducho ich vyberte a zatlačte ich na jednu stranu základne krabice. Karty a ďalší herný obsah sa potom umiestnia vedľa nich.



- 2** Zamiešajte 25 **kariet** a rozložte ich do mriežky 5 x 5 trávnatým chrbtom hore.
- 3** Vezmite **hraciu plochu farmy** a položte ju vedľa mriežky kariet stranou s hlinou nahor. Dom umiestnite na miesto uprostred.
- 4** Každý hráč si vezme 1 **dielik so železnou lopatou** . Umiestnite zostávajúce dieliky so železnou lopatou vedľa mriežky kariet.

Veľmi mladí fanúšikovia Minecraftu by si namiesto dielika so železnou lopatou mali vziať dielik s diamantovou lopatou .

- 5** Blízko položte **fakľu** a dve **náradia** (krompáč a lopatu).
- 6** Pre túto úroveň nebudete potrebovať zostávajúce herné materiály (diamantové lopaty, 3 **lúky** a 12 **dielikov s výzvou**).

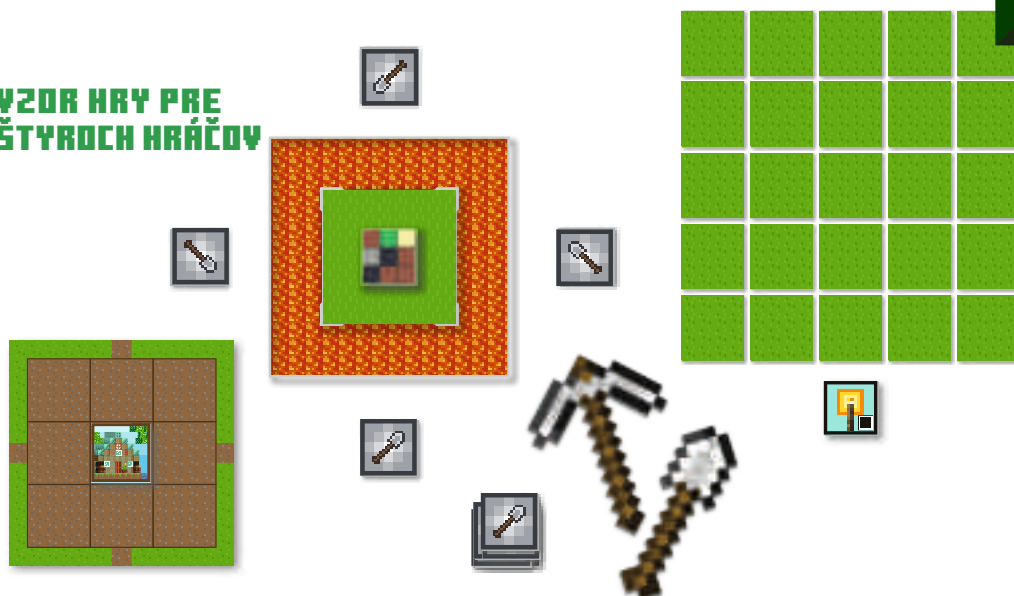
Už ste hru predtým párkrát hrali? Potom predved'te, čo viete, a hrajte podľa pravidiel uvedených v časti "Ďalšie úrovne a výzvy"!



CIEĽ HRY

*Spoločne založte farmu a vyplňte všetky prázdne políčka na hracej ploche farmy kartami zvierat. Pokiaľ sa vám to podarí skôr, než budú všetky **cesty k vašej farme** **zablokované mobmi**, potom všetci spoločne vyhráte!*

VZOR HRY PRE ŠTYROCH HRÁČOV



AKO SA HRÁ—ÚROVEŇ 1



Začína ten, kto ako posledný vyťažil blok v Minecrafte. Pokiaľ sa to ešte nikomu nepodarilo, prvý na rade je najmladší hráč.

Keď ste na rade, vezmite si **krompáč** a **otočte kartu**. Na karte je buď zviera, alebo mob. Obe sú podrobnejšie vysvetlené nižšie v tomto návode. V každom prípade sa musíte pokúsiť vyťažiť požadované bloky.

Pomocou krompáča **odstráňte bloky z veľkej kocky**. Ak chcete úspešne ťažiť bloky, musíte ich pomocou krompáča premiestniť z veľkej kocky na spodnú **trávnatú plošinu**. Premýšľajte o tom, ako ich chcete vyťažiť.

Môžete napríklad na bloky klopať alebo bloky tlačiť.

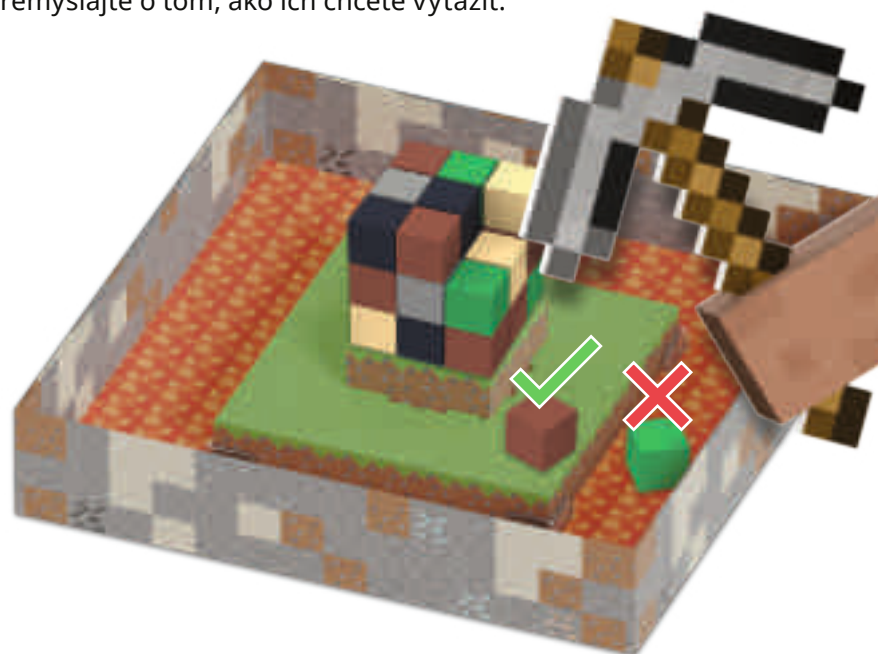
Nezabudnite však dodržiavať nasledujúce dve pravidlá:

- Blokov sa môžete dotýkať iba krompáčom, **nie rukami**.
- Snažte sa, aby žiadny blok nespadol do lávy! Všetky bloky, ktoré spadnú do lávy, sú odstránené z hry!

Pokračujte v používaní krompáča, kým ...

- ... všetky bloky, ktoré potrebujete, sa nachádzajú na dolnej **trávnatej plošine** (môže to byť len jeden blok);
- ... jeden alebo viac blokov naraz spadlo do **lávy**.

Tieto dva scenáre môžu nastať aj súčasne.



BLOKY



K stavbe
stodôl pre

zvieratá budete potrebovať tieto
bloky: drevo (hnedá farba), piesok
(béžová farba) a kameň (sivá farba).



Na postavenie fakle
budete potrebovať
bloky čierneho uhlia.



Zelené smaragdové bloky sú
divoké. Môžete ich teda použiť
ako ľubovoľný blok pri stavbe stodoly
alebo fakle.



Dvom sa ťaží ľahšie! Chcete **pomôcť** s ťažbou? Pokiaľ máte dielik s lopatou, **môže vám niekto pomôcť s ťažbou**.

- Pokiaľ máte dielik s diamantovou lopatou , môžete vždy požiadať ďalšiu osobu, aby vám s ťažbou pomohla.
- Ak máte dielik so železnou lopatou , musíte ju odhodiť a vrátiť na kôpku zásob, ak chcete, aby vám niekto pomohol.

Môžete si vybrať ktoréhokoľvek iného hráča, ktorý vám pomôže ťažiť. Tento hráč si vezme lopatu. Teraz môžete **používať oba nástroje (krompáč aj lopatu) na ťažbu blokov**. Spoločne preberte, ako chcete ťažiť. Môžete napríklad:

- držať bloky na mieste jedným nástrojom, zatiaľ čo druhá osoba pohybuje blokmi druhým nástrojom;
- použiť krompáč na zatlačenie blokov na lopatu a potom ich položiť na spodnú trávnatú plošinu.



AKÚ KARTU STE OTOČILI?



Ak ste otočili kartu, na ktorej je **zvierá**:

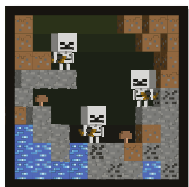
Skvelé, našli ste zvieratá pre svoju farmu! Zvládnete pre ne **postaviť stodolu**?

V pravom dolnom rohu každej karty vidíte, **ktoré bloky** potrebujete na postavenie stodoly. Pokúste sa **vyťažiť** požadované bloky **kromptáčom**!



- Podarilo sa vám **vyťažiť** požadované **bloky**? Skvelé, potom ste práve postavili stodolu pre svoje zvieratá! Umiestnite kartu zvieratá na **prázdne miesto na hracej ploche farmy**.
- Nepodarilo sa vám vyťažiť bloky, pretože spadli do lávy? Potom bohužiaľ stodolu postaviť nemôžete. Kartu znovu otočte a vezmite si železnú lopatu . Počet železných lopát, ktoré môžete mať, nie je nijako obmedzený. (Ak máte diamantovú lopatu, nemusíte si brať železnú lopatu .)

OBJAVILI STE ZVIERA, PRE KTORÉ UŽ NEMÔŽETE POSTAVIŤ STODOLU? K tomu môže dôjsť, pokiaľ pre túto stodolu nie sú k dispozícii žiadne ďalšie bloky. Vyberte kartu zvieratá z hry a odložte ju nabok. Potom si vezmite z veka krabice ľubovoľný blok a umiestnite ho kamkoľvek na veľkú kocku. Potom otočte ďalší dielik.



Ak ste otočili **kartu s mobom**:

Ale nie, narazili ste na moba! Aby ste zabránili tomu, že vás bude prenasledovať na farmu, použite blok uhlia, aby ste postavili **fakľu**. Pokúste sa **vyťažiť** blok čierneho uhlia pomocou **kromptáča**.



- Podarilo sa vám **vyťažiť blok uhlia**? Skvelé, potom ste sa moba zbavili. **Otočte kartu moba späť lícom dole a položte na ňu fakľu**. Mob vás nechá na pokoji, kým túto kartu znova neotočíte. Hneď ako otočíte ďalšiu kartu moba a úspešne postavíte fakľu, presuňte ju na novú kartu moba. Spoločne si zapamätajte, kde sa skrývajú príšery!
- **Nepodarilo sa vám vyťažiť uhoľný blok**? Potom bohužiaľ nemôžete postaviť fakľu. Príšera **vás sleduje** späť na vašu farmu! **Umiestnite kartu na jednu z ciest** na hracej ploche farmy. Ale pozor: Ak sú **všetky štyri cesty** zablokované mobmi, hru ste bohužiaľ **prehrali**! Pokiaľ ste hru neprehrali, vezmite si železnú lopatu . Počet železných lopát, ktoré môžete mať, nie je nijako obmedzený. (Ak máte diamantovú lopatu, nemusíte si brať železnú lopatu .)

Ak moba odhalíte a **už nie sú k dispozícii žiadne bloky uhlia/smaragdu**, musíte moba umiestniť na jednu z **ciest** na hracej ploche farmy, pretože už nemôžete postaviť fakľu.



KONIEC VÁŠHO ŤAHU

Na konci svojho ťahu bloky vyčistite. Môžete na to použiť ruky.

- Ak jeden alebo viac blokov spadlo do lávy, položte ich do veka krabice - tieto bloky sú mimo hry.
- Zo spodnej trávinatej plošiny odstráňte bloky, ktoré ste potrebovali na stavbu. Vložte ich do veka krabice - sú mimo hry.
- Ak na spodnú trávnatú plošinu spadli ďalšie bloky, ktoré ste na stavbu nepotrebovali, vráťte ich kamkoľvek na veľkú kocku. Bloky, ktoré pri odpratávaní spadnú do lávy, je možné z lávy vybrať a pridať späť do veľkej kocky.

Potom odovzdajte krompáč **hráčovi po vašej lavici**. Teraz je na ťahu ďalší hráč.

ĎALŠIE ÚROVNE A VÝZVY

Po dokončení úrovne si ju môžete odškrtnúť na ľavej strane! 



 **ÚROVEŇ 2:** Neumiestňujte dom na hernú plochu farmy. V tejto úrovni musíte nazbierať deväť kariet zvierat (namiesto ôsmich).



 **ÚROVEŇ 3:** Otočte hraciu plochu na stranu s biómami. Umiestnite dom na políčko uprostred hracej plochy. Musíte nazbierať osem kariet zvierat, ktoré zodpovedajú nižšie uvedeným biómom.



Zbierajte karty zvierat, na ktorých sú na miestach pre lúčny bióm zobrazené bloky dreva.

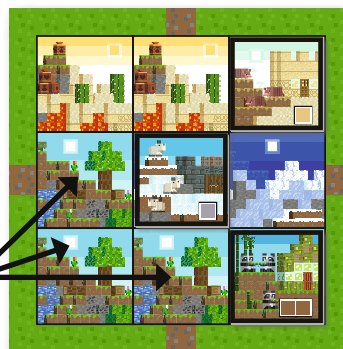


Zbierajte karty zvierat, na ktorých sú na miestach pre púštny bióm zobrazené bloky piesku.



Zbierajte karty zvierat, na ktorých sú na miestach pre ľadový bióm zobrazené bloky kameňa.

Príklad: Hneď ako úspešne vyťažíte blok dreva pre lamy, umiestnite kartu zvierťa lamy na prázdne miesto v príslušnom lúčnom bióme.



KONIEC HRY

Hra môže skončiť dvoma spôsobmi:

- Ak postavíte dostatok stodôl a nazbierate dostatok kariet zvierat, aby ste zaplnili všetky políčka na hracej ploche farmy, hra končí a všetci spoločne vyhrávate!
- Pokiaľ príšery zablokujú všetky cesty na hracej ploche, hra končí a všetci spoločne ste prehrali.

Hneď ako aspoň raz vyhráte, môžete si vyskúšať ďalšie úrovne a výzvy v ďalšej hre!



OBJAVILI STE ZVIERA, PRE KTORÉ UŽ NEMÔŽETE POSTAVIŤ STODOLU?

To sa môže stať, ak je bióm pre kartu zvierťa už plne obsadený. Vyberte kartu zvierťa z hry a odložte ju nabok. Potom si vezmite z veka krabice ľubovoľný blok a umiestnite ho kamkoľvek na veľkú kocku. Potom otočte ďalší dielik.





ÚROVEŇ 4: Hrajte so stranou hracej plochy s biómami ako v úrovni 3, ale bez domu.



ÚROVEŇ 5: Hrajte ako v úrovni 4, ale pridajte až tri ďalšie výzvy. Môžete ich ľubovoľne kombinovať.



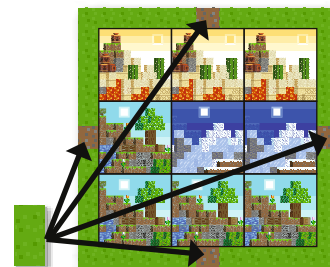
VÝZVA 1: Môžete používať iba dieliky so železnou lopatou  (žiadne dieliky s diamantovou lopatou ). Hru si ešte viac skomplikujte tým, že pri jej začatí nerozdelíte žiadne dieliky so železnou lopatou.



VÝZVA 2: Zakryte lúkami jednu až tri cesty na hracej ploche. Na farmu teraz vedú menej ako štyri cesty, takže na prehru stačí, aby vám cesty zablokovalo menej mobov!



VÝZVA 3: Pri zostavovaní hry rozložte 12 dielikov výzvy. Otočte ich lícom dole a zamiešajte ich. Pred každým ťahom si vytiahnite dielik výzvy a otočte ho. Výzva znamená ďalšie pravidlo pre váš ťah. Toto pravidlo sa vždy vzťahuje aj na osobu s lopatou, pokiaľ používate dielik so železnou lopatou . Na konci svojho ťahu položte dielik výzvy na odkladaciu kôpku. Hneď ako je kôpka dielikov výzvy prázdna, zamiešajte kôpku odložených dielikov a znovu ich použite.



Nesmiete používať lopatu a musíte ťažiť iba krompáčom.



Pri ťažbe si druhou rukou zakryte jedno oko.



Nástroj držte iba dvoma ukazovákmi.



Nástroj držte iba palcom a ukazovákom.



Nástroj držte bez palca, aby ste mohli používať iba ostatné štyri prsty.



Držte nástroj v slabšej ruke.



MINECRAFT

BUILDERSEBIOMES

JUNIOR

CONȚINUT



- A** 2 unelte: târnăcop și cazma
- B** 27 de blocuri: 6 de lemn (maro), 6 de nisip (bej), 4 de piatră (gri), 5 de cărbune (negru), 6 de smarald (verde)
- C** Structură în fundul cutiei cu 2 inserturi, 2 platforme și 4 colțuri din plastic
- D** 1 structură de susținere
- E** 1 tablă de joc
- F** 25 de cărți: 17 animale și 8 monștri
- G** 16 cartonașe de cazma: 12 cartonașe de cazma de fier și 4 cartonașe de cazma de diamant
- H** 1 torță
- I** 3 pajiști
- J** 1 casă
- K** 12 cartonașe de provocare

CONSTRUIȚI ÎMPREUNĂ O FERMĂ ȘI CREAȚI O CASĂ MINUNATĂ PENTRU TOATE ANIMALELE VOASTRE!

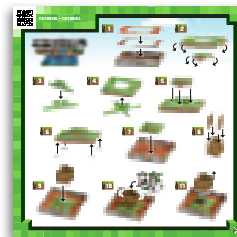
Colectați cu pricepere blocuri pentru a construi grajduri pentru animalele voastre. Asigurați-vă că nu cad blocuri în lavă! De asemenea, vă veți încrucișa cu tot felul de monștri... Terminați-vă construcția înainte ca prea mulți dintre ei să ajungă la fermă!

PREGĂTIREA JOCULUI: NIVELUL 1

Cereți ajutorul unui adult pentru pregătirea jocului.

Înainte de a juca **pentru prima dată**, selectați cu atenție toate componentele.

- 1** Pregătiți jocul exact așa cum se arată în **instrucțiunile de asamblare**. Scanați codul QR din colțul colțului stânga sus de la conținut pentru a viziona videoclipul de asamblare.



SFAT: Nu trebuie să demontați platformele când ați terminat de jucat. Pur și simplu scoateți-le și împingeți-le într-o parte a fundului cutiei. Cărțile și celelalte componente trebuie potrivite apoi lângă ele.

- 2** Amestecați cele 25 de **cărți** și formați din ele o grilă de 5x5 cu fața de iarbă verde în sus.
- 3** Plasați **tabla de joc** lângă grila de cărți cu partea murdară în sus. Așezați casa pe spațiul din centru.
- 4** Fiecare jucător să ia 1 **cartonaș de cazma de fier** . Așezați cartonașele de cazma de fier rămase lângă grila de cartonașe.

Cei mai mici fani Minecraft ar trebui să ia un cartonaș de cazma de diamant în loc de un cartonaș de cazma de fier.

- 5** Așezați **torța** și cele două **unelte** (târnăcop și cazma) în apropiere.
- 6** Pentru acest nivel nu veți avea nevoie de componentele rămase (cazma de diamant, 3 **pajiști** și 12 **cartonașe de provocare**).

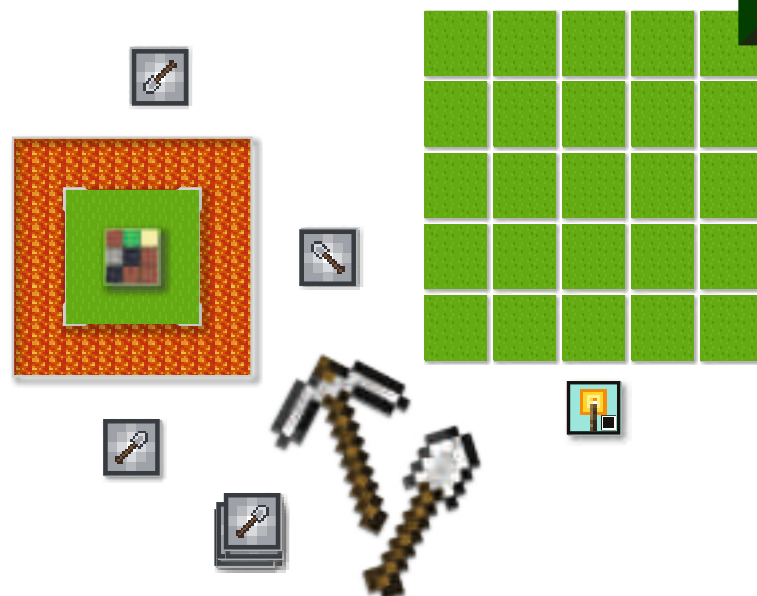
Ai mai jucat deja de câteva ori? Atunci, demonstrează-ți abilitățile și joacă cu regulile din „Alte niveluri și provocări”!



OBIECTIVUL JOCULUI

*Configurați-vă ferma împreună umplând **toate spațiile goale** de pe tabla de joc cu cărți de animale. Dacă reușiți să faceți acest lucru înainte ca toate **căile către ferma voastră să fie blocate de monștri**, atunci veți câștiga cu toții împreună!*

EXEMPLU DE CONFIGURARE PENTRU PATRU JUCĂTORI



DESFĂȘURAREA JOCULUI: NIVELUL 1



Începe jucătorul care a dezgropat cel mai recent un bloc în Minecraft. Dacă nimeni nu a mai făcut asta până acum, atunci cel mai tânăr jucător va fi primul.

În tura ta, ia **târâncopul** și **întoarce o carte**. Pe carte apare fie un animal, fie un monstru. Acestea sunt prezentate mai detaliat mai târziu în regulament. Oricum, trebuie să încercați să dezgropați blocurile necesare.

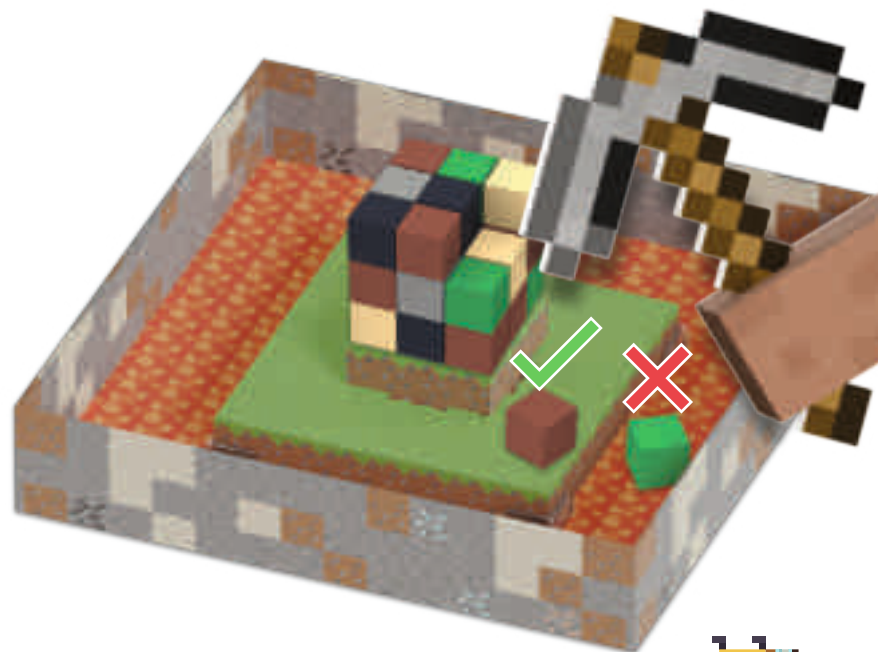
Folosește târâncopul pentru a **elimina blocurile din cubul mare**. Pentru a dezgropa cu succes blocurile, trebuie să folosiți târâncopul pentru a le muta din cubul mare pe **platforma de iarbă inferioară**. Gândiți-vă cum doriți să le dezgropați. Puteți lovi sau împinge blocuri, de exemplu. Asigurați-vă că aveți în vedere următoarele două reguli:

- Puteți atinge blocurile doar cu târâncopul, **fără mâini**.
- Încercați să nu lăsați niciun bloc să cadă în lavă !
Orice bloc care cade în lavă  este eliminat din joc!

Continuați să folosiți târâncopul până când fie ...

- ... toate blocurile de care aveți nevoie sunt pe **platforma inferioară de iarbă** (ar putea fi doar un singur bloc);
- ... unul sau mai multe blocuri au căzut în **lavă** în același timp.

Aceste două scenarii pot apărea și în același timp.



BLOCURI

 Veți avea nevoie de următoarele blocuri pentru a **construi grajduri** pentru animalele voastre: lemn (maro), nisip (bej) și piatră (gri).

 Veți avea nevoie de blocuri negre de cărbune pentru a **construi o torță**.

 Blocurile verzi de smarald sunt **sălbatic**. Deci, pe acestea le puteți folosi în locul oricărui alt bloc atunci când construiți un grajd sau o torță.



Este mai ușor să sapi în doi! Ai nevoie de **ajutor** pentru săpat? Dacă ai un cartonaș de cazma, **poți ruga pe cineva să te ajute la săpat**.

- Dacă ai un cartonaș de cazma cu diamant , poți oricând să rogi o altă persoană să te ajute la săpat.
- Dacă ai un cartonaș de cazma de fier , trebuie să-l arunci în teancul de provizii dacă vrei ca cineva să te ajute.

Poți alege orice alt jucător care să te ajute la săpat. Jucătorul acela ia cazmaua. Acum puteți **folosi ambele unelte (târâncopul și cazmaua) pentru a dezgropa blocuri**. Discutați împreună cum doriți să săpați. Puteți, de exemplu:

- ține blocurile nemișcate cu o unealtă în timp ce cealaltă persoană mută blocurile cu cealaltă unealtă;
- folosi târâncopul pentru a împinge blocurile pe cazma, și apoi a așeza blocurile pe platforma inferioară de iarbă.



CE FEL DE CARTE AI ÎNTORS?



Dacă ai întors o **carte cu animale**:

Grozav, ai găsit animale pentru ferma ta! Poți să construiești un grajd pentru ei?

Poți vedea de **care bloc(uri)** ai nevoie pentru a construi grajdul în colțul dreapta jos al fiecărei cărți. Încearcă să **dezgropi** blocurile necesare **cu târnăcopul**!



- Ai reușit să **dezgropi blocurile** necesare? Grozav, atunci ai construit un grajd pentru animalele tale! Pune cartea cu animale pe un **spațiu gol de pe tabla de joc**.

- Nu ai putut dezgropa blocurile pentru că au căzut în lavă? Atunci, din păcate, nu poți construi grajdul. Întoarce cartea din nou și ia o cazma de fier . Nu există limită pentru numărul de cazmale de fier pe care le poți avea. (Dacă ai o cazma de diamant , nu este nevoie să iei o cazma de fier.)

AI DESCOPERIT UN ANIMAL PENTRU CARE NU MAI POȚI CONSTRUI UN GRAJD? Acest lucru se poate întâmpla dacă nu mai sunt blocuri disponibile pentru acest grajd. Scoate din joc cartea cu animale și pune-o deoparte. Apoi ia înapoi un bloc la alegere din capacul cutiei și pune-l oriunde pe cubul mare. Apoi întoarce un alt cartonaș.

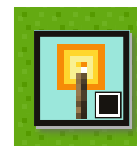


Dacă ai întors o **carte cu monștri**:

Ce păcat, ai dat de un monstru! Pentru a preveni să te urmărească la fermă, folosește un bloc de cărbune pentru a construi o **torță**. Încearcă să **dezgropi** un bloc negru de cărbune cu **târnăcopul**.



- Ai reușit să **dezgropi un bloc de cărbune**? Grozav, atunci te-ai scuturat de monstru. **Întoarce cartea cu monștri și așază torța pe ea.** Monstrul te va lăsa în pace până când vei întoarce această carte din nou. De îndată ce întorci o altă carte cu monștri și construiești cu succes o torță, mută torța pe noua carte de monștri. Așa că memoraiți cu toții unde sunt ascunși monștrii!
- Nu ai putut dezgropa un bloc de cărbune? Atunci, din păcate, nu poți construi o torță. Monstrul **te urmărește** înapoi până zla fermă! **Așază cartea pe una dintre căile** de pe tabla de joc. Atenție totuși: dacă **toate cele patru căi** sunt blocate de monștri, din păcate ați **pierdut**! Dacă nu ați pierdut, ia o cazma de fier . Nu există limită pentru numărul de cazmale de fier pe care le poți avea. (Dacă ai o cazma de diamant , nu este nevoie să iei o cazma de fier.)



Dacă ai dezvăluit un monstru și **nu mai ai la dispoziție blocuri de cărbune/smarald**, trebuie să așezi monstrul pe una dintre **căile** de pe tabla de joc, deoarece nu mai poți construi o torță.



SFÂRȘITUL TUREI TALE

Curăță blocurile la sfârșitul turei tale. Poți folosi mâinile pentru asta.

- Dacă unul sau mai multe blocuri au căzut în lavă, pune-le în capacul cutiei - acestea vor fi în afara jocului.
- Îndepărtează de pe platforma inferioară de iarbă blocurile pe care trebuia să le construiești. Pune-le în capacul cutiei - acestea vor fi în afara jocului.
- Dacă au căzut pe platforma inferioară de iarbă alte blocuri de care nu aveai nevoie pentru a construi, așază-le oriunde pe cubul mare. Blocurile care cad în lavă în timp ce curățați pot fi îndepărtate din lavă și adăugate înapoi în cubul mare.

Apoi dă târnăcopul **jucătorului din stânga ta**. Acum este tura acestuia.

ALTE NIVELURI ȘI PROVOCĂRI

După ce ai terminat un nivel, îl poți bifa în partea stângă! 



 **NIVELUL 2:** Nu așezați casa pe tabla de joc a fermei. Pe acest nivel, trebuie să colectați nouă cărți de animale (în loc de opt).



 **NIVELUL 3:** Întoarceți tabla de joc cu fața cu biom în sus. Așezați casa pe spațiul din centrul tablei de joc. Trebuie să colectați opt cărți cu animale care să se potrivească cu biomul.



Colectați cărțile cu animale care arată blocuri de lemn pe spațiile pentru biomul de luncă.

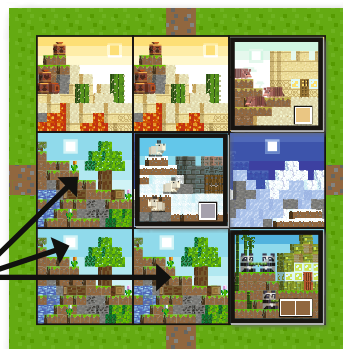


Colectați cărți de animale care arată blocuri de nisip pe spațiile biomului deșertului.



Colectați cărți de animale care arată blocuri de piatră pe spațiile biomului de gheață.

Exemplu: Odată ce ați dezgropat cu succes un bloc de lemn pentru lame, plasați cartea cu lame pe un spațiu gol din biomul de luncă corespunzător.



AI DESCOPERIT UN ANIMAL CĂRUIA NU-I MAI POȚI CONSTRUI GRAJD?

Acest lucru se poate întâmpla dacă biomul pentru cartea cu animale este deja ocupat complet. Scoateți din joc cartea cu animale și puneți-o deoparte. Apoi luați înapoi un bloc la alegere din capacul cutiei și puneți-l oriunde în cubul mare. Apoi întoarceți un alt cartonaș.





NIVELUL 4: Întoarceți tabla de joc cu fața cu biom în sus, ca în nivelul 3, dar jucați fără casă.



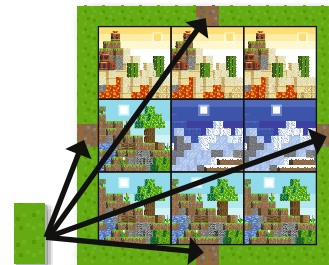
NIVELUL 5: Jucați ca în nivelul 4, dar adăugați până la trei provocări suplimentare. Puteți combina acestea după cum doriți.



PROVOCAREA 1: Puteți folosi doar cartonașe de cazma de fier  (fără cartonașe de cazma de diamant ). Faceți jocul și mai complicat, fără a distribui cartonașe de cazma de fier atunci când pregătiți jocul.



PROVOCAREA 2: Acoperiți de la una până la trei dintre căile de pe tabla de joc cu pajiști. Acum există mai puțin de patru căi către fermă, așa că nu pot fi atât de mulți monștri care blochează căile înainte de a pierde!



PROVOCAREA 3: Așezați cele 12 cartonașe de provocare când pregătiți jocul. Întoarce-le cu fața în jos și amestecă-le. Trage un cartonaș de provocare înainte de fiecare tură și întoarce-l. Provocarea înseamnă o regulă suplimentară pentru tura ta. Regula se aplică întotdeauna și jucătorului cu lopata dacă utilizați un cartonaș cu cazma de fier . La sfârșitul turei, aruncă cartonașul de provocare pe teancul de decartare. De îndată ce teancul cartonașelor de provocare se golește, amestecați teancul de decartare și folosiți cartonașele respective.



Nu ai voie să folosești o cazma și trebuie să sapi doar cu târnăcopul.



Acoperă-ți unul dintre ochi cu cealaltă mână în timp ce sapi.



Ține unealta doar cu cele două degete arătătoare.



Ține unealta doar cu degetul mare și degetul arătător.



Ține unealta doar folosind cele 4 degete în afară de degetul mare.



Ține unealta în mâna mai slabă.



MINECRAFT BUILDERSEBIOMES JUNIOR

СЪДЪРЖАНИЕ:



- А** 2 Инструмента: кирка и лопата
- В** 27 блока: 6 дървени (кафяви), 6 пясъчни (бежови), 4 каменни (сиви), 5 възглища (черни), 6 изумрудени (зелени)
- С** Структура в основата на кутията с 2 подложки, 2 платформи и 4 пластмасови ъгъла
- Д** 1 Подпорна конструкция
- Е** 1 игрална дъска Ферма
- Ф** 25 карти: 17 животни и 8 чудовища
- Г** 16 плочки с лопата: 12 плочки с желязна лопата и 4 плочки с диамантена лопата
- Н** 1 Факла
- І** 3 Ливади
- Ј** 1 Къща
- К** 12 плочки с предизвикателства

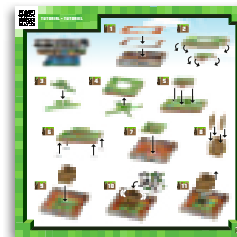
ИЗГРАДЕТЕ ФЕРМА ЗАЕДНО И СЪЗДАЙТЕ ПРЕКРАСЕН ДОМ ЗА ВСИЧКИТЕ СИ ЖИВОТНИ!

Умело събирайте блокове, за да построите хамбари за вашите животни. Уверете се, че нито един блок няма да падне в лавата! Освен това ще пресечете пътища с всякакви чудовища... Завършете строителството, преди твърде много от тях да стигнат до вашата ферма!

НАСТРОЙКА: НИВО 1

Помолете възрастен да ви помогне да настроите играта. Преди да играете играта **за първи път**, внимателно отстранете цялото съдържание на играта от перфораторите.

- 1** Настройте играта, както е показано в **инструкциите за сглобяване**. Сканирайте QR кода в горния ляв ъгъл на инструкциите, за да изгледате видеоклипа за сглобяване.



СЪВЕТ: Не е необходимо да разглобявате платформите, когато приключите с играта. Просто ги извадете от вдлъбнатината на подложките и ги натиснете от едната страна на основата на кутията. Картите и другото съдържание на играта се побират до тях.

- 2** Разбъркайте 25-те **карти** и ги подредете в решетка 5 x 5 с гърбовете на тревата, обърнати нагоре.
- 3** Вземете **дъската за игра на фермата** и я поставете до решетката с карти с калната страна нагоре. Поставете къщата в пространството в центъра.
- 4** Всеки играч взема 1 **плочка с желязна лопата** . Поставете останалите плочки с желязна лопата до решетката с карти.

Най-малките фенове на Minecraft трябва да вземат плочка с диамантена лопата  вместо желязна плочка с лопата.

- 5** Поставете **факлата** и двата **инструмента** (кирка и лопата) наблизо.
- 6** Няма да имате нужда от останалите игрови материали за това ниво (диамантени лопати, 3 **ливади** и 12 **плочки за предизвикателства**).

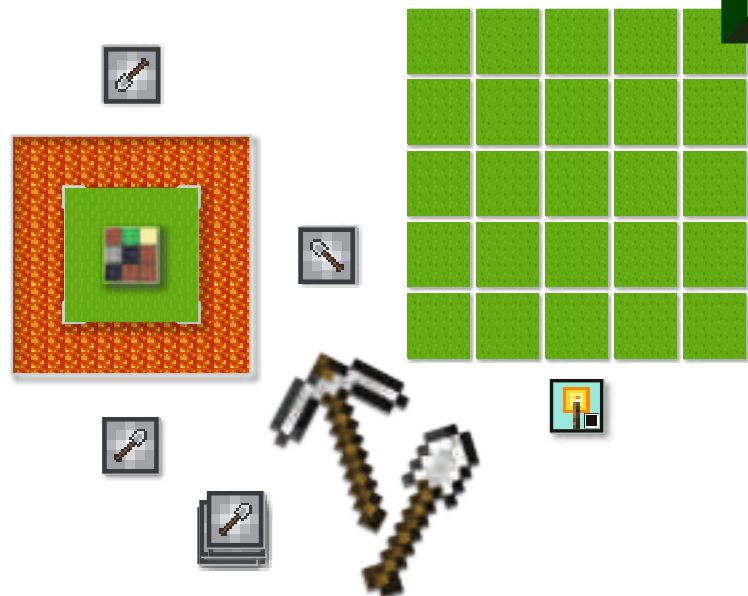
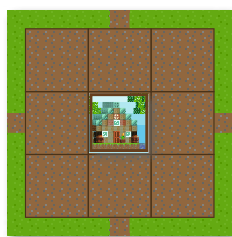
Играли сте няколко пъти преди? След това демонстрирайте уменията си и играйте с правилат описани в „Допълнителни нива и предизвикателства“.



ОБЕКТ НА ИГРАТА

Настройте своята ферма заедно, като попълните всички празни пространства на игралната дъска на фермата с карти с животни. Ако успеете да направите това, преди всички пътеки към вашата ферма да бъдат блокирани от чудовища, тогава всички пчелите заедно!

ПРИМЕРНА НАСТРОЙКА ЗА ЧЕТИРИМА ИГРАЧИ



ИГРА—НИВО 1



Започва последният човек, който копае блок в Minecraft. Ако никой не е правил това преди, тогава най-младият играч започва.

Когато е ваш ред, вземете **кирката** и **обърнете карта**. Картата включва или животно, или чудовище. Те са обяснени по-подробно в инструкциите. Така или иначе, трябва да се опитате да копаете необходимите блокове.

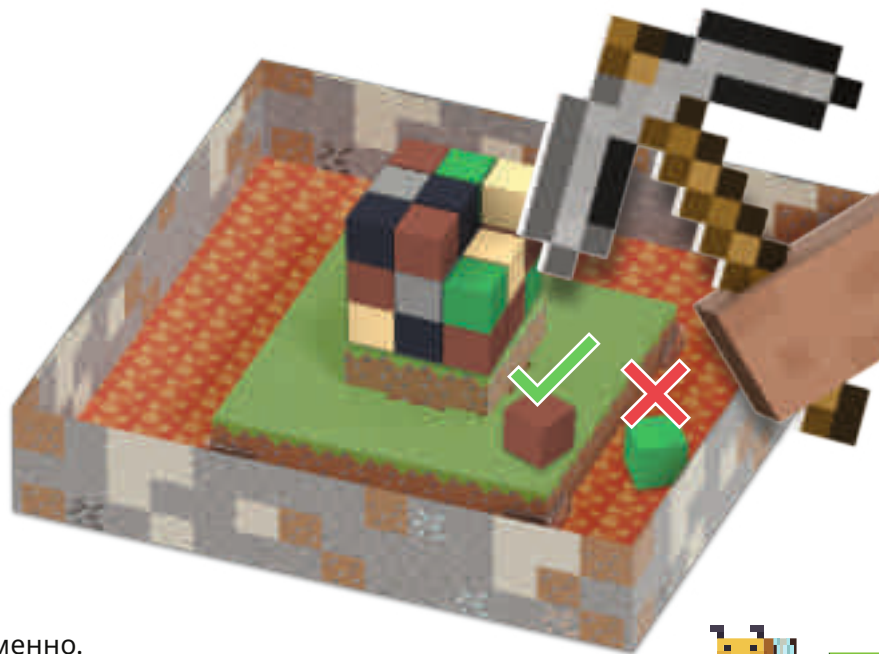
Използвайте кирката, за да **премахнете блокове от големия куб**. За да копаете успешно блокове, трябва да използвате кирката, за да ги преместите от големия куб към долната **тревна платформа**. Помислете как искате да ги копаете. Можете например да ударите или бутате блокове. Не забравяйте обаче да следвате следните две правила:

- Можете да докосвате блоковете само с кирката, **не с ръцете си**.
- Опитайте се да не позволите нито един блок да падне в лавата ! Всички блокове, които попаднат в лавата , се премахват от играта!

Продължете да използвате кирката, докато ...

- ... всички блокове, от които се нуждаете, са на долната **тревна платформа** (може да е само един блок);
- ... един или повече блокове са паднали в **лавата** едновременно.

Тези два сценария също могат да възникнат едновременно.



БЛОКОВЕ

 Ще ви трябват следните блокове, за да **построите хамбари** за вашите животни: дърво (кафяв), пясък (бежов) и камък (сив).

 Ще ви трябват блокове черни въглища, за да **построите факла**.

 Зелените изумрудени блокове са **диви**. Така че можете да ги използвате като всеки блок, когато строите плевня или факла.



По-лесно е да копаете с двама души! Искате **помощ** с добива? Ако имате плочка с лопата, **можете да поискате някой да ви помогне с копаенето**.

- Ако имате плочка с диамантена лопата , винаги можете да помолите друг човек да ви помогне с копаенето.
- Ако имате плочка с желязна лопата , трябва да я изхвърлите и да я върнете в купчината за доставки, ако искате някой да ви помогне.

Можете да изберете всеки от играчите да ви помогне да копаете. Този играч взема лопатата. Вече можете да **използвате и двата инструмента (кирка и лопата) за копаене на блокове**. Обсъдете заедно как искате да копаете. Можете например:

- да задържите блоковете неподвижно с един инструмент, докато другият човек мести блокове с другия инструмент;
- използвайте кирката, за да бутнете блокове върху лопатата, след което поставете блоковете върху долната тревна платформа.



КАКВА КАРТА ОБЪРНАХТЕ?



Ако сте обърнали **карта с животни**:

Страхотно, намерихте животни за вашата ферма! Можете ли да **построите хамбар** за тях?



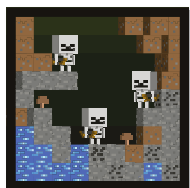
Можете да видите **кой блок(ове)** трябва, за да построите плевнята в долния десен ъгъл на всяка карта. Опитайте да **копаете** необходимите блокове **с кирката**!



- Успяхте ли да **изкопаете** необходимите **блокове**? Чудесно, значи сте построили обор за вашите животни! Поставете картата с животните на **празно място на игралната дъска на фермата**.

- Не можахте да изкопаете блоковете, защото паднаха в лавата? Тогава, за съжаление, не можете да построите хамбара. Обърнете отново картата и вземете желязна лопата . Няма ограничение за броя на желязните лопати, които може да имате. (Ако имате диамантена лопата, няма нужда да взимате желязна лопата .)

ОТКРИХТЕ ЛИ ЖИВОТНО, ЗА КОЕТО ВЕЧЕ НЕ МОЖЕТЕ ДА ПОСТРОИТЕ ОБОР? Това може да се случи, ако няма повече налични блокове за тази плевня. Извадете картата с животните от играта и я оставете настрана. След това вземете блокче по ваш избор от капака на кутията и го поставете където и да е върху големия куб. След това обърнете друга плочка.



Ако сте обърнали **карта с чудовище**:

О, не, попаднахте на чудовище! За да му попречите да ви последва до фермата, използвайте блок с въглища, за да построите **факла**. Опитайте да **изкопаете** блок черни въглища с **кирка**.



- Успяхте ли да **изкопаете блок с черни въглища**? Страхотно, значи сте се отървали от чудовището. **Обърнете отново картата на чудовището и поставете факлата върху нея**. Чудовището ще ви остави на мира, докато не обърнете тази карта отново. Веднага след като обърнете друга карта с чудовище и успешно построите факла, преместете факлата на новата карта с чудовище. Така че запомнете заедно къде са скрити чудовищата!

- **Не можахте ли да изкопаете блок с въглища**? Тогава, за съжаление, не можете да построите факла. Чудовището **ще те последва** обратно във вашата ферма! **Поставете картата на една от пътеките** на игралната дъска на фермата. Внимавайте обаче: Ако **и четирите пътя** са блокирани от чудовища, вие за съжаление сте **загубили** играта! Ако не сте загубили играта, вземете желязна лопата . Няма ограничение за броя на желязните лопати, които може да имате. (Ако имате диамантена лопата, няма нужда да взимате желязна лопата .)



Ако откриете чудовище и **няма повече въглища/изумрудени блокове**, трябва да поставите чудовището на една от **пътеките** на игралната дъска на фермата, тъй като вече не можете да построите факла.

КРАЙ НА ВАШИЯТ ХОД

Изчистете блоковете в края на хода си. Можете да го направите ръчно.

- Ако един или повече блокове паднат в лавата, поставете ги в капака на кутията - те са извън играта.
- Премахнете блоковете, които трябва да постройте от долната тревна платформа. Поставете ги в капака на кутията - те са извън играта.
- Ако други блокове, които не са ви необходими за изграждане са паднали върху долната тревна платформа, върнете ги където и да е върху големия куб. Блоковете, които падат в лавата, докато разчиствате, могат да бъдат премахнати от лавата и добавени обратно към големия куб.

След това предайте кирката на **играча отляво**. Сега е техният ред.

ДОПЪЛНИТЕЛНИ НИВА И ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА

След като завършите ниво, можете да го отметнете от лявата страна! 



 **НИВО 2:** Не поставяйте къщата върху игралната дъска на фермата. В това ниво трябва да съберете девет карти с животни (вместо осем).



 **НИВО 3:** Обърнете игралната дъска към страната на биома (природни зони) Поставете къщата в пространството в центъра на игралната дъска. Трябва да съберете осем карти с животни, които съответстват на биомите по-долу.



Съберете картите с животни, показващи дървени блокове в пространствата за биома на ливадата.

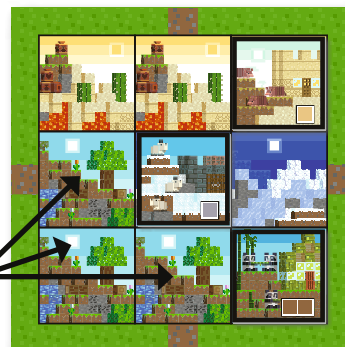


Събирайте карти с животни, показващи пясъчни блокове върху пространствата на пустинния биом.



Събирайте карти с животни, показващи каменни блокове върху пространствата на ледения биом.

***Пример:** След като успешно изкопаете дървен блок за ламите, поставете картата с животно лама на празно място в съответния ливаден биом.*



КРАЙ НА ИГРАТА

Играта може да завърши по два начина:

- Ако постройте достатъчно хамбари и съберете достатъчно карти с животни, за да запълните всички полета на игралната дъска на фермата, играта приключва и всички пчелите заедно!
- Ако чудовищата блокират всички пътеки на игралната дъска, играта приключва и всички губите играта заедно.

Веднага след като спечелите поне веднъж, можете да изпробвате другите нива и предизвикателства в следващата игра!



ОТКРИХТЕ ЛИ ЖИВОТНО, ЗА КОЕТО ВЕЧЕ НЕ МОЖЕТЕ ДА ПОСТРОИТЕ ОБОР? Това може да се случи, ако биомът за картата на животното вече е напълно зает. Извадете картата с животните от играта и я оставете настрана. След това вземете блокче по ваш избор от капака на кутията и го поставете където и да е върху големия куб. След това обърнете друга плочка.



НИВО 4: Играйте със страната на биома на игралната дъска, както в Ниво 3, но без къщата.



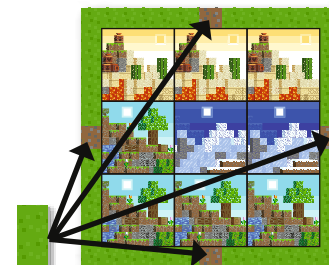
НИВО 5: Играйте като в Ниво 4, но добавете до три допълнителни предизвикателства. Можете да ги комбинирате по желание.



ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВО 1: Можете да използвате само желязна лопата (без диамантена лопата). Направете играта още по-сложна, като не раздавате плочки с желязна лопата, когато настройвате играта.



ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВО 2: Покрийте от една до три от пътеките на игралната дъска с ливади. Вече има по-малко от четири пътеки към фермата, така че не може да има толкова много чудовища, блокиращи пътеките, преди да загубите!



ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВО 3: Подредете плочките с 12 предизвикателства, когато настройвате играта. Обърнете ги с лицето надолу и ги разбъркайте. Начертайте плочка предизвикателство преди всеки ход и я обърнете. Предизвикателството означава допълнително правило за вашия ход. Правилото винаги важи и за човека с лопатата, ако използвате плочка с желязна лопата . Поставете плочката с предизвикателството върху купчината за изхвърляне в края на вашия ход. Веднага след като купчината плочки за предизвикателства свърши, разбъркайте купчината за изхвърляне и използвайте повторно плочките.



Нямате право да използвате лопата и трябва да копаете само с кирка.



Покрийте едното си око с ръка, докато копаете с другата.



Дръжте инструмента само с двата си показалеца.



Дръжте инструмента само с палец и показалец.



Дръжте инструмента без палеца си, така че можете да използвате само четирите си други пръста.



Дръжте инструмента в по-слабата си ръка.



MINECRAFT

BUILDER & BIOMES

JUNIOR

A DOBOZ TARTALMA:



- A** 2 szerszám: csákány és ásó
- B** 27 blokk: 6 fa (barna), 6 homok (bézs), 4 kő (szürke), 5 szén (fekete), 6 smaragd (zöld)
- C** A doboz alapjához tartozó részek: 2 betét, 2 emelvény és 4 műanyag sarok.
- D** 1 tartószerkezet
- E** 1 farm játéktábla
- F** 25 kártya: 17 állat és 8 szörny
- G** 16 ásó lapka: 12 vasás lapka és 4 gyémántás lapka
- H** 1 fáklya
- I** 3 síkság biom
- J** 1 ház
- K** 12 kihívás lapka

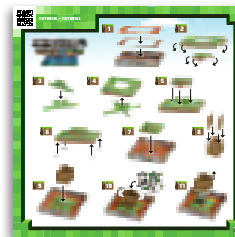
ÉPÍTSETEK EGYÜTT EGY FARMOT, ÉS HOZZATOK LÉTRE EGY SZÉP OTTHONT MINDEN ÁLLATOTOKNAK!

Ügyesen gyűjtsétek össze a blokkokat, ahhoz, hogy megépítsétek a pajtát az állataitoknak. Ügyeljete arra, hogy egyetlen blokk se essen a lávába! Mindenféle szörnyeteg kereszttezheti az utakat... Fejezzétek be az építkezést, mielőtt a szörnyek elérnék a farmotokat!

ELŐKÉSZÜLETEK: 1. SZINT

Kérjétek meg egy felnőttet, hogy segítsen a játék előkészítésében.

Mielőtt **első alkalommal** játszanátok a játékkal, óvatosan szedjétek ki a táblából az összes tartozékot.



- 1** Állítsátok fel a játékot az **összeszerelési útmutatóban** leírtak szerint. Az útmutató bal felső részén található QR-kód beolvasásával megnézhetitek az összeszerelési videót.



TIPP: Nem kell szétszedni a pályákat, ha befejeztétek a játékot. Egyszerűen vegyétek ki őket a mélyedésekből, és tegyétek őket a doboz aljának egyik oldalára. A kártyák és a játék egyéb tartozékai ezután elférnek majd mellettük.

- 2** Keverjétek meg a 25 db **kártyát**, és tegyétek le őket a füves résszel felfelé úgy, hogy egy 5 x 5-ös rácsot kapjatok.
- 3** Fogjátok a **farm játéktáblát**, és helyezzétek a kártyarács mellé a földes oldallal felfelé. Helyezzétek a házat a tábla közepén megjelölt helyre.
- 4** Minden játékos vegyen 1 vasás lapkát . A megmaradt vasás lapkákat tegyétek a kártyarács mellé.

A nagyon fiatal Minecraft rajongók vegyenek egy gyémántás lapkát  a vasás lapka helyett.

- 5** Helyezzétek a **fáklyát** és a két **szerszámot** (csákány és ásó) a közelekbe.
- 6** Ehhez a szinthez nem lesz szükségetek a fennmaradó tartozékokra (gyémánt ásók, 3 **síkság biom** és 12 **kihívás lapka**).

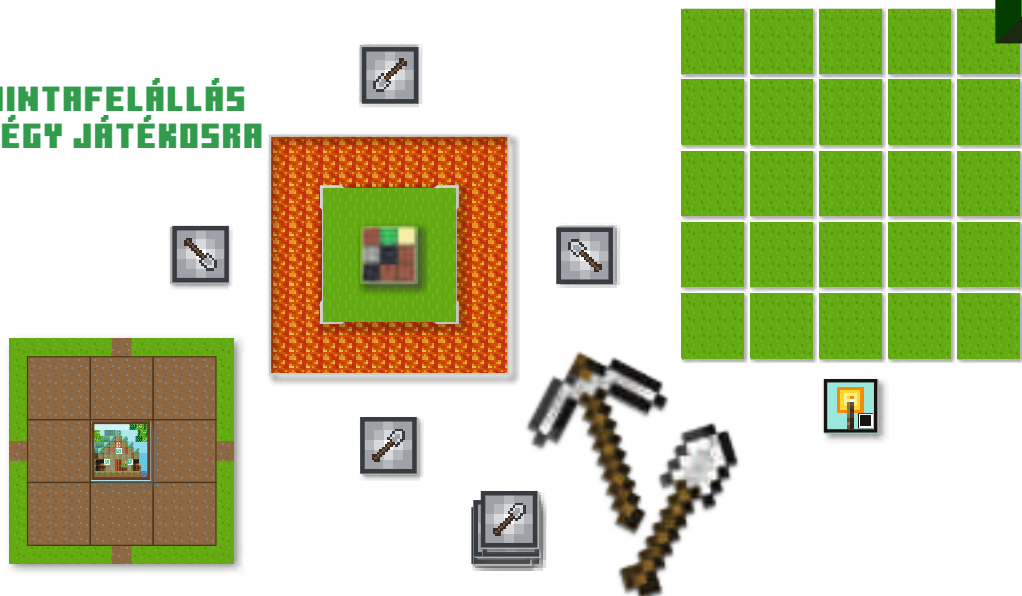
Játszottatok már néhányszor? Ha igen, játszatok a "További szintek és kihívások" alatt részletezett szabályok alapján.



A JÁTÉK CÉLJA

Állítsátok fel együtt a farmotokat úgy, hogy az összes üres helyet kitöltitek a farm játéktáblán az állatkártyákkal. Ha sikerül ezt megtennetek, mielőtt az **összes útvonalat a farmotokhoz elzárják a szörnyek**, akkor mindannyian nyertetek!

MINTAFELÁLLÁS NÉGY JÁTEKOSRA



JÁTÉK MENETE: 1. SZINT



Az a játékos kezd, aki utoljára bányászott ki kockát a Minecraftban. Ha még soha senki nem csinált ilyet, akkor a legfiatalabb játékos kezd.

Amikor rád kerül a sor, fogd a **csákányt** és **fordíts fel egy lapot**. A kártyán vagy egy állat vagy egy szörny szerepel. Ezeket később részletesebben kifejti a játékszabályzat. Valamilyen módon meg kell próbálnod kibányászni a szükséges blokkokat.

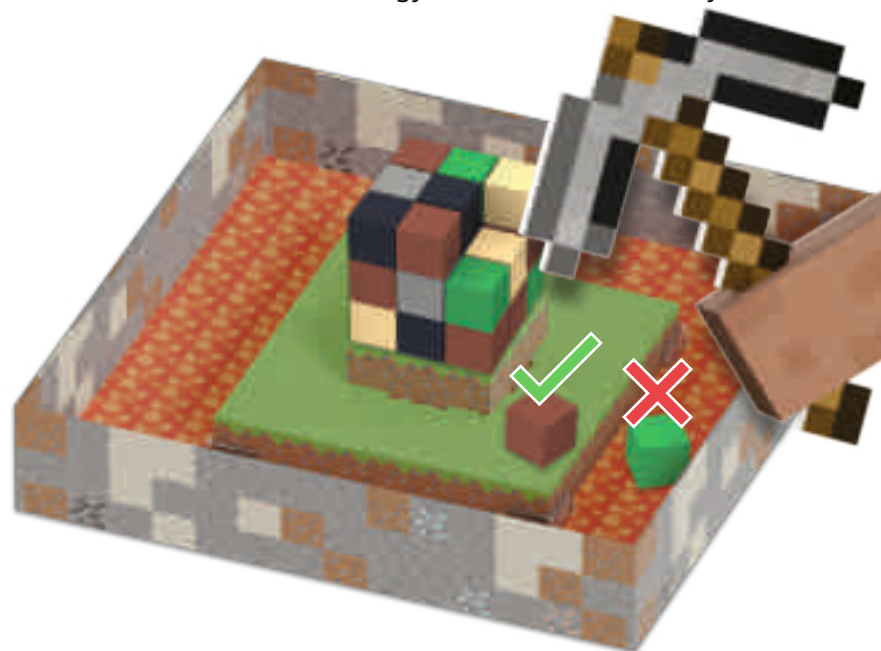
Használd a csákányt, hogy **eltávolítsd a blokkokat a nagy kockáról**. A bányászathoz használd a csákányt! **A nagy kockából eltávolított blokkokat** helyezd az alsó, fűvel borított területre. Gondold át, hogyan szeretnéd őket bányászni. Például a blokkokat lehet ütögetni vagy lökdösni. Mindenképpen tartsd szem előtt a következő két szabályt:

- A blokkokhoz csak a csákánnyal érhetsz, **a kezeddal nem!**
- Ne hagyd, hogy a blokkok beleessenek a lávába ! Ha valamelyik blokk a lávába  esik, akkor azt távolítsuk el a játékból

Folytasd a csákány használatát, amíg...

- ... az összes blokk, amire szükséged van, az alsó füves részen nem lesz (lehet, hogy csak egy blokk);
- ... egy vagy több blokk egyszerre bele nem esik a **lávába**.

Ez a két opció egyszerre is előfordulhat.



BLOKKOK



A következő blokkokra

lesz szükséged ahhoz, hogy **pajtákat építs** az állataidnak: fa (barna), homok (bézs) és kő (szürke).



A fekete szén blokkokra a

fáklya építéséhez lesz szükséged.



A zöld smaragd blokkok

különlegesek. Így bármilyen blokk-ként használhatod őket a pajta vagy a fáklya építésénél.



Két emberrel könnyebb a bányászat! Szeretnél **segítséget** a bányászathoz? Ha van egy ásó lapkád, akkor **megkérhetsz valakit, hogy segítsen neked bányászni.**

- Ha van egy gyémántásós lapkád , bármikor megkérhetsz egy másik személyt, hogy segítsen neked bányászni.
- Ha van egy vasásós lapkád , akkor el kell dobnod, és vissza kell tenned a készletkupacba, ha azt akarod, hogy valaki segítsen neked.

Bármelyik másik játékost választhatod, hogy segítsen neked bányászni. Ez a játékos viszi az ásót. Mostantól **mindkét eszközt** (a csákányt és a lapátot) használhatod a tömbök bányászatához. Beszéljétek meg közösen, hogyan szeretnétek bányászni. Például:

- az egyik személy az egyik szerszámmal mozdulatlanul tartja a blokkokat, míg a másik személy a másik szerszámmal mozgatja a blokkokat;
- használd a csákányt ahhoz, hogy az ásóra lökd a blokkokat, majd az ásóval helyezd őket az alsó füves részre.



MILYEN KÁRTYÁT FORDÍTOTTÁL FEL?



Ha egy **állat kártyát** fordítottál fel:

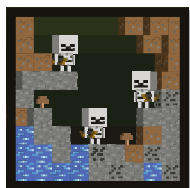
Nagyszerű, találtál állatokat a farmodra! Tudsz nekik **építeni egy pajtát**?



Az egyes kártyák jobb alsó sarkában láthatod, hogy **melyik blokk(ok)ra** van szükség a pajta építéséhez. Próbáld meg a szükséges blokkokat csákánnyal bányászni.

- Sikertől **kibányászni** a szükséges **blokkokat**? Remek, akkor meg tudod építeni a pajtát az állataidnak! Helyezd az állatkártyát a farm játéktábla egy üres mezőjére.
- Nem tudtad kibányászni a blokkokat, mert beleestek a lávába? Akkor sajnos nem tudod megépíteni a pajtát. Fordíts fel egy új kártyát és vedd ki egy vasásót.  A vasások száma nincs korlátozva. (Ha van gyémánt ásód, nem kell vasásót vened) 

FELFEDEZTÉL EGY ÁLLATOT, AMELYNEK MÁR NEM TUDSZ PAJTÁT ÉPÍTENI? Ez akkor fordulhat elő, ha nem áll rendelkezésre több blokk az adott pajta számára. Vedd ki az adott állatkártyát a játékból, és tedd félre. Ezután vedd vissza a doboz tetejéről tetszőlegesen választott blokkot, és helyezd azt bárhová a nagy kockára. Ezután fordíts meg egy újabb lapot.



Ha megfordítottál egy **szörnykártyát**:

Jaj, ne, egy szörnyetegbe botlottál! Ha meg akarod akadályozni, hogy kövessen a farmra, készíts szénblokkból egy **fáklyát**. Próbáld meg **bányászni** egy fekete szénblokkot a **csákánnyal**.



- Sikertől **bányászni** egy **szénblokkot**? Nagyszerű, akkor leráztad a szörnyeteget. Fordítsd vissza a szörnykártyát **és** helyezd rá a fáklyát. A szörny békén fog hagyni téged, amíg újra fel nem fordítod ezt a kártyát. Amint felfordítasz egy másik szörnykártyát, és sikeresen megépítesz egy fáklyát, helyezd át azt az új szörnykártyára. Próbáljátok meg együtt felidézni, hol vannak elrejtve a szörnyek!
- Nem tudtál **szénblokkot bányászni**? Akkor sajnos nem tudsz fáklyát építeni. A szörny **követni fog téged** vissza a farmodra! Helyezd a kártyát a farm játéktábla egyik ösvényére. De vigyázz: ha **mind a négy utat** elállják a szörnyek, akkor sajnos **elvesztetted** a játékot! Ha még nem vesztetted el a játékot, vedd ki egy vasásót.  A vasások száma nincs korlátozva. (Ha van gyémánt ásód, nem kell vasásót vened) 

Ha felfordítasz egy újabb szörnyet, és nincs több **szén/smaragd blokk**, akkor a szörnyet a farm játéktábla egyik **útvonalára** kell helyezned, mivel már nem tudsz fáklyát építeni.



EGY JÁTÉKOS KÖRÉNEK VÉGE

Takarítsd el a blokkokat a forduló végén. Ehhez használhatod a kezéd is.

- Ha egy vagy több kocka a lávába esett, helyezd őket a doboz fedelébe - ezek kiestek a játékból.
- Távolítsd el az építéshez szükséges blokkokat az alsó füves részről. Helyezd őket a doboz fedelébe - ezek kikerülnek a játékból.
- Ha más blokkok, amelyekre nem volt szükséged az építéshez, az alsó füves részre estek, helyezd vissza őket a nagy kocka bármelyik pontjára. Azokat a blokkokat, amelyek a lávába estek miközben takarítottál, kiveheted a lávából, és visszateheted a nagy kockába.

Ezután add át a csákányt a **tőled balra lévő játékosnak**. Most rajtuk a sor.

TOVÁBBI SZINTEK ÉS KIHÍVÁSOK

Ha befejeztél egy szintet, a bal oldalon kipipálhatod azt! 



 **2. SZINT:** Ne helyezd a házat a farm játéktáblára. Ezen a szinten kilenc állatkártyát kell összegyűjtened (nyolc helyett).



 **3. SZINT:** Fordítsd a játéktáblát a biomos oldalára. Helyezzétek a házat a játéktábla közepén lévő mezőre. Össze kell gyűjtenetek nyolc olyan állatkártyát, amelyek megfelelnek az alábbi biomoknak.



Gyűjtsd össze az állatkártyákat, amelyeken fablokkok láthatók a síkság biom területein.

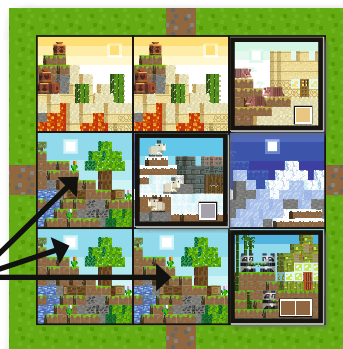


Gyűjtsd össze az állatkártyákat, amelyeken homokblokkok láthatók a sivatag biom területein.



Gyűjtsd össze az állatkártyákat, amelyeken kőblokkok láthatók a tundra biom területein.

Példa: Miután sikeresen bányásztál egy fablokkot a lámák számára, helyezd a láma állatkártyát a megfelelő síkság biom egy üres mezőjére.



FELFEDEZTÉL EGY ÁLLATOT, AMELYNEK MÁR NEM TUDSZ PAJTÁT ÉPÍTENI? Ez akkor fordulhat elő, ha az adott állatkártya bioma már teljesen foglalt. Vedd ki az állatkártyát a játékból, és tedd félre. Ezután vedd ki vissza egy tetszőleges blokkot a doboz fedeléből, és helyezd el a nagy kockán. Ezután fordíts meg egy újabb lapot.

JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképpen érhet véget:

- Ha elég pajtát építettetek és elég állatkártyát gyűjtöttetek ahhoz, hogy a farm játéktábla összes mezőjét betöltsétek, a játék véget ér, és mindannyian nyertetek!
- Ha a szörnyek bármikor elzárják az összes utat a játéktáblán, a játék véget ér, és mindannyian elvesztettétek a játékot.

Amint legalább egyszer nyertél, kipróbálhatod a többi szintet és kihívást a következő játékban!





4. SZINT: Játssz a játéktábla biom oldalával, mint a 3. szinten, de a ház nélkül.



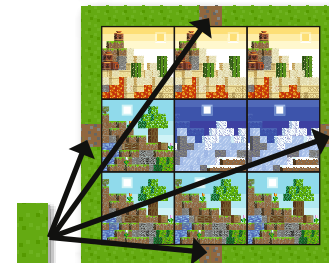
5. SZINT: Játssz úgy, mint a 4. szinten, de adj hozzá legfeljebb három további kihívást. Ezeket tetszés szerint kombinálhatod.



KIHÍVÁS 1: Csak vasásó lapkákat használhatsz (gyémántásó lapkákat nem). Tedd még trükkösebbé a játékot azzal, hogy nem osztasz ki vasásó lapkákat, amikor felállítod a játékot.



KIHÍVÁS 2: A játéktáblán lévő utak közül egyet, kettőt vagy akár hármat fedj le síkság biommal. Most már kevesebb, mint négy út vezet a farmra, így nem lehet annyi szörny, ami elzárja az utakat, mielőtt veszítesz!



KIHÍVÁS 3: Rakd ki a 12 kihívás lapkát, amikor felállítod a játékot. Fordítsd őket képpel lefelé, és keverd meg. Minden forduló előtt húzz egy kihíváslapkát, és fordítsd meg. A kihívás egy további szabályt jelent a körödben. A szabály mindig arra is vonatkozik, akinél vasásó lapka van. A kihívás lapkát a kör végén tedd a dobókupacra. Amint a kihíváslapka kupac kiürül, keverjétek meg a dobókupacot, és használjátok újra a lapkákat.



Nem használhatsz ásót, csak a csákánnyal lehet bányászni.



Takard el az egyik szemed az egyik kezeddal, úgy ahogy a képen van.



Csak a két mutatóujjaddal foghatod a szerszámot.



Csak a hüvelyk- és mutatóujjaddal foghatod meg a szerszámot.

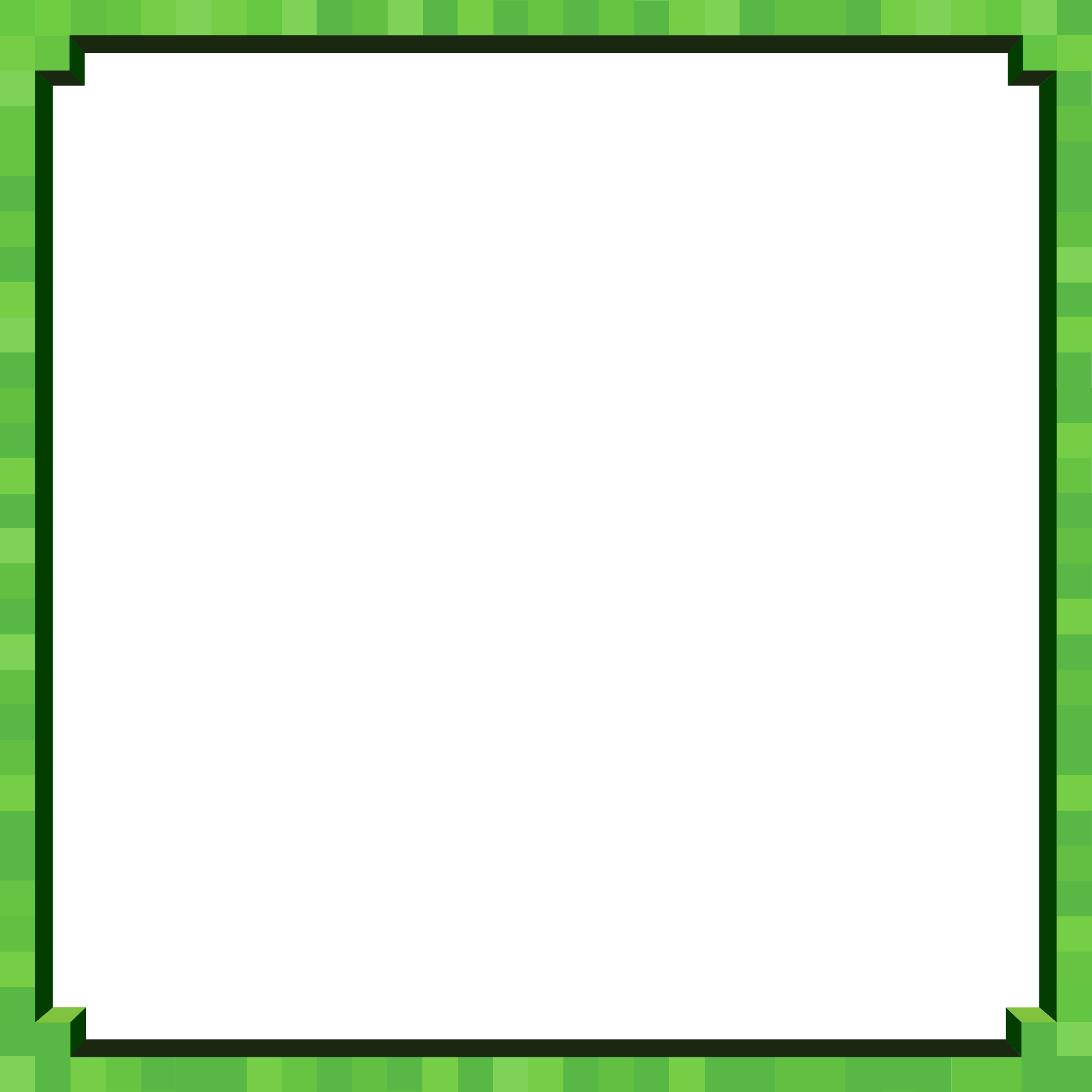


Tartsd a szerszámot a hüvelykujjad nélkül, csak a másik négy ujjad használhatod.



Tartsd az eszközt a gyengébb kezeden.







© 2025 Mojang AB. All Rights Reserved.
Minecraft, the Minecraft logo, the
Mojang Studios logo and the Creeper
logo are trademarks of the Microsoft
group of companies.

CREDITS

Game Design: Ulrich Blum
Cover illustration: Fiore GmbH
Back of box renders: Melesh Studio
Art Direction & Design: Alexandria Land
Technical Development: Ina Franz
Game Development: Stephanie Korupp

© 2025

ravensburger.com

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Ravensburger

242307