

# MINECRAFT

## BUILDERS & BIOMES

### FARMER'S MARKET EXPANSION

CZ

2-4 HRÁČI • OD 10 LET

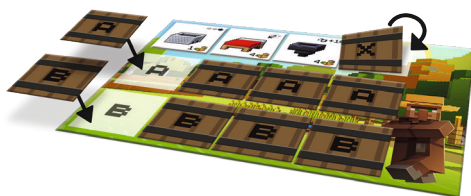
*Toto rozšíření můžete hrát pouze dohromady se základní hrou Minecraft: Builders & Biomes.*

Farmářský trh, rozšíření základní hry Minecraft: Builders & Biomes, vám nabízí nové cesty k vítězství – všechny ale vedou přes farmářská pole. Pěstujte zeleninu, obchodujte s vesničany a získajte jedinečné předměty s mocnými vlastnostmi k vytvoření vítězného biomu!

## PŘÍPRAVA

Sestavte hru podle návodu v základní hře. Zohledněte přitom následující změny:

- 1** **16 nových stavebních karet** (s pozadím Minecraft na zadní straně) přimíchejte do 64 stavebních karet ze základní hry. Sestavte z hromádek karet mřížku 4 × 4, odteď však po 5 kartách obrázkem dolů.
- 2**
  - a** Položte **hrací desku s tržištěm** vedle herní plochy.
  - b** Zamíchejte všech **18 kartiček s předměty**. Umístěte na každé políčko tržiště jednu kartičku obrázkem dolů tak, aby písmeno na jejím rubu lícovale s písmenem na desce.
  - c** Zbylé kartičky s předměty odložte zpátky do herní krabice. V této partii už je nebudete potřebovat.
  - d** Otočte následně 4 kartičky s předměty označené na rubu X obrázkem nahoru.
  - e** V **seznamu předmětů** si můžete prohlédnout všechny předměty a jejich vlastnosti.



Ravensburger

**3** Každý hráč\* obdrží navíc ke svému hracímu materiálu jednu ze **čtyř oboustranných farmářských staveb**. Pokud hrajete 2, otočte svou farmářskou stavbu na stranu označenou „2“. Pokud hrajete ve 3–4 hráčích, otočte ji na stranu označenou „3–4“. Umístěte poté svou farmářskou stavbu **na libovolné políčko s lesem na svém hracím plánu**.

**4** Připravte si hromádku **32 žlutých kostek – zeleniny**. Umístěte po jedné kostce na dvě vyznačená políčka na své farmářské stavbě. Pokud hrajete ve dvou, obdržíte pouze jednu kostku.



**5** Rozšířená hra přináší další možnosti pro vzhled vašich figurek v podobě **6 nových skinů**. Vybte si svůj oblíbený skin z celé nabídky a postavte ho do stojánku.

**6** Nahraďte hodnotící karty s hodnocením C a herními tahy ze základní hry **2 novými kartami s hodnocením C a 2 novými kartami s herními tahy**.

**7** Připravte si **8 nových zkušenostních žetonů** na hromádku do hrací zóny. Pokud v průběhu hry projdete dokola celou bodovou lištu svého plánu, vezměte si jeden žeton a položte ho stranou „50“ nahoru vedle plánu. Pokud svou lištu projdete nanovo, otočte žeton na stranu „100“.

## PRŮBĚH



Pravidla základní hry nadále platí. Jako obvykle provedete přesně 2 rozdílné akce v jednom tahu. Od této chvíle však máte k dispozici jednu novou akci (navíc k 5 možnostem ze základní hry):

### Akce 6: Nakupujte na trhu

Na trhu můžete získat jedinečné předměty. Na začátku hry a po hodnocení A a B odkryjete pokaždé 4 předměty, které se od toho momentu dají koupit. Za všechny předměty platíte zeleninou. Potřebný počet zeleninových kostek najdete v pravém dolním rohu karty s předmětem.



Když provádíte tuto akci, můžete si koupit **přesně jeden** předmět, pokud máte dostatečné množství zeleninových kostek potřebných k zaplacení. V tuto chvíli musíte mít zeleninové kostky **na své farmářské stavbě** a po zaplacení je odevzdat.

\* Mluvnická forma generického maskulina je použita výhradně za účelem lepší čitelnosti a je v každém případě míněna jako gendrově neutrální.


Vratte zeleninu, kterou jste platili, zpátky do zásoby kostek. Potom si vezměte zakoupený předmět a položte ho obrázkem nahoru vedle svého herního plánu.

Odteď můžete využívat zvláštní vlastnosti tohoto předmětu.

#### Upozornění:

- Když si koupíte předmět při své první akci, můžete jeho vlastnosti využít už v druhé akci toho samého tahu, pokud to jde.
- Můžete vlastnit libovolné množství předmětů.

## Vypěstujte si zeleninu

Vaše farmářské stavby vám už na začátku hry dodají zeleninové kostky, které můžete použít k výměně s vesničany. Další zeleninu získáte, pokud postavíte jednu z 16 nových  farmářských staveb. **Pokaždé když jednu postavíte**, umístíte hned jednu zeleninovou kostku do každého vyobrazeného farmářského pole. Od tohoto okamžiku můžete tyto kostky používat k výměně.

Mimo to opět doplňte po hodnocení A a B všechny vámi postavené farmářské stavby zeleninovými kostkami. Umístěte tedy přesně jednu zeleninovou kostku **na každé prázdné farmářské pole**.

#### Upozornění:

- Zeleninové kostky se nedají našetřit do zásoby. Při hodnocení doplňujete zeleninové kostky pouze do farmářských polí, která jsou prázdná. Pokud tam ještě nějaké zeleninové kostky leží, žádné další nedostanete.
- Na konci hry nemá zelenina žádnou hodnotu. Proto se snažte všechny své zeleninové kostky utratit před hodnoceními!



## Ve hře jsou následující předměty:




**Vozík:** Pokaždé, když prozkoumáváte svět, můžete svou herní figurkou postoupit o žádné, jedno, dvě nebo tři políčka (místo 0–2).



**Pracovní stůl:** Pokaždé, když vybudujete stavbu, můžete použít jeden svůj blok jako smaragdový (žolík), tedy jako libovolný jiný blok. *Například můžete použít kámen jako obsidián nebo opačně.*



**Jukebox:** Pokaždé, když získáte zkušenostní body za symbol , obdržíte 1 bod navíc. To platí při porážení mobů a při stavbě obzvláště drahých staveb.



**Dávkovač:** Vyjměte jednu jedovatou bramboru ze své hromádky kartiček se zbraněmi a položte ji na dávkovač. Zůstane tam až do konce hry. Když bojujete s moby, nezamíchávejte ji dohromady se zbylými kartičkami se zbraněmi.




**Postel:** Pokaždé, když prohrajete v boji s mobem, můžete se hned pustit do boje podruhé. Zamíchejte své kartičky se zbraněmi a odkryjte je nanovo. Nestojí vás to žádnou akci, platí to ještě jako součást stejné akce „Bojujte s moby“. Pokud opět prohrajete, je akce ukončena – máte dohromady pouze dva pokusy.



**Násypka:** Pokaždé, když provedete akci „Vezměte si 2 bloky“, získáte 1 zkušenostní bod.



**Trouba:** Pokud odevzdáte poraženého moba se symbolem , můžete poté ve stejném tahu provést 2 akce navíc (místo 1), celkem tedy 4 akce. Přitom stále platí, že si můžete vybrat stejné akce, které jste už ve svém tahu provedli.



**Kartografický stůl:** Pokaždé, když prozkoumáváte svět, můžete svou herní figurkou postoupit o libovolné množství políček (místo 0–2).



**Vozík s truhlou:** Pokaždé, když provádíte akci „Vezměte si 2 bloky“, si vezmete 3 bloky (místo 2).



**Řezačka kamene:** Pokaždé, když budujete stavbu, zaplatíte o 1 blok méně. Sami se rozhodnete, který potřebný blok nepoužijete. Stavby, které stojí jen 1 blok, postavíte zdarma – ale akci „Stavte“ musíte samozřejmě provést i tak.



**Stůl na výrobu šípů:** Pokaždé, když bojujete s moby, odkryjte 4 kartičky se zbraněmi (místo 3).



**Maják:** V každém tahu můžete provést přesně 3 rozdílné akce (místo 2). Nadále platí, že v jednom tahu nesmíte provést stejnou akci víckrát, i kdybyste mezitím zvolili jednu jinou.



**Ender truhla:** Na konci hry obdržíte 1 zkušenostní bod za každý blok, který máte ve své zásobě.




**Lešení:** Na konci hry obdržíte 2 zkušenostní body za každou stavbu, kterou jste vybudovali na svém herním plánu. Políčka, na nichž se překrývá několik budov, se počítají jako jedno, můžete tedy získat maximálně 18 bodů (2 za každé z 9 políček).



**Terč:** Na konci hry obdržíte 2 zkušenostní body za každého poraženého moba, který se nachází vedle vašeho hracího plánu. Pokud moby během hry odevzdáte za akce navíc, už se samozřejmě nezapočítávají.



**Kompostér:** Na konci hry obdržíte 3 zkušenostní body za každou farmářskou stavbu , která je viditelná na vašem hracím plánu. Farmářské stavby, na které jste postavili jiné stavby, se nepočítají.



**Zvon:** Na konci hry obdržíte 4 zkušenostní body za každý předmět, který jste v průběhu hry koupili na trhu. Samotný zvon se přitom také počítá, máte tedy možnost získat minimálně 4 body.





**Oltář očarování:** Na konci hry obdržíte 20 zkušenostních bodů. Jen tak.

## HODNOCENÍ

Hodnocení A, B a C proveďte jako obvykle, zohledněte přitom však následující změny:


- 1 Po prvním hodnocení (A: Biomy) odkryjte 4 kartičky s předměty označené na rubu „A“ na desce s tržištěm. Předměty odkryté na začátku hry zůstávají ležet obrázkem nahoru a můžete si je nadále kupovat.

Vaše vybudované farmářské stavby  poté produkují novou zeleninu. Vezměte si ze zásoby potřebné množství zeleninových kostiček a umístěte jednu na každé prázdné farmářské pole své  farmářské stavby. Pokud už na některém farmářském poli zeleninová kostka leží, nepokládejte k ní žádnou další.

- 2 Po druhém hodnocení (B: Stavební materiál) odkryjte poslední 4 předměty označené na rubu „B“. Již odkryté karty zůstávají opět ležet tak, jak jsou.

Také opět doplňte své farmářské stavby podle popisu nahoře.

**3**

Ve třetím hodnocení (C: Typ) se odteď můžete rozhodnout pro nový typ a zhodnotit největší sousedící skupinu svých  farmářských staveb. Za každou stavbu tohoto typu poté obdržíte 2 zkušenostní body.

Hra končí jako obvykle po třetím hodnocení. Nezapomeňte poté zhodnotit své moby. Nakonec připočítejte ještě zkušenostní body za speciální předměty (kartičky označené na rubu „B“), které jste získali výměnou s vesničany.

## CREDITS

Game design: Ulrich Blum

Editing: Daniel Greiner

Creative direction: Jens Bergensten

Production: Marc Watson, Patrick Geuder

Art direction: Johan Aronsson, Martin Johansson, Ninni Landin, Filip Thoms

Art production: Martin Wörister, Fiore GmbH, James Delaney

Illustrations: Martin Wörister, Anton Stenvall

Communications: Thomas Wiborgh, Cristina Anderca

Building construction: BlockWorksMC Ltd.

Art assembly: Fiore GmbH

Playtest coordination: Marc Watson

Business development: Patrick Geuder, Emily Clock

Character skin art: Jasper Boerstra, Christine Gutiérrez, Sarah Kisor,

Mariana Salimena, Brendan Sullivan, Chi Wong

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



Navštivte **Minecraft Marketplace**  
a stáhněte si zdarma skiny  
z farmářského trhu!



© 2020 Mojang AB a Mojang Synergies AB. MINECRAFT a MOJANG jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Mojang Synergies AB

 **MOJANG**

# MINECRAFT

## BUILDERS & BIOMES

### FARMER'S MARKET EXPANSION

SK

**2 - 4 HRÁČI - OD 10 ROKOV**

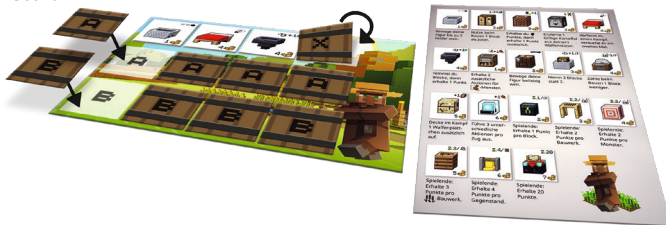
Toto rozšírenie môžete hrať jedine so základnou hrou Minecraft: Builders & Biomes.

Rozšírenie Farmársky trh pre základnú hru Minecraft: Builders & Biomes predstavuje nové cesty k víťazstvu na vašej farmárskej pôde. Pestujte zeleninu, obchodujte s dedičkami a zabezpečte si jedinečné predmety so silnými schopnosťami na vytvorenie víťazného biómu!

## PRÍPRAVA

Zostavte hru podľa pokynov v základnej hre s nasledujúcimi výnimkami:

- 1 Pridajte 16 nových stavebných kariet (s pozadím Minecraft na zadnej strane) k 64 existujúcim stavebným a mobovým kartám zo základnej hry a zamiešajte ich. Vytvorte 16 kôpok po 5 kartách a rozložte ich do mriežky o veľkosti 4 x 4.
- 2
  - a Položte podložku s tržnicou vedľa hracej plochy.
  - b Rozdeľte 18 kartičiek s predmetmi podľa písmen na zadnej strane a nechajte ich smerom dole tak, aby ukazovali stranu s písmenami X, A a B. Premiešajte rozdelené kôpky.
  - c Na každé miesto podložky s tržnicou umiestnite jednu kartičku tak, aby sa písmená na podložke a kartičke zhodovali.
  - d Vráťte zvyšné predmetové kartičky do hernej krabice. Nebudete ich už počas hry potrebovať.
  - e Otočte 4 predmetové kartičky označené písmenom X nahor.
  - f Zoznam predmetov a ich schopností nájdete na priloženej referenčnej karte predmetov.



**3** Každý hráč\* dostane jednu obojstrannú začiatočnú farmársku stavbu. Ak hráte dvaja, farmársku stavbu otočte na stranu označenú „2.“ V hre pre 3 alebo 4 hráčov ho naopak otočte na stranu označenú „3-4“. Umiestnite svoju farmársku stavbu na lesné políčko podľa vášho výberu na svojej hráčskej doske.

**4** Položte 32 žltých zeleninových žetónov na kôpku vedľa hráčskej plochy. Presuňte na každé z dvoch vyznačených miest na vašej začiatočnej farmárskej stavbe jeden zeleninový žetón. V hre pre dvoch dostanete iba jeden žetón.



**5** Vyberte si váš obľúbený skin (= vzhľad vašej postavičky) a postavte si ho do stojančeka. Toto rozšírenie obsahuje 6 nových skinov, z ktorých môžete vyberať.

**6** Nahradte karty hodnotenia C a karty s akciami pri ťahu zo základnej hry 2 novými kartami hodnotenia C a 2 kartami s akciami z rozšírenia.

**7** Umiestnite 8 nových skúsenostných žetónov na kôpku vedľa hráčskej plochy. Keď dokončíte jedno kolo skúsenostných bodov, vezmite jeden zo žetónov a položte ho vedľa svojej hráčskej dosky stranou „50“ nahor. Ak dokončíte ďalšie kolo, otočte žetón na stranu s nápisom „100“.



## PRIEBEH HRY

Hrajte podľa pravidiel základnej hry. Rozšírenie Farmársky trh ponúka šiestu akciu, ktorú môže hráč uskutočniť počas svojho ťahu.

### Akcia 6: Nakúpte z tržnice

Táto akcia vám umožní kúpiť predmety od dedinčanov. Na začiatku hry a po hodnotiacich kolách A a B otočte 4 predmetové kartičky na tržnici obrázkom nahor tak, aby sa dali kúpiť. Za predmety sa platí zeleninou. Množstvo zeleniny, ktoré je potrebné na nákup predmetu, nájdete v pravom dolnom rohu predmetovej kartičky.



Aby ste si mohli kúpiť predmet z tržnice, zaplatte požadované množstvo zeleniny. Po zaplatení odoberte tento počet zeleninových žetónov z vašich farmárskych stavieb.

\* Gramatická forma genericky maskulinneho tvaru je použitá výhradne za účelom lepšej čitateľnosti a je každým prípade mienená ako rodovo neutrálna.




Vráťte zeleninu, ktorou ste zaplatili, na žetónovú kôpku. Potom si zoberte svoj kúpený predmet a položte ho vedľa svojej hracej dosky.

Špeciálnu schopnosť predmetu môžete použiť hneď po tom, ako si ho zakúpite.

Keď si kúpite predmet ako svoju prvú akciu v kole, môžete použiť jeho špeciálnu schopnosť, aj je to možné priebehu vašej ďalšej akcie.

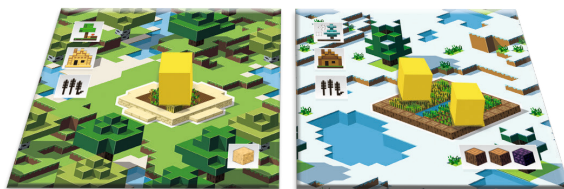
Neexistuje žiaden limit na počet predmetov, ktoré môžete vlastniť.

## Pestujte zeleninu

Hru začínate iba so zeleninovými žetónmi vo svojej počiatočnej farmárskej stavbe. Hneď, ako postavíte jednu zo 16 nových  farmárskych stavieb v tomto rozšírení, vypěstujete ďalšiu zeleninu. Umiestnite zeleninový žetón na každé z miest na farmárskej stavebnej karte. Tieto žetóny následne môžu byť použité na tržnici.

Navyše môžete po hodnotení A a B doplniť všetky zeleninové políčka vo vašom bióme. Umiestnite jeden zeleninový žetón na každé z prázdnych miest na vašej farmárskej stavebnej kartičke.

- Po hodnotení je možné doplniť zeleninové žetóny iba na prázdne zeleninové políčka na vašej farmárskej stavebnej karte. Ak vaše políčka stále obsahujú zeleninové žetóny, ďalšie žetóny si už neberte.
- Karta so zeleninovou farmou vám prestane produkovať zeleninu vtedy, ako ju zastavíte iným typom stavby.
- Na konci hry sa vám zvyšná zelenina na vašich políčkach nebude rátať do vášho skóre. Preto vždy využite všetku zeleninu ešte pred započítaním bodov.



## Dedinčania predávajújú nasledujúce predmety:



**Vozík:** Kedykoľvek skúmate svet, môžete posunúť svoju figúrku o 0–3 políčka.



**Pracovný stôl:** Kedykoľvek postavíte novú stavbu, môžete použiť jeden z vašich blokov ako emeraldový blok (divoká karta - použite ho namiesto hocijakého iného bloku v hre). Napríklad môžete použiť kameň namiesto obsidiánu, drevo namiesto pieskovca alebo vykonať akúkoľvek inú náhradu.



**Jukebox:** Kedykoľvek získate skúsenosti vďaka ikone, získate dodatočný skúsenostný bod. Toto sa uplatňuje pri porazení príšery, rovnako ako aj pri postavení jednej z drahších stavieb.



**Vyhadzovač:** Odstráňte otrávený zemiak z vašej kôpky so zbraňami a položte ho do vyhadzovača. Zostane tam do konca hry a nezamiešava sa naspäť medzi vašu kôpku zbraní, ak bojujete s príšerou.



**Posteľ:** Kedykoľvek prehráte boj proti príšere, môžete sa pokúsiť bojovať druhýkrát. Zoberte svoje žetóny so zbraňou, zamiešajte ich a odhalte 3 podľa bežných pravidiel pre akciu „Bojujte s mobmi“. Toto sa počíta ako súčasť aktuálnej akcie „Bojujte s mobmi“. Ak zlyháte druhýkrát, akcia sa končí.



**Náсыpník:** Kedykoľvek vykonáte akciu „Vezmite si 2 bloky“, získate 1 skúsenostný bod.



**Udiareň:** Keď obchodujete s porazenou príšerou, získate 2 dodatočné akcie v danom kole (celkom 4 akcie). V rovnakom ťahu môžete vykonať aj tú akciu, ktorú ste už predtým vykonali.



**Kartografický stôl:** Kedykoľvek skúmate svet, môžete posunúť svoju postavíčku o ľubovoľný počet políčok.



**Vozík s truhlicou:** Kedykoľvek vykonáte akciu „Vezmite si 2 bloky“, získate 3 bloky.



**Píla na kameň:** Kedykoľvek vykonáte akciu „Stavajte“, stavby sú o jeden blok lacnejšie. Vy vyberáte, ktoré bloky nepoužijete. Stavby, ktoré stoja iba jeden blok, nebudú stáť nič, avšak stále bude nutné použiť akciu „Stavajte“.



**Stôl na výrobu šípov:** Kedykoľvek bojujete s príšerou, odhalíte 4 zbrane.



**Maják:** Počas vášho ťahu budete môcť podniknúť 3 rôzne akcie, nie však dve rovnaké.



**Ender truhlica:** Na konci hry získate 1 skúsenostný bod za každý blok vo vašich vlastných zásobách.



**Lešenie:** Na konci hry získate 2 skúsenostné body za každú stavbu postavenú na vašej hracej doske. Môžete získať až 18 bodov (2 body za každé z 9 miest). Počíta sa iba stavba uskutočnená na vrchu každého políčka.



**Terč:** Na konci hry získate 2 skúsenostné body za každú porazenú príšeru, ktorú stále vlastnite.



**Kompostér:** Na konci hry získate 3 skúsenostné body za každú farmársku stavbu, ktorá je viditeľná na vašej hráčskej doske. Farmárske stavby, ktoré ste prestavali, sa do počtu nerátajú.



**Zvon:** Na konci hry získate 4 skúsenostné body za každý predmet, ktorý ste si kúpili na tržnici. Keďže sa zvon ráta ako jeden z týchto predmetov, získate minimálne 4 skúsenostné body.



**Stôl očarovania:** Na konci hry získate 20 skúsenostných bodov.

## HODNOTENIE

Použite pravidlá hodnotenia zo základnej hry s týmito výnimkami:

- 1 Po prvom hodnotiacom kole (A: Biómy), odhaľte 4 predmety v tržnici označené písmenom „A“. Predmety otočené obrázkom nahor ešte zo začiatku hry zostanú odhalené a je možné ich stále zakúpiť.

Následne vaše postavené farmárske stavby produkujú novú zeleninu. Položte jeden zeleninový žetón z kôpky na každé z prázdnych miest na vašich farmárskych stavbách. Nepokladajte žetóny tam, kde už nejaké ležia.

- 2 Po druhom kole hodnotenia (B: Stavebný materiál) odhaľte 4 posledné predmety na tržnici označené písmenom „B“. Akékoľvek skôr odhalené predmety zostanú na tržnici.

Potom doplňte všetky vaše farmárske stavby podobne ako v predchádzajúcom kroku.

**3**

V treťom hodnotiacom kole (C: Typ) máte prístup k novému typu 🌾 farmárskych stavieb. Keď si z nich vyberiete, získate 2 skúsenostné body za každú stavbu v najväčšej susediacej skupine farmárskych stavieb.

Hra sa končí po poslednom hodnotiacom kole C. Nezapudnite taktiež na to, že na konci hry získate skúsenostné body za niektoré z predmetov, ktoré ste si kúpili od dedičanov.

## KREDITY

Game design: Ulrich Blum

Editing: Daniel Greiner

Creative direction: Jens Bergensten

Production: Marc Watson, Patrick Geuder

Art direction: Johan Aronsson, Martin Johansson, Ninni Landin, Filip Thoms

Art production: Martin Wörister, Fiore GmbH, James Delaney

Illustrations: Martin Wörister, Anton Stenvall

Communications: Thomas Wiborgh, Cristina Anderca

Building construction: BlockWorksMC Ltd.

Art assembly: Fiore GmbH

Playtest coordination: Marc Watson

Business development: Patrick Geuder, Emily Clock

Character skin art: Jasper Boerstra, Christine Gutiérrez, Sarah Kisor,

Mariana Salimena, Brendan Sullivan, Chi Wong

Ďakujeme všetkým účastníkom testovania a spolupracovníkom Mojang Studios, Microsoft a Ravensburger, ktorí prispeli k vzniku tejto hry.



© 2020 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINECRAFT a MOJANG sú ochranné známky alebo registrované ochranné známky spoločnosti Mojang Synergies AB

 **MOJANG**

# MINECRAFT

## BUILDERS & BIOMES

### FARMER'S MARKET EXPANSION

PL

**DLA 2-4 GRACZY • WIEK 10+**

Rozszerzenie wymaga podstawowej gry Minecraft: Builders & Biomas. Rozszerzenie Rynek Farmera do gry Minecraft: Builders & Biomas zawiera nowe ścieżki, które poprowadzą cię przez farmę – do wygranej. Uprawiaj warzywa, wymieniaj się z mieszkańcami miasteczka i zdobywaj unikalne przedmioty o potężnych właściwościach, aby stworzyć zwycięski biom!

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozstaw grę zgodnie z instrukcją Minecraft: Builders & Biomas, uwzględniając następujące zmiany:

- 1 Dołącz **16 nowych kafli budowl** do 64 kafli budowl i mobów z gry podstawowej. Potasuj je. Następnie podziel całość na 16 stosów po 5 kafli każdy i rozmieść je na siatce 4 na 4.
- 2
  - a Umieść planszę rynku obok pola gry.
  - b Podziel **18 kafli przedmiotów** według liter na odwrocie i trzymaj je awersem do dołu tak, aby widoczne były: X, A lub B. Otrzymane stosy potasuj oddzielnie.
  - c Pozostałe kafle przedmiotów umieść w pudełku do gry. Nie będą ci potrzebne podczas rozgrywki.
  - d Odwróć 4 kafle przedmiotów oznaczone literą X awersem do góry.
  - e Informacje na temat przedmiotów oraz ich zdolności znajdziesz na referencyjnej karcie przedmiotów.



**3** Każdy gracz otrzymuje **jeden (dwustronny) kafel farmy**. W przypadku rozgrywki dwuosobowej używaj tej strony farmy, która oznaczona jest „2”. Jeśli w grze biorą udział 3-4 osoby, korzystaj z tej strony, na której widnieją liczby „3-4”. Farmę umieść na **dowolnym polu lasu** na planszy gracza.

**4** Ułóż **32 żetony warzyw (żółte)** obok pola gry. Następnie umieść po jednym warzywie w obu polach na swojej farmie. W przypadku gry 2-osobowej otrzymujesz tylko jeden żeton.



**5** Wybierz skórkę dla swojej postaci i umieść ją w podstawce. Dodatek Rynek Farmera zawiera aż **6 nowych skórek**.

**6** Zastąp karty punktacji C oraz karty Akcji z podstawowej wersji gry, **dwoma nowymi kartami punktacji C i dwoma kartami Akcji**.

**7** Umieść **8 nowych znaczników doświadczenia** na stosie obok pola gry. Gdy zrealizujesz pełne „okrążenie” poruszając się znacznikiem po brzegu swojej planszy, pobierz jeden ze znaczników i umieść go obok swojej planszy tą stroną, na której widnieje „50”. Jeśli uda ci się zrealizować kolejne okrążenie, odwróć znacznik na stronę z „100”.



## ROZGRYWKA

Graj zgodnie z regułami podstawowej wersji gry. Rozszerzenie Rynek Farmera oferuje szóstą akcję, którą gracze mogą wykonywać w czasie swojej tury.

### Akcja 6: Zakupy na Rynku

Akcja ta pozwala zakupić przedmioty od okolicznych mieszkańców. Odwróć cztery kafle przedmiotów (znajdujące się na polu rynku) awerssem do góry. Czynność tę wykonaj na początku rozgrywki, jak i po rundach punktacji A i B. Od tej pory przedmioty te mogą zostać zakupione. Przedmioty kupuj za pomocą warzyw. Ilość warzyw potrzebną do zakupu danego przedmiotu znajdziesz w prawym dolnym rogu kafała.



Aby kupić przedmiot z rynku, wybierz go i wpłać potrzebną ilość warzyw. Aby zapłacić, pobierz odpowiednią ilość żetonów warzyw **z swojej farmy**.


Warzywa, którymi płacisz, umieść w ogólnym stosie żetonów warzyw obok pola gry. Następnie pobierz zakupiony przedmiot i umieść go obok swojej planszy.

Możesz skorzystać z jego specjalnej zdolności w trybie natychmiastowym.

Jeśli kupisz przedmiot w czasie pierwszej akcji swojej tury, możesz użyć jego zdolności podczas następanej wykonywanej przez siebie akcji.

Ilość przedmiotów, którą możesz posiadać, jest nieograniczona.

## Uprawa Warzyw

Rozpoczynasz grę, mając wyłącznie żetony warzyw na swojej farmie. Budując nowe farmy , zwiększasz ilość uprawianych warzyw. Umieść po jednym żetonie warzywa na dedykowanym polu wybudowanej farmy. Od tej pory żetony te mogą zostać wykorzystane do zakupów na rynku. Uzupełniaj wszystkie pola warzyw w twoim biomie po rundach punktacji A i B. Aby uzupełnić, umieść po jednym żetonie warzywa **na każdym pustym polu** znajdującym się na farmie

- Po zdobyciu punktów uzupełnij te pola, na których **brakuje** warzyw. Nie pobieraj dodatkowych żetonów dla pól, na których nadal znajdują się warzywa.
- Jeśli postawisz nową budowlę na miejscu farmy, stracisz możliwość pobierania żetonów warzyw dla tego pola.
- Pod koniec gry warzywa, które pozostały na farmie nie są wliczane do twojej finalnej punktacji. Spróbuj więc wydać wszystkie warzywa przed zliczeniem punktów.



## Oto przedmioty, które możesz zakupić:




**Wagonik:** Podczas odkrywania Powierzchni, możesz przesunąć bohatera o 0-3 pola.



**Stół Rzemieślniczy:** Stawiając budowlę, użyj jednego ze swoich bloków tak, jakbyś używał zielonego bloku szmaragdu (dżoker). Zastąp nim dowolnie wybrany materiał. Przykład - zamiast kamienia możesz użyć obsydianu, zamiast piaskowca użyj drewna itd. Wybór należy do ciebie.



**Szafa Grająca:** Zdobywając doświadczenie poprzez symbol , zdobywasz dodatkowy punkt doświadczenia. Dotyczy pokonania moba, jak i budowy droższej budowli.



**Podajnik:** Usuń trującego ziemniaka ze swego stosu broni i umieść go na podajniku. Zostanie tam do końca trwania rozgrywki. Nie „wtaosowuj” kafelka z powrotem do swego stosu broni podczas walki z mobem.




**Łóżko:** Jeśli przegrasz walkę z mobem, możesz spróbować ponownie. Podnieś żetony broni, przetasuj je i odkryj 3 - zgodnie z zasadami „Walka z mobami” gry podstawowej. Ruch ten liczy się jako część trwającej akcji „Walka z mobami”. Jeśli przegrasz po raz drugi, akcja zostaje zakończona.



**Liej:** Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję „Zbieranie bloków”, zdobywasz 1 punkt doświadczenia.



**Wędkarka:** Wymieniając pokonanego moba , zdobywasz 2 dodatkowe akcje dla trwającej tury (łącznie 4 akcje). Możesz wykonać akcję, która została już wykonana podczas tej tury.



**Stół Kartograficzny:** Podczas odkrywania Przestrzeni, możesz przesunąć bohatera o dowolną ilość pól.



**Wagonik ze Skrzynią:** Wykonując akcję „Zbieranie bloków”, pobierasz 3 bloki.



**Przecinarka:** Kiedykolwiek wykonujesz akcję „Budowa”, koszt zbudowania budowli zmniejszony jest o 1 blok. Decyzja o tym, którego bloku nie wykorzystasz, należy do ciebie. Budowle, których koszt wynosi 1 blok, wybudujesz za darmo, jednakże musisz wykonać akcję „Budowa”.



**Stół Łuczarski:** Za każdym razem, gdy walczysz z mobem, odkrywasz 4 kafle broni.





**Magiczna Latarnia:** W czasie trwania twojej tury, wolno ci wykonać 3 różne akcje. Nie możesz wykonać tej samej akcji dwa razy.



**Skrzynia Endu:** Na koniec gry otrzymujesz 1 punkt doświadczenia za każdy blok w twoim ekwipunku.




**Rusztowanie:** Na koniec gry otrzymujesz po 2 punkty doświadczenia za każdą budowlę, którą zbudowałeś na swojej planszy. Maksimum 18 punktów (2 punkty za każde z 9 pól). Podczas zliczania, bierz pod uwagę jedynie te budowle, które znajdują się na samej górze danego biomu.



**Tarcza Strzelecka:** Na koniec gry zdobywasz 2 punkty doświadczenia za każdego pokonanego moba, który należy do ciebie.



**Kompostownik:** Na koniec gry zdobywasz 3 punkty doświadczenia za każdą farmę , która widoczna jest na twojej planszy. Farmy, na których umieszczono inne budowle, nie są punktowane.



**Dzwon:** Na koniec gry zdobywasz 4 punkty doświadczenia, za każdy przedmiot przez siebie zakupiony. Ponieważ dzwon sam w sobie jest zakupionym przedmiotem, otrzymujesz 4 punkty doświadczenia.





**Stół do Zaklania:** Na koniec gry zdobywasz 20 punktów doświadczenia.

## PUNKTACJA

Używaj systemu punktacji z gry podstawowej, uwzględniając następujące zmiany:


- 1 Po pierwszej rundzie punktacji (A: Biomy), odkryj 4 przedmioty oznaczone literą „A” z planszy rynku. Przedmioty odkryte na początku gry – pozostają odkrytymi i mogą zostać zakupione w czasie rozgrywki.

Następnie, wybudowana przez ciebie farma  produkuje nowe warzywa. Pobierz odpowiednią ilość żetonów warzyw i umieść po jednym na każdym pustym polu twojej farmy . Nie umieszczaj dodatkowych żetonów na polach, na których znajdują się warzywa.

- 2 Po drugiej rundzie punktacji (B: Materiały), odsłoń 4 przedmioty oznaczone literą „B” z planszy rynku. Wszystkie uprzednio odsłonięte przedmioty pozostają na swoich miejscach.

Następnie uzupełnij swoje farmy zgodnie z powyższą instrukcją.

**3**

W trzeciej rundzie punktacji (C: Rodzaj budowli) otrzymujecie dostęp do **nowego rodzaju budowli** – farmy . Jeśli się na nią zdecydujesz, otrzymujesz po 2 punkty doświadczenia za każde pole będące częścią największej grupy połączonych farm.

Gra dobiega końca po trzeciej rundzie punktacji (C). Pamiętaj, że na koniec rozgrywki otrzymujesz również punkty doświadczenia za przedmioty, które zakupiłeś na rynku.

## AUTORZY

Projekt gry: Ulrich Blum

Edycja: Daniel Greiner

Kierunek kreatywny: Jens Bergensten

Produkcja: Marc Watson, Patrick Geuder

Kierunek artystyczny: Johan Aronsson, Martin Johansson, Ninni Landin, Filip Thoms

Produkcja artystyczna: Martin Wörister, Fiore GmbH, James Delaney

Ilustracje: Martin Wörister, Anton Stenvall

Komunikacja: Thomas Wiborgh, Cristina Anderca

Konstrukcja budowli: BlockWorksMC Ltd.

Montaż artystyczny: Fiore GmbH

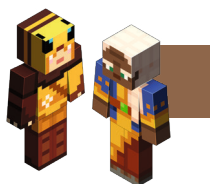
Koordynator testowania: Marc Watson

Rozwój biznesu: Patrick Geuder, Emily Clock

Projekt skórek: Jasper Boerstra, Christine Gutiérrez, Sarah Kisor, Mariana Salimena, Brendan Sullivan, Chi Wong



Odwiedź **Magasin Minecraft**, aby  
pobrać darmowe skórkę z rozszerzenia  
Rynek Farmera!



© 2020 Mojang AB i Mojang Synergies AB. MINECRAFT oraz MOJANG to znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe należące do Mojang Synergies AB

 **MOJANG**

# MINECRAFT

## BUILDERS & BIOMES

### FARMER'S MARKET EXPANSION

RUS

**ДЛЯ 2-4 ИГРОКОВ · ВОЗРАСТ 10+**

Данное расширение предназначено для использования в качестве дополнения к основной игре «Minecraft: Builders & Biomes» («Майнкрафт: Строители и Биомы»). Игровое расширение «Фермерский рынок» для «Minecraft: Builders & Biomes» откроет вам новые пути к победе – через использование своей фермы. Выращивайте овощи, ведите торговлю с деревенскими жителями и получайте уникальные предметы с мощными способностями, создавая биом, который принесет вам победу!

## КОНФИГУРАЦИЯ

Соберите игру согласно правилам основной игры с учетом следующих исключений:

- 1** К 64 карточкам зданий и мобов основной игры добавьте 16 новых карточек зданий и перетасуйте их. Разложите карточки на 16 стопок по 5 карточек в каждой и сформируйте сетку 4 на 4.
- 2**
  - a** Поместите доску рынка рядом с игровым полем.
  - b** Разделите 18 карточек предметов в соответствии с буквенным обозначением на рубашке и поместите их лицевой стороной вниз так, чтобы были видны обозначения X, A и B. Перетасуйте каждую из полученных стопок.
  - c** На каждую клетку доски рынка положите по одной карточке так, чтобы буквенные обозначения на клетке доски и карточке совпадали.
  - d** Оставшиеся карточки положите обратно в коробку. Для игры они вам не понадобятся.
  - e** Переверните 4 карточки с буквой X на рубашке лицевой стороной вверх.
  - f** Используйте памятку, чтобы ознакомиться со списком всех предметов и их способностями.



**3** Выдайте каждому игроку по двусторонней стартовой фермерской конструкции. Если игроков двое, переверните стартовую фермерскую конструкцию стороной, обозначенной цифрой «2». Если игроков трое или четверо, переверните стартовую фермерскую конструкцию стороной с обозначением «3-4». Поместите стартовую фермерскую конструкцию на любой участок лесного пространства на вашей доске игрока.

**4** Поместите 32 желтых жетона овощей стопкой рядом с игровым полем. Положите по жетону овощей на каждую вторую позицию стартовой фермерской конструкции. Если игроков двое, вы получаете 1 жетон.



**5** Выберите скин на свой вкус из имеющихся вариантов и поместите его на основу своего игрового персонажа. Для данного расширения доступно 6 новых скинов.

**6** Уберите обзорные карты «Счет С» и «Ходы действия», знакомые по основной игре, заменив их на 2 новые карточки «Счет С» и 2 новые карточки «Ходы действия».

**7** Поместите 8 новых счетчиков опыта стопкой рядом с игровым полем. Завершив один этап на дорожке очков опыта, возьмите один из счетчиков и поместите рядом со своей доской игрока надписью «50» вверх. Завершив еще один этап, переверните его стороной, на которой написано «100».



## ПРАВИЛА ИГРЫ

Играйте по правилам основной игры. Воспользоваться расширением «Фермерский рынок» могут игроки, которые совершают шестое действие.

### Действие 6: Купить на рынке

Это действие позволяет покупать предметы у деревенских жителей. В начале игры и после подсчета очков А и В переверните карточки рынка лицом вверх, чтобы их можно было купить. За овощи платят предметами. В правом нижнем углу карточки предмета указано, сколько овощей необходимо для его приобретения.



Чтобы купить предмет на рынке, определитесь, что именно хотите купить, и заплатите необходимым количеством овощей. Чтобы оплатить покупку, уберите соответствующее число жетонов со своей фермерской конструкции.

Верните овощи, которыми вы оплатили покупку, в стопку жетонов овощей. Затем возьмите купленный предмет и поместите рядом со своей доской игрока.

Воспользоваться специальными способностями предмета можно сразу после его покупки.

Если вы покупаете предмет первым действием вашего хода, то вы можете воспользоваться его особыми способностями (если это необходимо) при следующем действии.

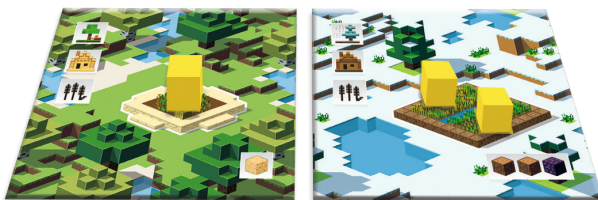
Число предметов, которые вы можете приобрести, не ограничено.

## Выращивайте овощи

Вы начинаете игру только с теми жетонами овощей, которые находятся на вашей стартовой фермерской конструкции. Как только вы построите одну из 16 новых фермерских конструкций в данном расширении, вы сможете выращивать дополнительные овощи. Поместите по жетону овощей на каждую позицию карточки фермерской конструкции. Теперь эти жетоны можно использовать на рынке.

**После раундов подсчета очков А и В пополните позиции овощей в своем биоме. Для этого поместите по одному жетону овощей на каждое свободное поле карточек фермерской конструкции.**

- После подсчета очков добавьте жетоны овощей только на пустые позиции овощей на карточке фермерской конструкции. Не берите дополнительные жетоны для позиций, на которых уже есть жетоны овощей.
- Если вы застроите карточку фермы, с которой получаете овощи, то уже не сможете выращивать на ней овощи.
- Овощи, оставшиеся на вашей ферме, не учитываются при подсчете очков в конце игры. Поэтому старайтесь потратить овощи до подсчета очков.



## У деревенских жителей можно купить следующие предметы:



**Вагонетка:** исследуя Сверхмир, можно перемещать своего персонажа на 0–3 позиции.



**Верстак:** каждый раз при построении конструкции вы можете использовать один из своих блоков в качестве изумрудного блока (блока-джокера) (используйте их в игре вместо других блоков). Например, можно использовать камень вместо обсидиана, дерево вместо песчаника или произвести любую другую замену.



**Проигрыватель:** каждый раз, получая опыт через эту иконку, вы получаете дополнительное очко опыта. Его можно использовать, чтобы победить моба, а также для строительства одной из более дорогих конструкций.



**Выбрасыватель:** достаньте ядовитый картофель из стопки оружия и положите на выбрасыватель. Он остается там до конца игры. Не убирается обратно в стопку оружия во время сражения с мобами.



**Кровать:** если вы проиграли в сражении с мобом, то можете попытаться победить его еще раз. Возьмите жетоны оружия, перетасуйте их и откройте 3 в соответствии с обычными правилами для действия «Сразиться с мобом». Это будет считаться частью текущего действия «Сразиться с мобом». Если вам вновь не удастся победить, то действие считается завершенным.



**Загрузочная вагонетка:** каждый раз, выполняя действие «Собирать блоки», вы получаете 1 очко опыта.



**Коптильня:** обменивая побежденного моба, вы получаете 2 дополнительных действия в этом ходе (всего 4 действия). Вы можете выполнить действие, которое уже выполняли в этом ходе.



**Стол картографа:** исследуя Сверхмир, можно перемещать своего персонажа на любое число позиций.



**Вагонетка с сундуком:** каждый раз, выполняя действие «Собирать блоки», вы получаете 3 блока.



**Камнерез:** каждый раз при выполнении действия «Строить» строительство конструкции будет стоить на 1 блок меньше. Вы сами выбираете, какой блок не будете использовать. Вы можете строить конструкции, для которых необходим всего 1 блок, по своему усмотрению, но вы все равно должны использовать для этого действие «Строить».



**Стол лучника:** каждый раз, сражаясь с мобом, вы открываете 4 оружия.



**Маяк:** в свой ход вы можете выполнить 3 разных действия. Нельзя выполнять одно и то же действие дважды.



**Сундук Края:** К концу игры вы получаете 1 очко опыта за каждый блок в своем личном запасе.



**Подмости:** в конце игры за каждую конструкцию, построенную на доске игрока, вы получаете 2 очка опыта, максимум 18 очков (по 2 очка за каждую из 9 позиций). Считается только верхний блок конструкции на каждой позиции.



**Мишень:** в конце игры за каждого побежденного моба, который у вас остался, вы получаете 2 очка опыта.



**Компостер:** в конце игры за каждую фермерскую конструкцию на своей доске игрока вы получаете 3 очка опыта. Надстроенные фермерские конструкции не считаются.



**Колокол:** в конце игры за каждый предмет, купленный на рынке, вы получаете 4 очка опыта. Поскольку колокол считается одним из таких предметов, вы получаете минимум 4 очка опыта.



**Стол зачаровывания:** в конце игры вы получаете 20 очков опыта.

## СЧЕТ

Подсчитывайте очки по правилам основной игры с учетом следующих исключений:

- 1** После первого раунда подсчета очков (А: Биомы) откройте на рынке 4 предмета, отмеченные буквой «А». Предметы, повернутые лицом вверх в начале игры, остаются в том же положении – их все еще можно купить.

Затем построенные вами фермерские конструкции производят новые овощи. Поместите по одному жетону овощей из стопки на каждую пустую позицию своих конструкций. Не закрывайте позиции, на которых уже есть жетон.

- 2** После второго раунда подсчета очков (В: Материалы) откройте на рынке последние 4 предмета, отмеченные буквой «В». Все предметы, открытые до этого, остаются на рынке.

Затем пополните все свои фермерские конструкции, как было указано выше.

**3**

В третьем раунде подсчета очков (С: Тип) вы получаете доступ к новому типу конструкций – фермерским конструкциям. Выбрав их, вы получаете по 2 очка опыта за каждую конструкцию из крупнейшей непрерывной группы фермерских конструкций

Игра заканчивается после подсчета очков С. Обратите внимание: в конце игры вы также получаете очки опыта за некоторые предметы, купленные у деревенских жителей.

## CREDITS

Создатели дизайна игры: Ульрих Блум (Ulrich Blum)  
Редактура: Даниэль Грайнер (Daniel Greiner)  
Креативное руководство: Йенс Бергенстен (Jens Bergensten)  
Производство: Марк Уотсон (Marc Watson), Патрик Гойдер (Patrick Geuder)  
Арт-руководство: Йохан Аронссон (Johan Aronsson), Мартин Йоханссон (Martin Johansson), Нинни Ландин (Ninni Landin), Филип Томс (Filip Thoms)  
Производство графики: Мартин Веристер (Martin Wörister), Fiore GmbH, Джеймс Делейни (James Delaney)  
Иллюстрации: Мартин Веристер (Martin Wörister), Антон Стенвалл (Anton Stenvall)  
Коммуникации: Томас Виборг (Thomas Wiborgh), Кристина Андерча (Cristina Anderca)  
Конструирование зданий: BlockWorksMC Ltd.  
Сборка графики: Fiore GmbH Координация тестирования игры: Марк Уотсон (Marc Watson)  
Разработчики: Патрик Гойдер (Patrick Geuder), Эмили Клок (Emily Clock)  
Дизайн скинов персонажей: Яспер Бурстра (Jasper Boerstra), Кристин Гутьеррес (Christine Gutiérrez), Сара Кисор (Sarah Kisor), Мариана Салимена (Mariana Salimena), Брендан Салливан (Brendan Sullivan), Чи Вонг (Chi Wong)

**Зайдите на сайт Minecraft Marketplace и скачайте скины персонажей Фермерского рынка бесплатно!**



© 2020 Mojang AB и Mojang Synergies AB. MINECRAFT и MOJANG – торговые знаки или зарегистрированные торговые знаки Mojang Synergies AB

 **MOJANG**



# MINECRAFT

## BUILDERS & BIOMES

### FARMER'S MARKET EXPANSION

HU

#### 2-4 JÁTEKOS RÉSZÉRE 10 ÉVES KORTÓL

Ez a kiegészítő játék csak a Minecraft: Builders & Biomes alapjátékkal együtt játszható. A Minecraft: Builders & Biomes Farmer's Market kiegészítő játék lényege, hogy a termőföldedet még hatékonyabban tudd használni! Termessz zöldségeket, kereskedj a falusiakkal, és helyezd biztonságba az egyedi, hatalmas képességekkel rendelkező tárgyakat, hogy megalkothasd a győztes biomot!

## ELŐKÉSZÜLETEK

Szereld össze a játékot az alapjáték leírásának megfelelően, a következőket kivéve:

- 1 Add hozzá a 16 új épület lapocskát a 64 épület és mob lapocskához, – ami az alap játékban található – majd keverd őket össze! Készíts 16 oszlopot, úgy, hogy minden oszlopban 5 lapocska legyen! Helyezd el 4x4-es hálóba úgy, hogy hagyj elég helyet közöttük!
- 2
  - a Helyezzétek a piactér táblát a játékerület mellé!
  - b Különítsd el a 18 tárgy lapocskát úgy, hogy a lapon szereplő betűk legyenek felfordítva, tehát az X, A vagy B betű látszódjon! Keverd össze őket!
  - c A piactér táblán minden üres helyre a jelölésnek megfelelően kell elhelyezni a lapocskákat.
  - d Tedd vissza a dobozba a megmaradt tárgy lapocskákat! A játék során már nem lesz rá szükséged.
  - e Fordítsd fel a 4 tárgy lapocskát, ami X-el van jelölve!
  - f Nézd meg a listában, hogy az egyes hivatkozás kártyákon szereplő tárgyak milyen képességekkel rendelkeznek!



**3** Minden játékos számára osszatom ki egy kétoldalú kezdő termőföld szerkezetet. Abban az esetben, ha ketten játsszátok a játékot, a „2”-vel jelölt oldalt használjátok! 3 vagy 4 játékos esetén „3-4”-el jelölt oldalt használjátok! A kezdő termőföld szerkezetet tedd egy általad kiválasztott erdős területre a játéktáblán.

**4** Tedd a 32 db sárga zöldség zsetont egy kupacba a játékkerület melletti részre! Helyezz el minden második helyre egy zöldség zsetont a kezdő termőföld szerkezetedben! A 2 játékos módban 1 zsetont kapsz.



**5** Válaszd ki a kedvenc karakteredet és nyomd bele a játék alaplapba! Ebben a kiegészítőben 6 új karakter közül választhatsz.

**6** A C pontozási fordulóban az áttekintő kártyákat és az akció kártyákat cseréljétek le az alapjátékban lévő 2-2 új kártyákra.

**7** Tedd a 8 új tapasztalat szerző kártyát egy kupacba a játékkerület mellé! Miután teljesítettél egy kört a tapasztalat pont pályán, elvehetsz egy számlálót és a játéktáblád mellett felfordíthatod az „50”-es jelzést. Ha egy következő kört is teljesítesz, felfordíthatod a „100”-as számlálót.



## A JÁTÉK MENETE

Az alapjáték szabályai szerint játssz! A Farmer's Market kiegészítő játék 6 akció lehetőséget kínál fel a játék során.

### 6 féle akció: Vásárlás a piactérről

Ez az akció engedélyt ad arra, hogy vásárolhass a falubeliektől tárgyakat. A játék kezdetén, és az A és B pontozási forduló után fordíts fel négy tárgy lapocskát a piactéren, hogy elérhetővé váljon a vásárlók számára! A tárgyakat zöldségekért cserébe tudod megvenni. A tárgy lapocskák jobb alsó sarkában látod, hogy az egyes tárgyakat hány zöldségért cserébe kapod meg.



Tehát ha vásárolni szeretnél a piactéren, válaszd ki a megvásárolni kívánt tárgyat és a kért mennyiségű zöldséget fizess érte! A fizetésnél azt a mennyiségű zöldséget tudod felhasználni, ami a termőfölded aktuális szerkezetében elérhető.

A zöldségeket, amivel fizetél, a zöldséges kupacba kell tenni, a többi közé.  
A megvásárolt tárgyat pedig a játék tábla mellett helyezd el!

Amint megvetted a kívánt tárgyat, azonnal használhatod is a különleges képességeit.

Amikor rád kerül a sor és az első akció során veszel tárgyat, annak különleges képességeit csak a következő forduló során használhatod fel, amennyiben lehetséges.

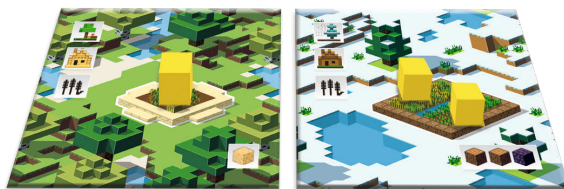
Nincs limitálva a megszerzett tárgyak mennyisége.

## Zöldségtermesztés

A játékot az előkészületek során kiosztott zöldség mennyiséggel kezded. Amikor megépíted a 16 új termőföld építmény egyikét ezzel a kiegészítővel, további zöldségeket tudsz növeszteni. Helyezz el minden egyes szabad helyen zöldség zsetonokat a termőföldedben! Ezeket a zsetonokat most már használhatod a piactéren.

Ráadásul, újraültetheted az összes zöldség helyet a biomban az A és B pontozási kör után. Ahhoz, hogy újraültesd a zöldségeket, helyezz el minden egyes üres helyre egy zöldség zsetont a termőföldedben!

- A pontozás után csak zöldséget ültethetsz újra az üres zöldséges helyekre a termőföldeden. Nem tehetsz le másfajta zsetonokat azokra a helyekre, amelyek már zöldség zsetont tartalmaznak.
- Ha olyan kártyára építesz, amelyen zöldségek vannak, akkor már nem tudsz azon a termőföldön gyűjteni zöldségeket.
- A játék végén, a termőföldön megmaradó zöldségeket nem lehet beleszámolni a pontozásnál. Ezért próbáld meg minden pontozási kör előtt elkölteni őket a piactéren!



## A következő tárgyakat tudod megvásárolni a falusiaktól:



**Csille:** Amikor felfedezed Overworld világát, 0-3 helyett léphetsz a karakterreddel.



**Barkácsasztal:** Amikor egy szerkezetet építesz, blokkokat használhatsz, mint a smaragd (helyettesítő karakter) blokk (de bármely más anyagú blokkot is használhatsz, ami a játékban szerepel.) Például a kő helyett obszidiánt vagy a fa helyett homokkővet vagy bármely más anyagot.



**Lejátszó:** Amikor tapasztalatot szerzel a villám ikonnal, akkor kapsz mellé még egy plusz tapasztal pontot. Ez érvényes arra, ha mobokat akarsz legyőzni, vagy ha épp a legdrágább szerkezetet építed fel.



**Csöpögtető:** Eltávolíthatsz egy mérgezett burgonyát a fegyverkupacod közül és beleteheted a csöpögtetőbe. Ez ott marad a játék végéig. Nem kell visszatenned akkor sem, amikor a fegyvereiddel a mobok ellen harcolsz.



**Ágy:** Amikor csatát vesztesz egy mob ellen, megkísérelheted még egyszer legyőzni őt. Vedd fel a fegyver zsetonjaidat, keverd össze őket, majd fordíts fel 3x annyi zsetont, mint ami az alap szabályzatban megengedett a „Harc a mobokkal” részben! Ennek a pontozása ugyanúgy történik, mint egy átlagos „Harcolás a mobokkal” akció. Ha másodszor is elveszted a csatát az akció véget ér.



**Ugró:** Amikor végrehajtasz egy „Blokk gyűjtése” akciót, kapsz 1 tapasztalat pontot.



**Füstölő:** Ha egy legyőzött mobbal kereskedsz, akkor ebben a körben plusz 2 akciót kapsz érte (összesen 4 akciót). Végrehajthatsz olyan akciót is, amit korábban már végrehajtottál ugyanabban a körben.



**Térképasztal:** Amikor feltárod Overworld világát, annyi helyre mozgathatod a karakteredet, amennyire szeretnéd.



**Csille és láda:** Amikor végrehajtasz egy „Blokk gyűjtés” akciót, 3 blokkot elvehetsz.



**Kővágó:** Amikor egy „Építés” akciót hajtasz végre, 1 blokkal kevesebbe kerül a szerkezet felépítése. Kiválaszthatod, hogy melyik blokkot nem szeretnéd használni. Azok a szerkezetek, amelyeket 1 blokkból fel lehet építeni, ingyenessé válnak, de ennek ellenére egy „Építés” akciót elhasználsz vele.



**Nyílvevő asztal:** Amikor egy mobbal harcolsz, 4 fegyvert felfedhetsz.



**Jeladó:** Amikor te következel 3 különböző akciót felhasználhatsz, de kétszer ugyanazt az akciót nem.



**Ender láda:** A játék végén minden egyes nálad lévő megszerzett blokk után 1 tapasztalatpontot kapsz.



**Állvány:** A játék végén a játéktábládon minden egyes felépített szerkezet után 2 tapasztalatpontot kapsz, maximum 18 pontot (2 pontot minden egyes hely után, amiből 9 db van). Csak a legmagasabb szerkezetet számold bele a pontozáskor!



**Célpont:** A játék végén minden egyes nálad lévő, legyőzött mob után 2 tapasztalatpontot kapsz.



**Komposztáló:** A játék végén, a játéktábládon látható termőföld építményeid után, 2 tapasztalatpontot kapsz. A termőföldön lévő építményeidet ne számold bele a pontozásnál!



**Csengő:** A játék végén a piactéren vásárolt minden egyes tárgy után 4 tapasztalatpontot kapsz. A csengő miatt, ami épp nálad van, már minimum 4 tapasztalatpontot szereztél.



**Varázslatos asztal:** A játék végén 20 tapasztalatpontot kapsz!

## PONTOZÁS

A pontozásnál használd az alap játék szabályait, a következő kivétellel:

- 1 Az első pontozási kör után (A: Biomok), felfedhetsz 4, A jelzésű tárgyat a piactéren. A játék elején felfordított tárgyak szintén felfordítva maradnak és meg lehet őket vásárolni továbbra is.

Amikor a termőföldeden építményeket emelsz, elkezdhetsz zöldségeket termeszteni. Helyezz minden egyes üres helyre zöldség zsetonokat az építményedben! Ne tegyél oda zsetont, ahol már van egy!

- 2 A második pontozási kör után (B: Anyagok) 4, B jelzésű tárgyat fordíthatsz fel a piactéren. Minden korábban már felfordított tárgy felfordítva marad.

Ezután újra ültetheted a termőföldön az építményeidet, a fent leírtak szerint.

**3**

A harmadik pontozási körben (C:Típusok) hozzáférést kapsz egy új termőföld építmény típushoz. Ha ezeket választod, 2 élménypontot kapsz minden egyes legnagyobb egybefüggő termőföld építményed után.

A játék a C pontozási kör után ér véget. A játék végén számold össze, hogy a falusiakkal folytatott kereskedésed után mennyi tapasztalattal lettél gazdagabb!

## CREDITS

Game design: Ulrich Blum

Editing: Daniel Greiner

Creative direction: Jens Bergensten

Production: Marc Watson, Patrick Geuder

Art direction: Johan Aronsson, Martin Johansson, Ninni Landin, Filip Thoms

Art production: Martin Wörister, Fiore GmbH, James Delaney

Illustrations: Martin Wörister, Anton Stenvall

Communications: Thomas Wiborgh, Cristina Anderca

Building construction: BlockWorksMC Ltd.

Art assembly: Fiore GmbH

Playtest coordination: Marc Watson

Business development: Patrick Geuder, Emily Clock

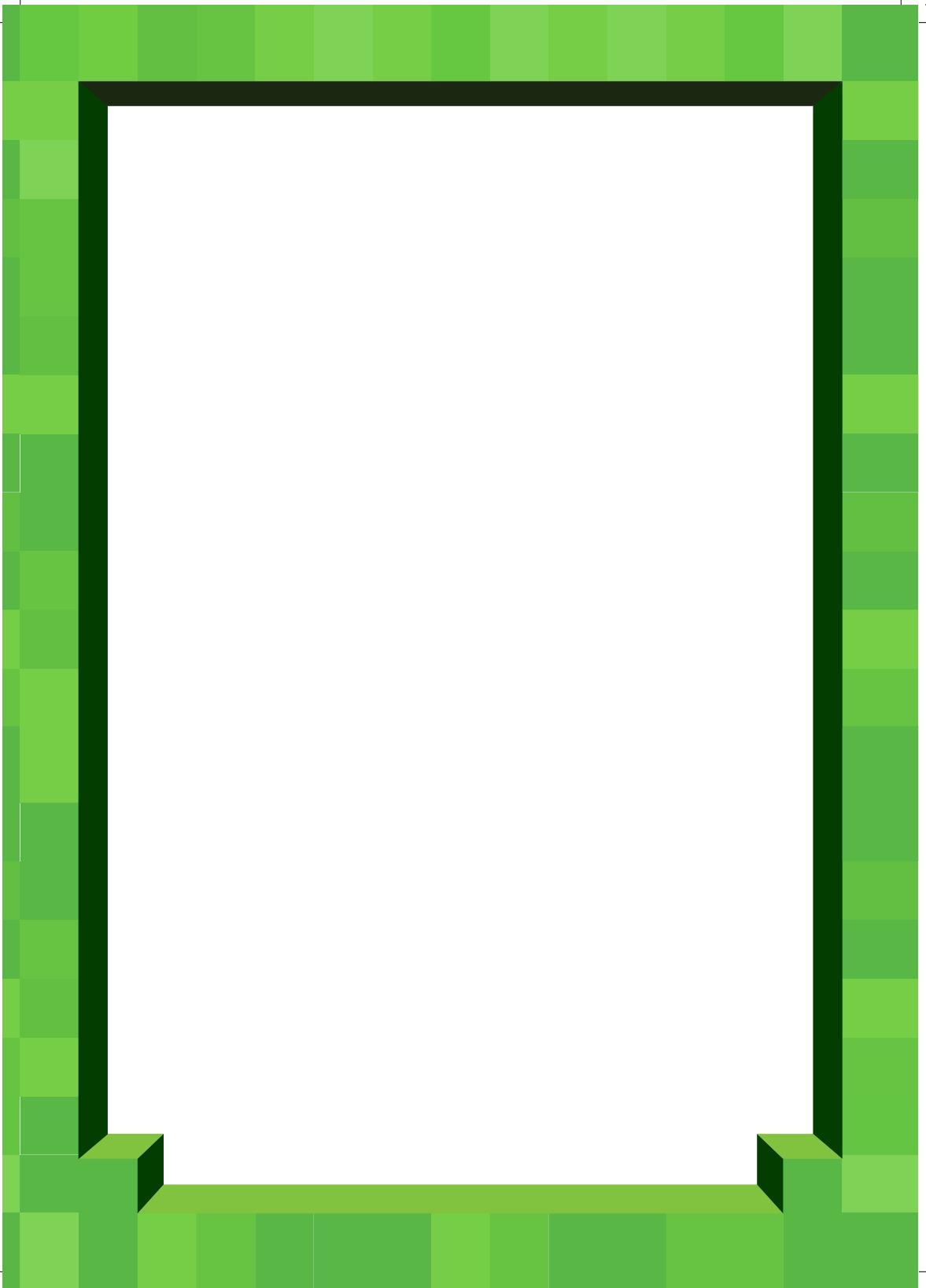
Character skin art: Jasper Boerstra, Christine Gutiérrez, Sarah Kisor, Mariana Salimena, Brendan Sullivan, Chi Wong

Látogass el a **Marketplace-re**, ahol  
ingyenesen letöltheted a Minecraft  
Farmer's Market kiegészítőhöz tartozó  
karakterek bőrszíneket!



© 2020 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINECRAFT and MOJANG are trademarks or registered trademarks of Mojang Synergies AB

 **MOJANG**



© 2020

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

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

© 2020 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINECRAFT  
and MOJANG are trademarks or registered trademarks  
of Mojang Synergies AB

 **MOJANG**

**Ravensburger**

238849