

MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

FARMERS MARKET EXPANSION

EN

2 TO 4 PLAYERS • AGES 10+

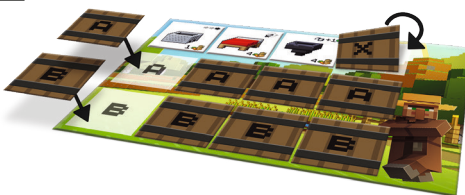
This expansion can only be played using the Minecraft: Builders & Biomes base game.

The Farmers Market expansion for Minecraft: Builders & Biomes features new paths to victory through your farmland. Grow vegetables, trade with villagers, and secure unique items with powerful abilities to create the winning biome!

SETUP

Assemble the game as described in the base game with the following exceptions:

- 1** Add the **16 new building tiles** to the 64 building and mob tiles from the base game and shuffle them. Create 16 stacks of 5 tiles each and lay them out in a 4 by 4 grid.
- 2**
 - a** Place the marketplace board next to the play area.
 - b** Separate the **18 item tiles** by the letter on the back and keep them face down so that the X, A or B side is showing. Shuffle the separate stacks.
 - c** On each space on the marketplace board, place one tile that matches the letter shown.
 - d** Return the remaining item tiles to the game box. You won't need them during the game.
 - e** Turn the 4 item tiles marked X face up.
 - f** Refer to the item reference card for a list of items and their abilities.



1

Ravensburger

3 Give each player one of the double-sided **starting farmland structures**. In a 2-player game, turn your starting farmland structure to the side marked "2." In a 3- or 4-player game, turn your starting farmland structure to the side marked "3-4." Place your starting farmland structure on a **forest space of your choice** on your player board.

4 Put the **32 yellow vegetable tokens** in a pile next to the play area. Place a vegetable token on each of the two spaces on your starting farmland structure. In a 2-player game, you get 1 token.



5 Choose your favorite skin from among all the available skins and push it into your game piece base. This expansion features **6 new skins** for you to choose from.

6 Replace the scoring round C overview cards and the turn actions overview cards from the base game with the **2 new scoring round C cards** and **2 new turn actions cards**.

7 Put the **8 new experience counters** in a pile next to the play area. When you complete one lap of your experience point track, take one of the counters and place it next to your player board with the "50" side up. If you complete another lap, turn it to the "100" side.



HOW TO PLAY THE GAME

Play according to the rules of the base game. The Farmers Market expansion offers a sixth action players may take during their turn, the ability to grow additional vegetables, and extra items for purchase.

Action 6: Buy from the marketplace

This action allows you to buy items from the villagers. At the beginning of the game and after the scoring rounds A and B, turn four item tiles on the marketplace face up to make them available for purchase. Items are paid for with vegetables. You can find the number of vegetables needed to buy an item in the bottom right corner of the item tile.



To buy an item from the marketplace, choose that item and pay the required number of vegetables. To pay, remove that many vegetable tokens **from your farmland structures**.


Return the vegetables you paid to the vegetable token pile. Then take the purchased item and place it next to your player board.

You can use its special ability immediately after purchasing it.

If you buy an item as the first action of your turn, you may use its special ability during your next action, if applicable.

There is no limit to the number of items you can own.

Grow vegetables

You begin the game with only the vegetable tokens on your starting farmland structure. When you build one of the 16 new farmland structures  in this expansion, you grow additional vegetables. Place a vegetable token on each of the spaces on the farmland structure card. These tokens can now be used at the marketplace.

In addition, replenish all vegetable spaces in your biome after scoring round A and after scoring round B. To replenish, place one vegetable token **on each of the vacant spaces** on the farmland structure cards.

- After scoring, only replenish vegetable tokens for the **empty** vegetable spaces on your farmland structure card. Do not take additional tokens for the spaces that still contain vegetable tokens.
- If you build over a card that provides vegetables, you no longer collect vegetables on that farmland.
- At the end of the game, vegetables remaining on your farmland do not count toward your score. Therefore, always try to spend your vegetables before scoring.



The following items can be purchased from the villagers:




Minecart: Whenever you explore the Overworld, you may move your character 0-3 spaces



Crafting Table: Whenever you build a structure, you may use one of your blocks as an emerald (wildcard) block (use it instead of any other block in the game). *For example, you may use a stone instead of an obsidian, wood instead of sandstone, or any other substitution.*



Jukebox: Whenever you gain experience via the  icon, you gain an additional experience point. This applies to defeating a mob as well as building one of the more expensive structures.



Dropper: Remove a poisonous potato from your pile of weapons and place it on the dropper. It stays there until the end of the game. It is not shuffled back into your weapons pile when fighting a mob.




Bed: Whenever you lose a fight against a mob, you may attempt to fight it a second time. Pick up your weapon tokens, re-shuffle them, and reveal 3 per the normal rules for “Fight a mob.” This counts as part of the current “Fight a mob” action. If you fail a second time, the action ends.



Hopper: Whenever you execute the “Collect blocks” action, you gain 1 experience point.



Smoker: If you trade in a defeated  mob, you get 2 additional actions this turn (total of 4 actions). You may execute an action that you have already executed earlier in the same turn.



Cartography Table: Whenever you explore the Overworld, you may move your character any number of spaces.



Minecart with Chest: Whenever you execute the “Collect blocks” action, you take 3 blocks.



Stonecutter: Whenever you execute the “Build” action, it costs 1 block less to build a structure. You choose which block you do not use. Structures that only cost 1 block are free to build, but you still must use a “Build” action.



Fletching Table: Whenever you fight a mob, you reveal 4 weapons.



Beacon: During your turn, you may execute 3 different actions. You may not execute the same action twice.



Ender Chest: At the end of the game, you gain 1 experience point for each block in your personal supply.




Scaffolding: At the end of the game, you gain 2 experience points for each structure you built on your player board, for a maximum of 18 points (2 points for each of the 9 spaces). Only count the top structure on any space.



Target: At the end of the game, you gain 2 experience points for each defeated mob you still own.



Composter: At the end of the game, you gain 3 experience points for each farmland structure  that's visible on your player board. Farmland structures you have built over don't count.



Bell: At the end of the game, you gain 4 experience points for each item you have bought at the marketplace. Because the bell counts as one of those items, you will gain a minimum of 4 experience points.





Enchanting Table: At the end of the game, you gain 20 experience points.

SCORING


Use the scoring rules from the base game, with the following exceptions:

- 1 After the first scoring round (A: Biomes), reveal the 4 items on the marketplace, marked "A." Items turned face up at the start of the game remain revealed and can still be purchased.

Then, your built farmland structures  produce new vegetables. Place one vegetable token from the pile on each of the empty spaces of your  structures. Don't put a token on a space that already has one.

- 2 After the second scoring round (B: Materials), reveal the final 4 items on the marketplace, marked "B." Any previously revealed items stay on the marketplace.

Then, replenish all your farmland structures as described above.

3 In the third scoring round (C: Type) you now have access to a **new type**,  farmland structures. If you select farming structures, you now gain 2 experience points for each farming structure in your largest continuous group.

The game ends after scoring round C. Note that at the end of the game, you also gain experience points for some of the items that you purchased from the villagers.

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



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



MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

FARMER'S MARKET EXPANSION

D

2-4 SPIELER · AB 10 JAHREN

Die „Farmer's Market“-Erweiterung für „Minecraft Builders & Biomes“ bietet euch neue Wege zum Sieg – doch alle führen durchs Gemüsebeet. Bestellt eure Äcker, handelt mit Dorfbewohnern und sichert euch einzigartige Gegenstände mit mächtigen Fähigkeiten!

AUFBAU

Baut das Spiel wie in der Anleitung des Grundspiels beschrieben auf. Beachtet dabei folgende Änderungen:

- 1 Mischt die **16 neuen Bauwerkkarten** unter die 64 des Grundspiels. Bildet weiterhin ein 4 x 4 Raster aus Stapeln, ab sofort jedoch mit je 5 verdeckten Karten pro Stapel.
- 2
 - a Legt die **Marktplatz-Tafel** neben die Spielfläche.
 - b Mischt alle 18 Gegenstandplättchen und platziert auf jedem Feld des Marktplatzes ein Plättchen mit passender Rückseite.
 - c Legt die übrigen Gegenstandplättchen zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht mehr benötigt.
 - d Deckt anschließend die 4 Gegenstandplättchen mit der Rückseite X auf.
 - e Auf der **Gegenstand-Kurzregel** könnt ihr eine Übersicht aller Gegenstände und ihrer Fähigkeiten einsehen.



3 Jeder Spieler* erhält zusätzlich zu seinem Material eines der **4 doppelseitigen Start-Bauwerke**. Spielt ihr zu zweit, dann dreht euer Start-Bauwerk auf die mit „2“ markierte Seite. Bei 3 oder 4 Spielern dreht ihr es auf die mit „3-4“ markierte Seite. Platziert euer Start-Bauwerk anschließend **auf einem beliebigen Wald-Feld eurer Spielertafel**.

4 Legt die **32 gelben Gemüsemarker** bereit. Platziert je einen Marker auf den zwei angedeuteten Feldern eures Start-Bauwerks. Bei 2 Spielern erhaltet ihr nur einen Gemüsemarker.



5 Die **6 neuen Skins** bieten euch weitere Optionen für das Aussehen eurer Spielfigur. Wählt wie gewohnt euren Lieblings-Skin aus allen vorhandenen aus und steckt ihn in euren Aufstellfuß.

6 Ersetzt die Übersichtskarten der C-Wertung sowie die Zugübersichten aus dem Grundspiel durch die **2 neuen C-Wertungskarten** und die **2 neuen Zugübersichten**.

7 Legt die **8 neuen Erfahrungsmarker** bereit. Umrundet ihr im Spielverlauf eure Punkteleiste, nehmt euch einen der Marker und legt ihn mit der Seite „50“ nach oben neben eure Spielertafel. Dreht ihn auf die Seite „100“, nachdem ihr die Leiste erneut umrundet habt.



ABLAUF

Die Regeln des Grundspiels gelten weiterhin. Wie gewohnt führt ihr genau 2 verschiedene Aktionen pro Zug durch. Ab sofort steht euch jedoch eine weitere Aktionsmöglichkeit (zusätzlich zu den 5 Möglichkeiten aus dem Grundspiel) zur Verfügung:

Aktion 6: Gegenstand vom Markt kaufen

Auf dem Markt kannst du einzigartige Gegenstände erwerben. Zu Spielbeginn und nach den Wertungen A und B werden dort jeweils 4 Gegenstände aufgedeckt, die dann zum Verkauf stehen. Alle Gegenstände kosten Gemüse. Die benötigte Anzahl Gemüsemarker findest du in der unteren rechten Ecke der jeweiligen Karte.



* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

Führst du diese Aktion aus, darfst du **genau einen** Gegenstand kaufen, wenn du die erforderliche Anzahl Gemüsemarker bezahlen kannst. Du musst die Marker zu diesem Zeitpunkt **auf deinen Bauwerkkarten haben** und abgeben.

Nimm die Gemüsemarker von beliebigen deiner Bauwerkkarten und lege sie zurück in den Vorrat. Dann nimm dir den gekauften Gegenstand und lege ihn offen neben deine Spielertafel.


Ab sofort kannst du die besondere Fähigkeit dieses Gegenstandes nutzen.

Hinweise:

- Kaufst du in deiner ersten Aktion einen Gegenstand, darfst du seine Fähigkeit bereits in deiner zweiten Aktion desselben Zugs nutzen, falls möglich.
- Du darfst beliebig viele Gegenstände besitzen.

Gemüse anbauen

Eure Start-Bauwerke liefern euch bereits zu Spielbeginn Gemüsemarker, die ihr zum Tauschen mit Dorfbewohnern nutzen könnt. Weiteres Gemüse erhaltet ihr, wenn ihr eines der 16 neuen Bauwerke errichtet. Legt **beim Errichten** sofort je einen Gemüsemarker auf jeden darauf abgebildeten Platz. Ihr könnt diese Marker ab sofort zum Tausch nutzen.

Außerdem füllt ihr nach den Wertungen A und B alle eure errichteten -Bauwerke wieder mit Markern auf. Platziert dafür genau einen Gemüsemarker **auf jedem leeren Platz**.

Hinweis:

- Gemüsemarker lassen sich nicht „ansparen“. Bei den Wertungen füllt ihr die Bauwerke nur auf. Falls dort noch Marker liegen, erhaltet ihr keine weiteren. Auch bei Spielende ist Gemüse nichts mehr wert. Versucht also, eure Gemüsemarker vor den Wertungen auszugeben!



Folgende Gegenstände sind im Spiel:



Loze: Immer wenn du die Oberwelt erkundest, darfst du deine Spielfigur 0-3 Felder weit bewegen (statt 0-2).



Werkbank: Immer wenn du ein Bauwerk errichtest, darfst du einen deiner Blöcke als Smaragdblock, also einen beliebigen anderen Block, verwenden. Beispielsweise kannst du einen Stein als Obsidian verwenden oder umgekehrt.



Plattenspieler: Immer wenn du über das Symbol ⚡ Erfahrungspunkte erhältst, erhältst du 1 zusätzlichen Punkt. Das gilt sowohl beim Besiegen von Monstern, als auch beim Errichten besonders teurer Bauwerke.



Spender: Entferne eine Giftige Kartoffel aus deinem Waffenplättchen-Stapel und lege sie auf den Spender. Sie bleibt dort bis zum Spielende. Du mischst sie beim Kämpfen nicht zusammen mit deinen anderen Waffenplättchen.



Bett: Immer wenn du einen Kampf gegen ein Monster verlierst, darfst du es sofort ein zweites Mal versuchen. Mische deine Waffenplättchen und decke erneut auf. Das kostet dich keine Aktion, sondern gilt noch als Teil derselben Aktion „Monster bekämpfen“. Scheiterst du erneut, ist die Aktion beendet – du hast insgesamt nur zwei Versuche.



Trichter: Immer wenn du die Aktion „Blöcke nehmen“ ausführst, erhältst du 1 Erfahrungspunkt.



Räucherofen: Gibst du ein besiehtes Monster mit dem Symbol 🐜 ab, dann darfst du 2 zusätzliche Aktionen in diesem Zug ausführen (statt 1). Dabei gilt weiterhin, dass du auch Aktionen wählen darfst, die du bereits in diesem Zug ausgeführt hast.



Kartentisch: Immer wenn du die Oberwelt erkundest, darfst du deine Spielfigur beliebig viele Felder weit bewegen (statt 0-2).



Güterloze: Immer wenn du die Aktion „Blöcke nehmen“ ausführst, nimmst du dir 3 Blöcke (statt 2).



Steinsäge: Immer wenn du ein Bauwerk errichtest, zahlst du 1 Block weniger. Du darfst selbst entscheiden, welchen der benötigten Blöcke du einsparst. Bauwerke, die nur 1 Block kosten, errichtest du gratis – die Aktion musst du dafür natürlich trotzdem ausführen.



Bognertisch: Beim Kampf gegen Monster deckst du immer 4 Waffenplättchen auf (statt 3).



Leuchtfueher: Du darfst in jedem Zug genau 3 verschiedene Aktionen ausfuehren (statt 2). Dabei ist weiterhin nicht erlaubt, mehrfach dieselbe Aktion in einem Zug auszufuehren, selbst wenn du dazwischen eine andere gewaehlt hast.



Endertruhe: Bei Spielende erhaeltst du 1 Erfahrungspunkt pro Block, den du noch in deinem Vorrat hast.





Geruest: Bei Spielende erhaeltst du 2 Erfahrungspunkte pro Bauwerk, das du auf deiner Spielertafel errichtet hast. Ueberbaute Felder zaehlen nicht mehrfach, du kannst also maximal 18 Punkte (2 fuer jedes der 9 Felder) erzielen.



Zielblock: Bei Spielende erhaeltst du 2 Erfahrungspunkte pro besiegttem Monster, das neben deiner Spielertafel liegt. Gibst du im Spiel Monster fuer zusaeztlliche Aktionen ab, zaehlen diese natuerlich nicht mehr mit.



Komposter: Bei Spielende erhaeltst du 3 Erfahrungspunkte pro -Bauwerk, das auf deiner Spielertafel zu sehen ist. Ueberbaute -Bauwerke zaehlen nicht.



Glocke: Bei Spielende erhaeltst du 4 Erfahrungspunkte fuer jeden Gegenstand, den du im Spielverlauf am Markt gekauft hast. Die Glocke selbst zaehlt dabei mit, sie ist also mindestens 4 Punkte wert.




Zaubertisch: Bei Spielende erhaeltst du 20 Erfahrungspunkte. Einfach so.


WERTUNG

Die drei Wertungen finden wie gewohnt statt. Beachtet folgende Regel-Ergaenzungen:


- 1 Nach der ersten Wertung (A: Biome) deckt ihr die 4 Gegenstandplaettchen auf der Marktplatz-Tafel mit Rueckseite A auf. Bei Spielbeginn aufgedeckte Gegenstaende bleiben liegen und koennen weiterhin gekauft werden.

Anschliessend produzieren eure errichteten -Bauwerke neue Gemuese-marker. Nehmt euch die noetige Anzahl Marker aus dem Vorrat und platziert auf jedem leeren Feld eurer Bauwerke einen davon. Liegt noch ein Marker auf einem Feld, legt ihr keinen weiteren hinzu.

- 2 Nach der zweiten Wertung (B: Baumaterial) deckt ihr die letzten 4 Gegenstaende mit Rueckseite B auf. Zuvor aufgedeckte bleiben weiterhin liegen.

Fuellt auerdem eure -Bauwerke ein weiteres Mal wie oben beschrieben auf.

3

In der dritten Wertung (C: Typ) könnt ihr euch ab sofort für einen neuen Typ entscheiden und eure größte Gruppe an -Bauwerke werten. Ihr erhaltet dann 2 Erfahrungspunkte pro entsprechendem Bauwerk.

Das Spiel endet wie gewohnt nach der dritten Wertung. Denkt daran, danach eure Monster zu werten. Jetzt erhaltet ihr auch noch Erfahrungspunkte für besondere Wertungs-Gegenstände (Rückseite B), die ihr im Tausch mit Dorfbewohnern erhalten habt.

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

Wir danken allen Testern und Mitarbeitern von Mojang Studios, Microsoft und Ravensburger, die zur Entstehung dieses Spiels beigetragen haben.



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

 **MOJANG**

MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

FARMER'S MARKET EXPANSION

F

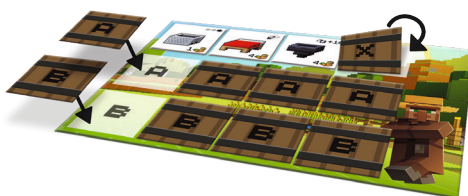
2 À 4 JOUEURS • À PARTIR DE 10 ANS

Dans cette extension « Le marché des agriculteurs » pour « Minecraft builders & biomes » de nouveaux chemins vous mèneront à la victoire, mais tous passent... par vos récoltes de légumes. Cultivez vos champs, faites du troc avec les villageois et récupérez des objets inédits aux capacités surpuissantes !

MISE EN PLACE

La mise en place est identique à celle du jeu de base, à l'exception des points suivants :

- 1 Incorporer les **16 nouvelles tuiles Construction** aux 64 tuiles du jeu de base. Former de nouveau un carré de 4 x 4 piles, comportant chacune 5 tuiles face cachée (au lieu de 4 dans le jeu de base).
- 2
 - a Disposer le **plateau Marché** à côté de la Surface.
 - b Mélanger les **18 tuiles Objet** et en placer une sur chaque case du marché, face cachée, selon la lettre indiquée au dos.
 - c Remettre les tuiles Objet restantes dans la boîte ; elles ne seront pas utilisées durant cette partie.
 - d Retourner les 4 tuiles au dos desquelles figure un « X », face visible.
 - e **L'aide de jeu sur les Objets** donne un aperçu de tous les Objets et de leurs fonctions.



- 3** En plus de son matériel habituel, chaque joueur* reçoit une des 4 nouvelles constructions de départ. À 2 joueurs, la retourner sur la face marquée d'un « 2 » ; à 3 ou 4 joueurs, la retourner sur la face marquée « 3-4 ».

Chacun place sa construction de départ sur une case Forêt de son choix sur son plateau.

- 4** Garder les **32 Légumes jaunes** à portée de main. Chaque joueur place 1 Légume sur chacun des deux emplacements de sa tuile Construction de départ (1 seul à 2 joueurs).



- 5** Les **6 nouveaux Skins** permettent de varier l'apparence des personnages. Chaque joueur choisit, comme d'habitude, celui qu'il préfère parmi tous ceux disponibles et l'insère dans son socle.

- 6** Remplacer les aides de jeu « **Décompte C** » et « **Tour de jeu** » du jeu de base par les 2 nouvelles.

- 7** Placer les **8 marqueurs d'expérience** à proximité de la case 0/50 de la piste de score. Si son compteur de points fait un tour complet, le joueur place un marqueur près de son plateau, sur la face « 50 ». S'il fait un second tour, il le retourne sur la face « 100 ».



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les règles de base ne changent pas. Comme d'habitude, un joueur effectue 2 actions différentes par tour. Mais il dispose désormais d'une option supplémentaire (en plus des 5 actions existantes dans le jeu de base) :

Action 6 : Acheter un Objet au marché

Le marché permet d'acquérir des Objets uniques vendus par les villageois. En début de partie, puis à l'issue des décomptes A et B, 4 tuiles Objet sont retournées et peuvent être achetées. Chaque Objet coûte un certain nombre de Légumes, indiqué dans le coin inférieur droit de la tuile.



Le joueur qui choisit cette action peut acheter **1 seul** Objet à condition de **posséder** le nombre de Légumes nécessaire **sur ses tuiles Construction** au moment de l'achat et de les dépenser.

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme un terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.


Il retire alors les Légumes des tuiles Construction de son choix et les remet dans la réserve. Il prend ensuite la tuile Objet achetée et la place face visible à côté de son plateau.


La fonction spéciale de cet Objet est immédiatement active.

Remarques :

- Si un joueur achète un Objet lors de sa première action, il peut utiliser sa fonction dès sa seconde action, durant le même tour.
- Chacun peut posséder autant d'Objets qu'il veut.

Planter des légumes

Dès le début de la partie, la tuile Construction de départ fournit des Légumes qui peuvent servir à faire du troc avec les villageois (= acheter un Objet un marché). Il est possible d'obtenir d'autres Légumes en bâtissant une des 16 nouvelles tuiles Construction . Dès que l'une de ces tuiles est construite, placez immédiatement dessus un Légume par emplacement indiqué. Ils sont immédiatement utilisables.

De plus, à l'issue des décomptes A et B, toutes vos constructions  sont réapprovisionnées en Légumes : en placer un **sur chaque emplacement vide**.

Remarque :

- Il n'est pas possible de « stocker » des Légumes. S'il reste des Légumes à l'issue des décomptes, ne pas en rajouter sur les emplacements déjà occupés. Les Légumes ne rapportent rien en fin de la partie : il est donc conseillé de les utiliser avant les décomptes !



Objets du marché :




Wagonnet : À chaque fois que vous explorez la Surface, déplacez votre personnage de 0 à 3 cases (au lieu de 0 à 2).



Établi : À chaque fois que vous construisez, vous pouvez utiliser 1 de vos blocs comme s'il s'agissait d'1 bloc d'émeraude (vert), c'est à dire 1 bloc au choix.
Exemple : Vous pouvez utiliser une Pierre comme Obsidienne ou inversement.



Jukebox : À chaque fois que vous gagnez des points d'expérience grâce au symbole , gagnez 1 point supplémentaire (que ce soit à la suite d'une victoire contre un monstre ou d'une construction particulièrement chère).



Dropper : Retirez une pomme de terre empoisonnée de votre pile de tuiles Arme et posez-la sur votre Dropper. Elle y reste jusqu'à la fin de la partie. Lors des combats, elle n'est plus remélangée avec les autres tuiles Arme.



Lit : Après un combat perdu contre un monstre, vous pouvez immédiatement faire une seconde tentative. Remélanges vos tuiles Arme et retournez-les de nouveau. Ceci ne vous coûte aucune action supplémentaire mais fait partie de la même action « Combattre des monstres ». Si vous échouez de nouveau, l'action est terminée (vous ne disposez que de 2 tentatives).



Entonnoir : À chaque fois que vous choisissez l'action « Prendre des blocs », gagnez 1 point d'expérience.




Fumoir : Si vous défausser un monstre portant le symbole , vous pouvez effectuer 2 actions supplémentaires (au lieu d'1) durant ce tour. Comme d'habitude, vous pouvez choisir des actions déjà effectuées durant ce tour.



Table de cartographie : À chaque fois que vous explorez la Surface, déplacez votre personnage du nombre de cases que vous voulez (au lieu de 0 à 2).



Wagonnet de stockage : À chaque fois que vous choisissez l'action « Prendre des blocs », choisissez 3 blocs (au lieu de 2).



Tailleur de pierre : À chaque fois que vous construisez, payez 1 bloc de moins. Vous êtes libre de choisir quel type de bloc vous économisez. Les constructions coûtant 1 bloc peuvent être bâties gratuitement, mais nécessite tout de même 1 action.



Table d'archerie : À chaque fois que vous combattez un monstre, retournez 4 tuiles Arme (au lieu de 3).



Balise : À chaque tour, vous pouvez effectuer 3 actions différentes (au lieu de 2). Vous ne pouvez toujours pas effectuer 2 fois la même action (même si vous effectuez une action différente entre les 2).



Coffre de l'Ender : À la fin de la partie, gagnez 1 point d'expérience par bloc encore dans votre réserve.



Échafaudage : À la fin de la partie, gagnez 2 points d'expérience par construction sur votre plateau. Les constructions recouvertes ne comptent pas, vous ne pouvez donc marquer que 18 points au maximum (2 pour chacune des 9 cases).



Cible : À la fin de la partie, gagnez 2 points d'expérience par monstre vaincu, présent à côté de votre plateau. Tout monstre défaussé au cours du jeu pour bénéficier d'une action supplémentaire ne compte pas.



Composteur : À la fin de la partie, gagnez 3 points d'expérience par construction visible sur votre plateau. Les constructions recouvertes ne comptent pas.



Cloche : À la fin de la partie, gagnez 4 points d'expérience par Objet que vous avez acheté au Marché au cours du jeu. La cloche compte également et rapporte donc au minimum 4 points.




Table d'enchantement : À la fin de la partie, gagnez 20 points d'expérience.

DÉCOMPTE


Les 3 décomptes ont lieu comme d'habitude, aux exceptions suivantes :

- 1 À l'issue du 1^{er} décompte (A : Biomes), retourner les 4 tuiles Objet du Marché au dos desquelles figure un « A ». Les Objets retournés dès le début de la partie restent en place et peuvent toujours être achetés.

Tous les champs (Construction de type ) produisent de nouveaux Légumes. Chaque joueur prend le nombre de Légumes nécessaire de la réserve et en place 1 sur chaque emplacement. S'il reste un Légume sur un emplacement, il n'en rajoute pas un supplémentaire.

- 2 À l'issue du 2^e décompte (B : Matériau), retourner les 4 tuiles Objet au dos desquelles figure un « B ». Les Objets déjà retournés restent en place. Remplir de nouveau les champs vides comme expliqué auparavant.

3

Lors du 3^e décompte (C : Type), chaque joueur dispose désormais d'un choix supplémentaire : le plus grand groupe de champs (construction de type ). Chacun rapporte 2 points d'expérience.

La partie s'arrête comme d'habitude à l'issue du 3^e décompte. Ne pas oublier de comptabiliser les monstres vaincus. Chaque joueur gagne en plus des points pour certaines tuiles Objet (dos B) troquées avec les villageois.

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



Visitez le **Magasin Minecraft** pour
télécharger gratuitement les skins du
jeu **Farmers Market** !



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

 **MOJANG**

MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

FARMER'S MARKET EXPANSION

I

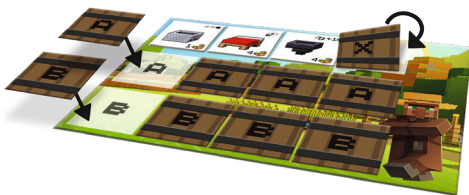
2-4 GIOCATORI • DAI 10 ANNI IN SU

Con "Farmer's Market", espansione per "Minecraft Builders & Biomes", il divertimento aumenta: avventuratevi sui nuovi percorsi attraverso il campo di ortaggi, coltivate i vostri prodotti e barattateli con gli oggetti rari dalle proprietà straordinarie custoditi dagli abitanti del villaggio!

PREPARAZIONE

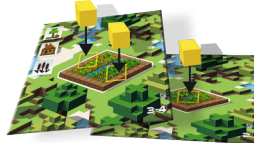
Preparate il gioco come spiegato nelle istruzioni del gioco base. Fate però attenzione alle seguenti varianti:

- 1 Mescolate le **16 nuove carte-edificio** insieme alle 64 del gioco base. Poi suddividetele in piccoli mazzi per formare una griglia 4 x 4. Attenzione: d'ora in poi, ognuno di questi mazzi dovrà essere composto da 5 carte coperte.
- 2
 - a Mettete la **cartella-piazza del mercato** accanto alla superficie di gioco.
 - b Mescolate le **18 tessere-oggetto**, poi mettetene una su ogni casella della piazza del mercato. Il dorso della tessera deve corrispondere all'indicazione della casella.
 - c Riponete le tessere-oggetto eccedenti all'interno della scatola. Non sono necessarie per la partita.
 - d Successivamente, scoprite le 4 tessere-oggetto con la "X" impressa sul dorso.
 - e Sulle **regole in breve-oggetto** sono illustrati tutti gli oggetti e le loro proprietà.



3 Oltre al normale materiale di gioco, ogni giocatore* riceve uno dei **4 nuovi edifici-partenza**. Se giocate in due, voltate il vostro edificio-partenza sul lato contrassegnato con "2". Se giocate in 3 o 4, giratelo sul lato contrassegnato con "3-4". Successivamente, ogni giocatore deve mettere il proprio edificio-partenza su una qualsiasi **casella-foresta** della propria cartella-giocatore.

4 Preparate i **32 segnalini-ortaggio gialli**. Ogni giocatore mette un segnalino su ciascuna delle due caselle delineate del proprio edificio-partenza. Se si gioca in 2, si riceve un solo segnalino-prodotto.



5 Le **6 nuove skin** offrono a ciascun giocatore ulteriori opzioni per cambiare l'aspetto della propria pedina. Come al solito, ogni giocatore sceglie la skin che preferisce tra quelle disponibili e la infila nel piedistallo.

6 Sostituite le carte di sintesi del punteggio-C e la sintesi turno del gioco base con le **2 nuove carte punteggio-C** e le **2 nuove sintesi turno**.

7 Preparate gli **8 nuovi segnalini-esperienza**. Durante la partita, se un giocatore compie un giro completo intorno al proprio bordo con i punti, deve prendere uno dei segnalini e metterlo accanto alla propria cartella con il lato "50" rivolto verso l'alto. Successivamente, dopo aver compiuto un ulteriore giro completo intorno al bordo, il segnalino andrà voltato sul lato "100".

SVOLGIMENTO



Valgono sempre le regole del gioco base. Come al solito, al proprio turno ogni giocatore deve compiere esattamente 2 diverse azioni. D'ora in poi, però, i giocatori hanno a disposizione un'ulteriore possibilità d'azione (in aggiunta alle 5 del gioco base).

Azione 6: acquista un oggetto al mercato

Al mercato è possibile acquistare oggetti rari dagli abitanti del villaggio. All'inizio della partita e dopo l'assegnazione dei punteggi A e B, al mercato vanno scoperti 4 oggetti che vengono così messi in vendita. Per acquistarli, si paga con gli ortaggi. Il numero di segnalini-ortaggio necessari per l'acquisto di ogni oggetto è impresso nell'angolo in basso, a destra, di ogni tessera-oggetto.



* Esclusivamente a scopo di una migliore leggibilità, nel testo viene utilizzata la forma maschile, che è però da intendersi come genere neutro.

Il giocatore che esegue quest'azione, può acquistare un unico oggetto e per farlo deve possedere i segnalini-ortaggio necessari per pagare. I segnalini devono già trovarsi **sulle sue carte edificio** e devono essere consegnati nel momento in cui si fa l'acquisto.

Il giocatore prende i segnalini-ortaggio da una qualsiasi delle proprie carte-edificio e li rimette nella scorta. Poi prende l'oggetto acquistato e lo mette, scoperto, accanto alla propria cartella.


Da questo momento può utilizzare la proprietà speciale dell'oggetto.

Attenzione:

- Se il giocatore acquista un oggetto durante la sua prima azione, può utilizzarne la proprietà già durante la seconda azione dello stesso turno, se possibile.
- Il giocatore può possedere tanti oggetti quanti ne desidera.

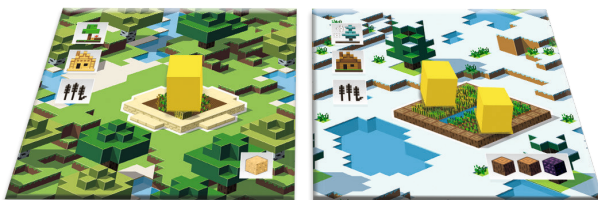
Coltivare gli ortaggi

Già all'inizio della partita, gli edifici-partenza mettono a disposizione segnalini-ortaggio che i giocatori possono scambiare con gli abitanti del villaggio. Per ottenere altri ortaggi, i giocatori devono costruire uno dei 16 nuovi edifici. **Mentre costruite**, mettete subito un segnalino-ortaggio su ogni posto raffigurato. Potete utilizzare subito questi segnalini per gli scambi.

Inoltre, dopo le assegnazioni dei punteggi A e B, riempite di nuovo tutti gli edifici  da voi costruiti con i segnalini. Mettete esattamente un segnalino-ortaggio **su ogni posto vuoto**.

Attenzione:

- I segnalini-ortaggio non vanno "risparmiati". All'assegnazione dei punteggi, è possibile solamente riempire gli edifici, ma dove ci sono ancora dei segnalini, non ne vanno aggiunti altri. Inoltre, al termine della partita gli ortaggi non hanno nessun valore. Quindi, cercate di spendere i vostri segnalini-ortaggio prima dell'assegnazione dei punteggi!



Gli oggetti del gioco:




Carrello da miniera: ogni volta che si esplora il mondo principale, si può spostare la propria pedina di 0-3 caselle (invece di 0-2).



Banco da lavoro: ogni volta che si costruisce un edificio, è possibile utilizzare uno dei propri blocchi come blocco di minerale, quindi un qualsiasi altro blocco. *Ad esempio: è possibile utilizzare una roccia al posto dell'ossidiana o viceversa.*




Jukebox: ogni volta che si ottengono punti-esperienza tramite il simbolo , si riceve 1 ulteriore punto. Questo vale sia quando si sconfiggono i mostri, sia quando si costruiscono edifici particolarmente costosi.



Gettatore: il giocatore toglie una patata velenosa dal proprio mazzo tessere-arma e la mette sul Gettatore. La patata velenosa resta in quel punto fino al termine della partita. In caso di combattimento, il giocatore non deve mescolarla insieme alle altre tessere-arma.




Letto: ogni volta che si perde una battaglia contro un mostro , si può tentare subito una seconda volta. Si devono mescolare le proprie tessere-arma e poi scoprirle di nuovo. Non si tratta di un'azione in più: fa sempre parte della stessa azione "Combatti contro il mostro". Se si perde di nuovo, l'azione è terminata - i tentativi a disposizione sono due in tutto.



Tramoggia: ogni volta che svolge l'azione "Prendi i blocchi", il giocatore riceve 1 punto-esperienza.



Affumicatore: se il giocatore scarta un mostro sconfitto con il simbolo  durante il suo turno può eseguire 2 azioni supplementari (invece di 1). In questo caso, può anche scegliere azioni che ha già eseguito durante lo stesso turno.



Banco da cartografia: ogni volta che il giocatore esplora il mondo principale, può far avanzare la propria pedina di un qualsiasi numero di caselle (invece di 0-2).



Carrello da miniera con baule: ogni volta che il giocatore esegue l'azione "Prendi i blocchi", prende 3 blocchi (invece di 2).



Tagliapietre: ogni volta che il giocatore costruisce un edificio, paga 1 blocco in meno. Può decidere quale blocco risparmiare. Gli edifici che costano solo 1 blocco possono essere costruiti gratis - ovviamente, è necessario comunque svolgere l'azione.



Banco da impennatura: quando combatte contro i mostri, il giocatore scopre sempre 4 tessere-arma (invece di 3).



Faro: a ogni suo turno, il giocatore può compiere 3 diverse azioni (invece di 2). In questo caso, non può mai compiere più volte la stessa azione durante un turno, nemmeno se ne sceglie una diversa tra l'una e l'altra.



Baule Ender: alla fine della partita, il giocatore riceve 1 punto-esperienza per ogni blocco che ha ancora nella propria scorta.





Impalcatura: alla fine della partita, il giocatore riceve 2 punti-esperienza per ogni edificio che ha costruito sulla propria cartella. Le caselle sulle quali si è sopredificato non si contano più volte, quindi si possono ottenere al massimo 18 punti (2 per ognuna delle 9 caselle).



Blocco bersaglio: alla fine della partita, il giocatore riceve 2 punti-esperienza per ogni mostro sconfitto che si trova accanto alla sua cartella. Se durante la partita scarta mostri in cambio di azioni aggiuntive, ovviamente questi non contano più.



Compostiera: alla fine della partita, il giocatore riceve 3 punti-esperienza per gli edifici  visibili sulla propria cartella. Gli edifici  sopredificati non contano.



Campana: alla fine della partita, il giocatore riceve 4 punti-esperienza per ogni oggetto acquistato al mercato durante la partita. Conta anche la campana, che quindi vale almeno 4 punti.




Tavolo per incantesimi: alla fine della partita, il giocatore riceve 20 punti-esperienza... sì, proprio così, come per magia..

PUNTEGGIO

Le assegnazioni dei tre punteggi si svolgono come al solito, ma con le integrazioni descritte qui di seguito.


1

Dopo la prima assegnazione del punteggio (A: biomi), scoprite sulla cartella-mercato le 4 tessere-oggetto con la A impressa sul dorso. Gli oggetti scoperti all'inizio della partita restano dove sono e possono essere ancora acquistati.

Successivamente, i campi (edifici contrassegnati con il tipo ) costruiti dai giocatori producono nuovi segnalini-ortaggio. Ogni giocatore prende dalla scorta il numero necessario di segnalini e ne mette uno su ogni casella vuota dei suoi edifici. Se su una casella si trova già un segnalino, non se ne devono mettere altri.

2 Dopo la seconda assegnazione del punteggio (B: materiale da costruzione), i giocatori scoprono gli ultimi 4 oggetti con la B impressa sul dorso. Gli oggetti scoperti in precedenza restano dove sono.

Poi riempiono ancora una volta i propri campi come descritto in precedenza.

3 Nella terza assegnazione del punteggio (C: tipo), i giocatori possono decidere subito un nuovo tipo e valutare il gruppo di campi più grande (edifici con il tipo ). Ricevono 2 punti-esperienza per ogni edificio corrispondente.

La partita termina, come al solito, dopo la terza assegnazione del punteggio. Successivamente, i giocatori devono ricordarsi di valutare i mostri. Inoltre, ricevono ulteriori punti-esperienza per gli oggetti di particolare valore (dorso B) ottenuti tramite gli scambi con gli abitanti del villaggio.

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



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

 **MOJANG**

MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

FARMER'S MARKET EXPANSION

ES

2-4 JUGADORES • A PARTIR DE 10 AÑOS

La expansión «Farmer's Market» para «Minecraft Builders & Biomes» os ofrece nuevos caminos hacia la victoria, ¡pero todos a través de la huerta! Cultivad vuestros campos, comerciad con los aldeanos... ¡y conseguid objetos únicos con poderosas habilidades!

PREPARACIÓN

Montad el juego como se describe en las instrucciones del juego base, pero con las siguientes variaciones:

- 1 Barajad las **16 cartas-edificio nuevas** junto con las 64 del juego base. Formad igualmente una cuadrícula de 4 x 4 mazos, pero ahora con 5 cartas boca abajo cada uno.
- 2
 - a Poned el **tablero del mercado** al lado de la zona de juego.
 - b Barajad las **18 losetas de objeto** y colocad bocabajo en cada casilla del mercado una loseta cuya letra al dorso coincida con la de la casilla.
 - c Guardad las losetas de objeto sobrantes de nuevo en la caja. Ya no las necesitaréis por el resto de la partida.
 - d Después, destapad las 4 losetas de objeto que tienen una «X» en el dorso.
 - e En la **guía de objetos** podéis ver un listado de todos los objetos y sus habilidades.



3 Cada jugador* recibe, aparte de su material, uno de los **4 nuevos edificios iniciales**. Si solo sois dos jugadores, girad vuestro edificio inicial para que quede con el lado «2» hacia arriba. En partidas de 3 o 4 jugadores, utilizadlo con el lado «3-4» hacia arriba. Después, poned vuestro edificio inicial en cualquier casilla de bosque de vuestro tablero-jugador.

4 Preparad las **32 cajitas de verdura amarillas**. Colocad una cajita en cada una de las dos casillas ilustradas en vuestro edificio inicial. En partidas de 2 jugadores, cada jugador obtiene solo una cajita de verdura.



5 Las **6 nuevas skins** os ofrecen más opciones para cambiar el aspecto de vuestro peón. Escoged como siempre vuestra skin favorita de entre todas e insertadla en el pedestal.

6 Reemplazad las cartas de resumen de la puntuación C y del turno del juego base con **las 2 nuevas cartas para la puntuación C** y **las 2 nuevas cartas de turno**.

7 Preparad las **8 fichas de puntos-experiencia nuevas**. Si en el transcurso de la partida le dais una vuelta completa al contador de puntos de vuestro tablero-jugador, coged una de las fichas de puntos-experiencia y ponedla con el lado del «50» hacia arriba al lado de vuestro tablero-jugador. Cuando le deis otra vuelta completa al contador, giradlo para que muestre el lado del «100».



DESARROLLO

Se siguen aplicando las reglas del juego base: como siempre, debéis realizar 2 acciones diferentes por turno. Sin embargo, ahora tenéis a vuestra disposición una nueva acción (que se añade a las 5 opciones del juego base):

Acción 6: comprar un objeto del mercado

En el mercado, puedes comprarles a los aldeanos diversos objetos únicos. Al principio de la partida y después de las puntuaciones A y B, se destapan en el mercado 4 objetos respectivamente para dejarlos a la venta. Todos los objetos tienen un precio en cajitas de verdura. El número necesario de cajitas de verdura para comprarlos lo encontrarás en la esquina inferior derecha de cada carta.



* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y se entiende en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

Cuando realizas esta acción, puedes comprar solamente un objeto, siempre que puedas pagar el número necesario de cajitas de verdura. Debes tener las cajitas sobre tus cartas-edificio en ese momento y entregarlas.

Coge las cajitas de verdura de cualesquiera de tus cartas-edificio y devuélvelas a la reserva. Luego coge el objeto comprado y ponlo bocarriba al lado de tu tablero-jugador.


A partir de ahora ya puedes aprovechar la habilidad especial de ese objeto.

Notas:

- Si en tu primera acción compras un objeto, puedes aprovechar su habilidad ya en tu segunda acción, si es posible.
- Puedes tener tantos objetos como quieras.

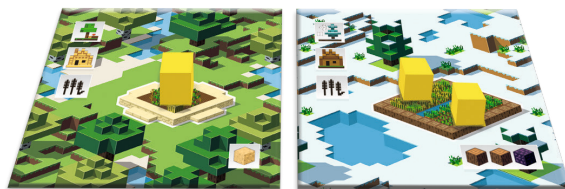
Cultivar verduras

Vuestros edificios iniciales os proporcionan, ya desde el inicio de la partida, cajitas de verdura que podéis utilizar para comprarles a los aldeanos. Cuando construyáis uno de los 16 edificios nuevos, obtendréis más verdura. **Cada vez que construyáis uno**, poned inmediatamente después una cajita de verdura en cada huerto ilustrado en esa carta-edificio. Desde ese momento ya podéis utilizar esas cajitas para comprar.

Además, después de las puntuaciones A y B debéis rellenar con cajitas todos los edificios  que hayáis construido. Para ello, poned una cajita de verdura **en cada huerto vacío**.

Notas:

- Las cajitas de verdura no se pueden «ahorrar». En las puntuaciones solo se pueden rellenar los edificios. Si aún hay cajitas en los edificios, no podéis obtener cajitas nuevas. Al final de la partida las cajitas de verdura no valen nada. ¡Así que procurad gastar vuestras cajitas de verdura antes de las puntuaciones!



Estos son los objetos que encontraréis en el juego:




Vagoneta: Cada vez que explores el mundo real, puedes avanzar tu peón 0-3 casillas (en vez de 0-2).



Mesa de trabajo: Cada vez que construyas un edificio, puedes utilizar uno de tus bloques como si fuera un bloque de esmeralda, es decir, para reemplazar cualquier otro bloque. *Por ejemplo, puedes utilizar un bloque de piedra como uno de obsidiana o al revés.*



Tocadiscos: Cada vez que obtengas puntos-experiencia por el símbolo , obtienes 1 punto adicional. Esta habilidad se aplica tanto al derrotar a monstruos como al construir edificios especialmente caros.



Soltador: Quita una patata envenenada de tu mazo de fichas-arma y ponla sobre el soltador. La patata se queda ahí hasta el final de la partida. Cuando luches contra un monstruo, no tendrás que barajarla junto con el resto de fichas-arma.




Cama: Cada vez que pierdas contra un monstruo en un combate, puedes tratar de derrotarlo una segunda vez. Baraja tus fichas-arma y destapa tres de nuevo. Este segundo combate no cuenta como acción, sino que forma parte de la misma acción «luchar contra un monstruo». Si vuelves a perder el combate, la acción termina, ya que solo tienes dos intentos en total.



Tolva: Cada vez que realices la acción «coger bloques», obtienes 1 punto-experiencia.



Ahumador: Si entregas un monstruo derrotado que lleve el símbolo , puedes realizar dos acciones adicionales en ese turno (en vez de 1). En este caso también se pueden escoger acciones que ya hayas realizado anteriormente en ese turno.



Mesa de cartografía: Cada vez que explores el mundo real, puedes avanzar tu peón tantas casillas como quieras (en vez de 0-2).



Vagoneta con cofre: Cada vez que realices la acción «coger bloques», coges 3 bloques (en vez de 2).



Cortapiedras: Cada vez que construyas un edificio, pagas 1 bloque menos. Puedes decidir cuál de los bloques necesarios te quieres ahorrar. Los edificios que solo cuestan un bloque los construyes gratis, pero para ello, obviamente, debes realizar la acción «construir».



Mesa de flechas: Cada vez que luches contra un monstruo, destapas siempre 4 fichas-arma (en vez de 3).



Faro: En tu turno puedes realizar exactamente 3 acciones diferentes (en vez de 2), pero no puedes hacer la misma acción varias veces en el mismo turno (incluso aunque entre medias hayas escogido una diferente).



Cofre de Ender: Al final de la partida obtienes 1 punto-experiencia por cada bloque que tengas aún en tu reserva.





Andamio: Al final de la partida obtienes 2 puntos-experiencia por cada edificio que hayas construido en tu tablero-jugador. En las casillas en las que haya varios edificios superpuestos, estos solo cuentan como uno, así que solo puedes conseguir como máximo 18 puntos (2 por cada una de las 9 casillas).



Diana: Al final de la partida obtienes 2 puntos-experiencia por cada monstruo derrotado que haya en tu tablero de jugador. Si durante la partida entregas monstruos para obtener acciones adicionales, estos no cuentan para puntuar con la diana.



Compostador: Al final de la partida obtienes 3 puntos-experiencia por cada edificio  que esté visible en tu tablero-jugador. Los edificios  sobre los que hayas construido otro edificio no cuentan.



Campana: Al final de la partida obtienes 4 puntos-experiencia por cada objeto que hayas comprado en el mercado durante la partida. La campana también cuenta para puntuar, así que te proporciona como mínimo 4 puntos al final de la partida.




Mesa de encantamientos: Al final de la partida obtienes 20 puntos-experiencia. Así de simple.

PUNTUACIÓN

Las tres puntuaciones tienen lugar como siempre, pero con las siguientes reglas adicionales:


1

Tras la primera puntuación (A: biomasa), destapad en el mercado las 4 losetas de objeto que llevan una «A» en el dorso. Los objetos que habíais destapado al principio de la partida se quedan así y siguen a la venta.

A continuación, los campos (edificios del tipo ) que habéis construido producen nuevas cajitas de verdura. Coged de la reserva el número necesario de cajitas y colocad una en cada huerto libre de vuestros edificios. Si algún huerto sigue teniendo una cajita encima, no le pongáis otra encima.

2 Tras la segunda puntuación (B: material de construcción), destapad en el mercado las 4 losetas de objeto que llevan una «B» en el dorso. Los objetos destapados anteriormente se quedan así.

Rellenad también vuestros campos una vez más como se ha descrito anteriormente.

3 En la tercera puntuación (C: tipo), podéis escoger **un nuevo tipo** y puntuar con vuestro grupo más grande de campos adyacentes (edificios del tipo ). En este caso, obtendréis 2 puntos-experiencia por cada edificio de este tipo.

La partida termina como siempre tras la tercera puntuación. No olvidéis sumaros los puntos que os proporcionan vuestros monstruos. Por último, anotaos los puntos-experiencia que os proporcionan algunos de los objetos especiales (los que llevan una «B» en el dorso) que les habéis comprado a los aldeanos.

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



¡Visita el **Marketplace de**
Minecraft y descarga gratis las
skins **Farmer's Market!**



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

 **MOJANG**

MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

FARMER'S MARKET EXPANSION

NL

2-4 SPELERS • VANAF 10 JAAR

De „Farmer's Market“-uitbreiding voor „Minecraft Builders & Biomes“ biedt nieuwe strategieën om aan de overwinning te komen – maar ze gaan allemaal door de groentetuin. Bewerk jullie akkers, handel met dorpsbewoners en verover unieke voorwerpen met krachtige vaardigheden!

OPBOUW

Bouw het spel op zoals in de handleiding van het basisspel beschreven. Let daarbij op de volgende veranderingen:

- 1 Hussel de **16 nieuwe gebouwenkaarten** tussen de 64 van het basisspel. Maak dan een 4 x 4 raster van stapels, vanaf nu echter met 5 omgekeerde kaarten per stapel.
- 2
 - a Leg het **marktplaats-bord** naast het spelraster.
 - b Schud alle **18 voorwerpkaartjes** en plaats op ieder veld van het marktplaats-bord een kaartje met passende achterkant.

c Leg de overige voorwerpkaartjes terug in de doos. Ze zijn in deze ronde niet meer nodig.

d Draai vervolgens de 4 voorwerpkaartjes met de achterkant „X“ om.

e In de Voorwerp-regels zie je een overzicht van alle voorwerpen en hun vaardigheden.



3 Iedere speler* krijgt bij zijn materiaal nog extra één van de **4 nieuwe Start-gebouwen**. Speel je met z'n tweeën, draai dan je start-gebouw op de met „2” gemarkeerde zijde. Bij 3 of 4 spelers draai je het op de met „3-4” gemarkeerde zijde. Plaats je start-gebouw vervolgens **op een willekeurig bosveld** op je spelersbord.

4 Leg de **32 gele groentemarkers** klaar. Plaats op ieder van de twee aangegeven velden van je start-gebouw een marker. Bij 2 spelers krijg je maar één groentemarker.



5 De **6 nieuwe skins** geven je nog meer opties voor het uiterlijk van je speelfiguur. Kies zoals gebruikelijk je lievelings-skin uit en zet hem in een opzetvoetje.

6 Vervang de overzichtskaarten van puntentelling C evenals het zet-overzicht uit het basisspel door de **2 nieuwe C-puntentellingkaarten** en de **2 nieuwe zet-overzichten**.

7 Leg de **8 nieuwe ervaringsmarkers** klaar. Rond je in de loop van het spel je scorebord af, pak één van de markers en leg die met de zijde „50” naar boven, naast je spelersbord. Draai hem op de zijde „100” nadat je opnieuw de rand met ervaringspunten hebt doorlopen.



AFLOOP

Verder gelden de regels van het basisspel. Zoals gebruikelijk voer je precies 2 acties per beurt uit. Vanaf nu hebben jullie nog een extra actiemogelijkheid (extra bij de 5 mogelijkheden uit het basisspel):

Actie 6: Voorwerp van de markt kopen

Op de markt kun je unieke voorwerpen van de dorpsbewoners kopen. In het begin van het spel en na de puntentellingen A en B worden daar steeds 4 voorwerpen omgedraaid, die dan te koop zijn. Alle voorwerpen kosten groente. Het benodigde aantal groentemarkers vind je in de onderste rechter hoek van de betreffende kaart.



Voer je deze actie uit, dan mag je **precies één** voorwerp kopen, als je het benodigde aantal groentemarkers kunt betalen. Je moet de markers op dit moment **op je gebouwenkaarten hebben** en afgeven.

*De mannelijke verwijzwoorden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

Pak de groentemarkers van willekeurige gebouwenkaarten en leg ze terug in de voorraad. Pak dan het gekochte voorwerp en leg dat open naast je spelersbord.


Vanaf nu kun je de bijzondere vaardigheid van dit voorwerp gebruiken.

Aanwijzingen:

- Koop je tijdens je eerste actie een voorwerp, dan mag je zijn vaardigheid al in je tweede actie van dezelfde beurt gebruiken, indien mogelijk.
- Er is geen limiet aan de hoeveelheid voorwerpen die je mag bezitten.

Groente verbouwen

Je start-gebouwen leveren je al in het begin van het spel groentemarkers op, die je kunt gebruiken om te ruilen met dorpsbewoners. Je krijgt nog meer groente als je één van de 16 nieuwe gebouwen bouwt. Leg bij het bouwen meteen een groentemarker op iedere daarop afgebeelde plaats. Je kunt deze marker meteen gebruiken om voorwerpen mee te kopen.

Bovendien vul je na de puntentellingen A en B alle door jou gebouwde -gebouwen weer met markers op. Plaats daarvoor een groentemarker **op iedere lege plaats**.

Aanwijzing:

- Groentemarkers kun je niet „opsparen“. Bij de puntentellingen vul je de gebouwen alleen aan. Als daar nog markers liggen, krijg je er niet meer. Ook bij het einde van het spel is groente niets meer waard. Probeer dus je groentemarkers vóór de puntentellingen uit te geven!



De volgende voorwerpen zijn in het spel:



Mijkar: Steeds als je de bovenwereld onderzoekt, mag je je speelfiguur 0-3 velden verder zetten (in plaats van 0-2).



Werkbank: Steeds als je een gebouw bouwt, mag je één van je blokken als smaragdblok, ofwel als jokerblok gebruiken. Je kunt bijvoorbeeld een steen als obsidiaan gebruiken of omgekeerd.



Jukebox: Steeds als je via het symbool ⚡ ervaringspunten krijgt, krijg je 1 extra punt. Dat geldt zowel bij het overwinnen van monsters, als ook bij het bouwen van bijzonder dure gebouwen.



Dispenser: Verwijder een giftige aardappel uit je stapel wapentegels en leg ze op de dispenser. Deze blijft daar tot het einde van het spel. Je schudt ze bij het vechten niet samen met je andere wapentegels.



Bed: Steeds als je een gevecht tegen een monster verliest, mag je het meteen nog een tweede keer proberen. Schud je wapentegels en draai opnieuw om. Dat kost je geen actie, maar geldt nog als deel van dezelfde actie „tegen monsters vechten“. Mislukt het opnieuw, dan is de actie ten einde – je hebt in totaal slechts twee pogingen.



Trechter: Steeds als je de actie „blokken pakken“ uitvoert, krijg je 1 ervaringspunt.



Roker: Geef je een verslagen monster met het symbool ☞ af, dan mag je 2 extra acties in deze beurt uitvoeren (in plaats van 1). Daarbij geldt verder, dat je ook acties mag kiezen die je in deze beurt al hebt uitgevoerd.



Kaartentafel: Steeds als je de bovenwereld onderzoekt, mag je je speelfiguur willekeurig veel velden verplaatsen (in plaats van 0-2).



Mijkar met kist: Steeds als je de actie „Blokken pakken“ uitvoert, pak je 3 blokken (in plaats van 2).



Steenzaag: Steeds als je een gebouw bouwt, betaal je 1 blok minder dan normaal. Je mag zelf beslissen welke van de benodigde blokken je bespaart. Gebouwen die maar 1 blok kosten, bouw je gratis – de actie moet je daarvoor natuurlijk wel altijd uitvoeren.



Bevederingstafel: Bij het gevecht tegen monsters draai je steeds 4 wapentegels om (in plaats van 3).



Baken: Je mag in iedere beurt precies 3 verschillende acties uitvoeren (in plaats van 2). Daarbij is het niet toegestaan, meerdere keren dezelfde actie in een beurt uit te voeren, zelfs niet als je tussendoor een andere actie hebt uitgevoerd.



Enderkist: Bij het einde van het spel krijg je 1 ervaringspunt per blok, dat je nog in je voorraad hebt.





Steiger: Bij het einde van het spel krijg je 2 ervaringspunten per gebouw, dat je op je spelersbord hebt gebouwd. Volgebouwde velden tellen niet meerdere keren, je kunt dus maximaal 18 punten (2 voor ieder van de 9 velden) krijgen.



Doelwit: Bij het einde van het spel krijg je 2 ervaringspunten per verslagen monster, dat naast je spelersbord ligt. Geef je tijdens het spel monsters af voor extra acties, dan tellen deze natuurlijk niet mee.



Compostbak: Bij het einde van het spel krijg je 3 ervaringspunten per -gebouw, dat op je spelersbord te zien is. Te veel gebouwde -gebouwen tellen niet mee.



Bel: Bij het einde van het spel krijg je 4 ervaringspunten voor ieder voorwerp dat je in de loop van het spel op de markt gekocht hebt. De bel zelf telt daarbij mee, die is dus minstens 4 punten waard.




Betoveringstafel: Bij het einde van het spel krijg je 20 ervaringspunten. Gewoon zo maar.

PUNTEENTELLING

De drie puntentellingen gaan zoals gebruikelijk. Let op de volgende aanvullende regels:


1

Na de eerste puntentelling (A: Biome) draaien jullie de 4 voorwerpkaartjes op het marktplein-bord met achterkant A om. Voorwerpen die bij het begin van het spel zijn omgedraaid blijven liggen en kunnen nog gekocht worden.

Vervolgens produceren de door jullie verbouwde akkers (gebouwen met het teken ) nieuwe groentemarkers. Pak het nodige aantal markers uit de voorraad en plaats er één op ieder leeg veld van jullie gebouwen. Lig er nog een marker op een veld, dan leg je er geen andere bij.

- 2** Na de tweede puntentelling (B: bouw materiaal) draai je de laatste 4 voorwerpen met achterkant B om. Daarvoor omgedraaide voorwerpen blijven liggen.

Vul bovendien jullie akkers nog een keer aan zoals boven beschreven.

- 3** In de derde puntentelling (C: Type) kunnen jullie vanaf nu meteen voor een **nieuw type** beslissen en jullie grootste groep akkers (gebouwen met het teken ) waarderen. Jullie krijgen dan 2 ervaringspunten per overeenkomstig gebouw.

Het spel eindigt zoals gewoonlijk na de derde puntentelling. Denk eraan, daarna jullie monsters te waarderen. Nu krijgen jullie ook nog ervaringspunten voor bijzondere puntentelling-voorwerpen (achterkant B), die jullie in ruil met de dorpsbewoners gekregen hebben.

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



Bezoek de **Minecraft Marketplace**
en download de **Farmer's Market**
Skins gratis!



© 2020

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

© 2020 Mojang AB and Mojang Synergies AB. MINE-CRAFT and MOJANG are trademarks or registered trademarks of Mojang Synergies AB

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

 **MOJANG**