

MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

FARMER'S MARKET EXPANSION

NL

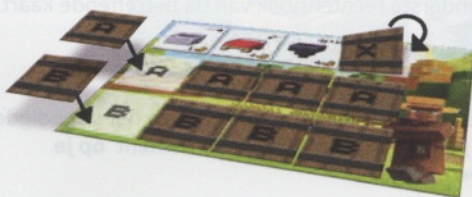
2-4 SPELERS • VANAF 10 JAAR

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.

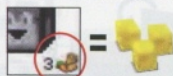


AFLDOP

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.

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

De volgende voorwerpen zijn in het spel:



Mijnskar: 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).



Mijnskar 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 meer 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.

PUNTENTELLING

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. Licht 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.

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 Wörster, Fiore GmbH, James Delaney

Illustrations: Martin Wörster, 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**