

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MINECRAFT

BUILDERS & BIOMES

F

2 À 4 JOUEURS - À PARTIR DE 10 ANS

Dans « Minecraft : bâtisseurs et biomes », vous explorez la Surface, récupérez des blocs et réalisez des constructions impressionnantes. Tout ceci demande astuce et bravoure : seul celui qui planifiera bien ses projets et osera affronter de terribles monstres aura une chance de l'emporter !

MISE EN PLACE

1 Mélanger les **64 tuiles Construction et Monstre** puis former un carré de 4 x 4 piles comportant chacune 4 tuiles face cachée. Laisser un espace entre chaque tuile pour permettre aux personnages de se déplacer entre elles.

2 Mélanger les **16 tuiles Arme** sans fond coloré et les disposer tout autour du carré formé précédemment, à l'exception des coins, pour l'agrandir ainsi à un carré de 6 x 6. Ce carré forme la « Surface ».

3 Placer le **tapis** sur la table, à portée de main de tous les joueurs. Assembler le gabarit et le placer sur le tapis. Le remplir aléatoirement avec les **64 blocs** (16x Bois, 14x Sable, 12x Pierre, 10x Obsidienne, 12x Émeraude). Secouer doucement l'ensemble pour former un gros cube. Soulever ensuite le gabarit par le haut en le tenant par les languettes.

4 Chaque joueur choisit un des **4 plateaux individuels** et prend tout le matériel de la même couleur (rouge, bleu, jaune ou vert) : **1 socle**, **1 compteur de points d'expérience**, **5 tuiles Arme** sur fond coloré (1x Épée en pierre, 1x Épée en bois, 3x Pomme de terre empoisonnée).

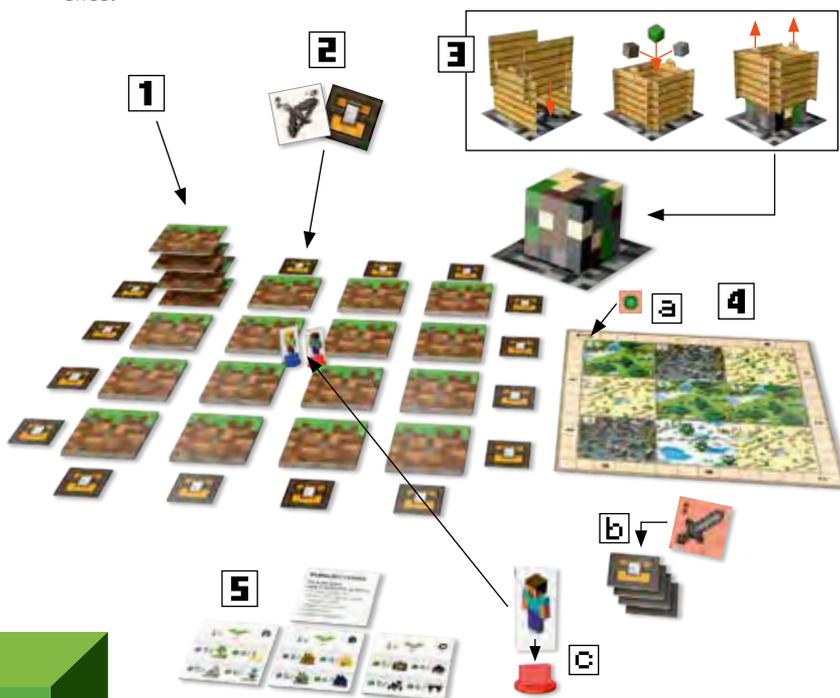
a Chacun installe son **plateau** devant lui et place son compteur de points d'expérience sur la case « 0 » de la piste de score qui l'entoure.

b Chaque joueur mélange ses **5 tuiles Arme**, puis les empile face cachée.

c Il choisit ensuite l'un des **4 skins** (= apparence des personnages) et l'insère dans son socle : c'est son personnage. Tout le monde le place à l'intersection, au centre de la Surface.

Astuce : Il est possible de personnaliser les 4 skins vierges en collant des éléments ou en les peignant !

5 Répartir les **8 aides de jeu** (4 différentes) entre les joueurs pour pouvoir s'y référer pendant la partie : **Tour de jeu**, **Décompte A**, **Décompte B**, **Décompte C**.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le dernier joueur à avoir trouvé des diamants dans Minecraft commence ; à défaut, le plus jeune.

À son tour de jeu, le joueur effectue **exactement 2 actions au choix** parmi les 5 décrites ci-dessous ; celles-ci **doivent être différentes**. C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer...

Trois décomptes auront lieu au cours de la partie. Le joueur qui aura accumulé le plus de points d'expérience à l'issue du 3e décompte l'emportera.

Action 1 : Prendre des blocs

Le joueur prend 2 blocs du grand cube. Il ne peut prendre un bloc que si sa face **supérieure** et **au moins deux autres faces** sont visibles. Il est possible d'accéder à des blocs situés à des couches inférieures et à différents endroits du cube, tant qu'ils respectent la règle précédente. Le joueur ajoute ses blocs à sa réserve personnelle, à côté de son plateau.

Remarques :

- Les blocs d'émeraude verts sont des jokers. Ils peuvent donc remplacer n'importe quel autre bloc dans une construction.
- Il est possible de faire pivoter le tapis pour pouvoir observer le cube sous tous les angles et espérer trouver les blocs manquants pour son prochain projet.

Action 2 : Explorer la Surface

Le joueur **peut** déplacer son personnage de **0 à 2 cases**. Une case est représentée par une intersection à l'angle de 4 tuiles Construction/Monstre ou Arme. Un personnage n'est jamais placé sur une tuile.

Le joueur **doit** ensuite **retourner les 4 tuiles** qui entourent son personnage (si certaines d'entre elles sont déjà retournées, elles le restent).

Remarques :

- **Plusieurs personnages** peuvent occuper la même intersection.
- Au cours de la partie, il peut arriver que des piles soient épuisées. Les joueurs doivent tout de même continuer à se déplacer d'intersection en intersection entre les piles, même si les tuiles ont été prises.

Action 3 : Construire

Pour réaliser une construction, le personnage du joueur doit se trouver **à l'angle de la tuile Construction correspondante** et posséder les **matériaux** demandés. Les blocs nécessaires à la construction sont indiqués en bas à droite de la tuile. Le joueur remet les blocs utilisés de sa réserve dans la boîte.

Les **blocs d'émeraude** verts remplacent n'importe quel autre bloc. Le joueur récupère ensuite la tuile Construction de la Surface et la pose sur une case **au choix** de son plateau.

Certaines constructions coûtent de nombreux blocs et possèdent ce symbole :  Si un joueur réalise une telle construction, il gagne les **points d'expérience** indiqués après le symbole et avance immédiatement son compteur sur la piste de score.

Remarques :

- Une construction peut être bâtie **sur n'importe quel biome** (= paysage) **au choix**. Une construction dans la forêt ne doit pas nécessairement être bâtie sur une case Forêt. Au contraire : pour accumuler plus de points d'expérience lors des décomptes, il est souvent plus judicieux de bâtir des constructions à côté de cases et de tuiles possédant les mêmes caractéristiques (par exemple, le même biome). Pour plus de détail, voir le paragraphe « Décomptes », plus loin.
- Il est permis de bâtir par-dessus une construction. Le joueur recouvre simplement la construction dont il n'a plus besoin avec sa nouvelle tuile.

Action 4 : Combattre des monstres

Toutes les tuiles de la Surface ne sont pas des constructions : certaines cachent de dangereux monstres. Si un joueur se retrouve à l'angle d'une tuile Monstre révélée, il peut se risquer à le combattre. Il mélange alors son **paquet de tuiles Arme** et en retourne **3**. Il additionne le nombre de cœurs sur ces tuiles et compare ce total avec celui du monstre. **Les pommes de terre empoisonnées** ne valent rien et ne fournissent aucun cœur.

- Si le joueur a retourné un **nombre de cœurs supérieur ou égal** à ceux du **monstre**, il l'a **vaincu**. Il prend la tuile et la pose **à côté** de son plateau. Il gagne immédiatement le nombre de points d'expérience indiqués après .
- S'il a retourné un **nombre inférieur de cœurs**, le monstre reste sur la Surface.

À l'issue du combat, le joueur remet les tuiles Arme retournées dans son paquet. Il ne les perd donc jamais.

Le joueur conserve les **monstres vaincus à côté** de son plateau. Il existe **deux types de monstres** :



Le joueur peut défausser les monstres portant ce symbole à tout moment de son tour (même plus tard) pour bénéficier d'1 action supplémentaire. Il commence par effectuer ses 2 actions différentes ordinaires, comme d'habitude. Il peut ensuite se défausser d'autant de tuiles Monstre de ce type qu'il veut et les remettre dans la boîte. Pour chaque tuile ainsi défaussée, il gagne 1 action supplémentaire durant ce tour. Contrairement aux actions ordinaires, il **peut** choisir les mêmes actions que celles **déjà effectuées juste avant**.



Le joueur conserve les monstres portant ce symbole **jusqu'à la fin de la partie**. Ils lui rapporteront des points d'expérience supplémentaires pour chaque case de son plateau affichant les mêmes caractéristiques. Le monstre avec le symbole représenté ici, par exemple, rapportera 2 points d'expérience pour chaque forêt. Voir le paragraphe « Décomptes » pour plus de détail.

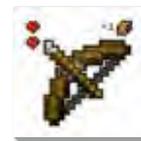
Action 5 : Récupérer une arme

Pour récupérer 1 tuile Arme, le joueur doit se trouver à l'angle de cette tuile. Il l'ajoute simplement à son paquet de tuiles Arme et la mélange.

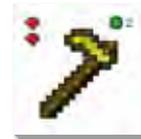
Remarque :

- Un joueur peut **consulter** ses tuiles Arme **à tout moment** (par exemple, pour vérifier s'il a assez de cœurs pour vaincre un monstre). Ne pas oublier de remélanger sa pile ensuite.

Armes avec des capacités spéciales :



Arc : À chaque fois qu'un joueur retourne un arc au combat, il peut immédiatement retourner **une tuile Arme supplémentaire**. S'il possède plusieurs arcs, il est possible de retourner 4, 5, voire 6 tuiles !



Houe en or : À chaque fois qu'un joueur retourne une houe en or au combat, il gagne immédiatement **2 points d'expérience**.



Pioche en pierre : À chaque fois qu'un joueur retourne une pioche en pierre au combat, il peut immédiatement prendre **1 bloc** du cube, en respectant les règles de l'action « Prendre un bloc ».



TNT : Après avoir retourné les 3 tuiles Arme, le joueur peut choisir d'**allumer** la TNT ou non. S'il le fait, les 5 cœurs de la TNT viennent s'ajouter à son total. Mais elle ne sert qu'une fois et doit être **remise dans la boîte** après utilisation. S'il ne l'allume pas, il la garde dans son paquet et ignore les 5 cœurs.

DÉCOMPTES

À quel moment ont-ils lieu ?

1 Le **1^{er} décompte (A : Biomes)** est déclenché dès que la couche supérieure de blocs du cube a été **entièrement** vidée. Peu importe que des blocs aient déjà été pris aux couches inférieures ou non. Le joueur qui prend le dernier bloc de la couche supérieure termine d'abord son tour. Le décompte n'a lieu qu'après qu'il a joué ses deux actions.

2 Le **2^e décompte (B : Matériaux)** est déclenché dès que la deuxième couche de blocs du cube a été **entièrement** vidée.

3 Le **3^e et dernier décompte (C : Type)** est déclenché dès que la troisième couche de blocs du cube a été entièrement vidée. La partie est ensuite terminée, même s'il reste des blocs sur la couche inférieure du cube.

Remarques :

- Si un joueur a vaincu des monstres qui lui offrent des **actions supplémentaires**, il peut également les utiliser lors du tour où il déclenche un décompte. Ce n'est qu'après avoir effectué toutes ses actions que le décompte a lieu.
- Si, en prenant des blocs, un joueur vide entièrement **plusieurs couches** dans le même tour (par exemple, par ses actions supplémentaires), **tous les décomptes déclenchés** sont résolus dans l'ordre prévu (A puis B puis C).

Comment procéder ?

Le joueur actif (dont c'est le tour) entame le décompte. Il choisit **1 et 1 seule** des 4 caractéristiques indiquées sur la **tuile Décompte actuelle** lui permettant de gagner des points d'expérience. Une fois qu'il a terminé, chaque joueur, dans l'ordre du tour, peut choisir une caractéristique pour décompter ses points d'expérience.

1 Lors du **premier décompte (A : Biomes)** : chaque joueur choisit **1 biome** (soit Forêt, soit

Désert, soit Montagnes, soit Toundra enneigée) et compte le **plus grand groupe de cases adjacentes** sur son plateau comportant cette caractéristique. Chaque case de ce groupe rapporte autant de points d'expérience qu'indiqué sur la tuile Décompte, en face de cette caractéristique.

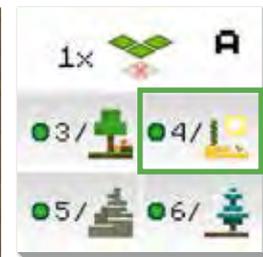
Remarques :

- Les cases qui se touchent **diagonalement** ne sont **pas** considérées comme **reliées**.
- Pour le **premier décompte (A : Biomes)**, en plus des biomes sur les tuiles Construction comptent également les **biomes imprimés** sur le plateau du joueur.
- Un **biome isolé** peut également être comptabilisé seul. La toundra enneigée sur le plateau rapporterait, par exemple, 6 points d'expérience.
- Les **caractéristiques** de chaque **construction** sont indiquées par des **symboles** sur le bord gauche de la tuile : en haut, le biome (Décompte A) ; en dessous, le matériau (Décompte B) ; en bas, le type (Décompte C).

Exemple de décompte A :

Daniel décide de comptabiliser le désert car avec ses 4 cases adjacentes, c'est son plus grand groupe. Le désert en haut à gauche de son plateau ne touche les autres déserts que diagonalement ; il n'est donc pas comptabilisé dans le groupe.

Chaque biome Désert lui rapporte 4 points d'expérience (voir tuile Décompte). Il gagne donc (4 x 4 =) 16 points d'expérience au total.

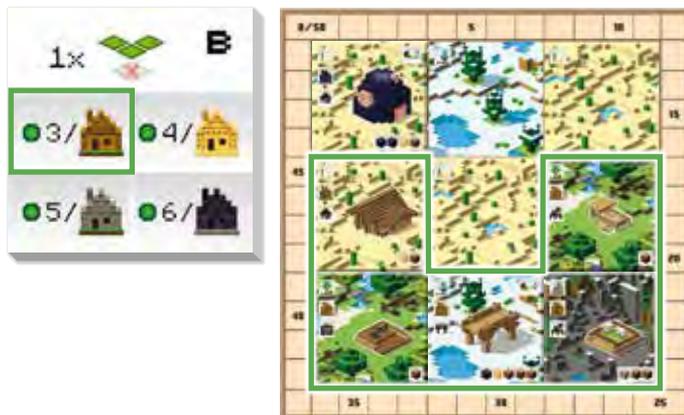


Il avance son compteur sur la piste de score autour de son plateau, d'un nombre de cases correspondant aux **points d'expérience gagnés**.

2 Lors du **2^e décompte (B : Matériau)** : chaque joueur choisit une ressource (Bois, Sable, Pierres ou Obsidienne) et comptabilise son plus grand groupe de constructions fabriquées dans ce matériau (se reporter au symbole du milieu sur les tuiles Construction). Les biomes ne jouent plus aucun rôle.

Exemple de décompte B :

Aurélie décide de comptabiliser les constructions en bois car, avec ses 5 cases, elles forment le plus grand groupe sur son plateau. Chaque construction en bois de ce groupe lui rapporte 3 points d'expérience (voir tuile Décompte). Il gagne donc $(5 \times 3 =)$ 15 points d'expérience au total.



3 Lors du **3^e décompte (B : Type)** : chaque joueur comptabilise, selon les mêmes règles, le plus grand groupe d'un type : Décors, Immeubles, Enclos ou Ponts.

Exemple de décompte C :

Le 3^e décompte est arrivé si vite que Jean-Baptiste n'a pas eu le temps de bâtir d'autres constructions. Ses groupes les plus grands sont soit 2 immeubles, soit 2 enclos. Comme ces derniers rapportent plus de points (voir tuile Décompte), il choisit de les comptabiliser et gagne $(2 \times 5 =)$ 10 points d'expérience au total.



