

Make 'N' Break

®

45

15

30

Ravensburger

Make 'n' Break

Jeu Ravensburger® n° 26 344 8

Auteurs : Andrew Lawson, Jack Lawson
Design : Kinetic, DE Ravensburger

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

CONTENU

- 1 chrono
- 10 pièces
- 80 cartes
- 60 jetons de 1 et 10 points
- 1 dé numéroté de 1 à 3

BUT DU JEU

Les cartes montrent des constructions que les joueurs doivent réaliser dans un temps imparti. Plus ils y parviennent, plus ils marqueront de points.

PRÉPARATION

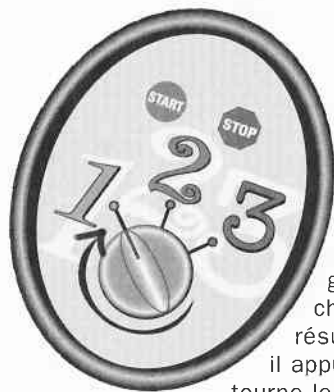
Avant la première partie, détacher soigneusement les jetons de la planche prédécoupée.

Placer les jetons, ainsi que le dé et les pièces au milieu de la table.

Le plus jeune joueur commence. Son voisin de gauche prend le chrono.

ATTENTION, C'EST PARTI !

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur (= l'architecte), pose les 10 pièces devant lui et la pile de cartes sur le côté.



Puis, il lance le dé.

Son voisin de gauche règle le chrono selon le résultat du dé :

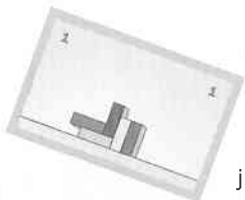
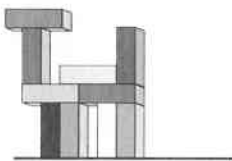
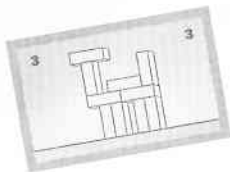
il appuie sur STOP et

tourne le bouton jusqu'au chiffre indiqué par le dé. Dès que l'architecte donne le signal, son voisin de gauche déclenche le chrono en appuyant sur START et l'architecte débute sa construction.

Construction

L'architecte commence par retourner la carte supérieure de la pile et se met immédiatement à réaliser la construction indiquée.

Si cette construction ne comporte que des pièces **grises**, l'architecte ne doit pas respecter que la position des pièces. Leur couleur n'a aucune importance.



Si la carte montre une construction avec des pièces de **couleur**, le joueur doit la réaliser en respectant les couleurs.



S'il réalise correctement la construction et que le chrono tourne encore, il retourne la carte suivante et s'attaque à la nouvelle construction. Pour cela, il dispose de nouveau de toutes les pièces.

Les autres joueurs surveillent la construction de l'architecte. S'ils remarquent une erreur, ils le préviennent immédiatement. Il doit d'abord la corriger avant de pouvoir retourner la carte suivante.

Important :

Veiller à ce que l'architecte ait toujours assez de cartes disponibles. Si la pile est presque épuisée, mélanger les cartes utilisées pour former la nouvelle pioche, avant que le joueur ne commence à construire.

Décompte des points

Une fois le temps écoulé, le joueur additionne les points sur les cartes des constructions qu'il a réalisées et gagne la valeur correspondante en jetons. S'il n'a pas réussi à terminer la dernière construction, la carte est ignorée et défaussée avec les autres.

Une fois que le joueur a compté ses points, les pièces, la pile de cartes et le chrono passent aux joueurs suivants.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand chacun a joué 4 fois. Celui qui possède le plus de points gagne le titre de meilleur architecte... et la partie.

Variante pour les architectes astucieux

Les règles de base restent les mêmes. Mais l'architecte peut décider à tout moment de refuser une carte qui lui paraît trop difficile ou trop longue à réaliser. Pendant son tour, il passe alors cette carte, face visible, à son voisin de gauche, qui peut alors piocher 1 point de la réserve en compensation.

Quand vient son tour, si un joueur possède des cartes refusées devant lui, il doit réaliser ces constructions en premier.

Ce n'est qu'une fois qu'il les a réalisées qu'il peut piocher une nouvelle carte sur la pile et s'attaquer à la construction.

Si, à son tour, le joueur ne parvient pas à réaliser les constructions des cartes face visible devant lui, celles-ci sont défaussées.

Important :

Si le dernier joueur refuse une carte durant le dernier tour de jeu, chaque carte refusée rapporte 1 point à son voisin de gauche, sans qu'il soit obligé de réaliser la construction par la suite.

Variante pour les jeunes architectes

Si des « pros » jouent avec de jeunes enfants ou des novices, séparer les cartes en deux piles : Les cartes avec un chiffre bleu formeront la pile destinée aux joueurs jeunes ou novices ; les cartes avec un chiffre rouge, la pile pour les « pros ». Lors du décompte, chaque carte rapporte 1 point.

© 2004 Ravensburger Spieleverlag

Make 'n' Break

Ravensburger Spiele® Nr. 26 344 8

Autoren: Andrew Lawson, Jack Lawson

Design: Kinetic, DE Ravensburger

Für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren

INHALT

- 1 Timer
- 10 Bausteine
- 80 Baukarten
- 60 Wertungschips mit den Werten 1 und 10
- 1 Würfel mit den Zahlen 1, 2 und 3

ZIEL DES SPIELS

Die Karten zeigen Bauwerke, welche die Spieler unter Zeitdruck nachbauen müssen. Je erfolgreicher sie dabei sind, desto mehr Punkte erreichen sie.

VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden die Wertungschips vorsichtig aus der Stanztafel gelöst.

Die Wertungschips werden ebenso wie der Würfel und die Bausteine in der Tischmitte bereitgelegt.

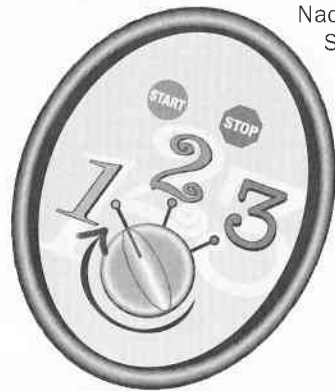
Der jüngste Spieler ist der Startspieler. Sein linker Nachbar erhält den Timer.

...und los geht's

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler am Zug (=Baumeister) legt die zehn Bausteine vor und den Stapel mit den Baukarten neben sich bereit.

Danach würfelt er. Sein linker Nachbar stellt die gewürfelte Zahl auf dem Timer ein. Dazu drückt er die Stoptaste und dreht den Knopf zur Zeiteinstellung bis zu der gewürfelten Zahl. Sobald der Baumeister das Startzeichen gibt, drückt sein linker

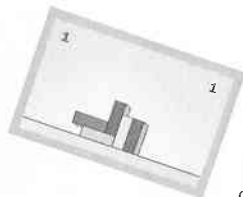
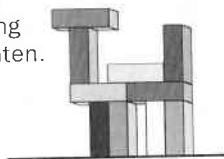
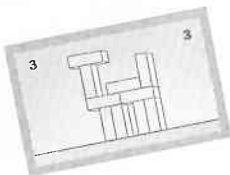
Nachbar die Starttaste des Timers und der Baumeister beginnt mit dem Bauen.



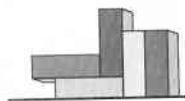
Bauen

Der Baumeister deckt zunächst die oberste Karte des Kartenstapels auf und beginnt sofort, das abgebildete Bauwerk nachzubauen.

besteht das dargestellte Bauwerk nur aus **grauen** Steinen, muss der Baumeister lediglich die richtige Anordnung der Bausteine beachten. Die Farbe spielt keine Rolle.



Zeigt die Karte ein Bauwerk mit **farbigen** Holzsteinen, muss der Spieler das Bauwerk genau in dieser Anordnung der Farben nachbauen.



Hat er das Bauwerk korrekt vollendet und der Timer läuft noch, dreht er die nächste Karte um und beginnt mit dem nächsten Bauwerk. Dazu stehen ihm wieder alle Bausteine zur Verfügung.

Die Mitspieler passen auf, dass der Baumeister richtig baut. Bemerken sie einen Fehler, machen sie ihn sofort darauf aufmerksam. Er muss den Fehler dann korrigieren. Erst dann darf er die nächste Karte aufdecken.

Hinweis:

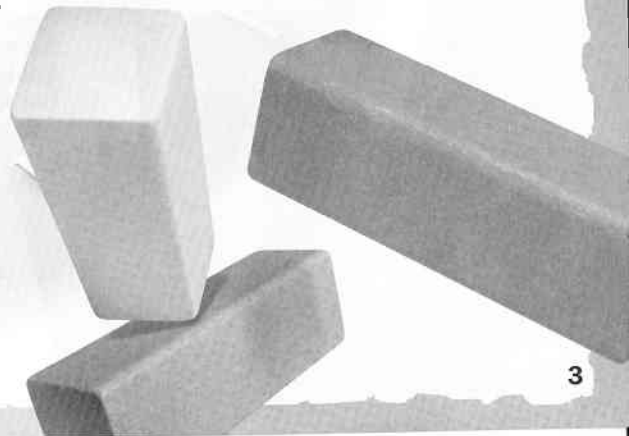
Es sollte sichergestellt sein, dass dem Baumeister immer genügend Baukarten zur Verfügung stehen. Geht der Baukartenstapel zur Neige, werden die abgelegten Karten gut gemischt und als neuer Kartenstapel bereitgelegt, bevor der Spieler mit dem Bauen beginnt.

Wertung

Ist die Zeit abgelaufen, zählt der Spieler die auf seinen erfüllten Baukarten angegebenen Punkte zusammen und erhält den Gesamtwert in Chips ausbezahlt. Die nicht vollendete Karte wird nicht gewertet. Sie wird zusammen mit den erfüllten Karten auf den Ablagestapel gelegt. Nach der Wertung eines Spielers werden die Bausteine, der Baukartenstapel und der Timer an den jeweils nächsten Spieler weitergegeben.

Ende des Spiels

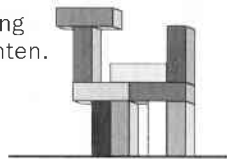
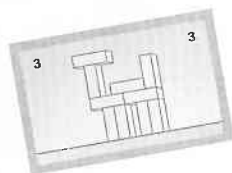
Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler vier Mal an der Reihe war. Der Spieler mit den meisten Punkten hat sich als bester Baumeister hervorgetan und ist somit der Gewinner des Spiels.



Bauen

Der Baumeister deckt zunächst die oberste Karte des Kartenstapels auf und beginnt sofort, das abgebildete Bauwerk nachzubauen.

Besteht das dargestellte Bauwerk nur aus **grauen** Steinen, muss der Baumeister lediglich die richtige Anordnung der Bausteine beachten. Die Farbe spielt keine Rolle.



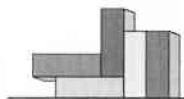
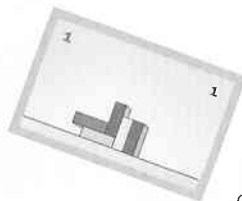
Hat er das Bauwerk korrekt vollendet und der Timer läuft noch, dreht er die nächste Karte um und beginnt mit dem nächsten Bauwerk. Dazu stehen ihm wieder alle Bausteine zur Verfügung.

Die Mitspieler passen auf, dass der Baumeister richtig baut. Bemerkten sie einen Fehler, machen sie ihn sofort darauf aufmerksam. Er muss den Fehler dann korrigieren. Erst dann darf er die nächste Karte aufdecken.

Hinweis:

Es sollte sichergestellt sein, dass dem Baumeister immer genügend Baukarten zur Verfügung stehen. Geht der Baukartenstapel zur Neige, werden die abgelegten Karten gut gemischt und als neuer Kartenstapel bereitgelegt, bevor der Spieler mit dem Bauen beginnt.

Zeigt die Karte ein Bauwerk mit **farbigen** Holzsteinen, muss der Spieler das Bauwerk genau in dieser Anordnung der Farben nachbauen.



Wertung

Ist die Zeit abgelaufen, zählt der Spieler die auf seinen erfüllten Baukarten angegebenen Punkte zusammen und erhält den Gesamtwert in Chips ausbezahlt. Die nicht vollendete Karte wird nicht gewertet. Sie wird zusammen mit den erfüllten Karten auf den Ablagestapel gelegt. Nach der Wertung eines Spielers werden die Bausteine, der Baukartenstapel und der Timer an den jeweils nächsten Spieler weitergegeben.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler vier Mal an der Reihe war. Der Spieler mit den meisten Punkten hat sich als bester Baumeister hervorgetan und ist somit der Gewinner des Spiels.

Das Spiel für raffinierte Baumeister

Die Regeln des Grundspiels bleiben bestehen. Der Baumeister kann jedoch Bauarten ablehnen, die ihm zu schwierig oder zu zeitraubend erscheinen. Die abgelehnten Bauarten gibt er während seines Zuges einfach offen an seinen linken Nachbarn weiter, der sich dafür als „Entschädigung“ jeweils sofort einen 1-er Chip aus dem Vorrat nehmen darf.

Ist dieser Spieler nun am Zug, muss er die zuvor abgelehnte(n) Karte(n) zuerst erfüllen. Erst wenn er sie erfüllt hat, darf er eine neue Baukarte vom verdeckten Stapel aufdecken und mit dem Bau beginnen.

Schafft es ein Spieler nicht, die offen vor ihm liegenden Bauarten in seiner Runde zu erfüllen, werden sie auf den Ablagestapel gelegt.

Hinweis:

Lehnt in der letzten Runde der letzte Spieler eine Baukarte ab, so erhält sein linker Nachbar pro abgelehnter Baukarte einen 1er-Chip, ohne die Karte erfüllen zu müssen.

Das Spiel mit „kleinen“ Baumeistern

Spielen „Profis“ mit jüngeren oder auch ungeübten Spielern, werden die Bauarten in zwei Stapel aufgeteilt. Die Karten mit den blauen Zahlen bilden dabei den Stapel für die jüngeren bzw. ungeübten Spieler. Die Bauarten mit den roten Zahlen bilden den Stapel für die „Profis“. Bei der Wertung zählt dann jede Karte nur einen Punkt.

© 2004 Ravensburger Spieleverlag