

Make 'n' Break

D

Ravensburger® Spiele Nr. 23 263 5

Rasantes Bauspiel für 2–4 Spieler von 8–99 Jahren.

Autoren: Andrew und Jack Lawson

Design: Kinetic, P. Becker, DE Ravensburger

Inhalt: 8 Holzbausteine

30 Baukarten mit 60 Aufgaben

1 Würfel

Ziel des Spiels

Die Bauwerke auf den Karten sollen unter Zeitdruck von den Spielern nachgebaut werden. Wer dabei am erfolgreichsten ist, erhält am Schluss die meisten Punkte.

Vorbereitung

Damit die Bauwerke sicher stehen bleiben, spielt ihr am besten auf einer glatten Unterlage. Besorgt euch Stift und Papier für die Wertung. Zeichnet darauf eine Tabelle wie auf der Abbildung und tragt oben alle Namen der Mitspieler ein.
Beispiel:

Nadine	Philipp	Laura	Luca

Mischt die **Baukarten** und legt sie als Stapel bereit.

Der jüngste Spieler beginnt die Runde als Baumeister. Er nimmt die **Holzbausteine** zu sich und legt den Kartenstapel gut greifbar vor sich hin.

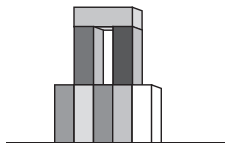
Der linke Nachbar des Baumeisters übernimmt die Rolle des Zeitmeisters und schnappt sich den **Würfel**.

Los geht's!

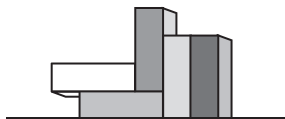
Das Bauen

Als Baumeister zählst du „Achtung – fertig – los!“. Du deckst sofort die oberste Karte auf und beginnst mit dem Bauwerk, das sich auf der **Kartenrückseite** befindet.

Besteht das Bauwerk aus **grauen Steinen**, beachtest du lediglich die Anordnung. Die Farbe der Bausteine spielt keine Rolle.



Wenn **farbige Steine** abgebildet sind, baust du genau nach dieser Abbildung.



Hast du das Bauwerk korrekt vollendet (es sollte kurz frei stehen bleiben), bringst du es wieder zum Einsturz. Danach deckst du eine weitere Karte vom Stapel auf und beginnst mit dem nächsten Bauwerk. Wieder stehen dir alle Bausteine zur Verfügung.

Sollte der Kartenstapel im Laufe des Spiels aufgebraucht sein, drehe einfach die oberste Karte des Ablagestapels um und spiele mit den anderen Seiten der Karten weiter – oder mische den Stapel neu.

So viel Zeit bleibt zum Bauen

Sobald der Baumeister „Los“ sagt, fängt der Zeitmeister an zu würfeln. Auf dem Würfel befinden sich die Ziffern 1, 2, 3 und drei leere Seiten.

Würfelst du eine leere Seite, passiert nichts. Sobald du die erste Ziffer würfelst, sagst du diese laut. Würfelst du wieder eine Ziffer, dann addiere sie zu der vorherigen dazu.

Beispiel: Du würfelst eine 2 und sagst: „2“. Dann kommt eine 3 und du sagst: „5“ (aus den Würfeln $2 + 3$). Der nächste Wurf zeigt eine leere Seite. Anschließend würfelst du die 1 und verkündest „6“ (aus dem letzten Ergebnis $+1$).

Wenn du in Summe 15 (oder mehr) erreichst, rufst du laut „Stopp“! **Sofort** muss der Baumeister mit dem Bauen aufhören.

Während gebaut und gewürfelt wird, achten natürlich alle Mitspieler darauf, dass es mit rechten Dingen zugeht, also korrekt gebaut und richtig zusammengezählt wird.

Die Wertung

Auf den Karten befinden sich blaue Ziffern. Diese darfst du als Baumeister zusammenzählen und die Summe ergibt die Punkte, die du bei deinem Zug gewonnen hast. Hast du ein Bauwerk noch nicht vollendet, zählt die Karte natürlich nicht mit.

Trage deine gewonnene Punktzahl unter deinem Namen in die Tabelle ein. Alle verwendeten Karten legst du auf einen Ablagestapel.

Nun wird dein linker Nachbar zum Baumeister und der reihum nächste Spieler zum Zeitmeister.

Ende des Spiels

Nachdem jeder fünfmal Baumeister war, endet die Spielrunde. Wie viel Punkte sind es bei jedem Spieler? Wer die meisten Punkte erreichen konnte, gewinnt.

Das Spiel mit „kleinen“ Baumeistern

Spielen Profis mit jüngeren Spielern, darf vereinbart werden, dass die jüngeren Spieler mehr Zeit zur Verfügung haben. Hier addiert der Zeitmeister die Würfelergebnisse bis 20.

© 2008/2012 Ravensburger Spieleverlag

Make 'n' Break

F

Jeux Ravensburger® n 23 263 5

Un jeu de construction et de rapidité
pour 2 à 4 joueurs de 8 à 99 ans.

Auteurs : Andrew et Jack Lawson

Design: Kinetic, P. Becker, DE Ravensburger

Contenu : 8 pièces en bois
30 cartes avec 60 objectifs
1 dé

But du jeu

Chaque joueur doit reproduire les constructions indiquées sur les cartes avant que le temps imparti ne soit écoulé. Le meilleur à ce jeu totalisera le plus de points en fin de partie.

Préparation

Pour être sûr que les constructions restent bien stables, il est préférable de jouer sur une surface lisse. Prévoir un crayon et du papier pour noter les points. Tracer un tableau comme celui ci-dessous et y porter les noms de tous les joueurs.

Exemple :

Nadine	Philippe	Laura	Lucas

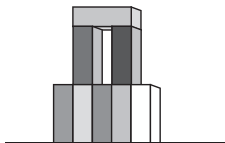
Mélanger les **cartes** et former une pile ;
Le plus jeune joueur est le premier architecte. Il prend les **pièces de construction** et place le paquet de cartes à portée de main. Son voisin de gauche tient le rôle de chronométrateur et prend le **dé**.

C'est parti !

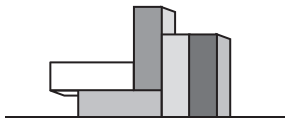
Construire

L'architecte donne le départ : « Attention ! prêts ? partez ! ». Il retourne immédiatement la carte supérieure du paquet et commence à reproduire la construction figurant au **verso**.

Si la construction n'est composée que de **pièces grises**, le joueur ne s'occupe que de leur position. La couleur des pièces n'a aucune importance.



Si les pièces sont **en couleurs**, il doit respecter l'illustration.



Si le joueur réussit à reproduire la construction (elle doit pouvoir tenir debout seule quelques instants), il la démonte. Il retourne immédiatement une nouvelle carte du paquet et entame la construction suivante ; il dispose de nouveau de toutes les pièces.

Si la pioche est épuisée au cours de la partie, le joueur retourne simplement la carte supérieure de la pile de défausse et joue avec l'autre face des cartes... ou remélange le paquet.

Temps restant pour construire

Dès que l'architecte donne le départ, le chronométrateur commence à lancer le dé. Celui-ci indique les nombres « 1 », « 2 » et « 3 » et trois faces vierges.

S'il obtient une face vierge, il ne se passe rien. Dès qu'il obtient le premier nombre, il l'annonce à voix haute. S'il obtient de nouveau un nombre, il l'additionne au précédent.

Exemple : Le chronométrateur obtient un « 2 » et l'annonce à voix haute. Il obtient ensuite un « 3 » et annonce « 5 ! » ($2 + 3$). Le lancer suivant indique une face vierge. Il obtint ensuite un « 1 » et annonce « 6 ! » (dernier total + 1).

Dès qu'il atteint la somme de 15 (ou plus), il crie « Stop ! ». L'architecte doit alors **immédiatement** s'arrêter de construire.

Pendant la construction et les lancers de dé, les autres joueurs vérifient bien sûr que tout se passe bien : que les constructions et l'addition sont correctes.

Décompte des points

Sur les cartes figurent des nombres bleus. L'architecte les additionne et la somme indique le nombre de points gagnés dans ce tour. Si une construction n'a pas été achevée, la carte ne compte pas.

Le nombre de points gagnés est inscrit dans le tableau. Toutes les cartes utilisées sont empilées et forment la pile de défausse.

Les voisins de gauche deviennent respectivement architecte et chronométrateur.

Fin de la partie

Lorsque chaque joueur a été cinq fois architecte, la partie s'arrête. Celui qui totalise alors le plus de points est déclaré vainqueur.

Variante pour les architectes en herbe

Si des joueurs expérimentés jouent avec des plus jeunes, ils peuvent s'entendre pour leur accorder davantage de temps. Le chronométrateur lance le dé jusqu'à ce qu'il atteigne 20.

© 2008/2012 Ravensburger Spieleverlag

Make 'n' Break

I

Giocho Ravensburger® no. 23 263 5

Gioco di abilità per 2–4 giocatori dagli 8 anni in su.

Autori: Andrew und Jack Lawson

Design: Kinetic, P. Becker, DE Ravensburger

Contenuto: 8 mattoncini in legno, 30 carte edili con
60 costruzioni, 1 dado

Obiettivo del gioco

Con pochissimo tempo a disposizione i giocatori devono ricostruire le composizioni raffigurate sulle carte. Il più abile otterrà alla fine del gioco il maggior numero di punti.

Preparativi

Utilizzate un supporto liscio, affinché le vostre costruzioni abbiano una base solida su cui appoggiare. Preparate carta e penna per annotare i punteggi. Disegnate sulla carta una tabella come nella figura e inserite in alto tutti i nomi dei partecipanti.

Esempio:

Nadia	Filippo	Laura	Luca

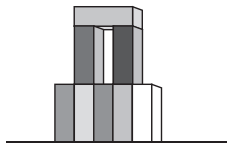
Mescolate le **carte** e disponetele in un mazzo sul tavolo. Inizia il turno il “capoconstruttore” più giovane. Dispone i **mattoncini** a portata di mano ed il mazzo delle carte davanti a sé in modo da poter pescarle comodamente. Il vicino alla sua sinistra ha il compito di misurare il tempo. Per fare ciò dovrà usare il **dado**.

Si parte !

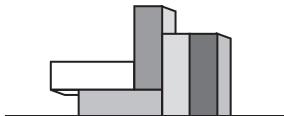
Costruire

Il capoconstruttore di turno conta “pronti – partenza – via!”. Scopre subito la prima carta del mazzo ed inizia a ricreare la composizione raffigurata sul **retro della carta**.

Se la composizione è costituita di **mattoncini grigi**, dovrà solamente osservare la composizione dei mattoni. Il colore dei mattoni non è importante.



Se sono raffigurati dei **mattoncini colorati**, dovrà eseguire esattamente la composizione raffigurata.



Una volta completata la sua composizione (deve essere in grado di rimanere in piedi liberamente almeno per pochi istanti), la può di nuovo fare crollare. Dopodichè scopre una nuova carta dal mazzo ed inizia la sua prossima costruzione.

Avrà nuovamente a disposizione tutti i mattoncini.

Se il mazzo di carte dovesse esaurirsi durante il gioco, può semplicemente girare la prima carta del mazzo di scarto e continuare a giocare con il retro delle carte – oppure può rimescolare tutte le carte.

Tempo a disposizione per costruire

Non appena il capocostruttore dà il “via”, il “giudice del tempo” inizia a lanciare il dado. Sul dado si trovano i numeri 1, 2, 3 e tre lati vuoti.

Se lanciando il dado ottiene un lato vuoto non succede nulla. Non appena uscirà un numero, lo dovrà annunciare ad alta voce. Se rilanciando nuovamente il dado otterrà un altro numero, dovrà sommarlo al numero ottenuto fino a quel momento.

Esempio: Lanciando il dado ottiene un 2 e annuncia: “2”. Al prossimo lancio ottiene un 3 e dirà : “5” (risultato dei due lanci 2 + 3). Il lancio seguente mostra un lato vuoto del dado. Poi lancia nuovamente il dado e ottiene un 1 ed annuncia “6” (ultimo risultato +1).

Quando avrà raggiunto una somma di 15 (o più) esclama “Stop“! Il capocostruttore dovrà **subito** interrompere la costruzione in corso.

Mentre costruite e lanciate i dadi, tutti gli altri compagni di gioco dovranno prestare attenzione affinché ciò avvenga in modo corretto, quindi affinché le costruzioni vengano composte correttamente ed i risultati del lancio del dado vengano sommati senza errori.

Conteggio

Su ogni carta si trova un numero blu. Il capocostruttore potrà sommare questi numeri ed otterrà così il suo punteggio ottenuto in ogni turno. Ovviamente, se non riesce a completare una costruzione, non potrà aggiungere il numero di quella carta al suo punteggio.

Annota il suo punteggio nella tabella sotto al proprio nome e dispone tutte le carte utilizzate nel mazzo di scarto.

Ora diventerà capocostruttore il vicino alla sua sinistra e lo stesso passaggio avviene anche per il giudice del tempo.

Fine del gioco

Dopo che ogni giocatore è stato capocostruttore per cinque volte, si conclude la partita. Quanti punti avranno raccolto i vari giocatori? Verrà proclamato vincitore il giocatore con il punteggio più alto.

Giocare con costruttori più piccoli

Se dei giocatori esperti giocano con altri più giovani, è possibile concordare un maggior “numero” di tempo a disposizione dei più piccoli. In questo caso, il giudice del tempo sommerà i risultati del lancio dei dadi fino ad arrivare ad un totale di 20.

© 2008/2012 Ravensburger Spieleverlag

Make 'n' Break

NL

Ravensburger® spel nr. 23 263 5

Hectisch bouwspel voor 2-4 spelers van 8-99 jaar.

Auteur: Andrew en Jack Lawson

Design: Kinetic, P. Becker, DE Ravensburger

Inhoud: 8 houten bouwstenen, 30 bouwkaarten
met 60 opdrachten, 1 dobbelsteen

Doel van het spel

De bouwwerken op de kaarten moeten door de spelers onder tijdsdruk worden nagebouwd. Wie daarbij het succesvolst is, krijgt aan het eind de meeste punten.

Vorbereiding

Je kunt het beste op een gladde ondergrond spelen zodat de bouwwerken stevig blijven staan. Pak een pen en papier voor de puntentelling. Teken daarop een tabel zoals op de afbeelding en zet bovenin de namen van de spelers.

Voorbeeld:

Sara	Tommy	Nikki	Steven

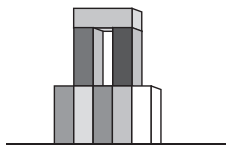
Schud de **bouwkaarten** en leg de stapel klaar.
De jongste speler begint de eerste ronde als de **bouwmeester**. Hij neemt de bouwstenen en legt de stapel kaarten zodanig neer dat hij er gemakkelijk bij kan. De speler links van hem is de tijdmeester en neemt de **dobbelsteen**.

Het spel kan beginnen!

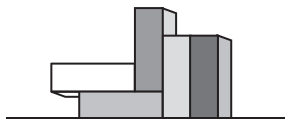
Het bouwen

Als bouwmeester zeg je “Let op – klaar – af!”. Je draait meteen de bovenste kaart om en begint met het bouwwerk, dat op de **achterkant van de kaart** staat.

Bestaat het bouwwerk uit **grijze stenen**, dan kijk je alleen naar de juiste plaats van de stenen. De kleur van de bouwstenen speelt geen rol.



Wanneer **gekleurde stenen** zijn afgebeeld, bouw je de afbeelding precies na.



Heb je het bouwwerk correct nagebouwd (het moet eventjes los blijven staan), dan laat je het weer instorten. Daarna draai je nog een kaart van de stapel om en begin je met het volgende bouwwerk. Je hebt weer alle bouwstenen ter beschikking. Als de stapel kaarten in de loop van het spel op is, draai je gewoon de bovenste kaart van de aflegstapel om en speel je

verder met de andere zijden van de kaarten – of je schudt de stapel opnieuw.

Zoveel tijd is er om te bouwen

Zodra de bouwmeester “af!” roept, begint de tijdmeester de dobbelsteen te gooien. Op de dobbelsteen staan de getallen 1, 2, 3 en drie kanten zijn blanco.

Gooi je een blanco kant, dan gebeurt er niets. Zodra je het eerste getal gooit, zeg je het hardop. Gooi je weer een getal, dan tel je dit op bij het vorige getal.

Voorbeeld: Je gooit een 2 en zegt: “2”. Dan gooi je een 3 en je zegt: “5” (van de worpen 2 + 3). De volgende worp is een blanco kant. Vervolgens gooi je 1 en zegt “6” (van het laatste resultaat + 1).

Als je in totaal 15 (of meer) bereikt, roep je hardop “stop!”. De bouwmeester moet **direct** ophouden met bouwen.

Terwijl gebouwd en gegooid wordt, letten alle spelers er natuurlijk op, dat het er eerlijk aan toe gaat, dus dat er correct gebouwd en goed opgeteld wordt.

De puntentelling

Op de kaarten staan blauwe getallen. Die mag je als bouwmeester optellen en de som is het aantal punten dat je in je beurt gewonnen hebt. Heb je een bouwwerk niet voltooid, dan telt de kaart natuurlijk niet mee.

Zet het gewonnen aantal punten onder je naam in de tabel. Alle gebruikte kaarten leg je op een aflegstapel.

Vervolgens wordt de tijdmeester de bouwmeester en de speler die links van hem zit, de tijdmeester.

Einde van het spel

Als iedere speler vijf keer bouwmeester is geweest, is de speelronde ten einde. Hoeveel punten heeft iedere speler? Wie de meeste punten heeft, wint het spel.

Het spel met “kleine” bouwmeesters

Spelen gevorderde spelers met jongere spelers, dan mag worden afgesproken, dat de jongere spelers meer tijd krijgen. Bij hen telt de tijdmeester de worpen op tot 20.

© 2008/2012 Ravensburger Spieleverlag

Kennt ihr diese Make'n'Break Spiele schon?

Connaissez-vous déjà ces versions de Make'n'Break ?

Conoscete già queste versioni di Make'n'Break?

Kent u deze Make'n'Break spellen al?

Make'n'Break

26343 1 (D)

26402 5 (D, F, I, NL)



Make'n'Break exteme

26432 2 (D)

26449 0 (D, F, I, NL)



Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG

Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

221619