

# Make 'n' Break

Circus

(D)

Ravensburger® Spiele Nr. 23 378 6

Ein schnelles Geschicklichkeitsspiel  
für 2–4 Spieler von 6–99 Jahren

Autor: Andrew und Jack Lawson

Illustration: Walter Pepperle,

Joachim Krause

Redaktion: Monika Gohl



## Inhalt:

15 Holzteile: 2 Tiger, 2 Panther, 10 Bauteile und 1 Futterdose  
30 Karten mit 60 Aufgaben

*Manege frei! Die mutigen Dompteure zeigen mit den wilden Raubkatzen ihre neuen Tricks. Immer zwei Dompteure treten gleichzeitig an: Wer meint, die gestellte Aufgabe zuerst richtig ausgeführt zu haben, schnappt sich die Futterdose. Stimmt es, gibt es eine Belohnung!*

## Ziel des Spiels

Gleichzeitig versuchen immer zwei Spieler, die abgebildete Aufgabe so schnell wie möglich nachzubauen. Wer am Schluss die meisten Belohnungspunkte eintragen konnte, gewinnt.

## Die Vorbereitung

Spielt auf einer möglichst glatten Unterlage, damit die Holzteile sicher stehen. Besorgt euch Stift und Papier für die Wertung. Zeichnet eine Tabelle und tragt oben die Namen aller Mitspieler ein.

Spieler A	Spieler B	Spieler C	Spieler D

Je nach Spieleranzahl spielt ihr eine unterschiedliche Rundenanzahl:

**2 Spieler spielen 5 Runden.**

**3 Spieler spielen 4 Runden.** In jeder Runde spielt Spieler A gegen B, Spieler B gegen C, Spieler C gegen A.

**4 Spieler spielen 3 Runden.** In jeder Runde spielt Spieler A gegen B, Spieler B gegen C, Spieler C gegen D, Spieler D gegen A.

Die beiden Dompteure nehmen sich einen gleichen Satz **Holzteile**, der aus je einem Tiger, einem Panther und fünf unterschiedlichen Bauteilen besteht.

Die lila **Futterdose** stellt ihr neben den **Kartenstapel**, den ihr vorher gut gemischt habt.

## Los geht's!

Ein Spieler dreht die oberste Karte um und legt sie so auf den Tisch, dass beide Dompteure gerade darauf schauen können. Bei zwei Spielern deckt ihr abwechselnd auf, bei mehr Spielern übernimmt das jemand, der nicht am Zug ist.

Dann ruft er das Startkommando „**Manege frei!**“. Erst danach beginnt ihr mit dem Bauen.

Gleichzeitig stellen nun beide Spieler schnellstmöglich mit ihren Holzteilen die Aufgabe nach, die auf der Karte zu sehen ist.

Wer meint, seine Holzteile richtig aufgebaut zu haben, schnappt sich die Futterdose und ruft laut „**Bravo!**“.

Alle Spieler prüfen gemeinsam, ob der Beifall wirklich verdient ist. Stehen alle Holzteile genauso wie auf der Karte?

**Alles richtig?** Tragt die Punkte der Karte unter dem Spielernamen in der Tabelle ein. Es gibt Karten, die ein, zwei oder drei Punkte wert sind.

**Wurde falsch gebaut?** Dann erhält der Gegenspieler die Belohnungspunkte!

Danach geht die Karte aus dem Spiel, die Futterdose stellt ihr wieder in die Mitte, und ihr spielt weiter mit den nächsten beiden Dompteuren.

## Ende des Spiels

Habt ihr die angegebene Rundenzahl gespielt, zählt ihr eure Belohnungspunkte zusammen. Wer hatte mit seiner Raubtiernummer den meisten Erfolg und gewinnt das Spiel?

## Hinweise für das Spiel mit jüngeren Dompteuren

- Am Anfang sortiert ihr am besten die etwas schwierigeren Karten mit drei Punkten aus.
- Spielen jüngere Kinder miteinander, erhalten sie die gespielte Karte als Gewinn. Sie zählt am Schluss jeweils einen Punkt. Auf die Tabelle könnt ihr dann verzichten.
- Beim Bauen sind ältere Spieler oft im Vorteil. Vereinbart, dass die jüngeren Kinder beide Hände verwenden und die älteren nur mit einer Hand bauen dürfen.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

Noch mehr Make'n'Break gibt es hier:



Make'n'Break Junior  
22 009-0



Make'n'Break  
26 343-1 (D)  
26 344-8 (international)

# Make 'n' Break

Circus

(F)

Jeux Ravensburger® n° 23 378 6

Un jeu de rapidité et d'adresse  
pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteurs : Andrew et Jack Lawson

Illustrations : Walter Pepperle,  
Joachim Krause

Rédaction : Monika Gohl



## Contenu :

15 pièces en bois : 2 tigres, 2 panthères, 10 pièces de construction et 1 boîte de nourriture,  
30 cartes avec 60 figures

*En piste ! Les courageux dompteurs vous dévoilent leurs derniers numéros de fauves. Les dompteurs s'affrontent à chaque fois en duel : celui qui pense avoir reconstitué la figure le premier s'empare de la boîte de nourriture. Si sa figure est correcte, il gagne une récompense !*

## But du jeu

À chaque fois, deux joueurs en même temps essaient de reconstituer la figure aussi vite que possible. Celui qui totalisera le plus de points à la fin remportera la partie.

## Préparation

Installez-vous sur une surface aussi plane que possible afin que les pièces soient bien stables. Prévoyez un crayon et du papier pour noter les points. Tracez un tableau et inscrivez le nom des joueurs en haut de chaque colonne.

Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D

Le nombre de tours dépend du nombre de joueurs :

**À 2 joueurs, 5 tours.**

**À 3 joueurs, 4 tours.** À chaque tour, le joueur A joue contre le joueur B, puis le joueur B contre le joueur C et le joueur C contre le joueur A.

**À 4 joueurs, 3 tours.** À chaque tour, le joueur A joue contre le joueur B, puis le joueur B contre le joueur C, le joueur C contre le joueur D et le joueur D contre le joueur A.

Les deux dompteurs prennent chacun une série identique de **pièces**, soit 1 tigre, 1 panthère et 5 pièces de construction différentes.

Placez la **boîte de nourriture** violette à côté de la **pile de cartes** après avoir bien mélangé celle-ci.

## Que le spectacle commence !

Un joueur retourne la première carte de la pile et la pose sur la table de manière à ce que les deux dompteurs puissent la voir. À 2 joueurs, retournez la carte à tour de rôle ; à 3 ou 4 joueurs, un des joueurs qui ne jouent pas s'en charge.

Il annonce alors « **En piste !** ». Et la reconstitution commence.

Simultanément, les deux joueurs essayent alors de reconstituer le plus vite possible la figure illustrée sur la carte.

Celui qui pense avoir empilé correctement ses pièces s'empare de la boîte de nourriture et crie fort « **Bravo !** ».

Tous les joueurs vérifient ensemble s'il mérite ces applaudissements. Toutes les pièces sont-elles comme sur la carte ?

**Tout est correct ?** Notez les points de la carte dans le tableau, sous le nom du joueur. Les cartes peuvent rapporter 1, 2 ou 3 points.

**Une erreur dans la figure ?** C'est son adversaire qui marque les points !

La carte est ensuite retirée du jeu, la boîte de nourriture remise au milieu et c'est au tour des deux dompteurs suivants de s'affronter.

## Fin de la partie

Une fois le nombre de tours prévus joués, faites le total des points. Qui aura le plus de succès avec ses numéros de fauves et remportera la partie ?

## Conseils pour les plus jeunes dompteurs

- Au début de la partie, laissez de préférence de côté les cartes à 3 points, les plus difficiles.
- Si de jeunes joueurs jouent ensemble, le vainqueur du duel gagne la carte en récompense. Chacune rapportera 1 point à la fin. Il n'est donc pas nécessaire de tenir un tableau de scores.
- Lors de la reconstitution, les plus grands sont souvent avantagés. Vous pouvez convenir que les plus jeunes joueurs ont le droit d'utiliser leurs deux mains et les plus âgés une seule pour construire.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

Dans la série Make'n'Break, il y a aussi :



Make'n'Break Junior  
22 009-0



Make'n'Break  
26 344-8 (international)



# Make 'n' Break

Circus

1

Gioco Ravensburger® n° 23 378 6

Un veloce gioco di abilità  
per 2-4 giocatori dai 6 ai 99 anni.

Autore: Andrew e Jack Lawson

Illustrazioni: Walter Pepperle,  
Joachim Krause

Redazione: Monika Gohl



## **Contenuto:**

15 pezzi in legno: 2 tigri, 2 pantere, 10 mattoncini  
e 1 porzione di cibo  
30 carte con 60 esercizi

*Tutti in pista! I domatori coraggiosi mostrano al pubblico i nuovi esercizi con le tigri e le pantere. Si tratta di una vera e propria sfida che si svolge sempre tra due domatori contemporaneamente. Chi riesce per primo ad eseguire correttamente l'esercizio richiesto, prende la porzione di cibo e, naturalmente, ottiene una ricompensa!*

## **Scopo del gioco**

Utilizzando i mattoncini in legno, due giocatori si sfidano contemporaneamente nel ricostruire il più velocemente

possibile gli esercizi illustrati sulle carte. Alla fine del gioco, vince il domatore che è riuscito a conquistare il maggior numero di punti-ricompensa.

## Preparazione del gioco

Scegliete una base piana, in modo da poter appoggiare, stabilmente, i mattoncini in legno. Procuratevi matita e carta per l'assegnazione del punteggio. Disegnate una tabella e scriveteci sopra il nome di tutti i partecipanti.

Giocatore A	Giocatore B	Giocatore C	Giocatore D

In base al numero dei partecipanti, si gioca un determinato numero di partite:

**2 giocatori** giocano **5 partite**.

**3 giocatori** giocano **4 partite**. Durante ogni partita, il giocatore A sfida il giocatore B, il giocatore B sfida il giocatore C, il giocatore C sfida il giocatore A.

**4 giocatori** giocano **3 partite**. Durante ogni partita, il giocatore A sfida il giocatore B, il giocatore B sfida il giocatore C, il giocatore C sfida il giocatore D, il giocatore D sfida il giocatore A.

Entrambi i domatori prendono una serie uguale di **mattoncini in legno**, composta da una tigre, una pantera e cinque diversi mattoncini.

Mettete la **porzione di cibo** lilla accanto al **mazzo di carte** (ricordatevi di mescolare bene le carte del mazzo).

## Si comincia!

Un giocatore scopre la carta in cima al mazzo e la posiziona sul tavolo in modo che entrambi i domatori possano vederla bene. Quando si gioca in due, si alternano a scoprire le carte. Quando si è in più di due giocatori, scopre la carta il partecipante che, in quel momento, non deve cimentarsi nella sfida.

Chi ha scoperto la carta dà il via alla sfida pronunciando le parole: **“In pista!”** Dopodiché i giocatori in gara possono iniziare a costruire (non si può iniziare prima del via).

Entrambi i giocatori devono tentare, contemporaneamente e il più velocemente possibile, di ricostruire, con i mattoncini in legno, l'esercizio illustrato sulla carta.

Il giocatore che ritiene di aver terminato l'esercizio ricostruendolo correttamente, prende la porzione di cibo e grida **“Bravo!”**.

Ora, tutti i partecipanti devono verificare che questo giocatore si sia veramente guadagnato il complimento: i mattoncini in legno sono davvero disposti come illustrato nella carta?

**L'esercizio è stato eseguito correttamente?** Osservate il punteggio impresso sulla carta e annotatelo nella tabella, sotto al nome del giocatore. Le carte possono valere uno, due, oppure tre punti.

**L'esercizio è stato eseguito in modo sbagliato?** Allora il punteggio viene assegnato all'avversario!

La carta appena giocata viene scartata. Rimettete la porzione di cibo al centro. Ora la sfida tocca ai due domatori successivi.

## Fine del gioco

Una volta giocate tutte le partite, contate il punteggio di ogni domatore. Chi ha ottenuto più successo con il suo spettacolo, e ha quindi realizzato il punteggio più alto, vince.

## Consigli per i domatori più piccini

- All'inizio è meglio escludere le carte con raffigurati gli esercizi più difficili (quelle con impressi i tre punti).
- Quando due bambini piccoli giocano l'uno contro l'altro, ricevono in premio la carta giocata. Ogni carta conquistata vale un punto (in questo caso la tabella per il punteggio non è necessaria).
- I giocatori più grandi sono spesso avvantaggiati. Stabilite quindi che, per ricostruire l'esercizio, il domatore più giovane può utilizzare entrambe le mani, mentre quello più grande può utilizzarne solamente una.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

## Conosci già questi giochi Make'n'Break?



Make'n'Break Junior  
22 009-0



Make'n'Break  
26 344-8 (internazionale)

# Make 'n' Break<sup>NL</sup> Circus

Ravensburger® spel nr. 23 378 6

Een snel behendigheidsspel  
voor 2-4 spelers van 6-99 jaar.

Auteurs: Andrew en Jack Lawson

Illustratie: Walter Pepperle,

Joachim Krause

Redactie: Monika Gohl



## Inhoud:

15 houten stukken: 2 tijgers, 2 panters, 10 bouwstukken  
en 1 voederdoos

30 kaarten met 60 opdrachten

*De piste is vrij! De dappere dompteurs laten met de wilde roofkatten hun nieuwe trucjes zien. Steeds treden twee dompteurs tegelijkertijd op: wie denkt als eerste de gestelde opdracht goed te hebben uitgevoerd, pakt de voederdoos. Als het klopt, dan is er een beloning!*

## Doel van het spel

Tegelijkertijd proberen twee spelers de afgebeelde opdracht zo snel mogelijk na te bouwen. Wie aan het einde de meeste beloningspunten heeft verzameld, wint het spel.

## Vorbereiding

Speel op een zo glad mogelijke ondergrond, zodat de houten delen stevig staan. Zorg voor pen en papier voor de puntentelling. Teken een tabel en zet bovenin de namen van alle spelers.

Speler A	Speler B	Speler C	Speler D

Afhankelijk van het aantal spelers spelen jullie een verschillend aantal rondes:

**2 spelers spelen 5 rondes.**

**3 spelers spelen 4 rondes.** In iedere ronde speelt speler A tegen B, speler B tegen C, speler C tegen A.

**4 spelers spelen 3 rondes.** In iedere ronde speelt speler A tegen B, speler B tegen C, speler C tegen D, speler D tegen A.

De beide dompteurs pakken eenzelfde setje **houten stukken**, dat elk bestaat uit een tijger, een panter en vijf verschillende bouwstukken.

De lila **voederdoos** zet je naast de **kaartenstapel** die je eerst goed geschud hebt.

## En het gaat beginnen!

Een speler draait de bovenste kaart om en legt deze zo op tafel dat beide dompteurs hem goed kunnen zien. Bij twee spelers wordt er om de beurt omgedraaid, bij meer spelers doet een speler het die niet aan de beurt is.

Dan roept hij het startcommando **“piste vrij!”** Pas daarna beginnen jullie met bouwen.

Tegelijkertijd bouwen beide spelers zo snel mogelijk met hun houten stukken de opdracht na die op de kaart te zien is.

Wie denkt zijn houten stukken goed te hebben nagebouwd, pakt de voederdoos en roept hardop **“bravo!”**.

Alle spelers kijken samen of het gejuich echt verdiend is. Staan alle houten stukken precies zo als op de kaart?

**Alles goed?** Zet de punten van de kaart onder de spelersnaam in de tabel. Er zijn kaarten, die één, twee of drie punten waard zijn.

**Is er verkeerd gebouwd?** Dan krijgt de tegenspeler de beloningspunten!

Vervolgens gaat de kaart uit het spel, de voederdoos zet je weer in het midden en jullie spelen verder met de volgende twee dompteurs.

## Einde van het spel

Hebben jullie het aantal aangegeven rondes gespeeld, dan tellen jullie de beloningspunten bij elkaar op. Wie heeft met z' n roofdierennummer het meeste succes en wint het spel?

## Aanwijzingen voor een spel met jongere dompteurs

- In het begin kun je de wat moeilijkere kaarten met drie punten er beter uithalen.
- Als jonge kinderen met elkaar spelen, krijgen ze de gespeelde kaarten als winst. Ze tellen aan het eind allemaal voor 1 punt. De tabel hoef je dan niet te gebruiken.
- Bij het bouwen zijn oudere spelers vaak in het voordeel. Spreek af dat de jongere kinderen beide handen mogen gebruiken en de oudere met één hand moeten bouwen.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

### Nog meer Make'n'Break spellen:



Make'n'Break Junior  
22 009-0



Make'n'Break  
26 402-5

Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

**Ravensburger**

231144