

# Make 'n' Break

## DAS WÜRFELSPIEL

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Grundidee Make 'n' Break: Andrew und Jack Lawson · Autoren: Max Kirps und Randolph Siew  
Illustration: Walter Pepperle · Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

**Hier wird wild gewürfelt und gestapelt: Wer mit Geschick und etwas Würfelglück die wertvollsten Gebäude baut, punktet und gewinnt!**

### Spielmaterial

- 6 große Würfel (weiß, gelb, blau, schwarz, rot und grün)
- 2 Würfelquader (blau und orange)
- 1 kleiner Würfel (gelb)
- 30 beidseitig bedruckte Baukarten



### Spielziel

Die Spieler versuchen, möglichst viele Baukarten zu erfüllen und so Punkte zu sammeln.

Ziel:  
Baukarten erfüllen und punkten.

### Spielvorbereitung

Nehmt zuerst die 30 Baukarten zur Hand. Sie sind auf der einen Seite gelb, die andere Seite ist blau. Entscheidet euch, mit welcher Seite ihr spielen wollt. Mischt dann die Karten und legt sie als Stapel so auf den Tisch, dass die gewählte Farbe **nicht** zu sehen ist.

Bauherr erhält große Würfel, Quader und Kartensapel.

Der älteste Spieler beginnt. Er nimmt sich die sechs großen Würfel, die beiden Würfelquader und den Kartensatz, den er vor sich hinlegt. Dieser Spieler ist der „**Bauherr**“.

Stopper bekommt kleinen Würfel.

Sein rechter Nachbar ist der „**Stopper**“. Er nimmt sich den **kleinen** gelben Würfel.

Stopper würfelt bis 30. Währenddessen baut der Bauherr.

### Spielverlauf

Der **Stopper** gibt das Startzeichen „Los!“ und beginnt mit seinem gelben Würfel zu würfeln. Er addiert alle gewürfelten Zahlen. Dabei ruft er den aktuellen Stand nach jedem Wurf aus, z. B.: „2, 5, 6, 6, 8, 10, 10, 11 ...“.

Sobald er den **Wert 30** erreicht oder überschritten hat, ruft er „Stopp“.

Sobald der Stopper das **Startzeichen** gegeben hat, legt der **Bauherr** los:

- Karte aufdecken
- Benötigte Würfel/Quader (wiederholt) würfeln und verbauen.
- Karte erfüllt? Bauwerk abreißen und nächste Karte versuchen.

- Er dreht zuerst die oberste Karte vom Baukartenstapel um.
- Dann nimmt er sich die Würfel und Quader, die er für das abgebildete Bauwerk benötigt.
- Er würfelt mit den ausgewählten Würfeln und Quadern.
- Nun prüft er, ob er für die unterste und die nach oben folgenden Ebenen schon Würfel bzw. Quader verwenden kann. Diese legt er beiseite bzw. verbaut sie sofort. Er darf beliebig oft mit beliebig vielen Würfeln/Quadern würfeln, bis er alle regelgerecht verbauen kann. Wie die Würfel/Quader zu verwenden sind, wird unter „**Bauregel**“ erklärt.

Hat der Bauherr die Konstruktion errichtet (= „**Make**“), dann bringt er sie wieder zum Einsturz (= „**Break**“). Er legt die erfüllte Baukarte vor sich ab und hat somit die darauf angegebenen Punkte.

Punkte = rote Zahl auf der Baukarte.

Danach dreht er die nächste Baukarte um, würfelt erneut usw. Dies geht so lange weiter, bis der Stopper den Wert 30 erreicht oder überschritten hat und „**Stopp!**“ ruft. Eine zu diesem Zeitpunkt nicht vollendete Baukarte kommt zurück unter den Stapel.

Zug endet, sobald Stopper „**Stopp!**“ ruft.

### Bauregel

Auf einen Würfel/Quader darf immer nur ein Würfel/Quader gebaut werden, der eine höhere Augenzahl zeigt! Das heißt, dass die Würfel in der untersten Ebene möglichst wenige Augen zeigen sollten. Je mehr Ebenen ein Bauwerk hat, desto mehr Augen müssen die Würfel in den oberen Ebenen zeigen.

Bauregel: Augenzahl muss höher sein als die des darunterliegenden Würfels.



Angenommen der weiße Würfel zeigt eine „1“ und der schwarze eine „2“. Dann muss der Quader mindestens eine „3“ zeigen.

Der gelbe Würfel darüber muss dann mindestens eine „4“ zeigen.

Auch möglich wäre z. B.

folgende Konstellation:

Weiß: 1, Schwarz: 3, Blau: 4, Gelb: 6

oder: Weiß: 2, Schwarz: 2

Blau: 4, Gelb: 5 usw.

Die beiden Würfel**quader** zeigen auf der Stirnseite keine Zahl. Müssen die Würfelquader senkrecht verbaut werden, nehmen sie die Zahl des darunterliegenden Würfels an. Stehen sie auf dem Boden, zählen sie als „0“.

*Zur Erinnerung: Der Bauherr darf Würfel beliebig oft neu würfeln (auch nachdem er sie bereits verbaut hatte), um eine günstigere Vorgabe für die nächste Ebene zu erreichen. Wichtig ist aber, dass am Ende das auf der Karte abgebildete Bauwerk korrekt nachgebaut ist!*

### Und weiter geht's ...

Danach gibt der Bauherr den Kartenstapel und die Würfel/Quader an seinen linken Nachbarn. Dieser ist nun der neue Bauherr. Der Stopper gibt den kleinen gelben Würfel ebenfalls nach links weiter: Der alte Bauherr ist der neue Stopper.

### Besonderheiten bei den Baukarten:

Wird eine große rote „3“ bzw. „4“ aufgedeckt, darf der Bauherr ein Bauwerk mit *beliebigen* Würfeln bauen (Bauregel beachten!). Allerdings darf **nur ein** Würfel die Tischplatte berühren! Außerdem darf er keine Quader verwenden.

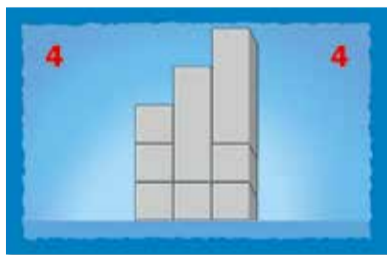


Bei der roten „3“ müssen drei Würfel verwendet werden.



Bei der roten „4“ kommen vier Würfel zum Einsatz.

Die neutralen Baukarten geben lediglich die Positionen von Würfeln und Quadern vor. Die Entscheidung, welchen farbigen Würfel er an welcher Stelle platziert, trifft der Bauherr. Natürlich muss er die Würfel/Quader wie gewohnt zuvor würfeln.



Wichtig ist wie gewohnt, dass die Würfel/Quader immer einen höheren Wert zeigen, als den, der in der Ebene darunter liegt.

*Zur Erinnerung: Senkrecht stehende Quader nehmen den Wert des unter ihnen liegenden Würfels an. Stehen sie auf dem Boden, zählen sie als „0“.*

## Spielende

Es wird so lange gespielt, bis jeder Spieler zweimal (4 Spieler) oder dreimal (2 – 3 Spieler) Bauherr war.

Nun rechnet jeder Spieler die Punkte auf seinen Karten zusammen.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

### Speed-Variante

In der Speed-Variante gilt eine leichtere Bauregel: Würfel/Quader dürfen bereits auf andere Würfel/Quader gebaut werden, wenn sie **die gleiche** oder eine höhere Zahl zeigen.



### Hinweis für das Spiel zu zweit:

*Unterbricht das Spiel nach jeder erfüllten Baukarte kurz. So kann der Stopper überprüfen, ob das Bauwerk korrekt nachgebaut wurde.*

Linker Nachbar wird neuer Bauherr. Vorheriger Bauherr wird Stopper.

Zahlenkarten: Nur ein Würfel darf den Tisch berühren.

Neutrale Karten: Farbe der Würfel/Quader egal.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.