

MAKE 'n' BREAK

Gemeinsamer Bauspaß
gegen die Zeit!

Für 2 bis 5 Baumeister ab 8 Jahren

D

Autoren: Andrew und Jack Lawson
Design: Cactus, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)
Illustration: Walter Pepperle · Fotos: Becker Studios, Henry M. Linder
Redaktion: Philipp Sprick

Liebe Spieler!

Make 'n' Break bietet euch eine doppelte Portion Bauspaß: Bereits im **Grundspiel** baut ihr in wechselnden Teams gegen die Zeit. Die **Fun-Variante** setzt noch eins drauf, denn hier müsst ihr eure Bauwerke unter erschwerten Bedingungen errichten. Außerdem könnt ihr das Spiel ganz nach eurem Geschmack mit einfacheren oder besonders herausfordernden Bauarten spielen. Also: Ihr habt die Wahl!

Inhalt

- 10 Bausteine
- 80 doppelseitige Baukarten
- 1 Timer
- 1 Zeitwürfel (mit den Zahlen 1, 2 und 3)
- 1 Fun-Würfel (für die Variante)
- 1 Kartenhalter



Timer



Baukarten



Zeitwürfel



Fun-Würfel



Kartenhalter



Bausteine

Ziel

Bei *Make 'n' Break* baut ihr mit Bausteinen die Aufgaben auf den Baukarten nach. Wem das unter Zeitdruck am besten gelingt, sammelt die meisten Punkte – und gewinnt!

Vorbereitung

1. Nehmt euch zuerst die **Baukarten** und mischt sie. Entscheidet, ob ihr mit der einfacheren blauen Seite oder der schwierigeren roten Seite spielen wollt.
2. Steckt die Baukarten kopfüber so in das mittlere Fach des **Kartenhalters**, dass die ausgewählte Seite **nicht** zu euch zeigt. Platziert danach den **Timer** im hinteren Fach des Kartenhalters.
3. Legt jetzt noch die **Bausteine** und den **Zeitwürfel** bereit. Den **Fun-Würfel** benötigt ihr nur in der Variante.

Grundspiel

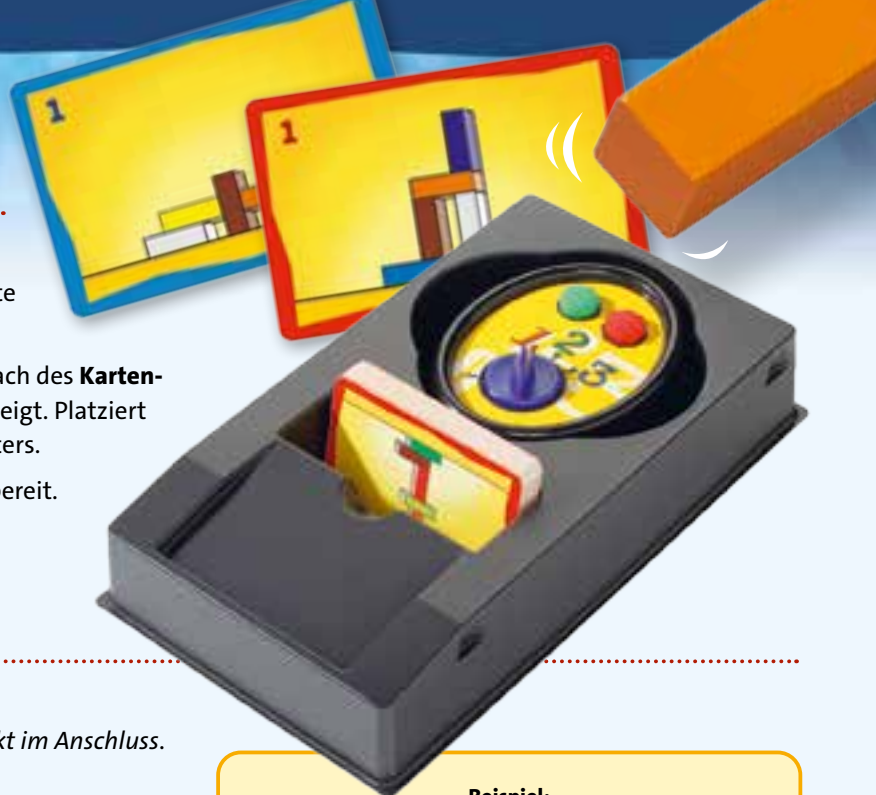
Für 3 bis 5 Spieler.

Regeländerungen für das Spiel zu zweit findet ihr direkt im Anschluss.

Wer als Erster am Spieltisch saß, beginnt. Gemeinsam mit seinem linken Nachbarn bildet er **das erste Bauteam**.

- **Baumaterial bereitlegen & Zeitwürfel werfen:** Beide Spieler nehmen sich je 5 beliebige der 10 **Bausteine** und legen sie vor sich. Der Kartenhalter muss in Richtung Bauteam zeigen. Anschließend wirft der rechte Spieler des Teams den **Zeitwürfel**.
- **Timer stellen & starten:** Der rechte Nachbar des Teams ist der **Kontrolleur**. Er stellt die gewürfelte Zahl auf dem **Timer** ein. Dazu drückt er **zuerst** den **roten** Stoppknopf und dreht dann den blauen Schalter, bis die kleine Markierung auf die gewürfelte Zahl zeigt. Sobald das Bauteam das O. K. gibt, drückt er den **grünen** Startknopf: Jetzt gilt's!
 - **Karte aufdecken:** Das Team nimmt die **hinterste** Karte aus dem Fach, dreht sie um und legt sie vorne in die Halterung.
 - **Make!** Jetzt baut das Team so schnell wie möglich die aufgedeckte Aufgabe mit den Bausteinen gemeinsam nach. **Dabei gilt:** Jeder Spieler darf nur *die* 5 Steine für das gemeinsame Bauwerk benutzen, die vor ihm liegen. Das Team sollte sich also gut abstimmen, wer wann welchen Stein verbaut ...
- **Break!** Sobald das Bauwerk korrekt nachgebaut wurde, ruft der Kontrolleur „o. k.“ und das Team reißt das Bauwerk wieder ab. Beide Spieler nehmen sich erneut 5 beliebige Bausteine. **Erst danach** decken sie die nächste Karte auf, bauen diese nach usw.
- **Stopp!** Sobald die Zeit abgelaufen ist, ruft der Kontrolleur „Stopp!“. Das Team darf nun nicht mehr weiterbauen. Ist die aktuelle Baukarte **nicht erfüllt**, kommt sie als vorderste Karte zurück in das Kartenhalterfach. **Alle erfüllten Baukarten** legt das Bauteam dagegen als Stapel **zwischen** sich auf dem Tisch ab. Die auf den Karten abgebildeten **Punkte** haben beide Spieler gemeinsam gewonnen!

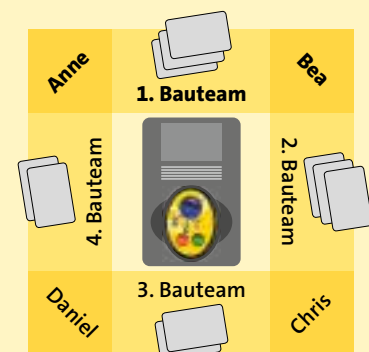
Neues Team, neues Glück! Anschließend ist das nächste Bauteam an der Reihe. Es besteht aus dem linken Spieler des vorherigen Bauteams und dessen linkem Nachbarn.



Beispiel:

Anne und ihre Nachbarin Bea bilden das **1. Bauteam**.

Danach tritt Bea mit ihrem Nachbarn Chris als 2. Bauteam an. Anschließend kommen Chris und Daniel als 3. Bauteam an die Reihe usw.



Die erfüllten Baukarten werden immer **zwischen** beiden Spielern auf dem Tisch abgelegt.

Es gibt 3 Arten von Bauaufgaben. Bei allen müsst ihr die abgebildete Form korrekt nachbauen.

- **Bunte Aufgaben:** Die vorgegebenen Farben müssen an der richtigen Stelle sichtbar sein.
- **Teilfarbige Aufgaben:** Die vorgegebenen Farben müssen an der richtigen Stelle sichtbar sein. Die Farben der neutral abgebildeten Steine sind dagegen nicht von Bedeutung.
- **Einfarbige Aufgaben:** Die Farben der Bausteine spielen keine Rolle.



Ende

Sobald jedes Team 3× an der Reihe war, endet das Spiel. Nun zählt jeder die Punkte, die er zusammen mit seinem **linken Nachbarn** gemacht hat. Dazu addiert er die Punkte, die er gemeinsam mit seinem **rechten Nachbarn** geschafft hat. Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Beispiel:
Anne hat mit ihrer linken Nachbarin Bea in den 3 Runden 12 Punkte erzielt. Mit ihrem rechten Nachbarn Daniel kommt sie auf 9 Punkte. Insgesamt hat sie also $12 + 9 = 21$ Punkte.

Das Spiel zu zweit

Im Spiel zu zweit treten beide Spieler einzeln gegeneinander an. Wer an der Reihe ist, erhält also **alle 10 Steine**. Damit baut er wie gewohnt die Bauaufgaben so rasch wie möglich nach. Gewonnene Punkte legt er **vor** sich ab. Wer nach 3 Durchgängen die meisten Punkte hat, gewinnt.

Tipp: Natürlich könnt ihr auch im Spiel mit 3 oder mehr Spielern einzeln gegeneinander antreten!

Fun-Variante

Für 3 bis 5 Spieler. Im Folgenden findet ihr nur die Unterschiede zum Grundspiel. Tipps für das Spiel zu zweit findet ihr direkt im Anschluss.

Ablauf

Werft in der Fun-Variante zusammen mit dem **Zeitwürfel** immer auch den **Fun-Würfel**. Er zeigt euch an, welche Spielform in eurem Zug gilt! Lest einfach die Regeln für die jeweilige Spielform, nachdem ihr das entsprechende Symbol erstmals gewürfelt habt.

Achtung: Wenn nicht anders beschrieben, kommen **immer alle 10 Steine** mittig zwischen die beiden Spieler, die an der Reihe sind. Beide Spieler dürfen also auf alle 10 Steine zugreifen.



Beschreiben

Entscheidet, wer von euch in dieser Runde der **Architekt** und wer der **Baumeister** ist.

- Der **Architekt** beschreibt dem Baumeister die Aufgabe, also, welcher Stein wohin gehört. Dabei hält er die Baukarte so, dass der Baumeister sie nicht einsehen kann. Der Architekt darf lediglich beschreiben, nicht aber mit Fingern zeigen oder Ähnliches.
- Der **Baumeister** errichtet das Bauwerk. Er darf dabei keine Fragen stellen, Gesten machen o. Ä.



Risiko

Entscheidet euch vorab, **wie viele Bauarten** ihr in diesem Zug erfüllen wollt. Startet dann wie gewohnt den Timer und baut gemeinsam.

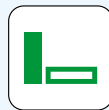
- **Kartenzahl geschafft?** Ihr erhaltet wie gewohnt eure Punkte. Übriggebliebene Zeit dürft ihr jedoch nicht für weitere Aufgaben verwenden!
- **Kartenzahl nicht geschafft?** In diesem Fall bekommt ihr leider keine Punkte. Die erfüllten Bauarten kommen zurück in den Stapel.



Fingerspitzen

Jeder von euch darf zum Bauen nur den **Zeigefinger einer Hand** benutzen. Um Bausteine aufzurichten und zu verbauen, müsst ihr also mit Fingerspitzengefühl zusammenarbeiten!

Tipp für ein einfacheres Spiel: Jeder Spieler darf mit seinen beiden Zeigefingern zugleich bauen.



Senkrecht - Waagerecht

Hier müsst ihr euch aufteilen: Ein Spieler darf nur die **waagrecht abgebildeten Steine** der Aufgabe verbauen, der andere Spieler nur die **senkrecht abgebildeten Steine**.



5 zu 5

Baut genauso wie ihr es aus dem Grundspiel gewohnt seid! Jeder legt also 5 Steine vor sich und darf nur mit diesen bauen ...



Bonus-Bombe

Würfelt ihr die Bonus-Bombe, gibt es eine **Sonderrunde**: jeder gegen jeden! Hier werden die Bausteine rasant von einem Spieler zum nächsten gereicht und keiner möchte an der Reihe sein, wenn der Timer stoppt!

- 1. Zeit geheim einstellen:** Wer den Fun-Würfel geworfen hat, stellt zuerst geheim die Zeit auf dem Timer ein (irgendwo zwischen 1 und 3). Das Ergebnis des Zeitwürfels darf er dabei ignorieren!
- 2. Startspieler bestimmen:** Sein linker Nachbar entscheidet nun, wer beginnt. Dieser Spieler erhält alle 10 Bausteine und legt sie vor sich.

3. Bauen: Der Spieler mit dem Timer startet ihn und legt ihn kopfüber in das hintere Fach des Kartenhalters – so weiß niemand, wie viel Zeit noch bleibt!

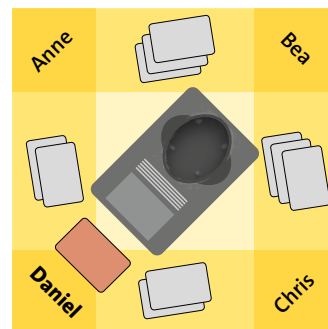
Sobald die Zeit läuft, baut der erste Spieler die erste Aufgabe nach. Hat er sie erfüllt, reißt er das Bauwerk wieder ein. Sein linker Nachbar schnappt sich nun alle 10 Steine, baut die nächste Aufgabe nach usw.

Achtung:

Wer eine **Karte mit Bomben-Symbol** aufdeckt, darf aussetzen! Sein linker Nachbar ist sofort an der Reihe und muss diese Karte bauen!



Wer an der Reihe ist, wenn der Timer stoppt, verliert die Sonderrunde. Die aktuelle Baukarte muss der Spieler als **Strafkarte direkt vor sich** ablegen. Sie gilt also ausschließlich für ihn und nicht für seine Teamnachbarn.



Bei Spielende werden die auf der Karte abgebildeten Punkte von seinem Ergebnis abgezogen. Alle anderen während der Sonderrunde genutzten Baukarten kommen nach vorne in den Kartenhalter zurück.

Wichtig:

Ist die Sonderrunde beendet, ist **dasselbe Team**, das die Bonus-Bombe gewürfelt hat, erneut am Zug. Das heißt, sie würfeln erneut beide Würfel usw.

Tipps für das Spiel zu zweit

Viele Spielformen der Fun-Variante könnt ihr auch zu zweit spielen: **Risiko** und **Bonus-Bombe** lassen sich 1 zu 1 übernehmen. Bei **Fingerspitzen** baut der Spieler einfach mit den Zeigefingern **beider** Hände. Bei **Senkrecht – Waagrecht** ist die linke Hand für alle senkrechten Steine und die rechte Hand für alle waagerechten Steine zuständig. Und bei **5 zu 5** darf der Spieler einfach mit allen 10 Steinen zugleich bauen! Wer hingegen **Beschreiben** würfelt, der würfelt gleich noch mal!

Ende

Das Spiel endet, sobald jedes Team 3× an der Reihe war. Zählt wie gewohnt die Punkte zusammen, die ihr mit eurem linken und rechten Nachbarn erzielt habt. Wer durch die Bonus-Bombe Minuspunkte gesammelt hat, zieht diese von seinem Ergebnis ab. Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Gleichstand? Spielt den Sieger durch Bonus-Bombenrunden aus! Der jüngste Spieler stellt die Zeit ein, der älteste entscheidet, wer beginnt. Bei wem die Zeit abläuft, der scheidet aus. Wer am Ende übrig bleibt, ist der Sieger!

© 2017

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com