

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

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.



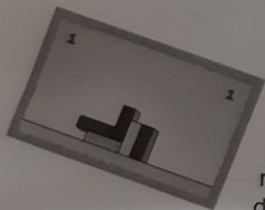
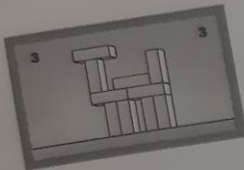
INHALT

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

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. 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.

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.