

# Make 'n' Break

Ravensburger Spiele® Nr. 26 343 1

Autoren: Andrew Lawson, Jack Lawson  
Design: Kinetic, DE Ravensburger

Für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren

## INHALT

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

## 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

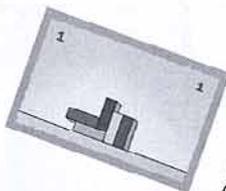
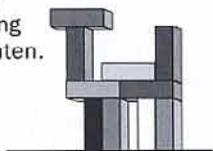
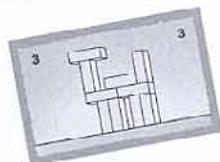
Nachbar die Starttaste des Timers und der Baumeister beginnt mit dem Bauen.



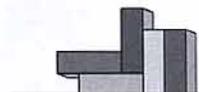
## Bauen

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. Bemerken 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

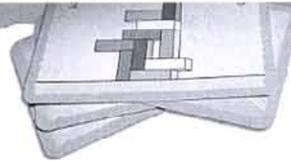
Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler vier Mal an der Reihe war. Der Spieler mit den meisten Punkten hat sich als bester Baumeister hervorgetan und ist somit der Gewinner des Spiels.



### Das Spiel für raffinierte Baumeister

Die Regeln des Grundspiels bleiben bestehen. Der Baumeister kann jedoch Baukarten ablehnen, die ihm zu schwierig oder zu zeitraubend erscheinen. Die abgelehnten Baukarten gibt er während seines Zuges einfach offen an seinen linken Nachbarn weiter, der sich dafür als „Entschädigung“ jeweils sofort einen 1-er Chip aus dem Vorrat nehmen darf.

Ist dieser Spieler nun am Zug, muss er die zuvor abgelehnte(n) Karte(n) zuerst erfüllen. Erst wenn er sie erfüllt hat, darf er eine neue Baukarte vom verdeckten Stapel aufdecken und mit dem Bau beginnen.



Schafft es ein Spieler nicht, die offen vor ihm liegenden Baukarten in seiner Runde zu erfüllen, werden sie auf den Ablagestapel gelegt.

#### Hinweis:

Lehnt in der letzten Runde der letzte Spieler eine Baukarte ab, so erhält sein linker Nachbar pro abgelehnter Baukarte einen 1er-Chip, ohne die Karte erfüllen zu müssen.

### Das Spiel mit „kleinen“ Baumeistern

Spielen „Profis“ mit jüngeren oder auch ungeübten Spielern, werden die Baukarten in zwei Stapel aufgeteilt. Die Karten mit den blauen Zahlen bilden dabei den Stapel für die jüngeren bzw. ungeübten Spieler. Die Baukarten mit den roten Zahlen bilden den Stapel für die „Profis“. Bei der Wertung zählt dann jede Karte nur einen Punkt.

© 2004 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg

CH: Carlit+Ravensburger  
Grundstr. 9  
CH-5436 Würenlos

22405-4

**Ravensburger**