

Make 'n' Break

Ravensburger® Spelen Nr. 26 344 8

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

Voor 2-4 spelers vanaf 8 jaar

INHOUD

- 1 timer
- 10 bouwstenen
- 80 bouwkaarten
- 60 fiches met de waarden 1 en 10
- 1 dobbelsteen met de cijfers 1, 2 en 3

DOEL VAN HET SPEL

Op de kaarten zijn bouwwerken afgebeeld die de spelers onder tijdsdruk moeten nabouwen. Hoe succesvoller ze daarbij zijn, des te meer punten verdienen ze.

VOORBEREIDING

Maak voor het allereerste spel de fiches voorzichtig los.

De fiches, de dobbelsteen en de bouwstenen worden in het midden van de tafel gelegd.

De jongste speler is de startspeler. Zijn linker buurman krijgt de timer.

...EN HET SPEL BEGINT

Er wordt rechtsom gespeeld, dus met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is (=bouwmeester), legt de tien bouwstenen voor zich en de stapel bouwkaarten met de afbeeldingen naar beneden, ernaast.

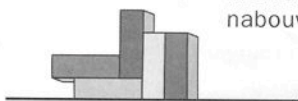
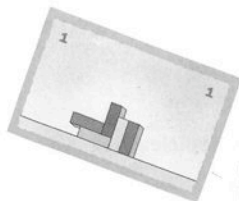
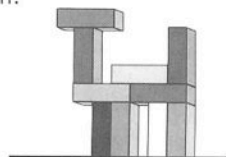
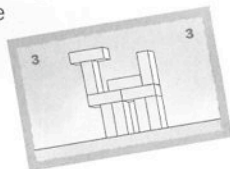
Vervolgens gooit hij de dobbelsteen. Zijn linker buurman stelt het gegooide cijfer op de timer in. Daartoe drukt hij de stopknop in en draait de knop van de tijdsinstelling tot het gegooide cijfer.

Hij drukt de startknop in zodra de bouwmeester het startsein geeft en begint te bouwen.



Bouwen

De bouwmeester keert eerst de bovenste kaart van de stapel om en begint meteen het afgebeelde bouwwerk na te bouwen. Als het afgebeelde bouwwerk uit neutrale (grijze) stenen bestaat, hoeft de bouwmeester slechts op de juiste plaats van de bouwstenen te letten. De kleur speelt dan geen rol.



Als gekleurde bouwstenen zijn afgebeeld, moet de speler het bouwwerk ook nog in deze kleurevolgorde nabouwen.

Als hij het bouwwerk correct heeft voltooid en de timer loopt nog, draait hij de volgende kaart om en begint met het nieuwe bouwwerk. Daarbij staan hem weer alle bouwstenen ter beschikking.

Maken de medespelers (zij letten op en controleren de bouw) de bouwmeester er op attent dat hij een fout heeft gemaakt, moet hij zijn bouwwerk corrigeren. Pas daarna mag hij de volgende kaart omdraaien en met het volgende bouwwerk beginnen.

Aanwijzing:

Het is van belang dat de bouwmeester altijd genoeg kaarten tot zijn beschikking heeft. Voordat de stapel bouwkaarten helemaal op is, moeten de afgelegde kaarten goed geschud als nieuwe stapel klaargelegd worden voor de speler met bouwen begint.

Waardering

Als de tijd om is, telt de speler de punten op zijn veroverde bouwkaarten bij elkaar. De som krijgt hij in fiches uitbetaald.

Kaarten met bouwwerken die nog niet volledig en correct zijn nagebouwd, tellen niet mee. Zij worden met de gewonnen kaarten op de aflegstapel gelegd.

Na de waardering worden de bouwstenen, de stapel bouwkaarten, de dobbelsteen en de timer aan de volgende spelers door gegeven.

EINDE VAN HET SPEL

Na vier ronden is het spel afgelopen. De speler met de meeste punten is de beste bouwmeester en daardoor winnaar van het spel.



Spelregels voor geoefende bouwmeesters

De regels van het basisspel blijven gelijk. De bouwmeester kan echter te allen tijde een bouwkaart weigeren als die hem te lastig of te tijdrovend lijkt. Deze geweigerde kaart geeft hij tijdens zijn beurt, open aan zijn linker buurman die daarvoor als "vergoeding" direct uit de voorraad een fiche met waarde 1 mag nemen.

Geweigerde bouwkaarten die open voor een speler liggen, moet hij, als hij aan de beurt is, als eerste nabouwen. Uiteraard tellen deze kaarten na voltooiing gewoon mee bij de waardering.

Pas als hij dat gedaan heeft mag hij een kaart van de afneemstapel omdraaien en met het nabouwen daarvan beginnen. Openliggende kaarten die de speler in zijn beurt niet heeft kunnen nabouwen, worden op de aflegstapel gelegd.

Aanwijzing:

als in de laatste ronde de laatste speler een bouwkaart weigert, dan krijgt zijn linker buurman per geweigerde kaart wel een fiche van waarde 1, zonder de kaart te hoeven nabouwen.

Het spel met kleine bouwmeesters

Als geoefende bouwmeesters met jonkies of met ongeoefende bouwmeesters spelen, kunnen de bouwkaarten in twee stapels worden verdeeld. De kaarten met de blauwe getallen vormen dan de stapel voor de jonge resp. ongeoefende bouwmeesters. De kaarten met de rode getallen vormen de stapel voor de geoefende bouwmeesters. Bij de waardering is iedere kaart slechts één punt waard.

© 2004 Ravensburger Spieleverlag

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

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

221938

Ravensburger