

# Make 'n' Break

NL

Ravensburger® spel nr. 23 263 5

Hectisch bouwspel voor 2-4 spelers van 8-99 jaar.

Auteur: Andrew en Jack Lawson

Design: Kinetic, DE Ravensburger

**Inhoud:** 8 houten bouwstenen, 30 bouwkaarten  
met 60 opdrachten, 1 dobbelsteen

## Doel van het spel

De bouwwerken op de kaarten moeten door de spelers onder tijdsdruk worden nagebouwd. Wie daarbij het succesvolst is, krijgt aan het eind de meeste punten.

## Vorbereiding

Je kunt het beste op een gladde ondergrond spelen zodat de bouwwerken stevig blijven staan. Pak een pen en papier voor de puntentelling. Teken daarop een tabel zoals op de afbeelding en zet bovenin de namen van de spelers.

Voorbeeld:

| Sara | Tommy | Nikki | Steven |
|------|-------|-------|--------|
|      |       |       |        |

Schud de **bouwkaarten** en leg de stapel klaar.

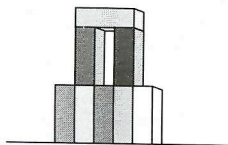
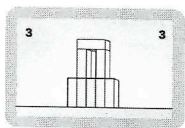
De jongste speler begint de eerste ronde als de **bouwmeester**. Hij neemt de bouwstenen en legt de stapel kaarten zodanig neer dat hij er gemakkelijk bij kan. De speler links van hem is de tijdmeester en neemt de **dobbelsteen**.

## Het spel kan beginnen!

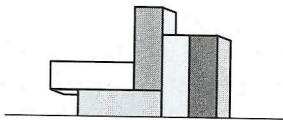
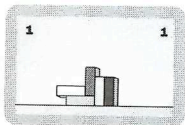
### Het bouwen

Als bouwmeester zeg je "Let op – klaar – af!". Je draait meteen de bovenste kaart om en begint met het bouwwerk, dat op de **achterkant van de kaart** staat.

Bestaat het bouwwerk uit **grijze stenen**, dan kijk je alleen naar de juiste plaats van de stenen. De kleur van de bouwstenen speelt geen rol.



Wanneer **gekleurde stenen** zijn afgebeeld, bouw je de afbeelding precies na.



Heb je het bouwwerk correct nagebouwd (het moet eventjes los blijven staan), dan laat je het weer instorten. Daarna draai je nog een kaart van de stapel om en begin je met het volgende bouwwerk. Je hebt weer alle bouwstenen ter beschikking. Als de stapel kaarten in de loop van het spel op is, draai je gewoon de bovenste kaart van de aflegstapel om en speel je

verder met de andere zijden van de kaarten – of je schudt de stapel opnieuw.

## Zoveel tijd is er om te bouwen

Zodra de bouwmeester "af!" roept, begint de tijdmeester de dobbelsteen te gooien. Op de dobbelsteen staan de getallen 1, 2, 3 en drie kanten zijn blanco.

Gooi je een blanco kant, dan gebeurt er niets. Zodra je het eerste getal gooit, zeg je het hardop. Gooi je weer een getal, dan tel je dit op bij het vorige getal.

**Voorbeeld:** Je gooit een 2 en zegt: "2". Dan gooi je een 3 en je zegt: "5" (van de worpen 2 + 3). De volgende worp is een blanco kant. Vervolgens gooi je 1 en zegt "6" (van het laatste resultaat + 1).

Als je in totaal 15 (of meer) bereikt, roep je hardop "stop!". De bouwmeester moet **direct** ophouden met bouwen.

Terwijl gebouwd en gegooid wordt, letten alle spelers er natuurlijk op, dat het er eerlijk aan toe gaat, dus dat er correct gebouwd en goed opgeteld wordt.

## De puntentelling

Op de kaarten staan blauwe getallen. Die mag je als bouwmeester optellen en de som is het aantal punten dat je in je beurt gewonnen hebt. Heb je een bouwwerk niet voltooid, dan telt de kaart natuurlijk niet mee.

Zet het gewonnen aantal punten onder je naam in de tabel. Alle gebruikte kaarten leg je op een aflegstapel.

Vervolgens wordt de tijdmeester de bouwmeester en de speler die links van hem zit, de tijdmeester.

## Einde van het spel

Als iedere speler vijf keer bouwmeester is geweest, is de speelronde ten einde. Hoeveel punten heeft iedere speler? Wie de meeste punten heeft, wint het spel.

## Het spel met "kleine" bouwmeesters

Spelen gevorderde spelers met jongere spelers, dan mag worden afgesproken, dat de jongere spelers meer tijd krijgen. Bij hen telt de tijdmeester de worpen op tot 20.

© 2008 Ravensburger Spieleverlag

Kennt ihr diese Make'N'Break Spiele schon?

Connaissez-vous déjà ces versions de Make'N'Break ?

Della stessa serie:

Kent u deze Make'N'Break spellen al?

Make'N'Break

26343 1 (D)

26402 5 (D, F, I, NL)



Make'N' Break extreme

26432 2 (D)

26449 0 (D, F, I, NL)



Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG

Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

**Ravensburger**

226593

# Make 'n' Break

F

Jeux Ravensburger® n 23 263 5

Un jeu de construction et de rapidité  
pour 2 à 4 joueurs de 8 à 99 ans.

Auteurs : Andrew et Jack Lawson

Design : Kinetic, DE Ravensburger

Contenu : 8 pièces en bois  
30 cartes avec 60 objectifs  
1 dé

## But du jeu

Chaque joueur doit reproduire les constructions indiquées sur les cartes avant que le temps imparti ne soit écoulé. Le meilleur à ce jeu totalisera le plus de points en fin de partie.

## Préparation

Pour être sûr que les constructions restent bien stables, il est préférable de jouer sur une surface lisse. Prévoir un crayon et du papier pour noter les points. Tracer un tableau comme celui ci-dessous et y porter les noms de tous les joueurs.

Exemple :

| Nadine | Philippe | Laura | Lucas |
|--------|----------|-------|-------|
|        |          |       |       |

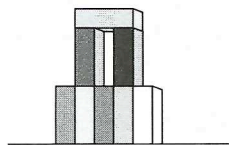
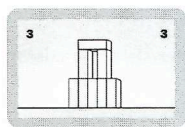
Mélanger les **cartes** et former une pile ;  
Le plus jeune joueur est le premier architecte. Il prend les **pièces de construction** et place le paquet de cartes à portée de main. Son voisin de gauche tient le rôle de chronométrateur et prend le **dé**.

## C'est parti !

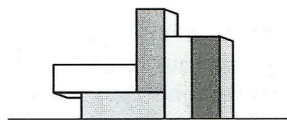
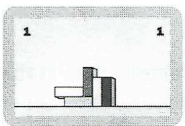
### Construire

L'architecte donne le départ : « Attention ! prêts ? partez ! ». Il retourne immédiatement la carte supérieure du paquet et commence à reproduire la construction figurant au **verso**.

Si la construction n'est composée que de **pièces grises**, le joueur ne s'occupe que de leur position. La couleur des pièces n'a aucune importance.



Si les pièces sont **en couleurs**, il doit respecter l'illustration.



Si le joueur réussit à reproduire la construction (elle doit pouvoir tenir debout seule quelques instants), il la démonte. Il retourne immédiatement une nouvelle carte du paquet et entame la construction suivante ; il dispose de nouveau de toutes les pièces.

Si la pioche est épuisée au cours de la partie, le joueur retourne simplement la carte supérieure de la pile de défausse et joue avec l'autre face des cartes... ou remélange le paquet.

## Temps restant pour construire

Dès que l'architecte donne le départ, le chronométrateur commence à lancer le dé. Celui-ci indique les nombres « 1 », « 2 » et « 3 » et trois faces vierges.

S'il obtient une face vierge, il ne se passe rien. Dès qu'il obtient le premier nombre, il l'annonce à voix haute. S'il obtient de nouveau un nombre, il l'additionne au précédent.

**Exemple :** Le chronométrateur obtient un « 2 » et l'annonce à voix haute. Il obtient ensuite un « 3 » et annonce « 5 ! » ( $2 + 3$ ). Le lancer suivant indique une face vierge. Il obtient ensuite un « 1 » et annonce « 6 ! » (dernier total + 1).

Dès qu'il atteint la somme de 15 (ou plus), il crie « Stop ! ». L'architecte doit alors **immédiatement** s'arrêter de construire.

Pendant la construction et les lancers de dé, les autres joueurs vérifient bien sûr que tout se passe bien : que les constructions et l'addition sont correctes.

## Décompte des points

Sur les cartes figurent des nombres bleus. L'architecte les additionne et la somme indique le nombre de points gagnés dans ce tour. Si une construction n'a pas été achevée, la carte ne compte pas.

Le nombre de points gagnés est inscrit dans le tableau. Toutes les cartes utilisées sont empilées et forment la pile de défausse.

Les voisins de gauche deviennent respectivement architecte et chronométrateur.

### **Fin de la partie**

Lorsque chaque joueur a été cinq fois architecte, la partie s'arrête. Celui qui totalise alors le plus de points est déclaré vainqueur.

### **Variante pour les architectes en herbe**

Si des joueurs expérimentés jouent avec des plus jeunes, ils peuvent s'entendre pour leur accorder davantage de temps. Le chronométrateur lance le dé jusqu'à ce qu'il atteigne 20.

© 2008 Ravensburger Spieleverlag