

# Make'n'Break

## architect

Für 2 bis 4 Baumeister ab 8 Jahren

Grundidee: Andrew und Jack Lawson

Autoren: Dennis Kirps, Christian Kruchten und Jean-Claude Pellin

Design: Kinetic, handmade types, DE Ravensburger, KniffDesign · Illustration: illuVision · Fotos: Becker Studios

Redaktion: Philipp Sprick

### Ziel

Bei *Make'n'Break Architect* spielt ihr alle gleichzeitig! Mit euren Zollstöcken baut ihr die Aufgaben der Baukarten nach. Wem das am schnellsten gelingt, der punktet und gewinnt!

### Inhalt

4 Zollstöcke  
1 Sanduhr  
80 doppelseitige Baukarten  
60 Punktechips (Werte 1, 3 und 5)

### Vorbereitung

1. Nehmt euch zuerst die Baukarten und mischt sie. Entscheidet, ob ihr mit der einfacheren grünen Seite oder der schwierigeren gelben Seite spielen wollt. Legt sie dann als Stapel so in die Tischmitte, dass die ausgewählte Seite **verdeckt** liegt. Die Sanduhr stellt ihr neben den Kartenstapel.
2. Jeder Spieler erhält einen Zollstock. Faltet ihn **vorsichtig** komplett auf und legt ihn vor euch auf den Tisch.
3. Legt nun noch die Punktechips als Vorrat bereit. Jetzt kann's losgehen!



**Achtung:** Achtet darauf, dass ihr mit den Zollstöcken nichts beschädigt und niemanden verletzt. Lasst dazu genügend Platz zwischen den Spielern. Damit die Zollstöcke nicht brechen, bitte **nicht verbiegen, nach oben klappen oder ruckartig auseinanderziehen**.



### Ablauf

Wer zuletzt im Baumarkt war, deckt die oberste Baukarte vom Stapel auf. Er legt sie für alle gut sichtbar in die Tischmitte und ruft „Start!“. Ab jetzt wird gleichzeitig gespielt: Versucht alle, so schnell wie möglich die aufgedeckte Aufgabe mit eurem Zollstock nachzubauen!



Es gibt **zwei Arten von Aufgaben**:

### Einfarbige Aufgaben

Hier müsst ihr nur die **Form** richtig nachbauen. Die Farben der Zollstock-Glieder sind dabei nicht von Bedeutung.



### Bunte Aufgaben

Auch hier müsst ihr die Form richtig nachbauen. Zusätzlich müssen die **vorgegebenen Farben** an der richtigen Stelle sichtbar sein.

*Beispiel: In dem Haus muss der Boden gelb und der Schornstein weiß sein. Das Dach und die Wände sind auf der Karte schwarz = beliebig. Für Dach und Wände sind die Farben der Zollstock-Glieder also ohne Bedeutung.*



Wer als Erster die Aufgabe nachgebaut hat, ruft „**Erster!**“ und dreht die Sanduhr um. Dieser Spieler darf nun nicht mehr weiterbauen und legt seinen Zollstock vor sich auf den Tisch. Sobald die Sanduhr durchgelaufen ist, ruft er „**Stopp!**“. Spätestens jetzt müssen auch alle anderen Spieler aufhören zu bauen.

Nun werden die Punkte vergeben: **Alle** Spieler, die die Aufgabe **richtig nachgebaut** haben, erhalten die auf der Karte abgebildeten Punkte (1, 2 oder 3) aus dem Vorrat.

Hat der Spieler, der als erster fertig war, die Aufgabe richtig nachgebaut, erhält er **zusätzlich** einen Bonuspunkt. Hat er sie dagegen falsch nachgebaut, muss er stattdessen einen Strafpunkt abgeben (wenn er bereits mindestens einen Punkt hat).

Anschließend kommt die Baukarte aus dem Spiel. Alle Spieler falten ihren Zollstock wieder komplett auf und es geht es mit der nächsten Runde weiter: Wer in der vorherigen Runde als Erster fertig war, deckt die neue Baukarte auf und wieder wird wie wild gefaltet, geklappt und gebaut!

© 2016 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg  
CH: Carlit+Ravensburger · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
www.ravensburger.com

### Spielende

Sobald nach der Wertung mindestens ein Spieler **12** oder mehr Punkte hat, endet das Spiel. Wer dann die meisten Punkte besitzt, gewinnt.

Bei **Gleichstand** spielen die daran beteiligten Spieler noch eine weitere Aufgabe (ohne Sanduhr). Wer die Aufgabe am schnellsten richtig nachbaut, ist der Sieger.



### Tipps & Varianten

#### Bautipps:

- *Hin und wieder müsst ihr Zollstock-Glieder hinter anderen „verstecken“, so dass man sie nicht sehen kann.*
- *Für viele Aufgaben gibt es mehrere Lösungswege.*
- *Manchmal müsst ihr den Zollstock umdrehen, um die richtige Lösung zu finden!*

#### Varianten:

*Für ein noch lustigeres Spiel könnt ihr vereinbaren, dass der Führende oder sogar alle Spieler unter erschwerten Bedingungen bauen müssen. Probiert es z. B. mit nur einer Hand, hinter dem Rücken (über die eigene Schulter schauen ist erlaubt) oder bei einfarbigen Aufgaben sogar mit geschlossenen Augen!*

Ein besonderer Dank gilt den Familien der Autoren und allen Testspielern, insbesondere Carole Theisen sowie Juliane und Michael Plath.