

Make 'n' Break [®] D

Ravensburger® Spiele Nr. 23 263 5

Rasanten Bauspiel für 2–4 Spieler von 8–99 Jahren.

Autoren: Andrew und Jack Lawson

Design: Kinetic, DE Ravensburger

Inhalt: 8 Holzbausteine
30 Baukarten mit 60 Aufgaben
1 Würfel

Ziel des Spiels

Die Bauwerke auf den Karten sollen unter Zeitdruck von den Spielern nachgebaut werden. Wer dabei am erfolgreichsten ist, erhält am Schluss die meisten Punkte.

Vorbereitung

Damit die Bauwerke sicher stehen bleiben, spielt ihr am besten auf einer glatten Unterlage. Besorgt euch Stift und Papier für die Wertung. Zeichnet darauf eine Tabelle wie auf der Abbildung und tragt oben alle Namen der Mitspieler ein. Beispiel:

Nadine	Philipp	Laura	Luca

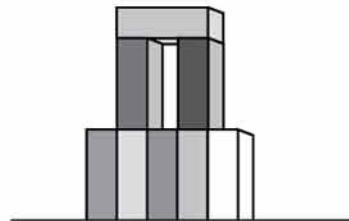
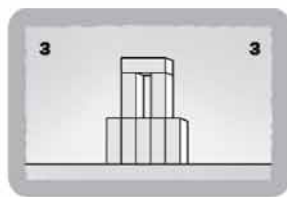
Mischt die **Baukarten** und legt sie als Stapel bereit.
Der jüngste Spieler beginnt die Runde als Baumeister. Er nimmt die **Holzbausteine** zu sich und legt den Kartenstapel gut greifbar vor sich hin.
Der linke Nachbar des Baumeisters übernimmt die Rolle des Zeitmeisters und schnappt sich den **Würfel**.

Los geht's!

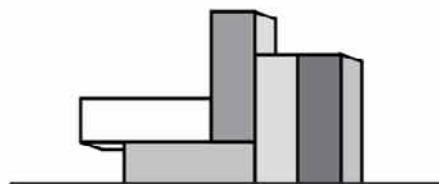
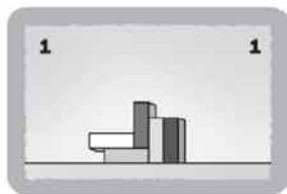
Das Bauen

Als Baumeister zählst du „Achtung – fertig – los!“. Du deckst sofort die oberste Karte auf und beginnst mit dem Bauwerk, das sich auf der **Kartenrückseite** befindet.

Besteht das Bauwerk aus **grauen Steinen**, beachtest du lediglich die Anordnung. Die Farbe der Bausteine spielt keine Rolle.



Wenn **farbige Steine** abgebildet sind, baust du genau nach dieser Abbildung.



Hast du das Bauwerk korrekt vollendet (es sollte kurz frei stehen bleiben), bringst du es wieder zum Einsturz. Danach deckst du eine weitere Karte vom Stapel auf und beginnst mit dem nächsten Bauwerk. Wieder stehen dir alle Bausteine zur Verfügung.

Sollte der Kartenstapel im Laufe des Spiels aufgebraucht sein, drehe einfach die oberste Karte des Ablagestapels um und spiele mit den anderen Seiten der Karten weiter – oder mische den Stapel neu.

So viel Zeit bleibt zum Bauen

Sobald der Baumeister „Los“ sagt, fängt der Zeitmeister an zu würfeln. Auf dem Würfel befinden sich die Ziffern 1, 2, 3 und drei leere Seiten.

Würfelst du eine leere Seite, passiert nichts. Sobald du die erste Ziffer würfelst, sagst du diese laut. Würfelst du wieder eine Ziffer, dann addiere sie zu der vorherigen dazu.

Beispiel: Du würfelst eine 2 und sagst: „2“. Dann kommt eine 3 und du sagst: „5“ (aus den Würfeln $2 + 3$). Der nächste Wurf zeigt eine leere Seite. Anschließend würfelst du die 1 und verkündest „6“ (aus dem letzten Ergebnis $+1$).

Wenn du in Summe 15 (oder mehr) erreichst, rufst du laut „Stopp“! **Sofort** muss der Baumeister mit dem Bauen aufhören.

Während gebaut und gewürfelt wird, achten natürlich alle Mitspieler darauf, dass es mit rechten Dingen zugeht, also korrekt gebaut und richtig zusammengezählt wird.

Die Wertung

Auf den Karten befinden sich blaue Ziffern. Diese darfst du als Baumeister zusammenzählen und die Summe ergibt die Punkte, die du bei deinem Zug gewonnen hast. Hast du ein Bauwerk noch nicht vollendet, zählt die Karte natürlich nicht mit.

Trage deine gewonnene Punktzahl unter deinem Namen in die Tabelle ein. Alle verwendeten Karten legst du auf einen Ablagestapel.

Nun wird dein linker Nachbar zum Baumeister und der reihum nächste Spieler zum Zeitmeister.

Ende des Spiels

Nachdem jeder fünfmal Baumeister war, endet die Spielrunde. Wie viel Punkte sind es bei jedem Spieler? Wer die meisten Punkte erreichen konnte, gewinnt.

Das Spiel mit „kleinen“ Baumeistern

Spielen Profis mit jüngeren Spielern, darf vereinbart werden, dass die jüngeren Spieler mehr Zeit zur Verfügung haben. Hier addiert der Zeitmeister die Würfelergebnisse bis 20.

© 2008 Ravensburger Spieleverlag