



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Make 'n' Break

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 8

JAHREN

20–30

MINUTEN

einfach

EINSTIEG

Bei Make 'n' Break baut ihr Bauwerke aus 10 Holzsteinen nach – und zwar gegen die Uhr. Eine Karte zeigt euch die Vorlage, der Timer gibt vor, wie lange ihr Zeit habt. Wer in seiner Bauzeit die meisten und wertvollsten Aufträge schafft, sammelt die meisten Punkte.

Spielziel

Du baust in begrenzter Zeit möglichst viele Bauwerke von den Karten nach. Jede geschaffte Karte bringt dir die darauf gedruckten Punkte.

Vorbereitung

Legt Punktechips, Würfel und die 10 Bausteine in die Tischmitte. Die 100 Baukarten kommen gemischt als verdeckter Stapel dazu. Die Punktechips löst ihr vor der ersten Partie aus der Stanztafel.

So spielt ihr

- 1 Der aktive Baumeister nimmt die 10 Bausteine und den Kartenstapel zu sich und würfelt.
- 2 Der rechte Nachbar stellt die gewürfelte Zahl am Timer ein: erst rote Stopptaste, dann am Knopf drehen.
- 3 Auf das Signal "Alles klar!" drückt der Nachbar die grüne Taste, der Baumeister deckt die oberste Karte auf und baut los.
- 4 Steht das Bauwerk richtig, reißt er es wieder ein und deckt sofort die nächste Karte auf.
- 5 Die Mitspieler kontrollieren mit und melden Fehler sofort – die müssen korrigiert werden, bevor es weitergeht.
- 6 Beim Ablauf des Timers ist Schluss. Der Baumeister kassiert die Punkte der geschafften Karten als Chips.

So gewinnt ihr

Nach vier Bauzeiten pro Person endet die Partie. Wer die meisten Punkte vor sich liegen hat, gewinnt.

Spielziel

Auf jeder Baukarte ist ein Bauwerk abgebildet, das ihr mit den Bausteinen nachstellt. Der Timer setzt euch dabei unter Druck: Nur fertig gebaute Bauwerke bringen etwas ein. Jede Karte trägt einen aufgedruckten Punktwert, den der Baumeister nach Ablauf der Zeit in Punktechips bekommt. Wer über die ganze Partie hinweg die meisten Punkte sammelt, gilt als bester Baumeister.

Spielmaterial

1 Timer

10 Bausteine

100 Baukarten

60 Punktechips

1 Würfel

Spielaufbau

- Vor der allerersten Partie: Drückt die Punktechips behutsam aus der Stanztafel.
- Punktechips, Würfel und die 10 Bausteine kommen offen in die Tischmitte.
- Mischt die 100 Baukarten und legt sie verdeckt als Stapel ebenfalls in die Mitte.
- Klärt, wer am jüngsten ist – diese Person übernimmt als Erste die Rolle des Baumeisters.
- Der Nachbar zur Rechten des Baumeisters bekommt den Timer in die Hand.

Spielbeginn

Das jüngste Mitglied der Runde ist der erste Baumeister, gespielt wird danach reihum im Uhrzeigersinn. Der Baumeister stellt sich die 10 Bausteine und den verdeckten Kartenstapel griffbereit hin und würfelt. Sein rechter Nachbar bedient den Timer und startet ihn, sobald der Baumeister "Alles klar!" ruft.

Spielablauf

Der Timer wird eingestellt

Der Würfel trägt nur die Zahlen 1, 2 und 3. Was der Baumeister würfelt, stellt sein rechter Nachbar am Timer ein. Die Reihenfolge ist dabei wichtig:

- 1 Zuerst die rote Stopptaste drücken.
- 2 Danach den Drehknopf so weit drehen, bis die kleine Markierung an der gewürfelten Zahl steht.
- 3 Warten, bis der Baumeister "Alles klar!" sagt.
- 4 Dann die grüne Starttaste drücken – ab diesem Moment läuft die Zeit.

Bauen und Einreißen

Der Baumeister deckt die oberste Karte ab und legt ohne Verzögerung los (das ist das "Make"). Steht das Bauwerk genau wie auf der Karte, kippt er es wieder um (das ist das "Break"). Die erledigte Karte legt er neben sich, deckt die nächste auf und beginnt von vorn. Für jedes neue Bauwerk stehen ihm wieder alle 10 Steine zur Verfügung. So geht es weiter, bis der Timer abgelaufen ist.

Welche Karte verlangt was

- **Bauwerke mit farbigen Steinen:** Hier zählt nicht nur die Form, sondern auch, welche Farbe an welcher Stelle sitzt.
- **Bauwerke nur aus grauen Steinen:** Hier genügt die richtige Anordnung, die Farben der verwendeten Steine sind egal.
- **Räumliche Bauwerke:** 20 Karten verlangen, dass nicht nur nach oben, sondern auch nach hinten gebaut wird. Auf diesen Karten sind manche Steine nicht vollständig zu sehen – du musst dir den verdeckten Teil vorstellen.

Die Mitspieler passen auf

Wer gerade nicht baut, schaut dem Baumeister auf die Finger und vergleicht sein Werk mit der Karte. Entdeckt jemand einen Fehler, wird das sofort gesagt. Der Baumeister muss den Fehler ausbessern; erst mit einem korrekten Bauwerk darf er zur nächsten Karte übergehen.

Wenn der Stapel dünn wird

Der Baumeister darf nie ohne Nachschub dastehen. Neigt sich der verdeckte Stapel dem Ende, mischt ihr die abgelegten Baukarten und schiebt sie unter die restlichen Karten, sodass wieder genug zum Aufdecken da ist.

Punkte kassieren und weitergeben

Mit dem Ablauf des Timers hört der Baumeister augenblicklich auf. Er zählt die Punktwerte seiner erledigten Karten zusammen und nimmt sich die passende Summe an Punktechips aus der Mitte. Alle benutzten Karten wandern auf den Ablagestapel. Danach bekommt der nächste Spieler die Bausteine und den Kartenstapel, und dessen rechter Nachbar übernimmt den Timer.

Der Spielzug

- 1 Bausteine und verdeckten Kartenstapel bereitlegen.
- 2 Würfeln (1, 2 oder 3).
- 3 Der rechte Nachbar stellt die Zahl am Timer ein – erst Stopptaste, dann drehen.
- 4 "Alles klar!" sagen, der Nachbar drückt die grüne Starttaste.
- 5 Oberste Baukarte aufdecken und das Bauwerk nachbauen.
- 6 Fertiges Bauwerk umstürzen, Karte zur Seite legen, nächste Karte aufdecken – so lange, bis die Zeit um ist.
- 7 Punkte der erledigten Karten zusammenzählen und als Chips nehmen.
- 8 Bausteine und Kartenstapel an den nächsten Baumeister weitergeben, der Timer geht an dessen rechten Nachbarn.

Sonderregeln

- Ein Bauwerk, das beim Ablauf des Timers noch nicht fertig ist, darf nicht mehr zu Ende gebaut werden. Die Karte bringt keine Punkte und kommt auf den Ablagestapel.
- Ist ein Bauwerk fehlerhaft und jemand weist darauf hin, muss der Fehler behoben werden. Erst danach darf die nächste Karte aufgedeckt werden.
- Jedes fertige Bauwerk wird umgestürzt, bevor das nächste beginnt. Für jede Karte stehen wieder alle 10 Steine bereit.
- Am Timer gilt eine feste Reihenfolge: erst die rote Stopptaste drücken, dann die Zahl einstellen.
- Geht der verdeckte Stapel zur Neige, wird der Ablagestapel gemischt und unter die verbliebenen Karten gelegt.

Spielende und Gewinn

Die Partie ist vorbei, sobald jede Person viermal Baumeister war. Dann vergleicht ihr die gesammelten Punkte. Wer am meisten davon hat, gewinnt. Bei Punktgleichstand an der Spitze gibt es laut Anleitung mehrere Gewinner – es wird also nicht weiter entschieden.

Varianten

- **Ohne Würfelglück:** Der Würfel bleibt in der Schachtel. Ihr spielt drei Runden, jeder ist also dreimal Baumeister. In Runde 1 steht der Timer für alle auf 1, in Runde 2 auf 2 und in Runde 3 auf 3. Sonst ändert sich nichts.
- **Mit jüngeren oder ungeübten Baumeistern:** Jede erfüllte Karte zählt genau 1 Punkt, die aufgedruckten Werte werden ignoriert. Gewonnen hat, wer die meisten Karten geschafft hat.
- **Getrennte Kartenstapel:** Für diese Einsteigerform werden die Karten mit blauen Ziffern aussortiert – sie bilden den Stapel für die jüngeren beziehungsweise ungeübten Spieler. Die Karten mit roten Ziffern sind der Stapel für die geübten Spieler. Timer-Einstellung und Bauregeln bleiben wie im Grundspiel.

Tipps

- Schau dir die Karte einen Moment an, bevor du den ersten Stein anfasst. Ein Fehler kostet dich Korrekturzeit, in der du nicht weiterbaust.
- Bei Bauwerken aus grauen Steinen musst du keine bestimmte Farbe suchen. Greif einfach zum nächstbesten Stein, das spart Sekunden.
- Bei farbigen Vorlagen lohnt es sich, die benötigten Steine erst nach Farben zu sortieren und dann zu bauen.
- Die 20 räumlichen Karten sind die zähesten. Mach dir klar, dass hinter den sichtbaren Steinen weitere stehen können – sonst baust du zu flach und musst noch einmal ran.
- Reiß das fertige Bauwerk zügig ein und deck sofort die nächste Karte auf. Jede Sekunde Pause ist eine Sekunde weniger Bauzeit.

Häufige Fragen

Darf ich ein angefangenes Bauwerk noch fertigstellen, wenn der Timer abläuft?

Nein. Mit dem Ablauf der Zeit hörst du sofort auf. Das unfertige Bauwerk wird nicht mehr vollendet und die Karte bringt keine Punkte.

Was passiert mit einer Karte, die ich nicht mehr geschafft habe?

Sie wird nicht gewertet und wandert zusammen mit den abgerechneten Karten auf den Ablagestapel.

Müssen die Farben der Steine immer stimmen?

Nur bei Karten, die ein Bauwerk mit farbigen Steinen zeigen. Ist das abgebildete Bauwerk komplett grau, zählt allein die Anordnung und die Farbe ist egal.

Ein Mitspieler sagt, mein Bauwerk stimmt nicht. Was nun?

Du musst den Fehler sofort korrigieren. Erst wenn das Bauwerk richtig steht, darfst du die nächste Baukarte aufdecken.

Muss ich das fertige Bauwerk wirklich umwerfen?

Ja. Ist das Bauwerk korrekt und läuft der Timer noch, stürzt du es um. Danach stehen dir für die nächste Karte wieder alle Bausteine zur Verfügung.

Wer stellt den Timer ein und in welcher Reihenfolge?

Das macht der rechte Nachbar des Baumeisters. Er drückt zuerst die rote Stopptaste und dreht erst danach den Knopf auf die gewürfelte Zahl.

Was mache ich, wenn der Kartenstapel fast leer ist?

Mischt die Karten vom Ablagestapel und legt sie unter die verbliebenen Karten. Dem Baumeister sollen immer genug Baukarten zur Verfügung stehen.

Wie lange geht eine Partie?

Bis jeder Spieler viermal Baumeister war. In der Variante ohne Würfel sind es drei Durchgänge pro Person.

Was gilt bei Punktgleichstand am Ende?

Dann gibt es mehrere Gewinner. Eine Stichregel sieht die Anleitung nicht vor.

Warum sind manche Steine auf der Karte nur halb zu sehen?

Das sind die 20 Karten, bei denen auch in die Tiefe gebaut wird. Wegen der dritten Dimension verdecken vordere Steine die hinteren, du musst dir den Rest also vorstellen.

Informationen zum Spiel

Spielart	Brettspiel
Kategorien	Familienspiele, Bau- und Konstruktionsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, zuletzt geprüft am 22.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/make-n-break/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/make-n-break/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026