

Make'n Break

1 10

Autoren: Andrew und Jack Lawson
Design: Kinetic, Walter Pepperle, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)
Redaktion: Lothar Hemme

Inhalt

- 1 Timer
- 10 Bausteine
- 100 Baukarten
- 60 Punktechips mit den Werten 1, 5 und 10
- 1 Würfel mit den Zahlen 1, 2 und 3

Ziel des Spiels

Die Baukarten zeigen Bauwerke, welche die Spieler mit den Bausteinen unter Zeitdruck nachbauen. Je erfolgreicher sie dabei sind, desto mehr Punkte erreichen sie.

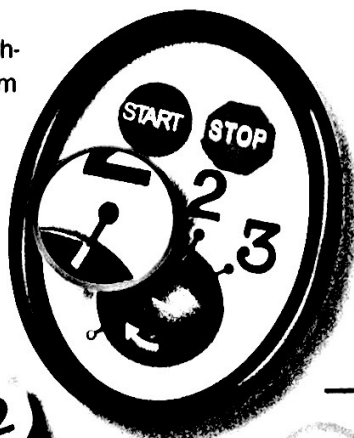
Vorbereitung

- Löst vor der ersten Spielrunde die Punktechips vorsichtig aus der Stanztafel.
- Legt die Punktechips ebenso wie den Würfel und die Bausteine in die Tischmitte.
- Mischt die Baukarten und legt sie als verdeckten Stapel zunächst ebenfalls in die Tischmitte.
- Der Jüngste in der Runde beginnt das Spiel und ist der erste Baumeister. Sein rechter Nachbar erhält den Timer.

... und los geht's

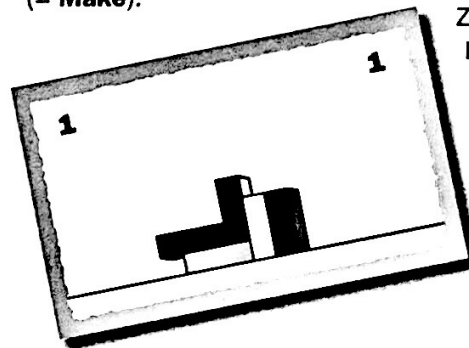
Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jeweilige Baumeister legt die zehn Bausteine vor und den verdeckten Stapel mit den Baukarten neben sich bereit.

Danach würfelt er. Sein rechter Nachbar stellt die gewürfelte Zahl auf dem Timer ein. Dazu drückt er **erst** die rote Stopptaste und dreht **dann** den Knopf, bis die kleine Markierung neben der gewürfelten Zahl steht. Sobald der Baumeister das Startzeichen „Alles klar!“ gibt, drückt sein rechter Nachbar die grüne Starttaste und der Baumeister beginnt mit dem Bauen.

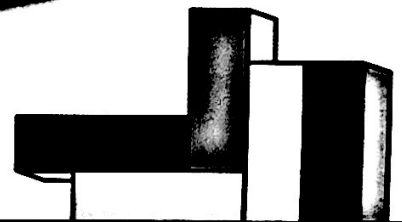


Das Bauen

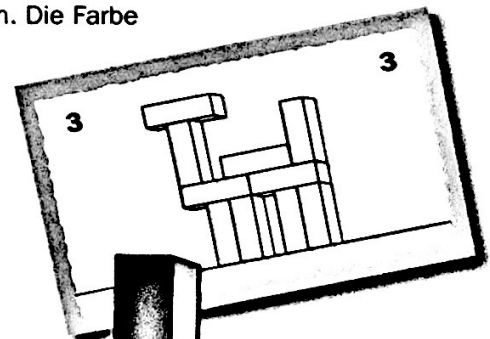
Der Baumeister deckt die oberste Baukarte des Stapels auf und beginnt sofort, das abgebildete Bauwerk nachzubauen (= Make).



Zeigt die Karte ein **Bauwerk mit farbigen Steinen**, muss der Baumeister auf die richtige Anordnung der farbigen Bausteine beim Bauen achten!



Besteht das dargestellte **Bauwerk nur aus grauen Steinen**, muss der Baumeister lediglich die richtige Anordnung der Bausteine beachten. Die Farbe spielt in diesem Fall keine Rolle.



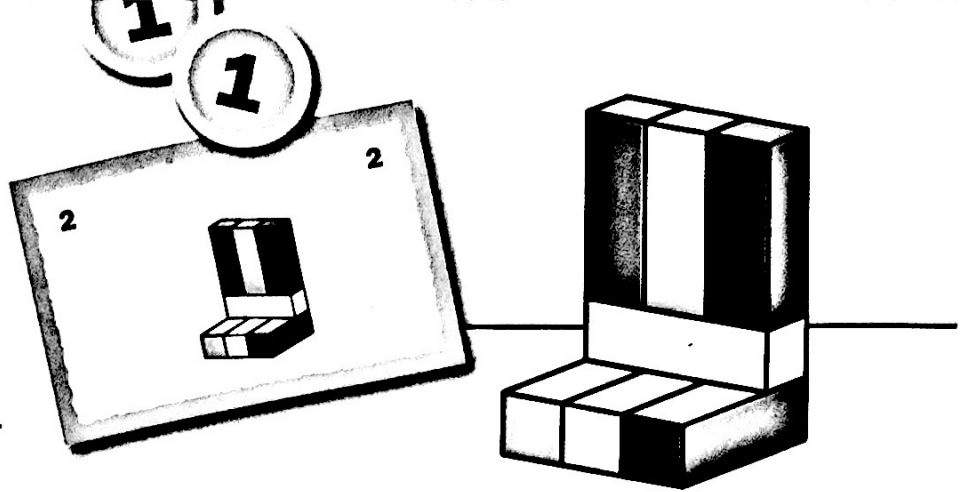
1 5

1

Ravensburger

Vorstoß in die dritte Dimension:

Es gibt 20 Baukarten, bei denen der Baumeister nicht nur in die Höhe, sondern auch in die Tiefe bauen muss. Diese Karten erfordern räumliches Vorstellungsvermögen, da die Bausteine wegen der dritten Dimension nicht immer komplett auf den Baukarten zu sehen sind.



In jedem Fall kontrollieren alle Spieler, die gerade nicht aktiv sind, ob der Baumeister richtig baut. Bemerken sie einen Fehler, machen sie ihn sofort darauf aufmerksam. Er muss den Fehler korrigieren; erst dann darf er die nächste Karte aufdecken.

Hat der Baumeister das Bauwerk korrekt vollendet und der Timer läuft noch, stürzt er das fertige Bauwerk um (= Break). Erledigte Baukarten legt der Baumeister zur Seite. Anschließend deckt er die nächste Baukarte auf und beginnt sofort das nächste Bauwerk, für das ihm wieder alle Bausteine zur Verfügung stehen.

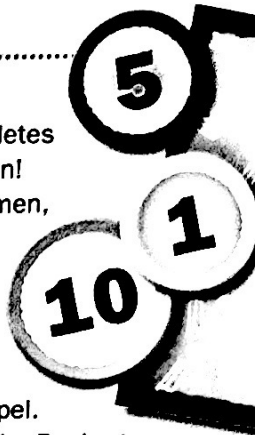
Hinweis:

Dem Baumeister müssen immer genügend Baukarten zur Verfügung stehen. Ist der Stapel mit den Baukarten fast aufgebraucht, werden die Baukarten des Ablagestapels gemischt und unter die anderen Baukarten gelegt, so dass wieder ein ausreichender Kartenstapel vorhanden ist.

Der Baumeister baut weiter, bis der Timer abgelaufen ist. Anschließend erhält er für die erledigten Bauaufträge seine Wertungspunkte. Die benutzten Baukarten kommen auf den Ablagestapel.

Wertung

Ist die Zeit für den Baumeister abgelaufen, hört er sofort auf zu bauen. Ein nicht vollendetes Bauwerk darf nicht mehr fertiggestellt werden! Der Baumeister zählt nun die Punkte zusammen, die auf seinen erledigten Baukarten angegeben sind. Diese bekommt er in Form von Punktechips aus dem Vorrat. Eine nicht vollendete Baukarte wird nicht gewertet. Sie wandert zusammen mit den abgerechneten Baukarten auf den Ablagestapel. Nach der Wertung gehen die Bausteine und der Baukarten-Stapel an den neuen Baumeister und der Timer an seinen rechte Nachbarn.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler viermal Baumeister war. Der Spieler mit den meisten Punkten hat sich als bester Baumeister bewiesen und ist der Gewinner des Spiels. Sollten mehrere Spieler bei Spielende gleich viele Punkte haben, gibt es mehrere Gewinner.

Variante: Das Spiel ohne Würfelglück

Bei dieser Variante wird auf den Würfel verzichtet. Es wird über drei Runden gespielt, so dass jeder dreimal in die Rolle des Baumeisters schlüpft. In der ersten Runde

wird der Timer für alle auf die „1“ gestellt, in der zweiten Runde dann für alle auf die „2“ und in der dritten auf die „3“. Alle anderen Regeln gelten unverändert weiter.

Das Spiel mit jüngeren Baumeistern

Spielen ältere mit jüngeren oder ungeübten Spielern, empfehlen wir zumindest für den Einstieg folgende Variante: Bei dieser Spielform zählt jede erfüllte Karte einen Punkt. Die aufgedruckten Punkte sind in diesem Fall bedeutungslos. Wer die meisten Karten erfüllen konnte, hat das Spiel gewonnen.

Die Karten mit den blauen Ziffern werden aussortiert und bilden den Stapel der Baukarten für die jüngeren bzw. ungeübten Spieler. Die Karten mit den roten Ziffern bilden den Stapel der Baukarten für die „Profis“. Die Regeln der Basisversion für das Einstellen des Timers und das Bauen gelten unverändert.

