

# Make 'n' Break

## JUNIOR

Ravensburger® Spiele Nr. 22009 – 0

**Für 2–5 Spieler von 5–99 Jahren**

Autor: Andrew und Jack Lawson · Redaktion: Alexandra Cordes

Design: DE Ravensburger, KniffDesign · Illustrationen: Walter Pepperle, Dynamo Limited

### Inhalt

- 27 Bausteine in fünf Farben
- 50 doppelseitig bedruckte Aufgabenkarten
- 48 Gewinnchips
- 1 Kartenhalter

### Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen gleichzeitig, die auf den Baukarten abgebildeten Bauwerke mit ihren Bausteinen so geschickt und schnell wie möglich zu errichten. Wem das gelingt, der bekommt die meisten Gewinnchips und gewinnt das Spiel.



Ravensburger

## Vorbereitung

---

### Die Gewinnchips

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Gewinnchips vorsichtig aus der Stanztafel und legt sie in das hintere Fach im Kartenhalter.

### Die Baukarten

#### Baukarten mit gelbem Rand:

Darauf sind Bauwerke mit drei und vier Bausteinen zu sehen.



#### Baukarten mit rotem Rand:

Darauf sind Bauwerke mit fünf und sechs Bausteinen zu sehen.

Für den Anfang könnt ihr erst einmal die Baukarten mit dem gelben Rand nehmen. Wenn ihr dann etwas Übung habt, nehmt ihr die Karten mit dem roten Rand dazu.

Die Karten mischt ihr gut durch und legt sie in das mittlere Fach des Kartenhalters.

Der älteste Spieler ist in der ersten Runde der Spielleiter und bekommt den Kartenhalter.

Der Spielleiter gibt beim Bauen für eine Runde das Kommando, baut aber selbst nicht mit.



### Die Bausteine

**Alle Spieler außer dem Spielleiter bekommen sechs Bausteine einer Farbe.**

Bei weniger als fünf Spielern legt ihr die übrigen Bausteine beiseite. Die naturfarbenen Bausteine stellt ihr senkrecht in die Mitte des Tisches, so dass sie jeder Mitspieler gut greifen kann.

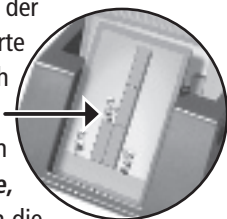
- Bei zwei und drei Spielern stellt ihr einen naturfarbenen Baustein in die Mitte.
- Bei vier Spielern stellt ihr zwei naturfarbene Bausteine in die Mitte.
- Bei fünf Spielern stellt ihr drei naturfarbene Bausteine in die Mitte.

## Los geht's

---

### Jetzt wird gebaut

Der Spielleiter stellt den Kartenhalter so vor sich hin, dass alle Mitspieler die Karte, die später vorne in die Aussparung gestellt wird, gut sehen können. Die Mitspieler legen alle Bauklötze ihrer Farbe vor sich auf den Tisch. Die Hände legen sie auf ihre Beine. Wenn alle bereit sind, nimmt der Spielleiter die erste Karte aus dem mittleren Fach und stellt sie vorne in den Kartenhalter. Dann ruft er: „**An die Steine, fertig, los!**“. Erst nach diesem Kommando dürfen die Mitspieler mit dem Bauen beginnen. Jeder Mitspieler hat nun die Aufgabe, das Bauwerk auf der Karte mit seinen eigenen Steinen so schnell wie möglich nachzubauen.



### Fertig gebaut?

Sobald ein Spieler fertig ist, greift er nach einem der naturfarbenen Bausteine, die in der Mitte des Tisches stehen und legt ihn vor sich hin. Sein fertiges Bauwerk lässt er bis zum Ende der Runde stehen, damit der Spielleiter kontrollieren kann, ob richtig gebaut wurde. Wirft ein Spieler beim Greifen nach dem Baustein in der Mitte sein eigenes Bauwerk um, muss er leider noch einmal von vorne beginnen. Den Baustein aus der Mitte darf er in diesem Fall nicht behalten. Ist kein Stein mehr in der Mitte des Tisches, ist die Runde beendet.



### Jetzt gibt's Gewinnchips

Der Spielleiter überprüft, ob jeder Mitspieler, der einen Baustein aus der Mitte gegriffen hat, auch richtig gebaut hat. Ist das der Fall, bekommt der jeweilige Mitspieler einen Gewinnchip. Hat sich beim Bauen ein Fehler eingeschlichen, geht dieser Spieler in dieser Runde leer aus. Der Spieler, der keinen Baustein aus der Mitte greifen konnte, bekommt keinen Gewinnchip und versucht sein Glück in der nächsten Runde.

### Neue Runde

Der Spielleiter gibt den Kartenhalter an seinen linken Nachbarn weiter und bekommt von ihm seine Bauklötze. Jetzt darf der neue Spielleiter die nächste Karte vorne in den Kartenhalter legen und das Kommando geben. So geht es reihum weiter. Nach jeder Runde wird der Kartenhalter vom Spielleiter an den linken Nachbarn weitergegeben und bekommt von ihm dessen Bauklötze.

### Ende des Spiels

Sobald ein Spieler zehn Gewinnchips hat, ist das Spiel beendet. Wenn ihr Lust habt, könnt ihr wieder neu beginnen. Einfach die Karten mischen und los geht's!



## Varianten

---

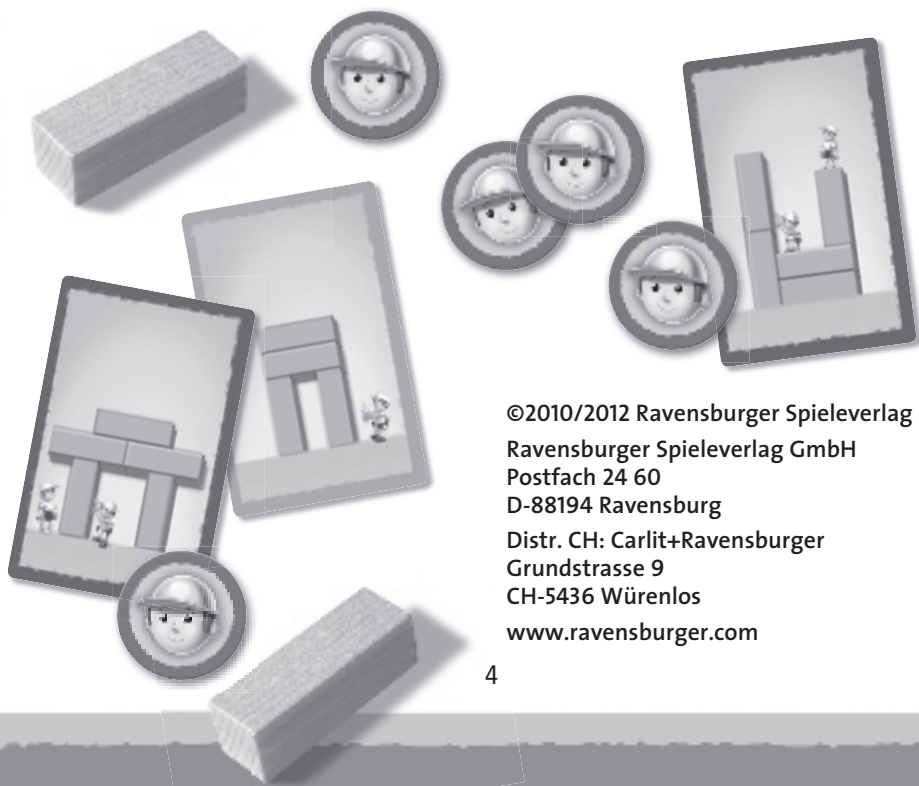
### Variante für zwei Spieler

Bei zwei Spielern stellt ihr den Kartenhalter so, dass jeder von euch ihn gut erreichen und die Karte darauf sehen kann. Dann stellt ihr abwechselnd eine Karte aus dem Vorrat vorne hinein. Die Hände legt ihr danach beide auf eure Beine. Der Spieler, der die Karte hingestellt hat, gibt das Kommando: „**An die Steine, fertig, los!**“. Dann wird gebaut. Wer sich als Erster den Baustein in der Mitte schnappt, bekommt einen Gewinnchip. Die Anzahl der zu gewinnenden Chips könnt ihr beliebig festlegen. Viel Spaß!

### Varianten für kleine und große Baumeister

Wenn kleine und große Baumeister gegeneinander spielen, kann folgendermaßen gespielt werden:

- Die größeren Baumeister dürfen nur mit einer Hand bauen, dann ist es für sie etwas schwieriger.
- Oder die kleinen Baumeister bekommen die Baukarten mit dem gelben Rand und die größeren Baumeister die Baukarten mit dem roten Rand. Bei dieser Variante werden die Karten vor den Kartenhalter gelegt, da nicht beide Karten in den Kartenhalter passen.



©2010/2012 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit+Ravensburger  
Grundstrasse 9  
CH-5436 Würenlos  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

# Make 'n' Break

## JUNIOR

Jeux Ravensburger® n° 22009 – 0

**Pour 2 à 5 joueurs de 5 à 99 ans**

Auteurs : Andrew et Jack Lawson · Rédaction: Alexandra Cordes

Design : DE Ravensburger, KniffDesign · Illustrations : Walter Pepperle, Dynamo Limited

### Contenu :

27 pièces de 5 couleurs  
50 cartes Objectif imprimées recto verso  
48 jetons  
1 présentoir

### But du jeu

Tous les joueurs simultanément essayent de reconstituer le plus habilement et le plus rapidement possible les constructions représentées à l'aide de leurs pièces. Celui qui y parviendra gagnera le plus de jetons et remportera la partie.



## Préparation

---

### Jetons

Avant la première partie, détacher soigneusement les jetons de la planche prédécoupée et les placer dans le compartiment, derrière le présentoir.

### Cartes Construction

#### Cartes Construction à bord jaune :

Elles représentent des constructions avec 3 ou 4 pièces.



#### Cartes Construction à bord rouge :

Elles représentent des constructions avec 5 ou 6 pièces.

Au début, il est recommandé d'utiliser les cartes à bord jaune. Avec un peu d'expérience, il sera possible d'y ajouter les cartes à bord rouge.

Bien mélanger les cartes et placer le paquet dans le compartiment central du présentoir.



Au premier tour, le joueur le plus âgé tient le rôle d'arbitre et prend le présentoir. C'est lui qui donne le signal de construire pour ce tour ; il ne participe pas.

### Les pièces

**Tous les joueurs, à l'exception de l'arbitre, reçoivent 6 pièces d'une couleur.**

À moins de 5 joueurs, les pièces non utilisées sont mises de côté. Les pièces neutres sont placées verticalement au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs :

- À 2 ou 3 joueurs, 1 pièce au milieu ;
- À 4 joueurs, 2 pièces ;
- À 5 joueurs, 3 pièces.



## C'est parti !

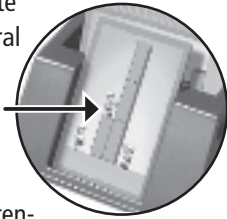
### La construction commence

L'arbitre installe le présentoir de manière à ce que tous les joueurs puissent voir la carte qu'il va glisser dans la fente à l'avant. Chacun place les pièces de sa couleur devant lui et pose les mains sur ses genoux. Quand tout le monde est prêt, l'arbitre pioche la première carte du compartiment central et la place sur le présentoir. Puis il crie :

« À vos pièces...

Prêts ?... Partez ! ».

Les joueurs doivent attendre ce signal pour commencer. Chacun doit alors essayer de reconstituer la construction indiquée sur la carte le plus vite possible.



### Gain des jetons

L'arbitre vérifie si chacun des joueurs qui a attrapé une pièce neutre a bien reproduit la construction demandée. Si c'est le cas, le joueur gagne un jeton. S'il a commis une erreur, il repart les mains vides pour ce tour. Le joueur qui n'a pas pu s'emparer d'une pièce neutre au milieu ne gagne aucun jeton et tentera sa chance au prochain tour.

### Nouveau tour

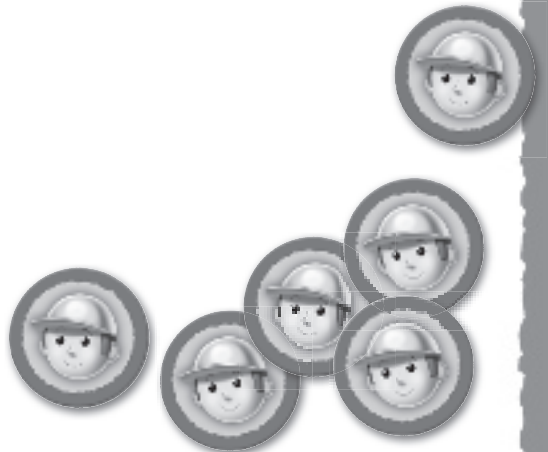
L'arbitre passe le présentoir à son voisin de gauche en échange de ses pièces. Le nouvel arbitre peut piocher la carte suivante et donner le départ. Et ainsi de suite. Après chaque tour, l'arbitre passe le présentoir à son voisin de gauche et reçoit ses pièces.

### Terminé ?

Dès qu'un joueur a terminé, il saisit une des pièces neutres au milieu de la table et la place devant lui. Il ne touche pas à sa construction jusqu'à la fin du tour pour que l'arbitre puisse contrôler s'il la bien reproduite. Si un joueur fait tomber sa propre construction en voulant attraper la pièce neutre au milieu, il doit malheureusement recommencer au début. Il ne peut pas conserver la pièce neutre. S'il ne reste plus de pièce neutre au milieu, le tour s'arrête.

### Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur possède 10 jetons. Envie de rejouer ? Il suffit de mélanger les cartes et c'est reparti !



## Variantes

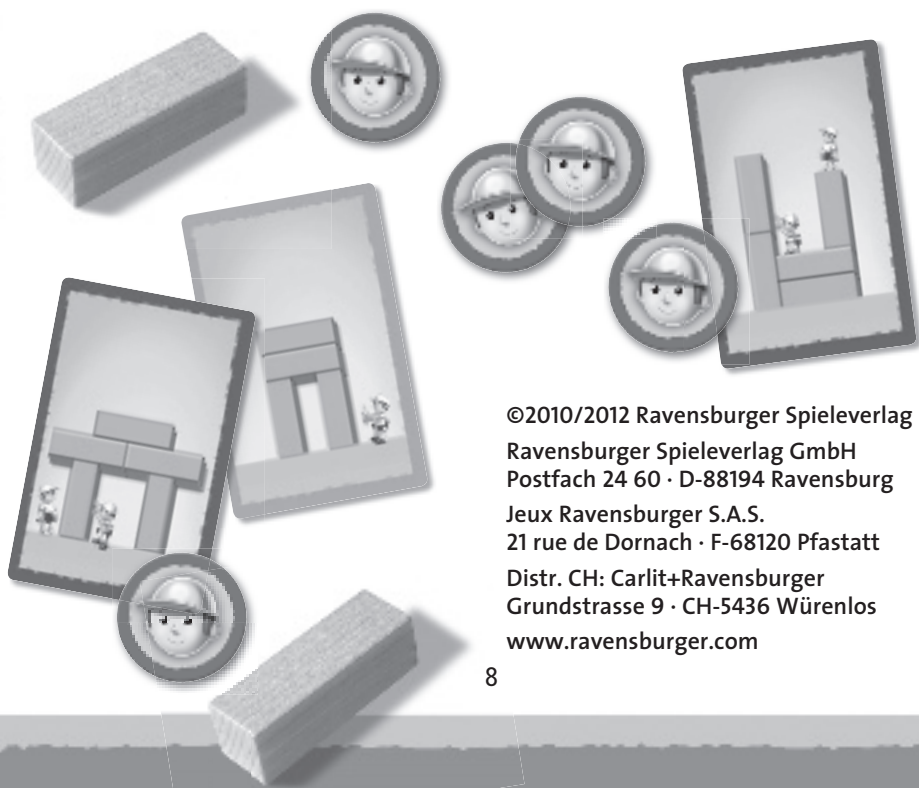
### Variante à deux joueurs

À deux joueurs, placer le présentoir à portée de main et de vue de chacun. À tour de rôle, un joueur place une carte à l'avant, puis tous deux posent les mains sur leurs genoux. Celui qui a pioché la carte donne le départ : « À vos pièces... Prêts ?... Partez ! » et la construction commence. Le premier qui s'empare de la pièce neutre du milieu gagne un jeton. Les joueurs fixent librement le nombre de jetons à gagner. Bonne partie !

### Variante pour petits et grands architectes

Voici les règles possibles dans une partie opposant petits et grands architectes :

- Les grands architectes ne doivent construire qu'à une main, pour leur compliquer la tâche.
- Ou bien, les petits architectes jouent avec les cartes à bord jaune et les grands avec celles à bord rouge. Dans cette variante, les cartes sont posées à plat devant le présentoir car elles ne logent pas toutes les deux à l'avant.



©2010/2012 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg  
Jeux Ravensburger S.A.S.  
21 rue de Dornach · F-68120 Pfostatt  
Distr. CH: Carlit+Ravensburger  
Grundstrasse 9 · CH-5436 Würenlos  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)



# Make 'n' Break

## JUNIOR

Gioco Ravensburger® n° 22009 – 0

**Per 2-5 giocatori dai 5 anni in su**

Autore: Andrew e Jack Lawson · Medazione: Alexandra Cordes

Design: DE Ravensburger, KniffDesign · Illustrazioni: Walter Peperle, Dynamo Limited

### Contenuto:

- 27 mattoncini in 5 colori
- 50 carte-costruzione, stampate su ambedue i lati
- 48 gettoni-premio
- 1 supporto per le carte

### Obiettivo del gioco

I giocatori, tutti contemporaneamente, cercano di realizzare il più velocemente possibile con i propri mattoncini le costruzioni raffigurate sulle diverse carte. Chi ci riesce guadagnerà il maggior numero di gettoni-premio e sarà proclamato vincitore.



## Preparativi

---

### I gettoni vincita

Prima di incominciare a giocare staccate con attenzione dalla tavola prefustellata i gettoni-premio. Vanno poi messi nello scomparto posteriore del supporto per le carte.

### Le carte-costruzione

#### Carte con il bordo giallo:

su queste carte sono raffigurate costruzioni composte da 3 o massimo 4 mattoncini.



#### Carte con il bordo rosso:

questo tipo di carta mostra costruzioni composte da 5 oppure 6 mattoncini.

All'inizio, per prendere un po' di confidenza con il materiale, potete giocare solo con le carte contraddistinte dal bordo giallo. Quando siete più esperti potete aggiungere anche quelle con il bordo rosso.

Le carte vanno mischiate per bene e messe nello scomparto centrale del supporto.

Il giocatore più grande di voi fa le veci del conduttore e gestisce il supporto con il materiale. Il conduttore di ciascuna manche darà il segnale di partenza per tutti gli altri giocatori, mentre lui stesso, per la manche in corso, non partecipa alle costruzioni.



### I mattoncini

**Tutti i giocatori, eccetto il conduttore, ricevono 6 mattoncini dello stesso colore.**

Se siete in meno di 5 accantonate semplicemente il materiale che avanza. I mattoncini color legno vanno collocati, in piedi, al centro del tavolo in modo da essere facilmente accessibili a tutti i giocatori.

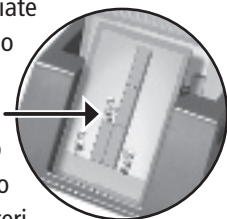
- Se giocate in due o in tre, mettete 1 mattoncino al centro del tavolo.
- Se giocate in quattro, mettete 2 mattoncini al centro del tavolo.
- Se giocate in cinque, potete metterne 3 al centro del tavolo.

## Si parte

---

### Pronti...Via!

Il conduttore posiziona il supporto per le carte davanti a se e lo orienta in modo tale da far vedere bene agli altri giocatori quale carta si trova nello scomparto anteriore. I giocatori mettono davanti a sé tutti i mattoncini del proprio colore. Nell'attesa, le mani vengono appoggiate sulle ginocchia. Quando tutti sono pronti, il conduttore pesca una carta-costruzione dallo scomparto centrale e lo posiziona in quello anteriore, ben visibile per tutti, e da il segnale di partenza "Via!". Solo allora i partecipanti possono iniziare a costruire copiando esattamente la raffigurazione della carta, nel minor tempo possibile.



### Terminata la costruzione?

Chi finisce per primo la sua opera prende uno dei mattoncini color legno dal centro del tavolo e lo mette davanti a sé. Il conducente controllerà alla fine della manche se la costruzione è stata eseguita correttamente. Se un giocatore, prendendo il mattoncino dal centro del tavolo, dovesse far cadere la sua opera di costruzione deve iniziarla di nuovo. In quel caso rimette il mattoncino dov'era. Quando non ci sono più mattoncini al centro del tavolo termina il giro.



### Distribuzione dei gettoni

Il conduttore procede prima alla verifica della costruzione di chi ha preso il mattoncino dal centro del tavolo. Se la costruzione corrisponde alla carta, gli consegna un gettone. Se per caso si è verificato un piccolo errore, il giocatore in questione non riceve niente. I giocatori che non hanno fatto in tempo a prendersi un mattoncino dal centro, tenderanno la fortuna al prossimo giro.

### Un nuovo giro

Il conduttore passa il supporto al suo vicino di sinistra e riceve in cambio i suoi mattoncini per la costruzione. Il nuovo conduttore pesca una nuova carta e dà il segnale di partenza. Si continua in questo modo proseguendo in senso orario. Dopo ogni giro il conducente passa il supporto al giocatore seduto alla sua sinistra e riceve in cambio i suoi mattoncini.

### Fine del gioco

Quando un giocatore ha raccolto 10 gettoni vincita, termina la partita. Se volete, potete subito fare una nuova partita. Basta mischiare bene la carte e ricominciare daccapo!



## Varianti del gioco

---

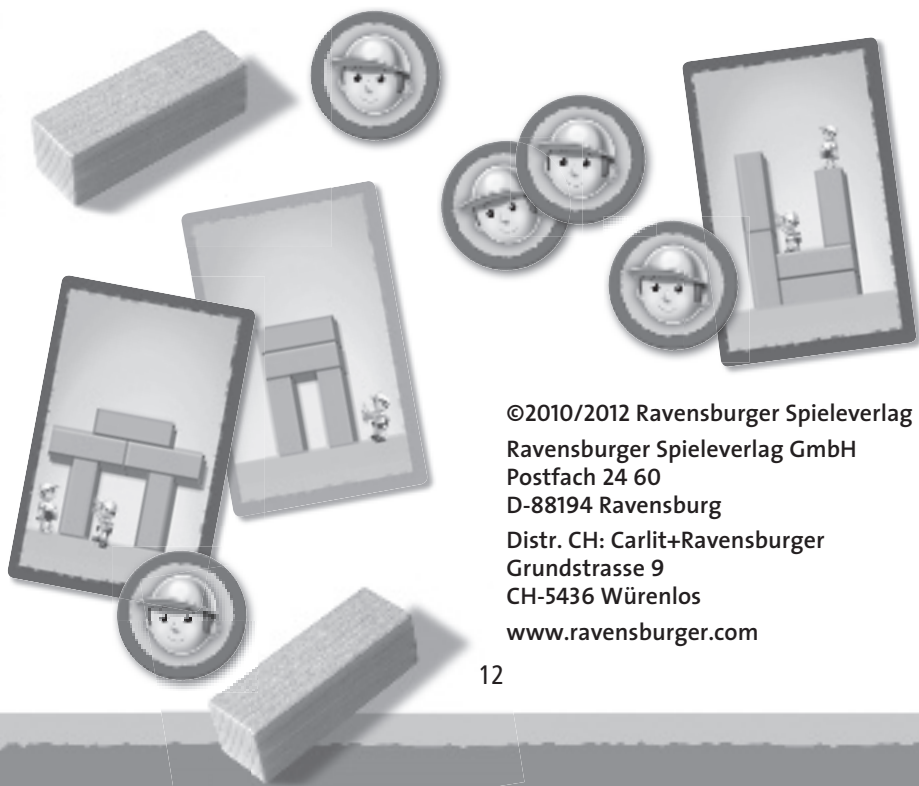
### Variante per 2 giocatori

Se giocate solo in due mettete il supporto delle carte in modo che sia ben visibile e accessibile per ambedue. Pescherete le carte da mettere nel supporto a vicenda. Nell'attesa, le mani vanno appoggiate sulle ginocchia. Chi ha messo la carta nello scomparto anteriore darà anche il segnale di partenza. Costruite contemporaneamente e chi finisce per primo si prende il mattoncino color legno e riceve anche il gettone-premio. Potete mettervi d'accordo sul numero di gettoni che spettano al vincitore. Buon divertimento!

### Variante per piccoli e grandi costruttori

Se si affrontano piccoli costruttori e grandi esperti si può giocare come segue:

- Gli esperti costruiscono con una mano sola, risulterà più difficile.
- Oppure: le carte con il bordo giallo vanno ai piccoli, mentre si consegnano quelle con il bordo rosso agli esperti. In questa variante le carte vanno messe davanti al supporto per mancanza di spazio.



©2010/2012 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit+Ravensburger  
Grundstrasse 9  
CH-5436 Würenlos  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

# Make 'n' Break

## JUNIOR

Ravensburger Game® No. 22009 – 0

**For 2 to 5 players aged 5 to 99 years**

Author: Andrew und Jack Lawson · Editor: Alexandra Cordes

Design: DE Ravensburger, KniffDesign · Illustration: Walter Pepperle, Dynamo Limited

### Contents

- 27 building blocks in 5 colours
- 50 building cards printed on both sides
- 48 chips
- 1 card holder

### Aim of the game

All players try at the same time and with their own building blocks to complete the buildings shown on the building cards as skilfully and as fast as possible. The player who succeeds receives the most chips and wins the game.



## Preparation

---

### The chips

If you are playing for the first time, punch out the chips and place them in the rear compartment of the card holder.

### The building cards

#### Building cards with yellow edging:

They show buildings consisting of 3 or 4 building blocks.



#### Building cards with red edging:

They show buildings consisting of 5 or 6 building blocks.

For a start you can use the building cards with the yellow edging. After having played several games you add the cards with the red edging.

Shuffle the cards and place them in the middle tray of the card holder.

In the first round the eldest player is the game master and receives the card holder. During this round he gives the start signal, but does not take part in the building process.



### The building blocks

**With the exception of the game master, all players receive six building blocks of one colour.**

If there are less than five players, you put the remaining building blocks back into the box. Place the natural-coloured building blocks vertically in the middle of the table, so that they are within easy reach of all players.

- In the two- or three-player game, you place one building block in the middle of the table.
- In the four-player game, you place two building blocks in the middle of the table.
- In the five-player game, you place three building blocks in the middle of the table.

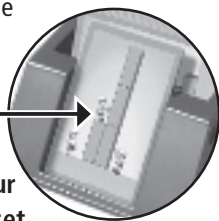


## Off we go!

---

### Let the building begin

The game master places the card holder on the table so that all other players can see the card that will be placed in the front tray later on. The players place all their building blocks in front of them on the table, and then place their hands in their laps. When all players are ready, the game master takes the first card from the middle tray and moves it to the front tray.



Then, he says: **“On your building blocks, get set, go!”** Only now can the other players begin to build. As fast as possible, each player tries to recreate the building shown on the card using their own building blocks.

### Finished building?

As soon as a player has completed his building, he grabs one of the natural-coloured building blocks from the middle of the table and places it in front of him. His finished building remains standing until the end of the round, so that the game master can check if it has been built properly. If a player accidentally knocks over his building while grabbing a building block from the middle of the table, he will unfortunately have to start all over again and he may not keep the natural-coloured building block. The round is over once there are no more building blocks left in the middle of the table.



### Handing out chips

The game master checks to see if each player who has grabbed a natural-coloured building block has completed his building according to the building card. Each player who has completed his building successfully receives one chip. But if he has made a mistake, he goes away empty-handed. The player who was unable to grab a natural-coloured building block receives no chip and tries his luck in the next round.

### Next round

The game master passes the card holder on to the neighbour on his left and receives the building blocks from the new game master. The new game master may now take the next card and give the start signal. Play continues in turns. After each round, the card holder is passed on to the next player and the new game master gives his building blocks to the former game master.

### End of the game

As soon as a player has ten chips, the game is over. If you would like to play again, simply shuffle the cards and start over!



## Variations

---

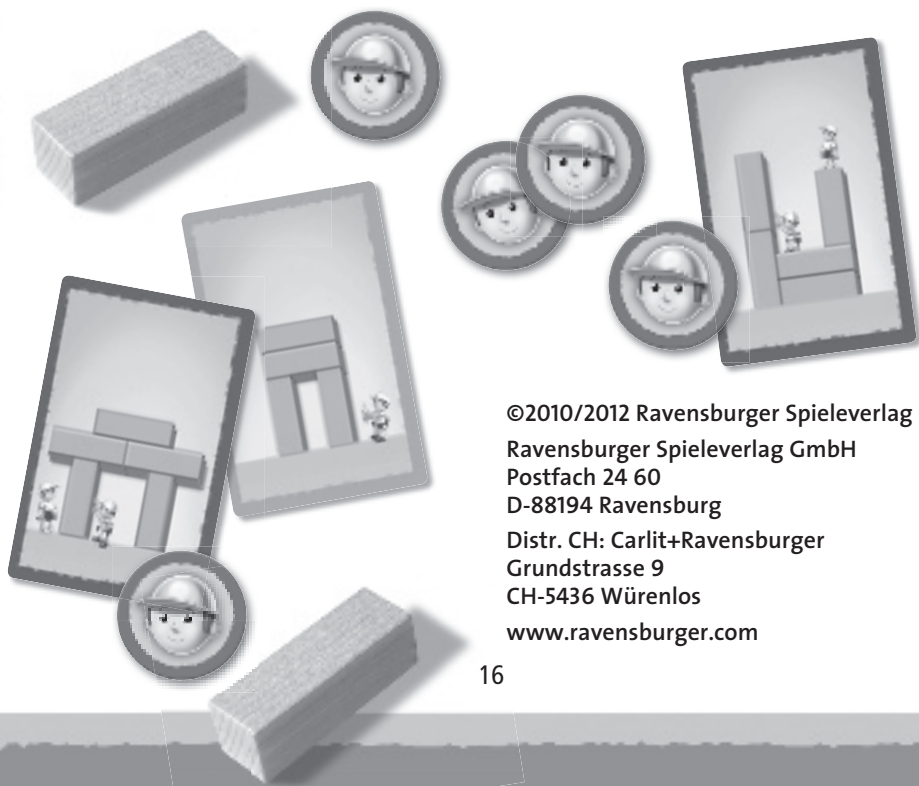
### Variation for two players

In the two-player game, you place the card holder so that you both can see the card and reach it without any problems. Then, taking turns, you place the card in the front tray and rest your hands in your lap. The player who has moved the card gives the start signal by saying: "On your building blocks, get set, go!" Then, start building. The first player to grab the natural-coloured building block in the middle of the table receives a chip. You may determine the number of required chips to win the game amongst yourselves. Have fun!

### Variations for young and old master builders

If younger and older builders play together, they can use the following rules:

- The older builders may only build with one single hand, so that it is more difficult for them.
- Or the younger builders receive building cards with yellow edging, while the older players use building cards with red edging. In this variation the cards are placed in front of the card holder since both cards do not fit in the card holder at one time.



©2010/2012 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit+Ravensburger  
Grundstrasse 9  
CH-5436 Würenlos  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

# Make 'n' Break

## JUNIOR

Juegos Ravensburger® no. 22009 – 0

**Para 2 a 5 jugadores desde los 5 hasta los 99 años de edad**

Autor: Andrew und Jack Lawson · Redacción: Alexandra Cordes

Diseño: DE Ravensburger, KniffDesign · Ilustraciones: Walter Pepperle, Dynamo Limited

### Contenido

- 27 piedras en 5 colores
- 50 cartas de construcción impresas por ambos lados
- 48 fichas
- 1 soporte

### Objetivo del juego

Los jugadores juegan simultáneamente e intentan construir los edificios que figuran en las cartas tan hábil y rápidamente como sea posible. Quien logre hacerlo, recibe la mayor parte de las fichas y gana la partida.



## Preparativos

---

### Las fichas

Antes de la primera partida, deben separarse con cuidado las fichas de la tabla prepunzonada. Colocadlas en el compartimento trasero del soporte.

### Las cartas de construcción

#### Cartas de construcción de borde amarillo:

Muestran edificios que se componen de 3 o 4 piedras.



#### Cartas de construcción de borde rojo:

Muestran edificios que se componen de 5 o 6 piedras.



Para empezar, podéis utilizar las cartas de construcción de borde amarillo. Si ya habéis entrenado un poco, también podéis incluir las cartas de borde rojo.

Barajad las cartas y colocadlas en el compartimento del medio del soporte.

Durante el primer turno, el jugador de más edad es el encargado de administrar el juego y recibe el soporte. A lo largo de este turno, este jefe de juego da las órdenes para la construcción, pero no participa.



### Las piedras

**A excepción del jugador que administra el juego, cada jugador recibe seis piedras de un color**

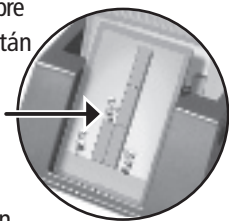
Si hay menos de cinco jugadores, poned las piedras restantes de nuevo en la caja del juego. Colocad las piedras de color natural en vertical en el centro de la mesa de manera que cada jugador pueda alcanzarlas sin problemas.

- Si hay dos o tres jugadores, colocad una sola piedra en el centro de la mesa.
- Si hay cuatro jugadores, colocad dos piedras en el centro de la mesa.
- Si hay cinco jugadores, colocad tres piedras en el centro de la mesa.

## ¡Preparados, listos, ya!

### Ahora se empieza a construir

El jugador que administra el juego coloca el soporte delante de él en la mesa de manera que todos los jugadores puedan ver la carta que se introducirá en el soporte vacío más tarde. Los otros jugadores colocan todas las piedras de su color delante de ellos en la mesa. Las manos se encuentran sobre los muslos. Si todos están listos, el jugador que administra el juego toma la primera carta del compartimento del medio y la introduce en frente en el soporte. Después, dice:



“¡Preparados, listos, ya!” Los otros jugadores no pueden empezar a construir antes de esta instrucción. Cada uno de ellos intenta construir con sus propias piedras el edificio que figura en la carta tan rápidamente como sea posible.

### ¿Edificio terminado?

Tan pronto como un jugador ha terminado de construir el edificio, coge una de las piedras de color natural que se encuentran en el centro de la mesa y la coloca delante de él. Su edificio acabado queda de pie hasta el final del turno de manera que el jugador que administra el juego pueda controlar si se ha construido correctamente. Si un jugador derrumba su edificación cuando coge una piedra del centro de la mesa, lamentablemente tiene que empezar de nuevo desde el principio. En este caso no puede guardar la piedra de color natural.



Si no hay más piedras en el centro de la mesa, se termina el turno.

### Las fichas

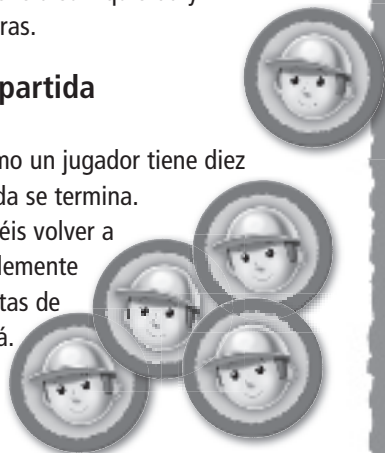
La persona que administra el juego controla si cada jugador que ha cogido una piedra del centro de la mesa ha construido su edificio correctamente. Si es así, el jugador correspondiente recibe una ficha. Si el jefe de juego nota que el constructor ha cometido un fallo, este jugador se queda en blanco durante este turno. El jugador que no logre coger una piedra de color natural no recibe ninguna ficha y probará suerte a lo largo del siguiente turno.

### El siguiente turno

La persona que administra el juego pasa el soporte al jugador que tiene a su izquierda y recibe las piedras de éste. Ahora, el nuevo jefe de juego toma la siguiente carta y da la orden. Se continúa jugando de esta manera. Después de cada turno, el jugador que administra el juego pasa el soporte a la persona que tiene a su izquierda y recibe sus piedras.

### Final de la partida

Tan pronto como un jugador tiene diez fichas, la partida se termina. Si queréis, podéis volver a empezar: simplemente barajad las cartas de nuevo y ya está.



## Variantes

### Variante para dos jugadores

En una partida a dos, se coloca el soporte de manera que ambos jugadores puedan ver la carta sin problemas. Después, introducid por turnos una carta en frente en el soporte. Las manos deben estar sobre los muslos. El jugador que ha introducido la carta da la orden: "¡Preparados, listos, ya!". Ahora ya podéis empezar a construir el edificio. El primero en coger la piedra del centro de la mesa recibe una ficha. Podéis determinar vosotros mismos el número necesario de fichas para ganar. ¡Que os divirtáis!

### Variante para constructores pequeños y grandes

Si juegan constructores pequeños y grandes juntos, se pueden aplicar las siguientes reglas:

- Los constructores más grandes sólo pueden utilizar una sola mano para construir. De esta manera es más difícil para ellos.
- los constructores más jóvenes reciben las cartas de construcción de borde amarillo, mientras que los constructores más grandes juegan con las cartas de borde rojo. En esta variante, se colocan las cartas delante del soporte porque no se puede introducir ambas cartas en el soporte a la vez.



©2010/2012 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit+Ravensburger  
Grundstrasse 9  
CH-5436 Würenlos  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)