

Make 'n' Break

Ravensburger Spiele® Nr. 27 157 3

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Grundidee Make 'n' Break: Andrew und Jack Lawson

Autoren: Maximilian Kirps und Randolf Siew

Illustration: Walter Pepperle

Design: P. Becker

In der bekannten Reihe der „Make 'n' Break“- Spiele gibt es jetzt den spannenden Bauspaß mit Würfeln. Auch hier stehen die Spieler unter Zeitdruck, für Spannung ist also gesorgt. Und wenn sich das Würfelglück nicht einstellt, kann es ganz schnell brenzlig werden!

Spielmaterial

- 6 große Würfel in den Farben Weiß, Gelb, Blau, Schwarz, Rot und Grün mit Würfelaugen von 1 bis 6
- 2 Würfelquader in den Farben Blau und Orange mit Würfelaugen von 1 bis 4 auf vier Seiten und jeweils zwei Blankoseiten
- 1 kleiner Würfel (gelb, mit den Ziffern 1, 2 und 3 und drei Blankoseiten)
- 30 Baukarten (beidseitig bedruckt mit insgesamt 60 Aufgaben)



Spielziel

Die Spieler versuchen, möglichst viele Bauarten zu erfüllen und so Punkte zu sammeln.

Spielvorbereitung

Der älteste Spieler beginnt. Er bekommt die sechs großen Würfel und die beiden Würfelquader sowie den Kartensatz, den er vor sich hinlegt. Wir nennen ihn den „Bauherrn“.

Sein rechter Nachbar nimmt sich den kleineren gelben Würfel mit den Ziffern. Er ist der „Stopper“.

Legt jetzt noch Stift und Papier zum Notieren der Punkte bereit – und los geht's!

Die drei Schwierigkeitsstufen

Die 30 Karten sind auf der einen Seite gelb, die andere Seite ist blau.

- **Einführungsspiel:** Die gelbe Seite zeigt die einfachen Bauaufgaben. Spielt mit der gelben Seite am besten eine Einführungsrunde und immer dann, wenn Kinder mitspielen. Mischt dazu alle Karten mit der blauen Rückseite nach oben und legt sie als verdeckten Stapel auf den Tisch, so dass die blauen Seiten nach oben zeigen.
- Im **Grundspiel** werden beide Seiten der Karten genutzt. Etwa zu gleichen Teilen sollen die Karten gelbe bzw. blaue Seiten zeigen. Der Kartenstapel wird gemischt und auf den Tisch gelegt.
- Im **Spiel für Fortgeschrittene** könnt ihr auch nur mit den blauen Seiten spielen. Mischt die Karten und legt den Stapel so auf den Tisch, dass alle gelben Seiten nach oben zeigen.

Die weiteren Regeln sind für alle drei Schwierigkeitsstufen gleich.

Spielverlauf

Der Stopper gibt das Startzeichen „Los!“ und beginnt mit seinem gelben Würfel zu würfeln. Er addiert alle gewürfelten Zahlen, bis er den Wert 30 erreicht bzw. überschreitet. So lange hat der Bauherr Zeit, um möglichst viele Karten zu erfüllen.

Tipp: Um möglichst viel Spannung aufkommen zu lassen und dem Bauherrn ein Gefühl zu geben, wie viel Zeit er noch hat, sollte der Stopper den aktuellen Stand nach jedem Wurf ausrufen, z. B.: „2, 5, 6, 6, 8, 10, 10, 11...“

Sobald der Stopper das Startzeichen gegeben hat, legt der Bauherr los:

- Er dreht zuerst die oberste Karte vom Baukarten-Stapel um.
- Dann schaut er, welche Würfel und Quader er benötigt, um die abgebildete Konstruktion nachzubauen.
- Er würfelt mit den ausgewählten Würfeln und Quadern.
- Nun prüft er, ob er für die unterste und die nach oben folgenden Ebenen schon Würfel bzw. Quader verwenden kann. Diese legt er beiseite bzw. verbaut sie sofort. Er darf so lange mit allen Würfeln/Quadern würfeln, bis er passende Ergebnisse hat und alle regelgerecht verbauen kann.
(Wie die Würfel/Quader zu verwenden sind, wird im Anschluss an die Aktionsschritte erläutert, siehe „Bauregel“.)

Hat der Bauherr die Konstruktion aus Würfeln/Quadern errichtet (= „Make“), dann bringt er diese wieder zum Einsturz (= „Break“). Er behält die erfüllte Baukarte und erhält somit die darauf angegebenen Punkte.

Danach dreht er die nächste Baukarte um und führt die gleichen Schritte wie beschrieben aus. Dies geht so lange weiter, bis der Stopper den Wert 30 erreicht oder überschritten hat und „Stopp!“ ruft.

Bauregel

Beim Bauen ist zu beachten, dass auf einen Würfel bzw. Quader in der nächsten Ebene immer nur ein Würfel bzw. Quader gebaut werden darf, der entweder dieselbe Augenzahl oder eine höhere zeigt!

(Das heißt, dass die Würfel in der untersten Ebene möglichst wenige Augen zeigen sollten. Je mehr Ebenen eine Konstruktion hat, desto mehr Augen müssen die Würfel in den oberen Ebenen zeigen.)



Angenommen der weiße Würfel zeigt eine „1“ und der schwarze eine „2“. Dann muss der Quader mindestens eine „2“ zeigen. Der gelbe Würfel muss dann ebenfalls mindestens eine „2“ zeigen. Auch möglich wäre z. B. folgende Konstellation:
Weiß: 1, Schwarz: 3, Blau: 4, Gelb: 6

Die beiden Würfelquader zeigen auf den quadratischen Stirnseiten keine Würfelaugen. Wenn die Würfelquader senkrecht verbaut werden müssen, sind diese Stirnseiten wie Joker zu betrachten, das heißt, sie können jeden erforderlichen Wert haben.

Während der Bauphase kann der Bauherr auch Würfel, die er bereits verbaut hat, wieder neu würfeln, um eine günstigere Vorgabe für die nächste Ebene zu erreichen. Wichtig ist lediglich, dass am Ende die auf der Karte abgebildete Konstruktion korrekt nachgebaut ist!

Sobald der Stopper den Wert 30 erreicht oder überschritten hat und „Stopp!“ ruft, ist die Runde für den Bauherrn beendet. Nun zählt er seine in dieser Runde erreichten Punkte und diese werden notiert. Die Punkte, die eine Baukarte bringt, stehen jeweils in den oberen Ecken der Karte.

Eine nicht vollendete Baukarte wird nicht gewertet!

Und weiter geht's ...

Danach mischt der Bauherr die erfüllten Baukarten wieder unter die anderen und gibt den Kartenstapel sowie die sechs Würfel und die beiden Würfelquader an seinen linken Nachbarn. Dieser ist nun der neue Bauherr. Der Stopper gibt den gelben Würfel ebenfalls nach links weiter, so dass der alte Bauherr jetzt der Stopper ist.

Besonderheiten bei den Baukarten:



Wird eine große rote „3“ bzw. „4“ aufgedeckt, so ist der Bauherr in der Wahl der Würfel und Quader frei. Auch darf er eine beliebige Konstruktion bauen. Allerdings darf nur ein Würfel bzw. Quader die Tischplatte berühren!

Bei der roten „3“ müssen drei Würfel/Quader verwendet werden.

Bei der roten „4“ kommen vier Würfel/Quader zum Einsatz.



Die neutralen Bauarten geben lediglich die Positionen von Würfeln und Quadern vor. Die Entscheidung, welchen farbigen Würfel er an welcher Stelle platziert, trifft der Bauherr. Wichtig ist nur, dass die Würfel und Quader immer mindestens den Wert anzeigen, der in der Ebene darunter liegt.
Senkrecht stehende Quader nehmen oben und unten jeweils den erforderlichen Wert an (s. o.).

Spielende

Es wird so lange gespielt, bis jeder Mitspieler dreimal die Rolle des Bauherren gespielt hat.

Am Schluss werden die Punkte aus den einzelnen Runden addiert. Wer die höchste Punktzahl erreicht, darf sich als Sieger feiern lassen!

© 2010/2012 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
88194 Ravensburg

Distribution CH:
Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

220552

Ravensburger