

Make 'n' Break

EXTREME

PL

Aktywna gra dla 2 do 4 graczy od 8 lat

Ravensburger® Spiele 26499 5

Autorzy: Andrew Lawson, Jack Lawson

Projekt: Kinetic, Walter Pepperle, DE Ravensburger, KniffDesign

Zawartość

- 10 klocków budowlanych
- 1 kostka
- 80 kart z planami budowli
- 1 czasomierz
- 60 żetonów
o wartościach 1 i 10

Cel gry

Karty przedstawiają budowle, które gracz musi zbudować w jak najkrótszym czasie. Ilość zdobytych punktów zależy od waszej skuteczności.

Przygotowanie do gry

Przed pierwszą grą wyciskamy ostrożnie z arkusza natłoczone żetony.

Żetony z cyframi układamy podobnie jak kostkę i 10 klocków budowlanych pośrodku stołu. Jeden z graczy zawiaduje żetonami. Następnie mieszamy karty z planami budowli i kładziemy je zakryte w stosiku na stole.



Ravensburger

Zasady gry

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, następnie gra toczy się po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracz, którego kolei przypada (to on jest budowniczym) kładzie 10 klocków budowlanych przed sobą, a stosik kart z planami budowli obok, w zasięgu ręki. Jego sąsiad po prawej stronie otrzymuje czasomierz.

Następnie budowniczy rzuca kostką i teraz trzeba nastawić czasomierz.

W tym celu sąsiad z prawej strony naciska na przycisk „stop” i przekręca pokrętło z pozycji zerowej na cyfrę, zgodną z cyfrą na kostce.



W chwili, gdy budowniczy da sygnał, że jest gotowy, sąsiad z prawej naciska zielony przycisk „start” na czasomierzu.

Teraz budowniczy odkrywa górną kartę stolika i natychmiast rozpoczyna budowę figury przedstawionej na obrazku. Obowiązuje przy tym zasada: najpierw budowniczy buduje według planu budowli przedstawionego na karcie (= „Make”), poczym gdy budowla stabilnie stoi, burzy ją (= „Break”), żeby przystąpić do stawiania kolejnej budowli. Wolno mu odkrywać karty i budować tak długo, aż czasomierz dojdzie do zera. Wszystkie karty z planami budowli, które udało mu się wybudować i zburzyć zabiera dla siebie.



Różnorodne karty z planami budowli



Większość kart przedstawia kolorowe budowle, które należy zbudować dokładnie z takich klocków, jakie zostały przedstawione na karcie. Należy przy tym zwracać uwagę na podstawę (podłoże) budowli.

Poza tym można spotkać następujące szczególne karty, które wywołują rozmaite akcje budowlane:



Karta przedstawia dużą „4”:

Budowniczy wybiera cztery dowolne klocki i buduje z nich **dowolną** figurę, w której tylko maksymalnie dwa klocki mogą stać na stole.



Karta przedstawia dużą „5”:

Budowniczy wybiera pięć dowolnych klocków i buduje z nich **dowolną** figurę, w której tylko maksymalnie dwa klocki mogą stać na stole.



Karta przedstawia dużą „4” i strzałkę w lewym kierunku:

Budowniczy wybiera cztery dowolne klocki i podaje je swojemu sąsiadowi po lewej. Sąsiad musi możliwie jak najszybciej zbudować z tych czterech klocków jakąś dowolną figurę, w której znowu tylko maksymalnie dwa klocki mogą stać na stole. Jeżeli akcja ta uda się w zadanym czasie, **każdy** z graczy otrzymuje ilość punktów znajdujących się na karcie.

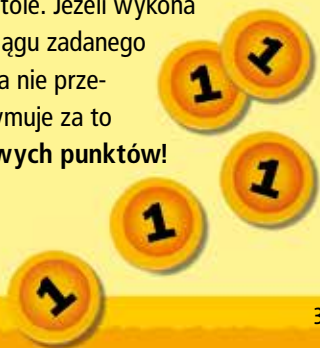
Jeżeli budowniczemu zostało jeszcze trochę czasu, gra natychmiast dalej.



Karta przedstawia dużą „10”:

Budowniczy, który odkrył tą kartę ma pod koniec swojego ruchu szansę na uzyskanie dodatkowych punktów w dodatkowym ruchu. Ale najpierw odkłada tą kartę na bok i gra normalnie dalej.

Gdy czasomierz odmierzył czas, ustawia się go na **pozycję „1”** i przyciska na nowo „start”. Podczas gdy czasomierz odmierza czas, budowniczy musi **ze wszystkich dziesięciu klocków** zbudować dowolną figurę, w której znowu tylko dwa klocki mogą stać na stole. Jeżeli wykona to zadanie w ciągu zadanego czasu i budowla nie przewróci się, otrzymuje za to **pięć dodatkowych punktów!**



Karta przedstawia klocki bez kolorów i czerwoną rękę:

Budowniczy bierze klocki o kształtach przedstawionych na karcie. Następnie buduje z nich dowolną figurę, w której znowu tylko maksymalnie dwa klocki mogą stać na stole.

Czerwona ręka oznacza, że figurę można budować **tylko jedną ręką!** Drugą rękę chowa się pod stół!

Podczas budowania wszyscy gracze uważają, czy budowniczy wznosi budowlę zgodnie z planem na karcie.

W razie czego, zwracają mu uwagę, że popełnił błąd. Jeżeli jego czas jeszcze nie upłynął, może skorygować swój błąd i grać dalej.

Jeżeli czasomierz doszedł do „zera”, ruch gracza dobiega końca. Budowla, która nie została jeszcze zakończona nie jest brana pod uwagę.

Teraz gracz podlicza punkty znajdujące się na kartach zdobytych przez niego podczas danej rundy.

Punkty te zostają mu wypłacone w postaci żetonów, przez gracza zawiadującego żetonami.

Następnie kostka, klocki i stosik z kartami oraz czasomierz zostają przekazane dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara i jest kolej na następnego gracza.

Najpierw naciskamy zawsze czerwony przycisk „stop” na czasomierzu, zanim nastawimy czas dla następnego gracza!

Zużyte karty z planami budowli i te, których nie udało się ułożyć, odkładamy na osobny stosik. Jeżeli stosik z zakrytymi kartami skończy się, mieszamy dokładnie karty z odłożonego stosika i układamy je jako nowy stosik z kartami do gry.

Koniec gry

.....

Gra jest zakończona, gdy każdy z graczy pięć razy brał udział w rozgrywce, tzn. po pięciu rundach. Na koniec każdy z graczy podlicza swoje zdobyte punkty. Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów.

Jeżeli dwaj gracze zdobyli taką samą ilość punktów, grają oni między sobą o zwycięstwo.

Dla każdego z nich nastawia się czasomierz na pozycję „2”. Ostatecznym zwycięzcą jest ten z nich, który w zadanym czasie zdobył więcej punktów.

Uwaga dotycząca gry z „małymi budowniczymi”

.....

Aby młodszym dzieciom ułatwić grę, można zrezygnować w ich przypadku z kostki i ustawiać dla nich czasomierz zawsze w pozycji „3”. Następnie nacisnąć

na „start”, gdy dziecko jest gotowe do gry.

Dla wszystkich pozostałych graczy obowiązują omówione uprzednio zasady gry.

Wariant bez kostki

.....

Jeżeli ktoś nie chce być skazany na łut szczęścia w rzucaniu kostką, może grać bez kostki. Wtedy gra przebiega w trzech rundach: W pierwszej rundzie wszyscy grają z czasomierzem nastawionym na pozycję „3”, w drugiej rundzie na pozycję „2”. W ostatniej rundzie muszą się wszyscy zadowolić krótkim czasem w ustawieniu na pozycję „1”.

Podczas tej formy gry, w której niewiele zależy od przypadku, nie używa się kart z dużą „10”. Odkłada się je do pudełka przed rozpoczęciem gry. Wszystkie pozostałe zasady nie ulegają zmianie.



© 2008 Ravensburger Spielverlag

Make 'n' Break

EXTREME

CZ

Akční hra pro 2 až 4 hráče od 8 let

Ravensburger® Spiele 26499 5

Autoři: Andrew Lawson, Jack Lawson

Design: Kinetic, Walter Pepperle, DE Ravensburger, Kniff Design

Obsah

- 10 stavebních kamenů
- 80 karet se stavbami
 - 1 časoměřič
 - 1 kostka
- 60 žetonů s hodnotami 1 a 10
- 1 návod ke hře

Cíl hry

Na úkolových kartičkách jsou zobrazeny stavby, které musí hráči postavit ve vyměřeném čase. Čím úspěšnější při tom budou, tím více bodů dostanou.

Příprava hry

Před první hrou žetony opatrně oddělte z perforovaného kartónu.

Připravte si žetony, kostku a deset stavebních kamenů. Jeden z hráčů má na starosti žetony. Poté promíchejte karty a položte je na stůl na hromádku tak, aby nebylo vidět na obrázky.



Pravidla hry

Začíná nejmladší hráč a dále hra pokračuje po směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na řadě (stavitel) před sebe položí deset stavebních kamenů a hromádku karet otočených obrázkem dolů tak, aby na ně dobře dosáhl. Časoměřič si vezme jeho soused po pravé straně.

Stavitel hodí kostkou a nastaví se časoměřič. Jeho soused na pravé straně nejprve stiskne tlačítko **Stop**

a otočí ryskou z nuly na číslo, které padlo.

Když je stavitel připraven, dá pokyn ke startu a jeho soused vpravo stiskne zelené tlačítko **Start** na časoměřiči.



Nyní stavitel rychle odkryje vrchní kartu z hromádky a postaví stavbu podle obrázku na kartě. Při tom platí, že stavitel musí podle předlohy na kartě postavit ("Make") stavbu, která bude stabilně stát, dříve než ji hráč zase zboří ("Break"), aby mohl postavit stavbu novou. Hráč smí odkrývat karty a stavět tak dlouho, dokud běží jeho nastavený čas. Všechny splněné karty se zadáním stavitel pro začátek odkládá u sebe.



Rozdílné karty se zadáním



Většina karet zobrazuje barevnou stavbu, která se za použití stavebních kamenů musí přesně napodobit. Při tom je třeba dávat pozor na základní řadu (podklad).

Kromě toho narazíte i na následující zvláštní karty, které znamenají různé stavební akce:



Na kartě je velká „4“:

Stavitel si zvolí čtyři libovolné stavební kameny a s jejich použitím postaví **libovolnou** stavbu. Při tom se desky stolu smí dotýkat pouze dva stavební kameny.



Na kartě je velká „5“:

Stavitel si vybere pět libovolných kamenů a s jejich použitím postaví **libovolnou** stavbu. Při tom se desky stolu smí dotýkat pouze dva stavební kameny.



Na kartě je velká „4“ a šipka doleva:

Stavitel si vybere čtyři libovolné stavební kameny a dá je svému sousedovi **vlevo**. Ten teď musí co nejrychleji postavit libovolnou stavbu z těchto čtyř kamenů, ale jen dva z nich se smí dotýkat desky stolu. Pokud se tato akce podaří v zadaném čase, dostanou **oba** hráči po dvou bodech, jak je uvedeno na kartě.

Pokud hráči, který je na tahu, ještě zbývá nějaký čas, hraje okamžitě dál.



Na kartě je velká „10“:

Díky této kartě má stavitel na konci svého tahu možnost získat dodatečně body při tahu navíc. Ale nejprve tuto kartu odloží stranou a hraje dál.

Když doběhne časoměřič, nastaví se na **pozici „1“** a nastartuje se. Během této doby musí stavitel postavit libovolný útvar ze **všech deseti** stavebních kamenů. Opět se desky stolu smí dotýkat pouze dva kameny. Pokud se tento úkol podaří během nastaveného času, aniž by se útvar zhroutil, dostane hráč **pět bodů navíc!**



Na kartě jsou bezbarvé stavební kameny a červená ruka:

Stavitel si vezme stavební kameny stejného tvaru jako na kartě. Pak z nich postaví libovolnou stavbu, ale opět se smí desky stolu dotýkat pouze dva stavební kameny. Červená ruka znamená, že stavba se smí stavět pouze jednou rukou! Druhá odpočívá pod stolem!

Během stavění ostatní hráči kontrolují, zda stavitel správně plní úkol a zda stavba odpovídá obrázku na kartě.

Případně ho upozorní na chyby. Opravy se smí provádět během zadaného času.

Když vyprší čas, končí i tah pro hráče, který právě stavěl. Stavba, která do té doby nebyla dostavena, se nehodnotí.

Nyní si hráč, který je na tahu, spočítá body ze svých splněných karet s úkoly.

Body mu budou proplaceny hráčem, který se stará o žetony.

Pak se kostka, stavební kameny, časoměřič a hromádka karet předá dál ve směru hodinových ručiček a na řadě je další hráč.



Na časoměřiči se vždy musí nejdříve stisknout tlačítko Stop, než se nastaví nový herní čas pro dalšího hráče!

Splněné i nesplněné úkolové karty se odkládají na další hromádku obrázkem nahoru. Když je hromádká se zakrytými kartami prázdná, zamíchají se karty z odkládací hromádky a položí se obrázkem dolů.

Konec hry

Hra končí, když byl každý z hráčů pětkrát na řadě (tzn. po pěti kolech). Na konci si každý hráč spočítá získané body. Vyhrává ten, který má bodů nejvíce.

Mají-li dva hráči stejný počet bodů, hrají spolu o vítězství. Postupně se oběma nastaví časoměřič na pozici „2“. Definitivně vyhrává ten, kdo během nastavené doby nasbírá nejvíce bodů.

Varianta pro malé stavitele

Abychom menším dětem hru pro začátek usnadnili, vynecháme u dítěte házení kostkou.

Pak časoměřič nastavíme na pozici „3“ a odstartujeme, jakmile je dítě připraveno.

Pro všechny ostatní spoluhráče platí nezměněná pravidla.

Varianta bez kostky

Kdo se nerad spoléhá na to, co mu padne, může hrát i bez kostky. Pak se pokračuje ve třech kolech. V prvním hrají všichni v čase, nastaveném na „3“, ve druhém se všem hráčům nastaví „2“. V posledním kole to všichni musí stihnout v krátkém čase zadaném na „1“.

Při této variantě hry, která je méně závislá na náhodě, nepotřebujete dvě karty s velkou „10“. Předem je vyřadíte a necháte stranou.

Všechna ostatní pravidla zůstávají nezměněná.



© 2008 Ravensburger Spieleverlag

Make 'n' Break

EXTREME

SK

Akčná hra pre 2 až 4 hráčov vo veku od 8 rokov

Ravensburger® Spiele 26499 5

Autori: Andrew Lawson, Jack Lawson

Dizajn: Kinetic, Walter Pepperle, DE Ravensburger, KniffDesign

Obsah

- 10 stavebných kameňov
- 1 kocka
- 80 kariet so stavbami
- 1 stopky
- 60 žetónov s hodnotami 1 a 10
- 1 návod na hru

Cieľ hry

Na úlohových kartičkách sú zobrazené stavby, ktoré musia hráči postaviť vo vymedzenom čase. Čím sú pri tom úspešnejší, tým viac bodov dosiahnu.

Príprava hry

Pred prvou hrou žetóny opatrne oddelíte z perforovaného kartónu.

Prípravte si hodnotiace žetóny, kocku a 10 stavebných kameňov. Vyberte hráča, ktorý bude mať na starosti hodnotiace žetóny. Potom zamiešajte všetky karty a položte ich na stôl na kôpku tak, aby nebolo vidieť obrázky.



Pravidlá hry

Začína najmladší hráč a ďalej sa pokračuje v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na ťahu (= staviteľ) položí pred seba 10 stavebných kameňov a kôpku s kartami s otočeným obrázkom dolu tak, aby na ne dobre dočiahol. Stopky si zoberie jeho spoluhráč po pravej strane.

Staviteľ hodí kockou a nastaví sa stopky. Jeho sused po pravej strane najprv zatlačí tlačidlo **Stop** a potom pootočí gombík na nastavenie času z nuly na číslo, ktoré padlo. Keď je staviteľ pripravený, dá povel ku štartu a jeho sused po pravej strane zatlačí na stopkách zelené tlačidlo **Start**.



Teraz staviteľ rýchlo otočí z kôpky najvrchnejšiu kartu a ihneď začne stavať vyobrazenú stavbu. Pritom platí, že staviteľ musí postaviť presne podľa predlohy (= „Make“) stavbu, ktorá bude stabilne stáť, skôr než ju hráč opäť nezrúca (= „Break“), aby mohol postaviť novú stavbu. Karty môže otáčať a stavať tak dlho, pokiaľ mu beží nastavený čas. Všetky splnené karty si staviteľ najprv ponecháva pri sebe.



Rôznorodosť kariet s úlohami



Na väčšine kariet je vyobrazená farebná stavba, ktorú musíte zo stavebných kameňov presne postaviť. Pritom musíte brať do úvahy, kde je základňa (podklad).

Okrem týchto kariet sú ešte i špeciálne, ktoré znamenajú rôzne stavebné úlohy:



Karta ukazuje veľkú „4“:

Staviteľ si vyberie štyri **ľubovoľné** kamene a zhotoví z nich ľubovoľnú stavbu. Pritom sa môžu maximálne dva stavebné kamene dotýkať stola.



Karta ukazuje veľkú „5“:

Staviteľ si vyberie päť **ľubovoľných** kameňov a zhotoví z nich **ľubovoľnú** stavbu. Pritom sa môžu maximálne dva stavebné kamene dotýkať stola.



Karta ukazuje veľkú „4“ a šípku doľava:

Staviteľ si vyberie štyri ľubovoľné stavebné kamene a posunie ich svojmu susedovi po **ľavej** strane. Ten teraz musí čo najrýchlejšie postaviť ľubovoľnú stavbu z týchto 4 kameňov, ale iba dva z nich sa môžu dotýkať dosky stola. Ak sa táto akcia podarí v rámci bežiaceho času, dostanú **obaja** hráči dva body, ktoré sú uvedené na karte.

Ak má hráč na ťahu ešte časovú rezervu, pokračuje v stavaní ďalej.



Karta ukazuje veľkú „10“:

Staviteľ s touto kartou má na konci svojho ťahu šancu získať ďalšie body v ťahu navyše.

Ale najskôr si túto kartu odloží bokom a pokračuje v hre ďalej.

Keď nastavený čas vyprší, nastavia sa stopky na **pozíciu „1“** a opäť sa spustí štart.

Počas tohto časového limitu musí staviteľ postaviť ľubovoľný objekt **zo všetkých desiatich** stavebných kameňov. Opäť platí, že stola sa môžu dotýkať maximálne dva stavebné kamene. Ak sa mu podarí splniť úlohu v priebehu uvedeného času

bez toho, aby sa postavený objekt zrútil, dostane hráč **5 bodov navyše!**



Karta ukazuje bezfarebné stavebné dielce a červenú ruku:

Staviteľ si zoberie stavebné kamene takých tvarov, aké sú na karte vyobrazené. Potom z nich postaví **ľubovoľnú** stavbu, pre ktorú opäť platí, že stola sa môžu dotýkať maximálne dva stavebné dielce z nej.

Červená ruka znamená, že stavba musí byť postavená **iba jednou rukou!** Druhá ruka oddychuje pod stolom!

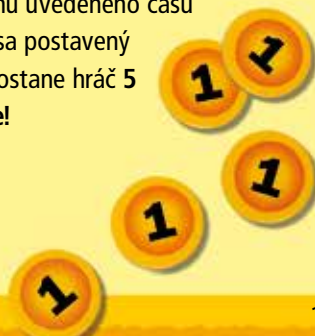
Počas výstavby ostatní hráči kontrolujú, či staviteľ správne plní jednotlivé úlohy a či zhotovená stavba zodpovedá vyobrazeniu na karte.

Na prípadnú chybu ho upozornia. Opravy sa môžu vykonávať len v rámci času, ktorý má hráč k dispozícii.

Ak už čas vypršal, končí aj kolo pre hráča, ktorý práve staval. Stavba, ktorá je v tejto chvíli nedokončená, sa nebude hodnotiť. Teraz si hráč, ktorý je na rade, spočíta body zo svojich splnených kariet s úlohami.

Body mu budú preplatené hráčom, ktorý sa stará o žetóny.

Potom kocku, stavebné dielce a kôpku s kartami, ako aj stopky posuňte ďalším spouhračom v smere hodinových ručičiek a na rade je ďalší hráč.



Na stopkách musíte vždy najprv zatlačiť červené tlačidlo STOP, kým budete nastavovať hráčovi nový hrací čas!

Splnené i nespĺnené úlohové karty sa odkladajú na ďalšiu kôpku obrázkom hore.

Keď je kôpka so zakrytými kartami prázdna, zamiešajte tieto odložené karty a spravte z nich novú kôpku kariet, z ktorých sa budú plniť úlohy.

Koniec hry

.....

Hra skončí, ak už bol každý hráč päťkrát na rade, čiže po piatich kolách. Na záver si každý hráč sčíta získané body. Hráč, ktorý dosiahol najviac bodov, sa stáva víťazom hry.

Ak dvaja hráči získali rovnaký počet bodov, budú hrať medzi sebou o víťazstvo. Za týmto účelom je potrebné postupne pre oboch nastaviť stopky na číslicu „2“. Definitívne vyhráva ten, kto behom nastavenej doby nazbiera najviac bodov.

Upozornenie pre hru s menšími deťmi

.....

Aby sa uláhcil mladším deťom vstup do hry, je možné v ich prípade vynechať hádzanie kockou. Pri takomto postupe sa stopky jednoducho nastavujú na hodnotu

„3“ a kolo sa odštartuje hneď, ako je dieťa pripravené.

Pre všetkých ostatných spoluhráčov ostávajú pravidlá nezmenené.

Variant bez kocky

.....

Kto sa nechce spoliehať v hre na šťastie pri hádzaní kockou, môže hrať aj bez nej. Potom sa pokračuje v troch kolách. V prvom hrajú všetci s časovým limitom „3“. V druhom kole sa všetkým hráčom nastaví „2“. V poslednom kole si musia všetci vystačiť so zadaným limitom „1“. Pri tejto forme hry, ktorá menej záleží od náhody, sa dve karty s veľkou číslicou „10“ nepoužívajú. Je preto potrebné ich vopred vytriediť a ponechať odložené v krabici.

Ostatné pravidlá zostávajú nezmenené.



© 2008 Ravensburger Spieleverlag

Make 'n' Break

EXTREME

(RUS)

Увлекательная игра для 2-4
игроков в возрасте от 8 лет

Ravensburger Spiele® № 26499 5

Авторы: Эндрю Лаусон, Джек Лаусон

Дизайн: Kinetic, Вальтер Пепперле, DE Ravensburger, Kniffdesign

Содержание

10 строительных элементов
1 кубик
80 карточек с заданиями
1 таймер
60 фишек со значениями 1 и 10

Цель игры

На карточках изображены различные сооружения, которые игрокам предстоит построить в кратчайшее время. Чем успешней они справятся с этим заданием, тем больше очков они получают.

Подготовка

Перед первой игрой необходимо осторожно отделить фишки от картонного листа.

Фишки, кубик и десять строительных элементов складываются в центре стола. Один из игроков получает в распоряжение фишки. Карточки перемешиваются и кладутся стопкой рисунком вниз.



Правила игры

Начинает самый юный из игроков, затем игра идет по кругу, по часовой стрелке. Игрок, делающий ход, (строитель), кладет рядом с собой десять строительных элементов и стопку карточек. Его сосед **справа** берет в руки таймер.

Затем строитель кидает кубик. Его сосед справа выставляет выпавшее на кубике число на таймере. Для этого он нажимает сначала на кнопку «стоп», а затем поворачивает ручку таймера до соответствующей цифры.

Как только строитель дает сигнал о готовности, его сосед справа нажимает на зеленую кнопку «старт», и строительство начинается.



Строитель открывает верхнюю карточку и начинает строить изображенное на ней сооружение. Строитель должен построить здание в соответствии с изображенной на карточке схемой („Make“), созданная им конструкция должна быть устойчивой и стоять до тех пор, пока игрок не разрушит её сам („Break“), чтобы приступить к строительству нового объекта. Игрок может открывать новые карточки и строить изображенные на них объекты до тех пор, пока не истечет время. Карточки с выполненными заданиями игрок кладет на стол перед собой.



Различные карточки с заданиями



На большинстве карточек изображены цветные сооружения, которые игроку необходимо построить, в точности соблюдая расположение цветов. При этом следует принимать во внимание основную линию.

Помимо этого в колоде находятся следующие специальные карточки с более сложными строительными заданиями:



На карточке изображена большая «4»:

Строитель выбирает четыре любых элемента и возводит с их помощью **произвольное** сооружение. При этом не более двух элементов могут касаться поверхности стола.



На карточке изображена большая «5»:

Строитель выбирает пять любых элементов и возводит с их помощью **произвольное** сооружение. При этом не более двух элементов могут касаться поверхности стола.



На карточке изображена большая «4» и стрелка, показывающая налево:

Строитель выбирает четыре элемента на свое усмотрение и передает их своему соседу **слева**. Теперь тот должен как можно быстрее построить из них любое здание. При этом опять же не более двух элементов могут касаться поверхности стола. Если игроку удастся выполнить это задание за отведенное время, то тогда **оба** игрока получают два очка, изображенные на карточке. Если время еще не истекло, то тогда игрок, делающий ход, продолжает игру.



На карточке изображена большая «10»:

Эта карточка дает строителю шанс заработать дополнительные очки в добавочном раунде. Но сначала он откладывает её в сторонку и продолжает играть как обычно. По истечении времени таймер устанавливается на **цифру «1»** и запускается заново. За это время строителю необходимо построить из **всех десяти** элементов произвольное сооружение. Однако и в этом случае лишь два элемента могут касаться поверхности стола. Если игроку удастся выполнить это задание за отведенное время, и его конструкция не развалится, то тогда он **получит пять дополнительных очков!**



На карточке изображены бесцветные строительные элементы и красная рука:

Строитель берет строительные элементы, форма которых соответствует изображенным на карточке. С их помощью он должен построить **произвольное** здание. При этом не более двух элементов могут касаться поверхности стола. Красная рука обозначает, что строительство можно вести **только одной рукой!** Другую руку игрок должен держать под столом!

Во время строительства все игроки следят за тем, правильно ли решается поставленная перед строителем задача, и соответствует ли возводимое им здание изображению на карточке. Заметив ошибку, они сразу же обращают на нее внимание строителя. Строитель может исправить ошибку в течение имеющегося в его распоряжении времени.

По истечении установленного на таймере времени, ход игрока заканчивается. Незаконченное сооружение не оценивается. Игрок подсчитывает очки, изображенные на карточках с выполненными им заданиями. Затем он получает общую сумму в фишках. После этого кубик, строительные элементы, стопка карточек и таймер передаются следующему по очереди игроку.

Перед тем как выставить на таймере новое время для следующего игрока, не забудьте нажать на красную кнопку «стоп»!

Использованные карточки с выполненными или же невыполненными заданиями складываются стопкой рисунком вверх. Когда закрытая колода заканчивается, использованные карточки перемешиваются и снова кладутся на стол рисунком вниз.

Конец игры

Игра заканчивается после того, как каждый из игроков сделал пять ходов, то есть после пяти кругов. По окончании игры участники подсчитывают набранные ими очки. Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем.

Если два игрока набрали одинаковое количество очков, то тогда им предстоит сразиться друг с другом за первое место в дополнительном раунде. Для каждого из них таймер ставится по очереди на «2». Тот, кто сумеет набрать наибольшее количество очков за заданное время, станет победителем.

Совет для игры с детьми.

Чтобы облегчить игру маленьким детям, можно разрешить им играть, не бросая кубик. В этом случае таймер ставится на цифру «3» и

запускается, как только ребенок объявит о своей готовности.

Для остальных участников игры правила действуют без изменений.

Вариант игры без кубика

Игроки, желающие исключить влияние случая на игру, могут играть без кубика. В этом случае игра ведется в три круга. В первом круге таймер для всех игроков устанавливается на цифру «3», во втором – на «2», а в последнем – на «1».

Для этого варианта игры обе карточки с изображением «10» не требуются. Перед началом игры их вынимают из колоды и оставляют в коробке.

Все остальные правила игры остаются прежними.



© 2008 Ravensburger Spieleverlag

Make 'n' Break

EXTREME

(TUR)

Ein aktionsreiches Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Ravensburger® Spiele 26499 5

Autoren: Andrew Lawson, Jack Lawson

Design: Kinetic, Walter Pepperle, DE Ravensburger, KniffDesign

İçindekiler

- 10 adet yapı bloğu
- 1 adet zar
- 80 adet yapım kartı
- 1 adet zaman ayarlayıcı
- 60 adet oyun fişi

Oyunun Amacı

Oyuncuların amacı, kartlarda gösterilen şekillerin aynısını blokları kullanarak inşa etmek ve belirlenen zamana karşı yarışmaktır. Kartlardaki şekiller ne kadar başarılı bir şekilde tamamlanırsa oyuncular o kadar çok puan kazanacaktır.

Oyuna Hazırlık

Oyuna başlamadan önce oyun fişleri kartonundan dikkatlice ayrılır ve zar, yapı bloklarıyla beraber masanın ortasına yerleştirilir. Yapım kartları da karıştırılır ve ters çevrilerek masanın üzerine koyulur.



Nasıl Oynanır

Oyuna en genç oyuncu başlar. Zaman ayarlayıcı bu oyuncunun sağ tarafına koyulur. Oyun saat yönünde döner. Sırası gelen oyuncu blokları ve iyice karıştırılmış kart dizisini yüzleri kapalı olarak önüne alır. Zarı atar ve gelen sayıya göre kaç dakika oynayacağını belirler. Oynamakta olan oyuncunun solundaki oyuncu zamanı ayarlar, başlama sinyali vererek start'a basar ve zaman başlar.

Yapım

Oyuncu süratle dizinin en üstündeki kartı açar ve karttaki şeklin aynısını blokları kullanarak yapmaya başlar. Birinci resimdeki şekli doğru bir biçimde tamamladıktan sonra halen süresi varsa blokları yıkıp hemen ikinci kartı açar ve bu karttaki şekli yapmaya başlar. Bu süreç zaman bitene kadar devam eder. Eğer diğer oyuncular bloklarla yapılmış şeklin resimdekiyle aynı olmadığını tespit ederse, oynamakta olan oyuncu verilen süre içerisinde bulunan hatayı düzeltmeli ve bir sonraki karta geçilmelidir.



Yapım Kartları



Eğer karttaki resimde renkli bloklar gösteriliyorsa oyuncu bu kartı renklerin aynısını kullanarak inşa etmek zorundadır. Yapım kartlarının arasında bulunan "extreme" kartlar ile oyun daha yaratıcı bir hale dönüşür:



Kart no. 4

Bu kartı çeken oyuncu, en fazla iki blok yerde olacak şekilde dört adet bloğu kullanarak herhangi bir şekil inşa eder.



Kart no. 5

Bu kartı çeken oyuncu, en fazla iki blok yerde olacak şekilde beş adet bloğu kullanarak herhangi bir şekil inşa eder.



Kart no. 4 (oklu)

Bu kartı çeken oyuncu 4 adet blok seçerek solunda bulunan oyuncuya verir. Soldaki oyuncu en çok iki blok yerde olacak şekilde 4 adet bloğu kullanarak herhangi bir şekil inşa eder. Eğer oyuncu şekli inşa etmeyi başarırsa her iki oyuncu da 2'şer puan kazanır.



Kart no. 10

Bu kartı çeken oyuncu, fazladan puan kazanmak için bir şans yakalar. 10 numaralı kartı çeken oyuncu, bu kartı bir kenara koyup kendi sırasında oyunu oynamaya devam eder. Kendi sırası geçtikten sonra zaman ayarlayıcısı 1 numaralı duruma kurulur ve en fazla iki blok yerde olacak şekilde blokların hepsini kullanarak herhangi bir şekil inşa etmesi beklenir. Eğer oyuncu şekli inşa etmeyi başarırsa fazladan 5 puan kazanır.



Üzerinde gri blok ve el işareti olan kart

Eğer karttaki resim sadece gri bloklardan oluşuyorsa oyuncu, resimdeki bloklarla en fazla iki blok yerde olarak istediği herhangi bir şekli inşa edebilir. Kartın üzerinde bulunan el resmi oyuncunun şekli inşa ederken sadece tek elini kullanabileceğini belirtir, diğer el masanın altında tutulur.

Puanlama

Belirlenen süre bittiğinde oyuncunun sırası sona ermiştir. Tamamlanamayan şekillerin puanları hesaplamaya dahil edilmez. Tamamlanmış kartların üzerindeki puanlar toplanır ve oyuncu, toplam puanı kadar oyun fişi alır. Bu işlemden sonra sıra bir sonraki oyuncuya geçer.

Zaman ayarlayıcıyı, bir sonraki oyuncunun süresi için kullanmaya başlamadan önce mutlaka kırmızı "stop" düğmesine basınız.

Tamamlanmamış kartlar desteye karıştırılmaz, kullanılmış diğer kartların arasına yerleştirilir. Destedeki kartlar bittiğinde tüm kartları yeniden bir araya getirip karıştırın.



Oyunun Sonu

Oyun 5 el oynandıktan sonra sona erer. Her oyuncunun kazandığı puanlar toplanır ve en fazla puanı toplayan oyuncu oyunu kazanır. Eğer oyuncuların puanları eşit çıkarsa, zaman ayarlayıcı 2 numaralı pozisyona kurulur ve bu oyuncular bir el daha oynarlar. Bu zaman içerisinde en fazla puanı alan oyuncu oyunun galibi olur.

Daha Küçük Çocuklar İçin

Acemiler oyunu zar kullanmadan oynayabilirler. Zaman ayarlayıcı 3 numaralı pozisyona kurulur ve her oyuncu, sırası geldiğinde bu süre içerisinde resimdeki şekli inşa etmelidir.

Oynamakta olan diğer oyuncular için normal oyun kuralları geçerlidir.

Zarsız Oynamak İsteyenler İçin

Oyuncular, şans faktörünü ortadan kaldırmak için zar kullanmadan oynamayı tercih edebilir. Bu durumda oyun üç el oynanır; her oyuncu için zaman ayarlayıcı birinci elde 3 numaralı pozisyona, ikinci elde 2 numaralı pozisyona ve üçüncü elde ise 1 numaralı pozisyona kurulur. Her oyuncu belirlenen bu süreler içerisinde oyunu oynar ve en çok puanı kazanan oyunun galibi olur. Oyun bu şekilde oynanırken 2 adet olan kart no.10 oyun kartları arasından çıkarılır. Diğer tüm kurallar hiç bir değişiklik olmadan uygulanmalıdır.



© 2008 Ravensburger Spieleverlag

Make 'n' Break

EXTREME

GRI

Ένα παιχνίδι γεμάτο δράση για 2-4 παίκτες,
ηλικίας 8 χρονών και πάνω.

Ravensburger® Spiele 26499 5

Συγγραφείς: Andrew Lawson, Jack Lawson

Σχέδιο: Kinetic, Walter Pepperle, DE Ravensburger, KniffDesign

Περιεχόμενο

10 τουβλάκια
1 ζάρι
80 κάρτες κατασκευής
1 χρονόμετρο
60 μάρκες αξίας 1 και 10

Σκοπός του παιχνιδιού

Οι κάρτες δείχνουν συνθέσεις, τις οποίες οι παίκτες κατασκευάζουν, για να κερδίσουν την κάθε κάρτα, ενώ ο χρόνος κυλά. Όσο πιο πολλές κάρτες κερδίσουν, τόσοι πόντους παίρνουν.

Προετοιμασία

Πριν παίξετε για πρώτη φορά, αποσπάστε προσεκτικά τις μάρκες από το πλαίσιο τους. Τοποθετήστε τις στη μέση του τραπέζιού μαζί με το ζάρι και τα 10 τουβλάκια. Ανακατέψτε τις κάρτες κατασκευής, φτιάξτε μια στοίβα και τοποθετήστε την ανάποδα στο τραπέζι.



Ας παίξουμε!

Ο νεότερος παίκτης ξεκινάει και γίνεται ο «χτίστης». Το χρονόμετρο πηγαίνει στον παίκτη στα δεξιά του και το παιχνίδι συνεχίζεται κατά τη φορά των δεικτών του ρολογιού. Ο παίκτης που έχει σειρά, τοποθετεί τα δέκα τουβλάκια και τις κάρτες κατασκευής μπροστά από αυτά. Ο «χτίστης» ρίχνει το ζάρι και ο παίκτης που έχει το χρονόμετρο, το ρυθμίζει στον αριθμό που δείχνει το ζάρι. Για να γίνει αυτό, πάτησε το κουμπί του stop και γύρισε το δείκτη σ' αυτόν τον αριθμό. Όταν ο «χτίστης» πει «ΑΡΧΙΖΩ», ο παίκτης στα δεξιά πατάει το πράσινο κουμπί της έναρξης στο χρονόμετρο και ο «χτίστης» ξεκινά την κατασκευή.



Κατασκευή

Ο χτίστης αναποδογυρίζει την κάρτα που βρίσκεται πάνω στη στοίβα και αμέσως ξεκινά να φτιάχνει την κατασκευή που απεικονίζεται. Ο χτίστης πρέπει να δημιουργήσει την κατασκευή σύμφωνα με την κάρτα. Το οικοδόμημα πρέπει να έχει «χτιστεί» γερά πριν ο παίκτης μπορέσει να το γκρεμίσει, ώστε να κατασκευάσει το επόμενο. Ο χτίστης αναποδογυρίζει νέες κάρτες και συνεχίζει το «χτίσιμο», μέχρι να τελειώσει ο χρόνος. Ο χτίστης τοποθετεί μπροστά του όλες τις κερδισμένες κάρτες κατασκευής, από την κανονική τους μεριά. Κατά τη διάρκεια της κατασκευής, όλοι οι άλλοι παίκτες ελέγχουν, αν ο χτίστης λύνει το πρόβλημα σωστά και υποδεικνύουν τις διορθώσεις που χρειάζεται να γίνουν. Ο χτίστης πρέπει να διορθώσει το λάθος του μέσα στο διαθέσιμο χρόνο και πριν τραβήξει την επόμενη κάρτα και ξεκινήσει καινούρια κατασκευή.

Οι κάρτες κατασκευής



Οι περισσότερες κάρτες δείχνουν μια χρωματιστή κατασκευή. Ο χτίστης πρέπει να αντιγράψει την κάρτα με όλα τα σωστά χρωματιστά τουβλάκια στη σωστή θέση. Υπάρχουν ακόμα οι ακόλουθες έξτρα κάρτες για πιο δημιουργική κατασκευή:



Η κάρτα με το μεγάλο "4"

Ο χτίστης διαλέγει οποιαδήποτε τέσσερα τουβλάκια για να φτιάξει οποιαδήποτε κατασκευή. Δεν επιτρέπεται να ακουμπήσουν την επιφάνεια του τραπεζιού περισσότερα από δύο τουβλάκια.



Η κάρτα με το μεγάλο "5"

Ο χτίστης διαλέγει οποιαδήποτε πέντε τουβλάκια για να φτιάξει οποιαδήποτε κατασκευή. Σε αυτή την περίπτωση δεν επιτρέπεται να ακουμπήσουν την επιφάνεια του τραπεζιού περισσότερα από δύο τουβλάκια.



Η κάρτα με το μεγάλο "4" και ένα βέλος αριστερά

Ο χτίστης διαλέγει οποιαδήποτε τέσσερα τουβλάκια και τα δίνει στον παίκτη που βρίσκεται στα αριστερά του. Ο παίκτης αυτός πρέπει να δημιουργήσει οποιαδήποτε κατασκευή, όσο το δυνατόν πιο γρήγορα. Και σε αυτή την περίπτωση δεν επιτρέπεται να ακουμπήσουν την επιφάνεια του τραπέζιου περισσότερα από δύο τουβλάκια. Αν η κατασκευή ολοκληρωθεί μέσα στον επιτρεπόμενο χρόνο και οι δυο παίκτες παίρνουν τους δυο πόντους που δείχνει η κάρτα. Αν ο χρόνος δεν έχει τελειώσει ακόμα, ο παίκτης που έχει σειρά, συνεχίζει να παίζει.



Η κάρτα με το μεγάλο "10"

Με αυτή την κάρτα, ο χτίστης έχει την ευκαιρία να πάρει επιπλέον πόντους σε έναν έξτρα γύρο. Αρχικά, αυτή η κάρτα τοποθετείται χωριστά και ο χτίστης συνεχίζει να παίζει ως συνήθως. Όταν ο χρόνος τελειώσει, ρύθμισε το χρονόμετρο ξανά στη θέση "1" και άρχισε πάλι από την αρχή. Στο επιπλέον χρόνο που δίνεται, ο «χτίστης» πρέπει να χρησιμοποιήσει και τα 10 τουβλάκια με σκοπό να χτίσει οποιαδήποτε κατασκευή. Ούτε τώρα επιτρέπεται να ακουμπήσουν την επιφάνεια του τραπέζιου περισσότερα από δύο τουβλάκια. Αν ο παίκτης τα καταφέρει μέσα στα όρια του χρόνου και η κατασκευή δεν καταρρεύσει, λαμβάνει πέντε πρόσθετους πόντους!



Η κάρτα που δείχνει τουβλάκια χωρίς χρώμα και ένα κόκκινο χέρι

Ο χτίστης παίρνει τα αντίστοιχα τουβλάκια που φαίνονται στην κάρτα για να φτιάξει οποιαδήποτε κατασκευή. Και σε αυτή την περίπτωση, δεν επιτρέπεται να ακουμπήσουν την επιφάνεια του τραπέζιου περισσότερα από δύο τουβλάκια. Το κόκκινο χέρι συμβολίζει, ότι ο παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει μόνο το ένα του χέρι για να φτιάξει την κατασκευή! Το άλλο χέρι πρέπει να βρίσκεται κάτω στο τραπέζι!

Βαθμοί

.....
Όταν ο χρόνος λήξει, η σειρά του χτίστη τελειώνει. Ανολοκλήρωτες κατασκευές δεν συμπεριλαμβάνονται στο σκορ.

Ο χτίστης αθροίζει τους πόντους από τις ολοκληρωμένες κάρτες κατασκευής και κερδίζει αντίστοιχα τόσες μάρκες.

Μετά τον υπολογισμό του σκορ, το ζάρι, τα τουβλάκια, η στοίβα με τις κάρτες κατασκευής και το χρονόμετρο περνάνε στον επόμενο παίκτη.

Μη ξεχάσεις να πατήσεις το κόκκινο κουμπί του stop στο χρονόμετρο, προτού το ρυθμίσεις για τον επόμενο παίκτη. Τόσο οι ολοκληρωμένες κάρτες κατασκευής όσο και οι άλυτες τοποθετούνται σε μια διακριτή στοίβα με την μπροστινή τους όψη προς τα πάνω. Όταν οι κάρτες της στοίβας εξαντληθούν, ανακατέψτε τις κάρτες που έχουν απορριφθεί για να ξαναγεμίσει η στοίβα με τις κατασκευές.

Τέλος παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει, όταν κάθε παίκτης έχει ολοκληρώσει πέντε γύρους. Κάθε παίκτης συγκεντρώνει όλους τους πόντους του. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής του παιχνιδιού. Αν δύο ή περισσότεροι παίκτες ισοβαθμίσουν στο πρώτο μέρος, παίζουν άλλον ένα γύρο. Τοποθετώντας το χρονόμετρο στο "2", καθένας απ' αυτούς κερδίζει ένα γύρο ακόμα. Ο παίκτης που θα μαζέψει τους περισσότερους πόντους στο διαθέσιμο χρόνο είναι ο τελικός νικητής.

Παραλλαγή για μικρότερα παιδιά

Με σκοπό να διευκολυνθεί το παιχνίδι για μικρότερα παιδιά, αυτά μπορούν να παίξουν χωρίς το ζάρι. Ο χρόνος απλά τοποθετείται στη θέση '3' και ξεκινά μόλις το παιδί είναι έτοιμο. Για όλους τους άλλους παίκτες, οι κανόνες εφαρμόζονται ως έχουν.

Παραλλαγή χωρίς ζάρι

Οι παίκτες που προτιμούν ένα παιχνίδι που βασίζεται λιγότερο στην τύχη μπορούν επίσης να παίξουν χωρίς να χρησιμοποιήσουν το ζάρι. Σ' αυτήν την περίπτωση, παίζουν τρεις γύρους. Στον πρώτο γύρο, ο καθένας παίζει με το χρονόμετρο ρυθμισμένο στο '3', στο δεύτερο γύρο με το χρονόμετρο στο "2" και στον τελευταίο γύρο με το χρονόμετρο στο "1".

Σ' αυτήν την παραλλαγή, οι δυο κάρτες που δείχνουν το μεγάλο '10' βγαίνουν από το παιχνίδι. Όλοι οι άλλοι κανόνες εφαρμόζονται ως έχουν.



© 2008 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60

D-88194 Ravensburg

www.ravensburger.com