



Ravensburger

Make 'n' Break

(H) Építs és dönts!

Ravensburger Spiele® Nr. 26 367 7

Szerző: Andrew Lawson, Jack Lawson
Tervező: Kinetic, DE Ravensburger
2-4 játékos számára 8 éves kortól

A doboz tartalma

- 1 óra
- 10 nagy építőkocka
- 60 építőkártya
- 1 dobókocka
1-es, 2-es és 3-as számokkal

A játék célja

A kártyák építményeket ábrázolnak, ezeket kell a játékosoknak adott idő alatt felépíteniük. Minél sikeresebbek az építésben, annál több pontot érnek el.

Előkészületek

A dobókockát és az építőkockákat odakészítjük az asztal közepére.

A legfiatalabb játékos kezd, bal oldali szomszédja pedig megkapja az órát.

...és indulhat a játék

Az óramutató járásának irányában haladva játszunk. A soron lévő játékos (az építőmester) maga elé veszi a tíz építőkockát és keze ügyébe helyezi a képpel lefelé néző kártyarakást.

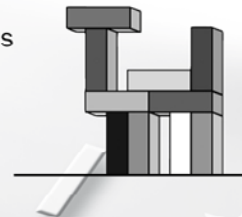
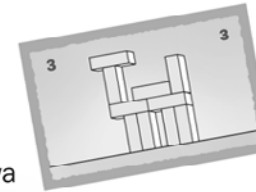
Ezután dob egyet a dobókockával. Bal szomszédja beállítja az órán a dobott számot, mégpedig úgy, hogy benyomja a STOP gombot, majd az idő beállításához a tekerő jelzését a dobott számhoz igazítja. Amint az építőmester megadja a jelet a kezdéshez, bal szomszédja megnyomja az óra START gombját, az építőmester pedig belekezd az építésbe.



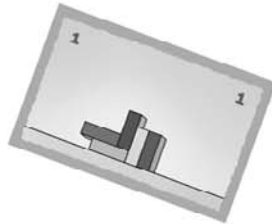
Az építés

Először is felcsapja a kártyarakás legfelső lapját és nyomban hozzáfog az ábrázolt építmény lemásolásához.

Ha a képen látható építmény kizárólag **szürke** kockából áll, akkor az építőmesternek csupán a kockák megfelelő helyzetére kell ügyelnie. A színnek itt nincs szerepe.



Ha a kártyán **színes** kockák láthatók, akkor a játékosnak az építményt a színeknek megfelelő elrendezésben kell megépítenie.



Ha az építmény hibátlanul elkészült, de az óra még jár, akkor a játékos megfordít egy újabb kártyát és nekilát a következő építménynek. Ehhez valamennyi kocka újra a rendelkezésére áll.

A többi játékos közben felügyeli, hogy az építőmester hibátlanul építkezik-e. Ha tévedést vesznek észre, azonnal figyelmeztetik. Ilyenkor a hibát ki kell javítania, és csak ezt követően nyúlhat az újabb kártya után.

Figyelem!

Gondoskodni kell arról, hogy mindig elegendő építőkártya álljon az építőmester rendelkezésére. Ha a kártyarakás fogyóban

van, a már felhasznált kártyalapokat keverjük jól össze és újabb kártyarakásként helyezzük készenlétbe, még mielőtt a játékos hozzáfogna az építkezéshez.

Értékelés

Ha lejárt az idő, a játékos összeszámolja már teljesített kártyáinak pontjait. Ezt a számot felírja magának egy papírra. A be nem fejezett építmény kártyáját nem értékeljük. Ezt a kártyát a többi, már lerakott lappal együtt a felhasznált kártyák rakására kell tenni. Az értékelés után az építőkockákat, az építőkártyákat és az órát is eggyel-eggyel tovább adjuk.

A játék vége

A játék akkor fejeződik be, amikor már minden játékos négyszer volt soron. Akinek a legtöbb pontja van, az számít a legjobb építőmesternek, egyúttal ő a játék nyertese.

Játék „kisebb” építőmesterekkel

Ha „profik” játszanak fiatalabb vagy gyakorlatlan játékosokkal, az építőkártyákat két rakásra osztjuk. Egyikben a kék számjegyű kártyák lesznek a fiatalabb ill. gyakorlatlan játékosoknak, másokban a piros számmal jelzett lapok a „profik” számára. Az értékelés során ez esetben minden lap csak 1 pontot ér.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag

Gulliver Kft.

1153 Budapest

M3-as autópálya fóti leágazás