

Ravensburger

Make 'n' Break

PL

Zbuduj i zburz

Ravensburger Spiele® nr 26 367 7

Autorzy: Andrew Lawson, Jack Lawson
Projekt: Kinetik, DE Ravensburger
Gra dla 2 - 4 graczy od 8 lat

Zawartość

- 1 czasomierz
- 10 klocki budowlane
- 60 kart z planami budowli
- 1 kostka z cyframi 1, 2 i 3

Cel gry

Karty wskazują budowle, które gracz musi zbudować w jak najkrótszym czasie. Ilość punktów zależy od waszego sukcesu.

Przygotowanie do gry

Kostkę i klocki budowlane układamy pośrodku stołu.

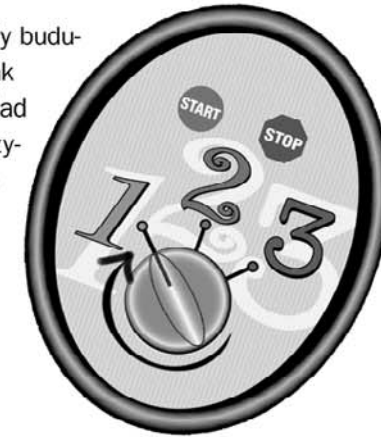
Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Jego sąsiad (po lewej stronie) otrzymuje czasomierz

... i start

Gra toczy się po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz, którego kolej przypada (to on jest mistrzem budowlanym) kładzie przed sobą dziesięć klocków budowlanych a obok siebie stosik kart z planami budowlanymi.

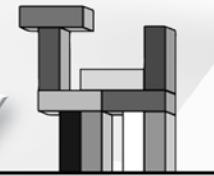
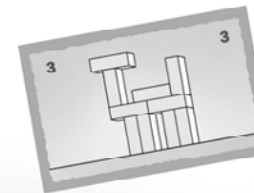
Następnie rzuca kostką. Jego sąsiad nastawia wyrzuconą cyfrę na czasomierzu. W tym celu naciska na przycisk „stop” i przekręca pokrętło na cyfrę zgodną z cyfrą na kostce.

W chwili gdy budujący da znak startu, sąsiad naciska przycisk czasomierza „start” i gracz rozpoczyna budowanie budowli.



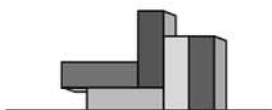
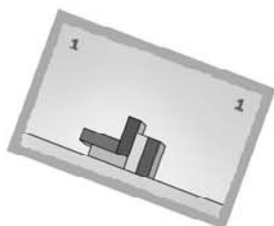
Budowanie

Mistrz budowlany odkrywa górną kartę stosika i rozpoczyna natychmiast budowanie przedstawionej na obrazku konstrukcji.



O ile przedstawiona budowla składa się wyłącznie z **szarych** klocków, wtedy budujący musi zwrócić uwagę jedynie na odpowiednie ułożenie klocków. Ich kolor nie odgrywa żadnej roli.

Jeśli na karcie znajduje się plan z **kolorowymi** klockami, wtedy gracz musi zbudować konstrukcję w której kolorowe klocki leżą w tej samej pozycji co na planie.



Jeżeli gracz zakończył prawidłowo budowę i ma jeszcze czas, wtedy odkrywa następną kartę i rozpoczyna budowanie następnej konstrukcji. W tym celu korzystać może ponownie ze wszystkich klocków.

Inni gracze uważają, aby konstrukcje były zgodne z planem. Gdy zauważą jakiś błąd, wtedy informują natychmiast budującego. Musi on wtedy skorygować błąd. I dopiero wtedy może odwrócić następną kartę.

Uwaga:

Należy zwrócić uwagę na to, aby budujący miał zawsze wystarczającą ilość kart z planami konstrukcyjnymi. Jeśli stosik z kartami

jest coraz mniejszy, wtedy zbieramy odłożone karty, dobrze je tasujemy i odkładamy na nowym stosiku, zanim gracz rozpocznie budowę.

Punktowanie

W chwili gdy czas upłynął, gracz liczy punkty znajdujące się na jego kartach i zapisuje tą wartość na kartce. Karta, która nie została do końca zbudowana, nie liczy się. Tę kartę należy odłożyć na stosik z innymi kartami, które zostały już zbudowane. Po obliczeniu punktów gracza, który grał swoją kolejkę, następny gracz otrzymuje: klocki, stosik z kartami oraz czasomierz.

Koniec gry

Gra jest zakończona, gdy każdy z graczy cztery razy brał udział w rozgrywce. Gracz posiadający największą ilość punktów, udowodnił, że jest najlepszym mistrzem budowlanym i zostaje w ten sposób zwycięzcą gry.

Gra dla „małych” budowlanych

Gdy profesjonalści grają z młodszymi lub nie znającymi jeszcze gry, wtedy dzielimy karty na dwa stosy. Karty z niebieskimi cyframi przeznaczone są dla młodszych lub niewprawnych graczy.

Karty z czerwonymi cyframi przeznaczone są dla profesjonalistów. Przy obliczaniu punktów, każda karta liczona jest jako jeden punkt.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag

BRIO Polska Sp. z o. o.
ul. Lutniana 39
71-425 Szczecin