



Ravensburger

Make 'N' Break

SK Preteky staviteľov

Ravensburger Spiele® Nr. 26 367 7

Autori: Andrew Lawson, Jack Lawson

Dizajn: Kinetik, DE Ravensburger

Pre 2 až 4 hráčov vo veku od 8 rokov

Obsah

- 1 stopky
- 10 stavebných kvádrov
- 60 kariet so stavbami
- 1 kocka s číslicami 1,2 a 3

Cieľ hry

Hráči musia postaviť stavby, ktoré sú vyobrazené na kartách, a to v časových limitoch. Čím sú pri tom úspešnejší, tým viac bodov dosiahnu.

Príprava

Kocku a stavebné kvádre je potrebné pripraviť do stredu stola.

Najmladší hráč začína. Jeho ľavý sused dostane stopky.

... a začína sa

Hrá sa dokola v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade (= staviteľ), si pripraví pred seba 10 stavebných kvádrov a vedľa seba kôpku s kartami, na ktorých sú vyobrazené stavby, rubom hore tak, aby stavby nebolo vidieť.

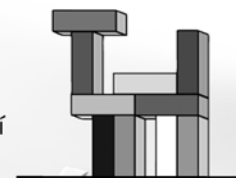
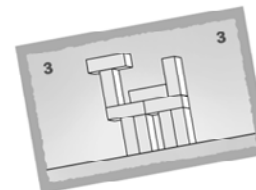
Potom hodí kockou. Jeho sused po ľavej strane nastaví na stopkách hodenu hodnotu tým spôsobom, že zatlačí tlačidlo STOP a po otočí gombíkom na nastavenie času až k hodenej číslici. Akonáhle dá staviteľ signál na štart, zatlačí jeho ľavý sused na stopkách tlačidlo START a staviteľ začne so stavaním.



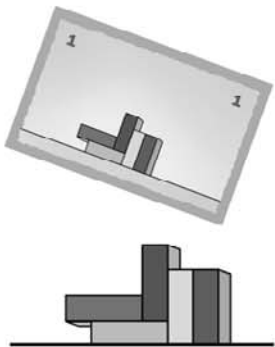
Stavanie

Staviteľ najprv otočí z kôpky kariet najvrchnejšiu kartu a ihneď začne stavať vyobrazenú stavbu.

Ak pozostáva zobrazená stavba len zo **šedých** kvádrov, musí staviteľ dodržiavať iba správne usporiadanie stavebných kvádrov. Na farbe pritom nezáleží.



Ak ukazuje karta stavbu s **farebnými** drevenými kvádra-
mi, musí hráč po-
staviť stavbu presne
podľa rozloženia
farieb.



Ak staviteľ postavil
celú stavbu správne a čas ešte beží, otočí
nasledujúcu kartu a začne s ďalšou stavbou.
K tomu má k dispozícii opäť všetky stavebné
kvádre.

Spoluhráči dávajú pozor na to, či staviteľ
správne stavia. Ak spozorujú chybu, ihneď ho
na ňu upozornia. Staviteľ musí chybu
napraviť. Až potom môže odkryť ďalšiu kartu.

Upozornenie:

Vždy musí byť zaručené, aby mal staviteľ
k dispozícii dostatok kariet so stavbami. Ak
zásoba kariet so stavbami končí, je potreb-

né dobre premiešať odložené karty a pri-
praviť ich ako novú kôpku kariet rubom ho-
re skôr, ako začne staviteľ so stavaním.

Hodnotenie

Keď uplynie časový limit, zráta si hráč body
uvedené na kartách so stavbami, ktoré
postavil. Výslednú sumu si poznačí na papier.
Karta so stavbou, ktorú nedokončil sa
nezapočítava. Tú je potrebné spolu s
kartami stavieb, ktoré boli dokončené,
odložiť na odkladaciu kôpu. Po vyhodnotení
hráča sa posunú stavebné kvádre, kôpka s
vyobrazenými stavbami na kartách a stopky
vždy nasledujúcemu hráčovi.

Koniec hry

Hra končí, akonáhle bol každý hráč
štyrikrát na rade. Hráč, ktorý dosiahol
najvyšší počet bodov, je najlepším
staviteľom a preto aj víťazom hry.

Hra s „malými“ staviteľmi

Ak hrajú „profíci“ s mladšími, alebo aj neskú-
senými hráčmi, rozdelia sa karty so stavbami
na dve kôpky. Karty s modrými číslami
prítom tvoria kôpku pre mladších, resp.
neskúsených hráčov.

Karty s červenými číslami tvoria kôpku pre
„profíkov“. Pri hodnotení sa potom každá
karta počíta iba za jeden bod.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag

Dino Toys
Smetanova
466 01 Jablonec nad Nisou