

Bei dem Zeitmesser sollte immer zunächst die rote Stoptaste gedrückt werden, bevor die neue Spielzeit für den nächsten Spieler eingestellt wird!

Erledigte Aufgabenkarten kommen auf einen offenen Ablagestapel, ebenso nicht erledigte Aufgabenkarten. Ist der verdeckte Stapel aufgebraucht, so werden die Karten des Ablagestapels gemischt und bilden den neuen verdeckten Stapel mit Aufgabenkarten.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler fünf Mal an der Reihe war, also nach fünf Runden. Am Schluss zählt jeder Spieler seine erreichten Punkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Haben zwei Spieler gleich viele Punkte, spielen sie untereinander um den Sieg. Hierzu wird für beide nacheinander der Zeitmesser auf die Ziffer „2“ gestellt. Wer von den beiden innerhalb der vorgegebenen Zeit die meisten Punkte sammelt, ist der endgültige Gewinner.

Hinweis für Spielrunden mit Kindern

Um jüngeren Kindern den Einstieg in das Spiel zu erleichtern, kann für das Kind auf das Würfeln verzichtet werden.

Dann wird der Zeitmesser einfach auf die Position „3“ gestellt und gestartet, sobald das Kind bereit ist.

Für alle anderen Mitspieler gelten die Regeln unverändert.

Variante ohne Würfel

Wer lieber weniger Würfelglück im Spiel haben möchte, kann auch ohne Würfel spielen. Dann geht es über drei Runden: In der ersten Runde spielen alle mit der Zeitvorgabe „3“. In der zweiten Runde haben alle Mitspieler die Zeitvorgabe „2“. In der letzten Runde müssen alle mit der knappen Zeitvorgabe „1“ auskommen.

Bei dieser Spielform, die weniger vom Zufall abhängt, werden die zwei Karten mit der großen „10“ nicht benötigt. Sie werden vorher aussortiert und bleiben in der Schachtel.

Alle anderen Regeln gelten unverändert.

©2007 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit+Ravensburger
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Ravensburger

Make 'n' Break EXTREME

Ein aktionsreiches Spiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Ravensburger® Spiele 26432 2

Autoren: Andrew Lawson, Jack Lawson

Design: Kinetic, Walter Pepperle, DE Ravensburger, KniffDesign

Inhalt

10 Bausteine
1 Würfel
80 Aufgabenkarten
1 Zeitmesser
60 Wertungschips
mit den Werten 1 und 10

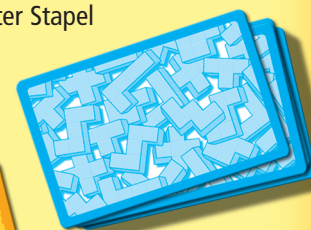
Ziel des Spiels

Die Aufgabenkarten zeigen Bauwerke, welche die Spieler unter Zeitdruck nachbauen müssen. Je erfolgreicher sie dabei sind, desto mehr Punkte erreichen sie.

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Wertungschips vorsichtig aus der Stanztafel gelöst.

Die Wertungschips werden ebenso wie der Würfel und die zehn Bausteine bereitgelegt. Ein Spieler verwaltet die Chips. Dann werden die Karten gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt.



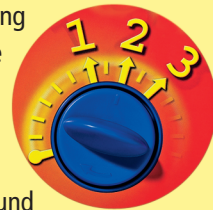
Ravensburger

Spielregel

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Der Spieler am Zug (= Baumeister) legt die zehn Bausteine vor sich und den verdeckten Stapel mit den Karten gut erreichbar daneben. Den Zeitmesser nimmt sich sein **rechter** Nachbar.

Dann würfelt der Baumeister und der Zeitmesser wird gestellt. Dazu drückt sein rechter Nachbar zunächst die Stoptaste und dreht die Markierung von der Null bis auf die gewürfelte Zahl.

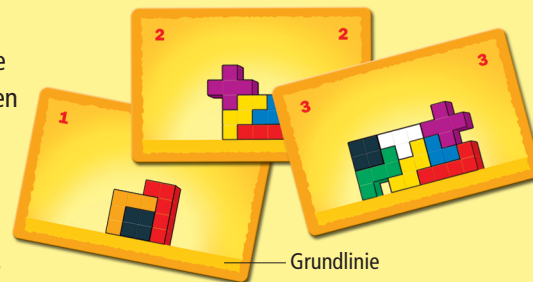


Wenn der Baumeister bereit ist, gibt er das Kommando zu starten und sein rechter Nachbar drückt die grüne Starttaste des Zeitmessers.

Jetzt deckt der Baumeister sofort die oberste Karte vom Stapel auf und baut die dort abgebildete Figur nach. Dabei gilt, dass der Baumeister entsprechend der Vorgabe auf der Karte baut (= „Make“) und das Bauwerk schließlich stabil stehen muss, bevor der Spieler es wieder zerstört (= „Break“), um eine neues Bauwerk zu errichten. Er darf so lange Karten aufdecken und bauen, wie der Zeitmesser für ihn läuft. Alle erledigten Aufgabenkarten legt der Baumeister zunächst bei sich ab.



Die unterschiedlichen Aufgabenkarten



Die meisten Karten zeigen ein farbiges Bauwerk, das mit den Bausteinen genau nachgebaut werden muss. Die Grundlinie (Basis) ist dabei zu beachten.

Darüber hinaus gibt es folgende Sonderkarten, die unterschiedliche Bau-Aktionen auslösen:



Die Karte zeigt eine große „4“:

Der Baumeister wählt vier beliebige Steine und errichtet damit ein **beliebiges** Bauwerk. Dabei dürfen maximal zwei Bausteine die Tischplatte berühren.



Die Karte zeigt eine große „5“:

Der Baumeister wählt fünf beliebige Steine und errichtet damit ein **beliebiges** Bauwerk. Dabei dürfen maximal zwei Bausteine die Tischplatte berühren.



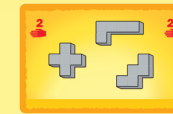
Die Karte zeigt eine große „4“ und einen Pfeil nach links:

Der Baumeister wählt vier beliebige Bausteine und gibt diese an seinen **linken** Nachbarn. Dieser muss nun schnellstmöglich ein beliebiges Bauwerk mit diesen vier Steinen bauen, von denen wieder nur maximal zwei die Tischplatte berühren dürfen. Gelingt die Aktion innerhalb der vorgegebenen Zeit, bekommen **beide** Spieler die auf der Karte angegebenen zwei Punkte. Hat der Spieler am Zug noch ein Zeitgut haben, spielt er anschließend sofort weiter.



Die Karte zeigt eine große „10“:

Der Baumeister hat mit dieser Karte am Ende seines Zuges die Chance auf zusätzliche Punkte in einer Extrarunde. Doch zunächst legt er diese Karte beiseite und spielt normal weiter. Wenn der Zeitmesser abgelaufen ist, wird er auf die **Position „1“** gestellt und neu gestartet. Innerhalb der nun laufenden Zeit muss der Baumeister **alle zehn** Bausteine zu einem beliebigen Gebilde verbauen. Hierbei dürfen wiederum nur zwei Bausteine die Tischplatte berühren. Gelingt diese Aufgabe innerhalb der vorgegebenen Zeit, ohne dass das Gebilde zusammenstürzt, bekommt der Spieler **zusätzlich fünf Punkte!**



Die Karte zeigt Bausteine ohne Farbe und eine rote Hand:

Der Baumeister nimmt die auf der Karte gezeigten Bausteine mit der entsprechenden Form. Dann errichtet er mit diesen ein **beliebiges** Bauwerk, von dem wieder nur maximal zwei Bausteine den Tisch berühren dürfen. Die rote Hand bedeutet, dass das Bauwerk **nur mit einer Hand** gebaut werden darf! Die andere ruht unter dem Tisch!

Während der Bauphase kontrollieren alle Mitspieler, ob der Baumeister die jeweilige Aufgabe richtig löst und das Bauwerk der Abbildung auf der Karte entspricht. Gegebenenfalls weisen sie ihn auf Fehler hin. Korrekturen dürfen innerhalb der zur Verfügung stehenden Zeit vorgenommen werden.

Ist der Zeitmesser abgelaufen, so endet die jeweilige Runde für den Spieler am Zug. Ein zu diesem Zeitpunkt nicht vollendetes Bauwerk wird nicht gewertet. Jetzt zählt der Spieler am Zug die Punkte, die auf seinen erledigten Aufgabenkarten angegeben sind. Diese werden ihm von dem Spieler ausgezahlt, der die Punktechips verwaltet. Dann werden Würfel, Bausteine und Kartenstapel sowie der Zeitmesser im Uhrzeigersinn weitergereicht und der nächste Spieler ist an der Reihe.

