

# Make 'n' Break

## CHALLENGE

Ravensburger Spiele® Nr. 26506 0

Grundidee: Andrew and Jack Lawson · Autoren: Stefan Dorra und Manfred Reindl

Design: Kinetic, DE Ravensburger, KniffDesign · Illustration: Walter Pepperle

Redaktion: Lothar Hemme

Dieses Spiel baut auf der Erfolgsgeschichte von „Make 'n' Break“ auf und bringt neue Elemente ins Spiel: Auch hier wird unter Zeitdruck gespielt, allerdings im direkten Vergleich. Immer zwei Spieler treten im Duell gegeneinander an. Und wer die jeweilige Baukarte zuerst erfüllt, bekommt die Punkte. Außerdem ist neu, dass die Bausteine nicht mit den Händen, sondern nur mit Zangen gegriffen und verbaut werden dürfen!

So entsteht ein neues Spielgefühl, das viel Geschicklichkeit erfordert. Und wie gewohnt: Spannung ist garantiert!

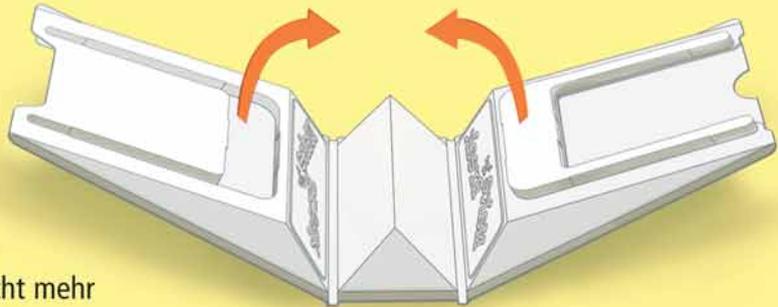
### Das Spielmaterial

- 20 Holz-Bausteine  
(zwei identische Sätze à 10 Steinen)
- 2 Holz zangen
- 80 Baukarten
- 1 Kartenhalter



Ravensburger

Bevor das Spiel beginnen kann, muss zunächst der transparente Kartenhalter aufgerichtet und zusammengeklippt werden. Er kann so nach dem Spielen in die Packung gelegt werden und muss nicht mehr jede Runde neu montiert werden.

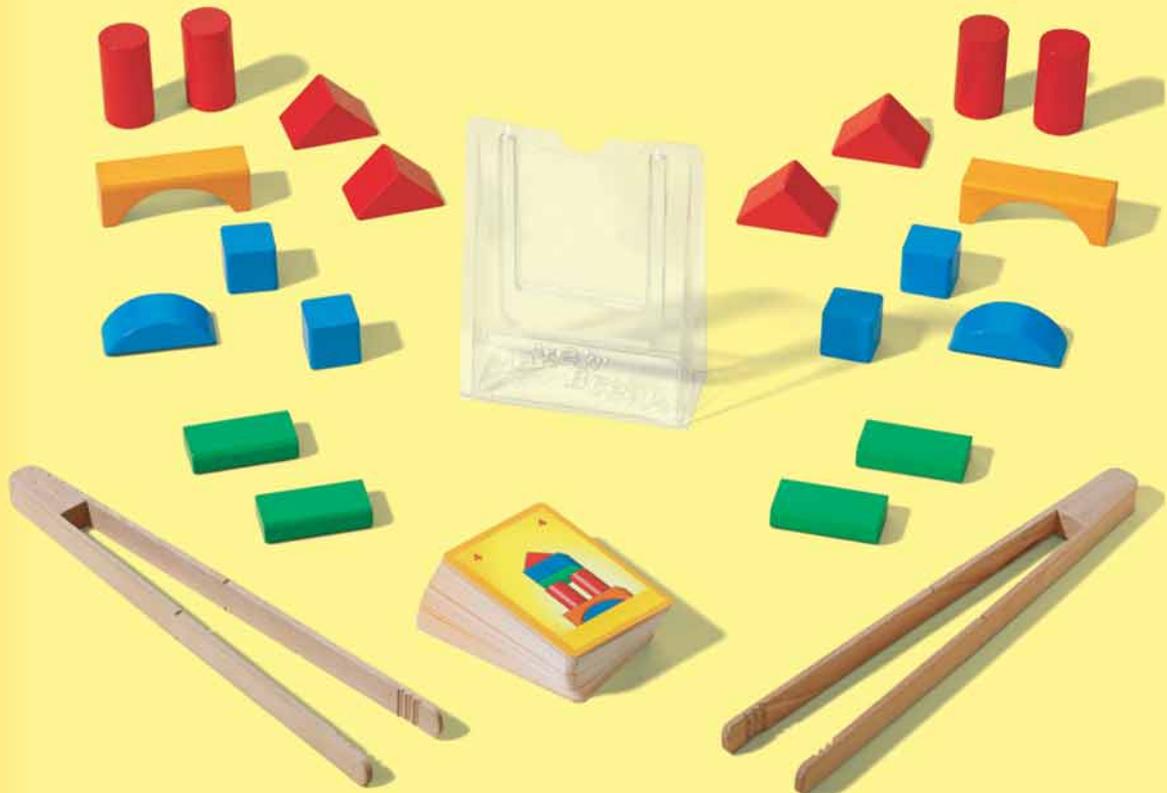


### Spielvorbereitung

---

Der Kartenhalter kommt in die Mitte des Tisches. Die Baukarten werden gut gemischt und als Stapel daneben gelegt.

Die Spielsteine werden in zwei gleiche Gruppen (vgl. Abbildung) sortiert und getrennt auf dem Tisch bereitgelegt. Zu jeder Gruppe der Bausteine kommt eine Zange.



## Ziel des Spiels

---

Die Spieler versuchen, die auf den Baukarten abgebildeten Gebilde so schnell wie möglich mit ihrer Zange und den Bausteinen zu errichten. Wer besonders geschickt und schnell ist, wird am Schluss die meisten Punkte haben und das Spiel gewinnen.

## Spielregel für drei und vier Spieler

---

(Die Änderungen für zwei Spieler finden sich auf Seite 6)

Es spielen immer zwei Spieler im Duell gegeneinander. Jede Runde besteht aus drei Duellen. Und jeder tritt gegen jeden Mitspieler an. Danach ist das Spiel beendet.

Es beginnt der jüngste gegen den ältesten Spieler. Die beiden Spieler, die jeweils an der Reihe sind, nennen wir die **aktiven** Spieler. Die aktuell nicht beteiligten Spieler sind die **inaktiven Spieler**.

Die beiden aktiven Spieler erhalten jeweils einen identischen Satz Bausteine (10 Stück pro Spieler) und eine Zange. Alles liegt vor ihnen auf dem Tisch und darf noch nicht berührt werden!

Einer der inaktiven Spieler nimmt die Baukarten und zieht mitten aus dem Stapel eine beliebige Karte. Diese steckt er von oben in den Kartenhalter.

Dann stellt er den Kartenhalter so zwischen die beiden aktiven Spieler, dass beide die Abbildung auf der Baukarte sehen können. Jetzt gibt der inaktive Spieler noch laut das Startkommando „Baut los!“ oder „Challenge!“.

Die beiden aktiven Spieler nehmen sofort die Zange in eine Hand. Die andere Hand ruht auf dem Oberschenkel unter dem Tisch.

Mit Hilfe der Zange greifen die Spieler nun einen Baustein nach dem anderen und bauen das Gebilde, das auf der Baukarte vorgegeben ist (= „Make“).

Folgendes ist immer nur jeweils mit der Zange **erlaubt**:

- Greifen der Bausteine
- Aufstellen der Bausteine
- Zurechtlegen bzw. Drehen der Bausteine
- Steine verbauen

Folgendes ist **nicht erlaubt**:

- Die Bausteine mit der Hand berühren
- Die zweite Hand zu Hilfe nehmen
- Die Zange unterhalb der Markierung greifen
- An den Tisch stoßen, um das gegnerische Gebilde zum Einsturz zu bringen



Wer die Baukarte erfüllt hat, ruft sofort „Stopp!“. Der Gegner darf jetzt nicht mehr weiterbauen. Nun wird von den inaktiven Spielern kontrolliert, ob der schnellere Spieler den Bauauftrag auch korrekt erfüllt hat.

- Ist dies der Fall, erhält der schnellere Baumeister die Karte.
- Ist die Baukarte nicht korrekt erfüllt, erhält der Langsamere die Karte.

Erhaltene Baukarten legen die Spieler vor sich ab und behalten diese bis zum Ende des Spiels. Dann werden die beiden Bauwerke zerstört (= „Break“).

Jeder aktive Spieler hat nun wieder alle 10 Steine und seine Zange vor sich auf dem Tisch liegen. Jetzt wird die nächste Baukarte in der gleichen Weise wie vorher gezogen und in den Kartenhalter zwischen den beiden aktiven Spielern gesteckt.

Auf Kommando beginnen die beiden aktiven Spieler nach denselben Regeln das nächste Bauwerk.

Die aktiven Spieler tragen pro Runde **drei Duelle** gegeneinander aus, das heißt, sie müssen nacheinander drei Baukarten im Tempowettbewerb erfüllen. Nach diesen drei Duellen werden die Rollen getauscht.

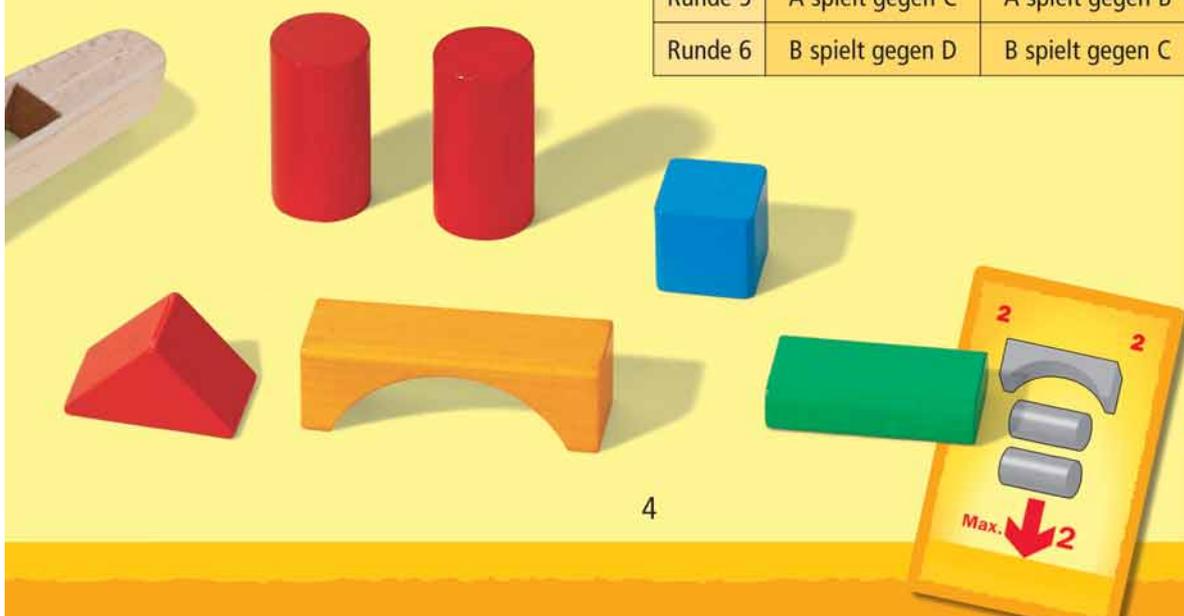
Bei vier Spielern werden die aktiven Spieler zu inaktiven und umgekehrt.

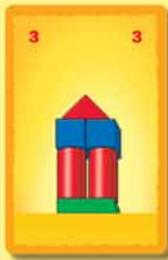
Bei drei Spielern spielt zunächst der ältere aktive Spieler weiter. Er tritt jetzt gegen den Spieler an, der bisher inaktiv war.

So geht es nach den bekannten Regeln weiter, bis jeder einmal gegen jeden Mitspieler über drei Runden angetreten ist. Bei **drei Spielern** wird der gesamte Durchgang wiederholt.

Das ergibt folgendes Schema:

	Bei vier Spielern:	Bei drei Spielern:
Runde 1	A spielt gegen D	A spielt gegen C
Runde 2	B spielt gegen C	A spielt gegen B
Runde 3	A spielt gegen B	B spielt gegen C
Runde 4	C spielt gegen D	A spielt gegen C
Runde 5	A spielt gegen C	A spielt gegen B
Runde 6	B spielt gegen D	B spielt gegen C





## Die Baukarten

Es gibt **drei verschiedene Arten** von Baukarten:

1. Karten, die eine **Abbildung mit farbigen Bausteinen** zeigen. Diese Karten zeigen, welches Gebäude **genau** nachgebaut werden muss.



2. Karten, die eine **große rote Ziffer** (3, 4, 5 bzw. 10) und einen roten Pfeil nach oben zeigen. Diese Ziffer gibt an, wie viele Bausteine beliebiger Form und Farbe aufeinander verbaut werden müssen. **Wichtig:** Unabhängig von der Anzahl der Bausteine dürfen immer nur **zwei Steine** die Tischplatte berühren!



3. Karten, die **graue Formen** zeigen. Diese Karten geben ohne farbliche Zuordnung an, welche Formen verwendet werden müssen. Jede abgebildete Form entspricht einem Stein.

**Wichtig:** Unabhängig von der Anzahl der Bausteine dürfen immer nur zwei Steine die Tischplatte berühren!



Außerdem gibt es bei den grauen Karten noch zwei, die **Orgelpfeifen** zeigen. Sind diese Karten zu erfüllen, so müssen die aktiven Spieler sechs eigene Bausteine der Höhe nach von links nach rechts in absteigender Größe nebeneinander aufstellen.

Die kleinen roten Ziffern oben links und rechts auf den Baukarten geben den Schwierigkeitsgrad und gleichzeitig den Wert der Karte an: 1, 2, 3 bzw. 4.

## Ende des Spiels und Wertung

In einer 4er-Runde ist das Spiel beendet, wenn jeder Spieler einmal gegen jeden Mitspieler über drei Runden angetreten ist.

Bei drei Spielern endet das Spiel, wenn jeder zweimal gegen beide Mitspieler angetreten ist (vgl. tabellarische Darstellung auf Seite 4).

Dann wird der Sieger ermittelt. Dazu zählt jeder Spieler die Punktwerte auf seinen gewonnenen Baukarten zusammen.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Sieger. Haben zwei Spieler gleich viele Punkte erreicht, spielen sie ein letztes Entscheidungsduell gegeneinander.

## Spielregel für zwei Spieler

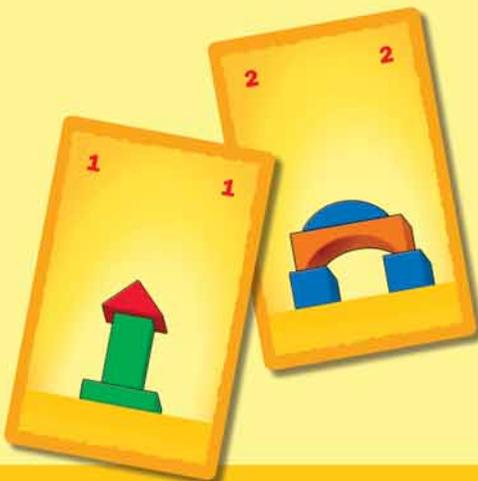
Wenn nur zwei Spieler gegeneinander antreten, gelten die meisten Regeln wie oben beschrieben. Es gibt folgende Unterschiede:

1. Damit kein Spieler einen Vorteil hat, weil er die Baukarte früher sieht, ziehen die Spieler abwechselnd eine Karte und stecken sie in den Kartenhalter.
2. Es werden sechs Duelle gespielt. Wer nach sechs Baukarten die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es auch hier ein Entscheidungsduell.

## Hinweis für Spielrunden mit jüngeren Kindern

Die Spieler können sich darauf verständigen, dass zunächst nur mit den Baukarten gespielt wird, die die Kartenwerte 1 und 2 haben.

Nach etwas Übung kommen auch die Karten mit dem Wert 3 ins Spiel, bevor schließlich mit allen Karten gespielt wird.



## Profiregel

Wer den Zufall reduzieren möchte, sortiert die Baukarten nach Punktwerten. Karten mit dem Punktwert 1 werden nicht benötigt und in die Schachtel gelegt.

Die Karten mit den Werten 2, 3 und 4 bilden drei separate Stapel.

- Das erste Duell wird dann mit einer gezogenen Baukarte aus dem Stapel mit dem Kartenwert 2 gespielt,
- das zweite mit einer Karte aus dem 3er-Stapel und
- das dritte mit einer Karte aus dem 4er-Stapel.

Bei Gleichstand am Schluss gibt es für die „Profis“ ein Entscheidungsduell mit einer Karte aus dem 4er-Stapel.



©2009 Ravensburger Spieleverlag  
Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit+Ravensburger  
Grundstrasse 9  
CH-5436 Würenlos  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)