

# Make'n' Break

Circus

(F)

Jeux Ravensburger® n° 23 378 6

Un jeu de rapidité et d'adresse  
pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteurs : Andrew et Jack Lawson

Illustrations : Walter Pepperle,  
Joachim Krause

Rédaction : Monika Gohl



## Contenu :

15 pièces en bois : 2 tigres, 2 panthères, 10 pièces de construction et 1 boîte de nourriture, 30 cartes avec 60 figures

*En piste ! Les courageux dompteurs vous dévoilent leurs derniers numéros de fauves. Les dompteurs s'affrontent à chaque fois en duel : celui qui pense avoir reconstitué la figure le premier s'empare de la boîte de nourriture. Si sa figure est correcte, il gagne une récompense !*

## But du jeu

À chaque fois, deux joueurs en même temps essaient de reconstituer la figure aussi vite que possible. Celui qui totalisera le plus de points à la fin remportera la partie.

## Préparation

Installez-vous sur une surface aussi plane que possible afin que les pièces soient bien stables. Prévoyez un crayon et du papier pour noter les points. Tracez un tableau et inscrivez le nom des joueurs en haut de chaque colonne.

Joueur A	Joueur B	Joueur C	Joueur D

Le nombre de tours dépend du nombre de joueurs :

**À 2 joueurs, 5 tours.**

**À 3 joueurs, 4 tours.** À chaque tour, le joueur A joue contre le joueur B, puis le joueur B contre le joueur C et le joueur C contre le joueur A.

**À 4 joueurs, 3 tours.** À chaque tour, le joueur A joue contre le joueur B, puis le joueur B contre le joueur C, le joueur C contre le joueur D et le joueur D contre le joueur A.

Les deux dompteurs prennent chacun une série identique de **pièces**, soit 1 tigre, 1 panthère et 5 pièces de construction différentes.

Placez la **boîte de nourriture** violette à côté de la **pile de cartes** après avoir bien mélangé celle-ci.

## Que le spectacle commence !

Un joueur retourne la première carte de la pile et la pose sur la table de manière à ce que les deux dompteurs puissent la voir. À 2 joueurs, retournez la carte à tour de rôle ; à 3 ou 4 joueurs, un des joueurs qui ne jouent pas s'en charge.

Il annonce alors « **En piste !** ». Et la reconstitution commence.

Simultanément, les deux joueurs essaient alors de reconstituer le plus vite possible la figure illustrée sur la carte.

Celui qui pense avoir empilé correctement ses pièces s'empare de la boîte de nourriture et crie fort « **Bravo !** ».

Tous les joueurs vérifient ensemble s'il mérite ces applaudissements. Toutes les pièces sont-elles comme sur la carte ?

**Tout est correct ?** Notez les points de la carte dans le tableau, sous le nom du joueur. Les cartes peuvent rapporter 1, 2 ou 3 points.

**Une erreur dans la figure ?** C'est son adversaire qui marque les points !

La carte est ensuite retirée du jeu, la boîte de nourriture remise au milieu et c'est au tour des deux dompteurs suivants de s'affronter.

### **Fin de la partie**

Une fois le nombre de tours prévus joués, faites le total des points. Qui aura le plus de succès avec ses numéros de fauves et remportera la partie ?

### **Conseils pour les plus jeunes dompteurs**

- Au début de la partie, laissez de préférence de côté les cartes à 3 points, les plus difficiles.
- Si de jeunes joueurs jouent ensemble, le vainqueur du duel gagne la carte en récompense. Chacune rapportera 1 point à la fin. Il n'est donc pas nécessaire de tenir un tableau de scores.
- Lors de la reconstitution, les plus grands sont souvent avantagés. Vous pouvez convenir que les plus jeunes joueurs ont le droit d'utiliser leurs deux mains et les plus âgés une seule pour construire.