Make 'N' Break ®

Jeux Ravensburger® n° 26 402 5

Auteurs : Andrew Lawson, Jack Lawson
Design : Kinetic, DE Ravensburger

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

CONTENU

1 chrono
10 pièces
60 cartes
1 dé numéroté de 1 à 3

BUT DU JEU

Les cartes montrent des constructions que les joueurs doivent réaliser dans un temps imparti. Plus ils y parviendront, plus ils marqueront de points.

PRÉPARATION

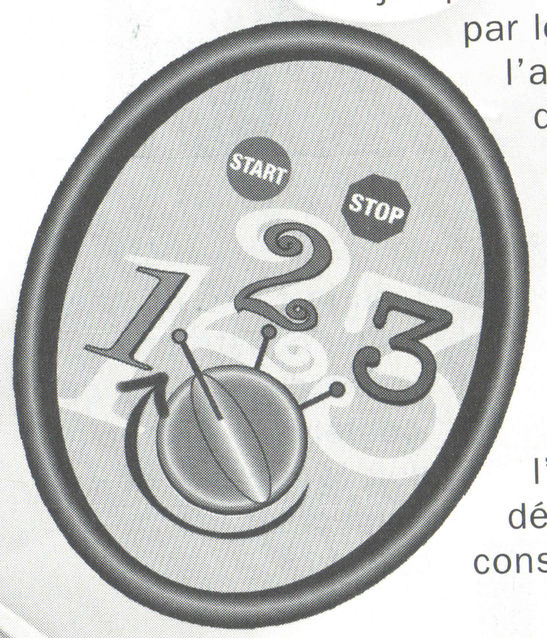
Placer le dé et les pièces au milieu de la table.

Le plus jeune joueur commence. Son voisin de gauche prend le chrono.

ATTENTION, C'EST PARTI !

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur (= l'architecte), pose les 10 pièces devant lui et la pile de cartes sur le côté.

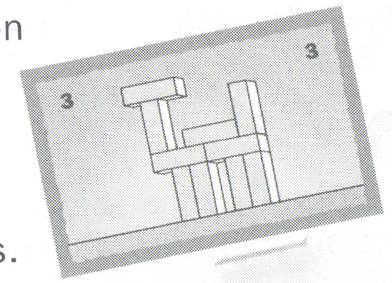
Puis, il lance le dé.
Son voisin de gauche règle le chrono selon le résultat du dé :
il appuie sur STOP et tourne le bouton jusqu'au chiffre indiqué par le dé. Dès que l'architecte donne le signal, son voisin de gauche déclenche le chrono en appuyant sur START et l'architecte débute sa construction.

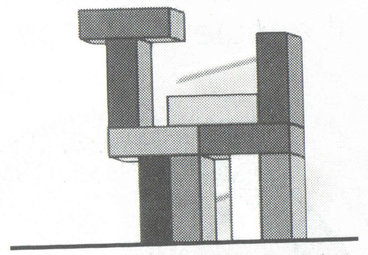


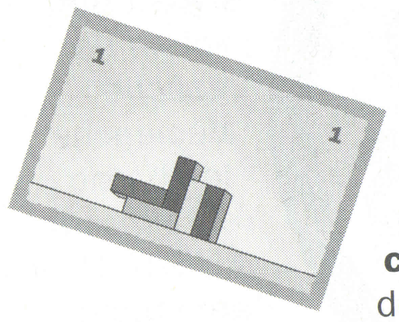
A401

Construction

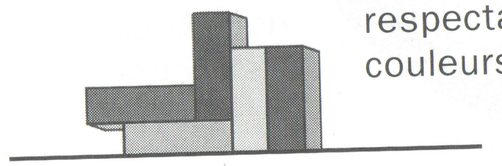
L'architecte commence par retourner la carte supérieure de la pile et se met immédiatement à réaliser la construction indiquée.
Si cette construction ne comporte que des pièces **grises,** l'architecte ne doit respecter que la position des pièces. Leur couleur n'a aucune importance.







Si la carte montre une construction avec des pièces de **couleur**, le joueur doit la réaliser en respectant les couleurs.



S'il réalise correctement la construction et que le chrono tourne encore, il retourne la carte suivante et s'attaque à la nouvelle construction. Pour cela, il dispose de nouveau de toutes les pièces.

Les autres joueurs surveillent la construction de l'architecte.
S'ils remarquent une erreur, ils le préviennent immédiatement. Il doit d'abord la corriger avant de pouvoir retourner la carte suivante.

Important :

Veiller à ce que l'architecte ait toujours assez de cartes disponibles. Si la pile est presque épuisée, mélanger les cartes utilisées pour former la nouvelle pioche, avant que le joueur ne commence à construire.

Décompte des points

Une fois le temps écoulé, le joueur additionne les points sur les cartes des constructions, qui sont alors notés sur une feuille.
S'il n'a pas réussi à terminer la dernière construction, la carte est ignorée et défaussée avec les autres.

Une fois que le joueur a compté ses points, les pièces, la pile de cartes et le chrono passent aux joueurs suivants.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand chacun a joué 4 fois. Celui qui possède le plus de points gagne le titre de meilleur architecte... et la partie.

Variante pour les jeunes architectes

Si des « pros » jouent avec de jeunes enfants ou des novices, séparer les cartes en deux piles : Les cartes avec un chiffre bleu formeront la pile destinée aux joueurs jeunes ou novices ; les cartes avec un chiffre rouge, la pile pour les « pros ». Lors du décompte, chaque carte rapporte 1 point.

© 2006/2009 Ravensburger Spieleverlag