

DE

ANDREW & JACK LAWSON

8+



# MAKE 'N' BREAK

AROUND  
THE WORLD



EIFFEL  
TOWER!

GREAT  
SPHINX  
OF GIZA!

BRANDENBURG GATE!

TICK-TOCK!

Ravensburger

# INHALT

18 Bausteine

55 doppelseitige Baukarten

1 Zeitwürfel (mit den Zahlen 1, 2 und 3)

1 Timer



## SPIELIDEE

Bei **Make 'n' Break – Around The World** baut ihr mit Bausteinen die Aufgaben auf den Baukarten nach. Wem das unter Zeitdruck am besten gelingt, sammelt die meisten Punkte – und gewinnt! Los geht's, jetzt wird gebaut!

## SPIELVORBEREITUNG

1. Nehmt euch zuerst die **Baukarten** und **mischt** sie. Entscheidet, ob ihr mit der **einfacheren blauen Seite** oder der **schwierigeren lila Seite** spielen wollt.
2. Legt den Stapel mit den Baukarten mit der **Seite nach oben** aus, die ihr nicht spielen möchtet.
3. Legt jetzt noch die **Bausteine** und den **Zeitwürfel** bereit.

# SPIELANLEITUNG

## Für 3–5 Personen

Regeländerungen für das Spiel zu zweit findet ihr am Ende der Anleitung.

## Los geht's!

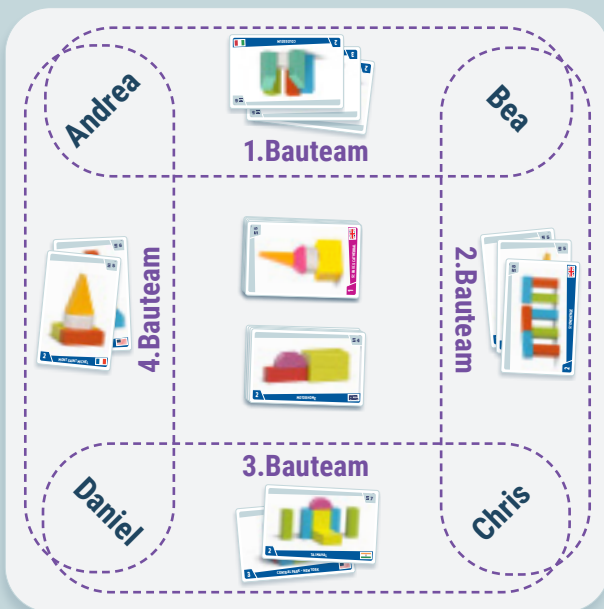
Wer zuletzt eine Baustelle gesehen hat, beginnt das Spiel. **Gemeinsam** mit der Person **links neben dir** bildest du das erste **Bauteam**. Nehmt euch **jeweils 9 der 18 Bausteine**.

Die **Person rechts** neben dem Team ist die **Kontrollperson**.

### Beispiel:

Andrea und ihre linke Nachbarin Bea bilden das **1. Bauteam**. Daniel ist die Kontrollperson. Danach tritt Bea mit Chris als 2. Bauteam an. Andrea ist dann die Kontrollperson. Anschließend kommen Chris und der Nachbar Daniel als 3. Bauteam an die Reihe und Bea kontrolliert usw.

Die erfüllten Baukarten werden immer **zwischen** beiden Personen auf dem Tisch abgelegt.



## Timer stellen und starten

Würfle den **Zeitwürfel**. Die Kontrollperson stellt die Zeit auf dem Timer entsprechend des Würfelergebnisses ein. Dazu wird auf den Knopf gedrückt: 1x, 2x oder 3x. Die Häufigkeit der Signaltöne zeigt, auf welcher Stufe der Timer eingestellt ist: **Stufe 1, 2 oder 3**.

Danach wird noch einmal **lange zur Bestätigung gedrückt**. Es ertönt ein Startgeräusch und **sobald das Ticken beginnt, geht es für das Bauteam los**. Die Kontrollperson deckt die erste Karte auf und legt sie vor dem Bauteam ab.

### **Pause:**

Wenn ihr pausieren müsst, weil euch vielleicht Steine auf den Boden gefallen sind, dann drückt während des Tickens einmal kurz auf den Timer.

Jetzt ertönt ein Pausengeräusch. Sobald es weitergehen kann, einfach noch mal auf den Timer drücken und schon geht das Ticken weiter.

## Make!

Jetzt **baut** das **Bauteam so schnell** wie möglich die Aufgabe mit den Bausteinen **gemeinsam** nach.

**Dabei gilt:** Du darfst **nur die 9 Steine** für das gemeinsame Bauwerk benutzen, die vor dir liegen. Stimmt euch dabei gut ab!

Als kleine Hilfe ist die Anzahl der notwendigen Bausteine oben rechts auf der Karte zu sehen.

## Break!

Wenn die **Baukarte richtig nachgebaut** wurde, ruft die Kontrollperson: „**OKAY**.“ Das Team reißt das Bauwerk ab und die Steine werden wieder verteilt. Erst danach decken sie die **nächste Karte** auf, bauen diese nach usw.

## Stopp!

Sobald auf dem Timer die **Zeit abgelaufen** ist, ertönt ein Ton. **Gong!**

Das Team darf nun nicht mehr weiterbauen.

Ist die aktuelle **Baukarte nicht erfüllt**, wird sie wieder unter den Stapel geschoben.

**Alle erfüllten Baukarten** legt das Bauteam als Stapel **zwischen** sich auf dem Tisch ab. Die auf den Karten unten links abgebildeten Punkte haben beide **gemeinsam** gewonnen!



## Neues Team, neues Glück!

Anschließend ist das nächste Bauteam an der Reihe.

Es besteht aus der linken Person des vorherigen Bauteams und der Person links daneben.



## ENDE

Sobald jedes Team 2× an der Reihe war, endet das Spiel. Nun zählt ihr alle die Punkte zusammen, die ihr zusammen mit der **Person links von euch** gemacht habt. Dazu addiert ihr die Punkte, die ihr gemeinsam mit der **Person rechts von euch** geschafft habt. Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei einem **Gleichstand gewinnen mehrere**.

### Beispiel:

Andrea hat mit ihrer linken Nachbarin Bea in den 2 Runden 8 Punkte erzielt. Mit ihrem rechten Nachbarn Daniel kommt sie auf 6 Punkte. Insgesamt hat Andrea also  $8 + 6 = 14$  Punkte erzielt.

## DAS SPIEL ZU ZWEIT

Im Spiel zu zweit tretet ihr beide einzeln **gegeneinander** an. Wer an der Reihe ist, erhält also **alle 18 Steine**. Damit baust du wie gewohnt die Baukarten so schnell wie möglich nach.

**Kontrollperson** ist dann immer die Person, die gerade nicht baut. Gewonnene Punkte legst du vor dir ab. Wer nach **3 Durchgängen** die meisten Punkte hat, gewinnt.

### Tipp für das kompetitive Spiel:

Natürlich könnt ihr auch im Spiel mit 3 oder mehr Personen einzeln gegeneinander antreten!



Autoren: Andrew & Jack Lawson – Art Direction: Chiara Bellavite  
Anleitung: Gamze Derinöz – Techn. Entwicklung: Andreas Beckert  
Redaktion: Matthias Karl

ravensburger.com  
© 2024  
Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

## AROUND THE WORLD



**TIC-TAC!**

**PORTE DE BRANDEBOURG!**

**GRAND  
SPHINX DE  
GIZEH!**

# CONTENU

18 blocs

55 cartes Construction double face

1 dé Temps (aux faces numérotées de 1 à 3)

1 chrono



## PRINCIPE DU JEU

À **Make 'n' Break – Around the World**, vous devez réaliser les constructions indiquées sur les cartes à l'aide de blocs, dans un temps imparti. Celui qui s'en sortira le mieux marquera le plus de points et remportera la partie ! Vous êtes dans les starting-blocks.

## MISE EN PLACE

1. Commencez par **mélanger** les **cartes Construction**. À vous de décider si vous souhaitez jouer avec la **face bleue, facile**, ou la face violette, plus difficile.
2. Posez le paquet de cartes sur la table, la **face que vous n'utilisez pas visible**.
3. Gardez les **blocs** et le **dé** à portée de main.

# RÈGLES DU JEU

Pour 3 à 5 joueurs\*

Les modifications à apporter à 2 joueurs sont indiquées en fin de règle.

## C'est parti !

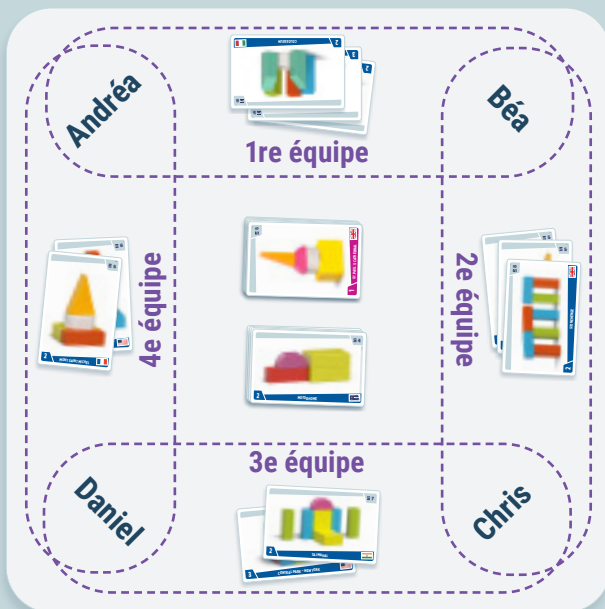
Le dernier d'entre vous à avoir vu un chantier commence. Avec votre voisin de gauche, **vous** formez la première **équipe d'architectes**. Prenez **chacun 9 des 18 blocs**.

Le **joueur à votre droite** est le **superviseur**.

### Exemple :

Andréa et sa voisine Béa forment la **1re. équipe d'architectes**. Daniel est le superviseur. Béa et Chris formeront ensuite la 2e équipe ; Andréa sera alors la superviseuse. Puis Chris et son voisin Daniel formeront la 3e équipe et Béa sera la superviseuse.

Chaque carte Construction réalisée sera à chaque fois placée sur la table, **entre les deux joueurs**.



\* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

## Réglage et lancement du chrono :

Lancez le **dé Temps**. Le superviseur règle alors le temps imparti sur le chrono selon le résultat obtenu. Il appuie pour cela 1, 2 ou 3 fois sur le bouton. La fréquence des signaux sonores indique le niveau sur lequel est réglé le chrono : **niveau 1, 2 ou 3**.

Il appuie ensuite de nouveau **plus longtemps sur le bouton pour valider**. Un signal de départ retentit et **dès que le tic-tac commence, l'équipe d'architectes peut commencer**. Le superviseur retourne la 1<sup>re</sup> carte de la pile et la pose devant l'équipe.

### Pause :

Si vous devez faire une pause, si des blocs sont tombés par terre par exemple, appuyez brièvement sur le chrono.

Un son de pause retentit. Dès que vous êtes prêts à reprendre la construction, appuyez simplement de nouveau sur le chrono et le compte à rebours reprend.

## Make !

L'équipe d'architectes doit alors **réaliser ensemble** la construction indiquée sur la carte, **le plus vite possible**.

**Règles à respecter :** vous ne pouvez utiliser **que les 9 blocs** devant vous. Mettez-vous bien d'accord ! Pour vous aider un peu, le nombre de blocs nécessaires est indiqué en haut à droite de la carte.

## Break !

Si la **construction est réalisée**, le superviseur annonce : « **OK !** ». L'équipe démolit l'ouvrage et les blocs sont de nouveau répartis équitablement entre les deux joueurs. Ils peuvent alors retourner la **carte suivante** et attaquer la construction indiquée.

## Stop !

Quand le **temps imparti est écoulé**, le chrono émet un son : **Gong !**

L'équipe doit immédiatement s'arrêter de construire.

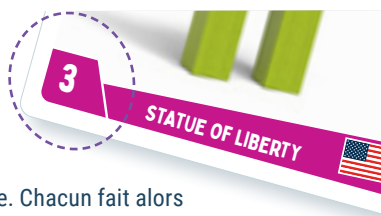
Si la **construction actuelle n'a pas été réalisée**, la carte est remise sous la pile.

**Les deux architectes empilent** toutes les cartes des constructions réalisées **entre eux** sur la table. Le nombre inscrit dans le coin inférieur droit de chaque carte indique combien de points **il sont marqués ensemble**.



## Nouvelle équipe, nouvelle chance !

Nouvelle équipe, nouvelle chance ! C'est au tour de l'équipe suivante de construire : le joueur assis à gauche de l'équipe précédente et la personne à sa gauche.



## FIN DE LA PARTIE

Dès que chaque équipe a construit 2 fois, la partie s'arrête. Chacun fait alors le total des points qu'il a gagnés avec la **personne à sa gauche**, puis ajoute les points réalisés avec la **personne à sa droite**. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, il y a **plusieurs vainqueurs**.

### Exemple :

En 2 tours, Andréa et sa voisine Léa ont marqué 8 points. Avec son voisin de droite, Daniel, Andréa a marqué 6 points, soit un total de  $8 + 6 = 14$  points.

## RÈGLE À 2 JOUEURS

À 2 joueurs, vous jouez **l'un contre l'autre**. Quand vient votre tour, vous disposez donc des **18 blocs**. Comme d'habitude, vous devez vous en servir pour réaliser les constructions demandées le plus vite possible. Le **superviseur** est toujours celui qui ne construit pas. Placez devant vous les cartes des constructions réalisées. Celui qui totalise le plus de points après **3 manches** remporte la partie.

### Remarque concernant le mode compétitif :

Vous pouvez bien entendu construire seul également à 3 joueurs ou plus !



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

Auteurs : Andrew et Jack Lawson - Art Direction : Chiara Bellavite  
Notice : Gamze Derinöz - Dév. technique : Andreas Beckert  
Rédaction : Matthias Karl

[ravensburger.com](http://ravensburger.com)  
© 2024  
Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

# MAKE 'N' BREAK

AROUND  
THE WORLD



LA TORRE  
EIFFEL!

LA GRANDE  
SFINGE DI  
GIZA!

LA PORTA DI BRANDEBURGO!

TIC TAC!

## CONTENUTO

18 blocchi di costruzione

55 carte progetto stampate su entrambi i lati

1 dado tempo (con i numeri 1, 2, 3)

1 timer



## IDEA DI GIOCO

In **Make 'n' Break - Around The World**, si usano i blocchi di costruzione per ricreare le forme riprodotte sulle carte progetto. Chi ci riesce meglio sotto la pressione del tempo, ottiene il maggior numero di punti e vince! Iniziamo a costruire!

## PREPARAZIONE

1. Per prima cosa prendete le **carte progetto** e **mescolatele**. Decidete se volete giocare con il **lato blu, più facile**, o con il **lato viola, più difficile**.
2. Disponete il mazzo di carte progetto con il lato che **non** si vuole usare **a faccia in su**.
3. Ora preparate i **blocchi di costruzione** e il **dado tempo**.

# ISTRUZIONI DI GIOCO

**Per 3 - 5 persone**

Le modifiche alle regole per il gioco a due giocatori sono riportate più avanti.

## Si parte!

L'ultima persona che ha visto un cantiere inizia il gioco. **Insieme** alla persona **alla sua sinistra**, forma la prima **squadra di costruzione**. Prendete **9 dei 18 blocchi di costruzione a testa**.

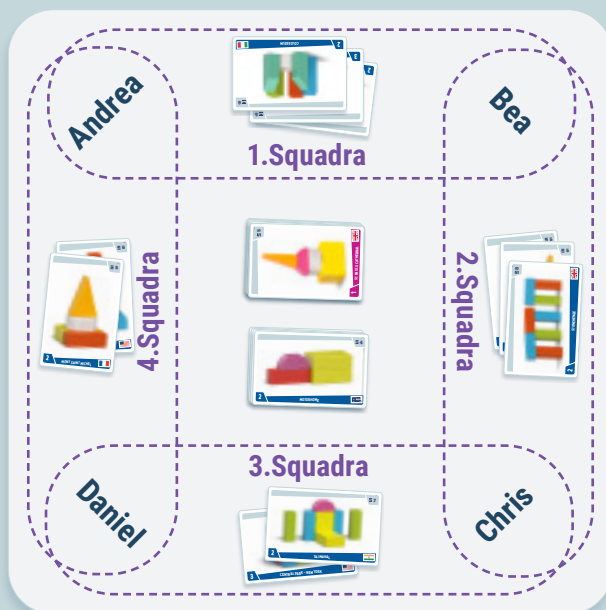
La **persona alla destra** della squadra diventa il **controllore**.

### Esempio:

Andrea e la sua vicina di sinistra Bea formano la **prima squadra di costruzione**. Daniel è il controllore. Bea si unirà poi a Chris per formare la seconda squadra di costruzione.

Andrea sarà a quel punto il controllore. Quindi Chris e il suo vicino Daniel formeranno la terza squadra di costruzione e Bea ne sarà il controllore, e così via.

Le carte progetto completate vanno sempre posizionate sul tavolo **tra** le due persone.



## Impostare e avviare il timer

Lanciate il **dado tempo**. Il controllore imposta il tempo sul timer in base al risultato del lancio dei dadi. Per farlo, preme il pulsante: 1x, 2x o 3x. La frequenza dei segnali acustici indica su quale livello è impostato il timer: **livello 1, 2 o 3**.

Quindi **preme e tiene premuto il pulsante per confermare**. Si sentirà un suono di avvio e **non appena il ticchettio inizia, la squadra di costruzione comincia**. Il controllore gira la prima carta e la pone davanti alla squadra di costruzione.

### Pausa:

Se è necessario fare una pausa perché per esempio sono caduti dei blocchi sul pavimento, premete brevemente il timer una volta durante il ticchettio.

A questo punto si sentirà un suono di pausa. Non appena si può riprendere a giocare, basta premere di nuovo il timer e il ticchettio riprenderà.

## Make!

Ora la **squadra di costruzione costruisce insieme** il progetto **il più velocemente possibile** utilizzando i blocchi.

**Vale quanto segue:** per la costruzione comune si possono usare **solo i 9 blocchi** che si hanno davanti. Coordinatevi bene!

Il numero di blocchi necessari è indicato in alto a destra sulla scheda.

## Break!

Quando la **carta progetto è stata costruita correttamente**, il controllore dichiara **"OKAY"**.

La squadra smonta l'edificio e distribuisce nuovamente i blocchi. Solo allora rivelano la **carta successiva**, la costruiscono, e così via.

## Fermi!

Non appena il **tempo** indicato sul timer è concluso, il timer emette un segnale acustico. **Gong!** La squadra non può più continuare a costruire.

Se la carta progetto corrente **non è stata completata**, viene rimessa sotto la pila.

La squadra di costruzione mette **tutte le carte progetto completate** in una pila sul tavolo **tra di loro**. I punti indicati sulle carte in basso a sinistra sono stati conquistati **insieme!**



## Nuova squadra, nuova sorte!

Nuova squadra, nuova sorte! A quel punto è il turno della squadra di costruzione successiva. Sarà composta dalla persona alla sinistra della squadra di costruzione precedente e dalla persona alla sua sinistra.



## FINE

Non appena ogni squadra ha giocato due turni, la partita termina. Ora contate tutti i punti che avete ottenuto insieme alla **persona alla vostra sinistra**. Sommate i punti ottenuti con la **persona alla vostra destra**. Chi ha più punti vince. In caso di **parità, vincono più persone**.

### Esempio:

Andrea ha ottenuto nei 2 turni ben 8 punti con la sua vicina di sinistra, Bea. Con il suo vicino di destra, Daniel, ha ottenuto 6 punti. Andrea ha quindi ottenuto un totale di  $8 + 6 = 14$  punti.

## IL GIOCO PER DUE GIOCATORI

Nel gioco a due giocatori, entrambi gareggiano individualmente, **uno contro l'altro**. Il giocatore di turno riceve **tutti i 18 blocchi**. Come al solito, li usa per costruire le carte progetto il più velocemente possibile. **La persona che non sta costruendo è sempre il controllore**. Si tengono davanti a sé i punti conquistati. Vince chi ha più punti **dopo 3 turni**.

### Suggerimento per il gioco competitivo:

Naturalmente è possibile sfidarsi individualmente anche nel gioco a 3 o più persone!



