

# MAKE 'N' BREAK

D

## Inhalt

- 24 Bausteine  
(3 Sätze mit je 8 verschiedenfarbigen Steinen)
- 60 doppelseitige Baukarten mit 120 Aufgaben
- 1 Kartenhalter aus vier Teilen
- 1 Punkteleiste
- 4 Punktemarker
- 2 Handicap-Chips



Baukarten



Handicap Chips

Punkteleiste



Punktemarker



Bausteine



Baut vor dem ersten Spiel den Kartenhalter zusammen, indem ihr die vier Teile ineinander steckt. Danach könnt ihr ihn am Stück in der Schachtel aufbewahren.



Kartenhalter

## Ziel

Bei **Make'n'Break** baut ihr mit bunten Bausteinen die Aufgaben auf den Karten nach. Wem das am schnellsten gelingt, sammelt die meisten Punkte – und gewinnt! In drei spannenden Varianten baut ihr entweder alle zeitgleich; tretet in Teams an; oder duelliert euch reihum.

# Grundspiel

**Für 2–4 Personen.  
Wer baut am schnellsten?**

## Vorbereitung

1. Mischt die Baukarten und entscheidet, ob ihr die roten oder grünen Seiten spielen wollt (rot ist etwas schwieriger). Legt die gestapelten Karten so, dass die gewählte Seite nach **unten** zeigt.
2. Stellt den Kartenhalter neben den Kartenstapel.
3. Legt die Punkteleiste in die Tischmitte. Jede Person wählt einen Punktemarker. Stellt eure Marker **vor** Feld 1 auf den Tisch.
4. Legt die beiden Handicap-Chips in die Nähe der Punkteleiste.
5. Die älteste Person übernimmt zuerst die Aufgabe der Kontrollperson. Alle anderen nehmen sich jeweils einen Satz Bausteine (je 8 verschiedene).

## Ablauf

Die Kontrollperson zieht die oberste Karte vom Stapel, schaut sich die Rückseite an und stellt diese dann für alle gut sichtbar auf den Kartenhalter.

Jetzt beginnt das Wettbauen! Baut alle gleichzeitig und so schnell ihr könnt das Bauwerk auf der Karte nach. Bunte Steine müssen an der korrekten Position verbaut werden.

Zeigt die Karte graue Steine, dann könnt ihr dort beliebige Farben verwenden.

Wer fertig gebaut hat, hebt die Hände und ruft laut „Fertig!“. Alle anderen bauen weiter, bis sie ebenfalls fertig sind.

## Wertung

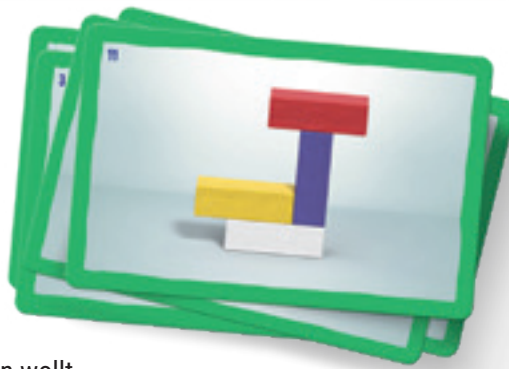
Sind alle fertig, dann prüft die Kontrollperson, ob richtig gebaut wurde. Wer falsch gebaut hat, erhält keine Punkte. Wer von den übrigen zuerst fertig war, erhält 3 Punkte. Für den zweiten Platz gibt es 2 Punkte, für den dritten Platz noch 1 Punkt. Zieht eure Punktemarker so viele Felder vorwärts.

Nach jeder gewerteten Baukarte wechselt die Kontrollperson reihum. Die neue Kontrollperson deckt die nächste Karte auf, usw.

## Ende

Nachdem ihr alle je 3 × Kontrollperson wart, endet das Spiel. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt!

**Hinweis:** In dem seltenen Fall, dass dein Punktemarker weiter als Feld 24 ziehen müsste, ziehst du einfach wieder von Feld 1 los und zählst dieses bei der Wertung als „25“.



## Achtung: Handicap

Erreicht dein Punktemarker vor allen anderen **Feld 8**, dann erhältst du den  Handicap-Chip. Solange du den Chip vor dir hast, darfst du nur noch mit einer Hand bauen! Überholt dich ein fremder Punktemarker, dann gib den Handicap-Chip an diese Person weiter. Du darfst jetzt wieder mit beiden Händen bauen.

Erreicht dein Marker vor allen anderen **Feld 12**, dann erhältst du den  Handicap-Chip. Solange du diesen Chip hast, musst du beim Bauen eine Hand vor dein Gesicht halten und damit ein Auge verdecken. Auch diesen Chip darfst du weitergeben, wenn jemand deinen Punktemarker überholt.

## Grundspiel mit 2 Personen

Spielt ihr zu zweit, dann entfällt die Rolle der Kontrollperson. Ihr deckt abwechselnd die Baukarte auf und baut beide gleichzeitig. Wer schneller ist, erhält 3 Punkte, die andere Person 2 Punkte. Wer zuerst 20 Punkte erreicht, gewinnt. Erreicht ihr beide in der gleichen Runde 20 Punkte, dann spielt eine letzte Entscheidungs-Baukarte.



## Team-Variante

**Für 4 oder 6 Personen. Welches Team arbeitet am besten zusammen?**

### Vorbereitung

1. Teilt euch in Teams mit je 2 Personen auf. Jedes Team erhält einen Satz Bausteine.
2. Mischt die Baukarten und entscheidet, ob ihr die roten oder grünen Seiten spielen wollt. Legt die gestapelten Karten so, dass die gewählte Seite nach **unten** zeigt.
3. Legt die Punkteleiste in die Tischmitte. Jedes Team wählt einen Punktemarker. Stellt eure Marker vor Feld 1 auf den Tisch.

*Den Kartenhalter und die Handicap-Chips benötigt ihr nicht.*

### Ablauf

Ihr spielt 3 Runden. In jeder Runde versucht ihr im Team schneller 3 Karten zu erfüllen als die anderen Teams. Dazu kommt in jeder Runde eine herausfordernde Sonderregel. Zu Beginn jeder Runde zieht jedes Team 3 Baukarten vom Stapel. Lasst diese zunächst verdeckt vor euch liegen.

Je nach Sonderregel verteilt ihr innerhalb eures Teams die Rollen.

Auf „Los!“ deckt anschließend jedes Team die oberste ihrer Baukarten auf. Sobald ihr diese gemeinsam nachgebaut habt, reißt ihr euer Bauwerk wieder ein. Dann deckt ihr die zweite und am Schluss die dritte Karte auf.

Das Team, das pro Runde zuerst 3 Baukarten abgeschlossen hat, ruft laut „Fertig!“. Falls es drei Teams gibt, spielen die anderen weiter.

Anschließend erhaltet ihr Punkte: 3 Punkte für das schnellste Team, 2 Punkte für den zweiten Platz und 1 Punkt für den dritten. Das Team, das nach Runde 3 die meisten Punkte hat, gewinnt!

*Ihr könnt auch mehrere Durchgänge spielen, indem ihr die Runden 1–3 wiederholt, beispielsweise bis ein Team 12 Punkte hat.*

### Die Sonderregeln

**Runde 1:** Ein Teammitglied darf nur horizontale Steine platzieren. Das andere nur vertikale Steine. Einigt euch vor dem Aufdecken der Baukarten, wer sich um welche Steine kümmert.

**Runde 2:** Eine Person pro Team nimmt die Baukarte geheim auf die Hand. Du darfst die Steine nicht anfassen, sondern musst deinem Teammitglied beschreiben, was es bauen soll.

**Runde 3:** Wechselt die Rollen aus Runde 2. Wer vorhin beschrieben hat, baut jetzt. Achtung: Die Person, die nun beschreibt, muss sich zusätzlich von ihrem Teammitglied wegrehen. Sie sieht nur die Baukarte, nicht das Bauwerk selbst. Erst wenn dieses fertig ist, prüft ihr gemeinsam, ob richtig gebaut wurde. Falls nicht, müsst ihr eine neue Karte vom Stapel ziehen.

# Duell-Variante

Für 2–4 Personen. Wer gewinnt das rasante Bau-Turnier?

## Vorbereitung

1. Legt die Punkteleiste in die Tischmitte. Jede Person wählt einen Punktemarker. Stellt eure Marker **vor** Feld 1 auf den Tisch.
  2. Ihr benötigt nur 2 Baustein-Sätze. Legt diese auf dem Tisch bereit.
  3. Nehmt einen beliebigen Stein aus dem dritten Satz und stellt ihn aufrecht auf Feld 1 der Punkteleiste. Mit diesem Stein zählt ihr die gespielten Duelle.
  4. Mischt die Baukarten und entscheidet, ob ihr die roten oder grünen Seiten spielen wollt. Legt die gestapelten Karten so, dass die gewählte Seite nach **unten** zeigt.
- Den Kartenhalter und die Handicap-Chips benötigt ihr nicht.

## Ablauf

In dieser Variante spielt ihr ein Turnier, das aus 12 Duellen besteht. In jedem Duell treten genau 2 Personen gegeneinander an (siehe Beispiele rechts: **Wer gegen wen?**). Die anderen prüfen die Bauwerke und feuern die Duellanten an.

Die beiden Duellanten nehmen sich je einen Satz Bausteine und ziehen 3 verdeckte Karten vom Stapel. Auf „Los!“ decken sie jeweils die oberste Karte auf und bauen ihre persönliche Aufgabe schnellstmöglich nach. Anschließend reißen sie ihr Bauwerk wieder ein, decken ihre nächste Karte auf, usw.

Wer zuerst die dritte Karte korrekt nachgebaut hat, gewinnt das Duell. Diese Person erhält 2 Punkte. Die andere Person erhält 1 Punkt.

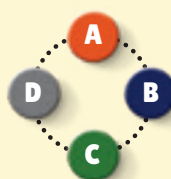
Im Anschluss an das Duell bewegt ihr den Baustein auf der Punkteleiste ein Feld vorwärts.

Erreicht der Stein Feld 12, dann endet das Turnier. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt!

## Wer gegen wen?

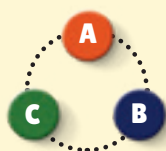
Die jüngste Person beginnt und duelliert sich reihum mit einer Person nach der nächsten. Im Anschluss duelliert sich die Person zu ihrer Linken reihum mit allen anderen usw.

### Beispiel für 4 Personen:



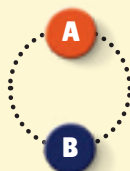
|                |                 |
|----------------|-----------------|
| Duell 1: A   B | Duell 7: C   D  |
| Duell 2: A   C | Duell 8: C   A  |
| Duell 3: A   D | Duell 9: C   B  |
| Duell 4: B   C | Duell 10: D   A |
| Duell 5: B   D | Duell 11: D   B |
| Duell 6: B   A | Duell 12: D   C |

### Beispiel für 3 Personen:



|                |                 |
|----------------|-----------------|
| Duell 1: A   B | Duell 7: A   B  |
| Duell 2: A   C | Duell 8: A   C  |
| Duell 3: B   C | Duell 9: B   C  |
| Duell 4: B   A | Duell 10: B   A |
| Duell 5: C   A | Duell 11: C   A |
| Duell 6: C   B | Duell 12: C   B |

### Beispiel für 2 Personen:



Duelliert euch 12 Mal  
(oder so oft ihr wollt).



Autoren: Andrew und Jack Lawson  
Art Direction: Sophie Wegwart  
Illustration: Justine Charrier  
Design: Andreas Resch, KniffDesign (Anleitung)  
Techn. Entwicklung: Tobias Kesselring  
Redaktion: Matthias Karl, Daniel Greiner

© 2026

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 • D-88194 Ravensburg

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.  
PO Box 515 • Bicester • OX26 9QQ • GB

Ravensburger North America, Inc.  
PO Box 9333 • Seattle, WA 98109 • USA

[ravensburger.com/service](http://ravensburger.com/service)