

MAKE 'N' BREAK

Contents

- 24 building blocks
(3 sets, each with 8 different colored blocks)
- 60 building cards with 120 tasks,
printed on both sides
- 1 card holder (4 parts)
- 1 scoreboard
- 4 points markers
- 2 handicap chips



Points markers



Handicap
Chips

Scoreboard



Building cards



Building
blocks



Before your first game, assemble the card holder by slotting the four pieces together as shown. You can keep it assembled when storing it back in the box.



Card holder

Aim of the Game

In **Make'n'Break**, you use colored blocks to complete the building tasks shown on the cards. Whoever is the fastest earns the most points—and wins! In three exciting game variations, you can either all build at the same time, compete in teams, or take turns dueling.

Base Game

For 2–4 players.
Who can build the fastest?

Game Setup

1. Shuffle the building cards and decide whether you want to play the red side or the green side (the red side is a little harder!). Place the cards in a pile with your chosen side turned face **down**.
2. Place the card holder next to the pile of cards.
3. Place the scoreboard at the center of the table. Each choose a points marker. Place your markers on the table, **in front of** space 1.
4. Lay the two handicap chips ready near the scoreboard.
5. The oldest player is the game master in the first round. Everyone else takes one set of building blocks (8 different blocks).

How to Play

The game master draws the top card from the pile, looks at the back, then places it on the card holder so that everyone can see it.

Now the building competition begins! Everyone builds the structure shown on the card at the same time as quickly as possible. The colored blocks must be placed in the correct positions.

Any color can be used for the blocks shown in gray.

Whoever finishes building raises their hand and shouts “Finished!”. Everyone else keeps building until they’re also finished.

Scoring

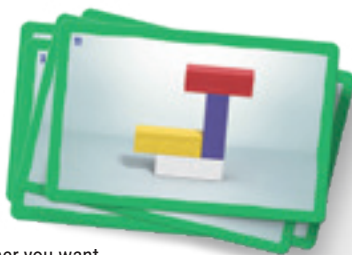
Once everyone has finished, the game master checks to see if the structures were built correctly. Anyone who built incorrectly doesn’t receive any points. The player to finish building the correct structure first receives three points. The second player to finish receives two points and the third player to finish receives one point. All move your points marker forward the according number of spaces.

The game master changes after each building round. The new game master turns over the next card and the game continues.

End of the Game

The game ends once each player has been the game master three times. The player with the most points wins!

Note: On the rare occasions that you need to move your points marker past space 24, simply start again from space 1 and count this as “25” during scoring.



Watch out: Handicap

If you reach **space 8** with your points marker before your opponents, you receive the  handicap chip. As long as you have this chip in front of you, you can only build with one hand! If another player’s points marker overtakes you, hand the handicap chip over to that person. You can now build with both hands again.

If you reach **space 12** with your points marker before your opponents, you receive the  handicap chip. As long as you have this chip in front of you, you must cover one eye with your hand while building. You can also pass this chip on if someone overtakes your points marker.

Base Game with two players

If you’re playing with just two players, there isn’t a game master. Instead, take turns revealing the building card and then build at the same time. Whoever is faster receives three points; the other player receives two points.

The first person to earn 20 points wins. If you both reach 20 points in the same round, play a final tiebreaker.



Team Game Variation

For 4–6 players. Which team works best together?

Game Setup

1. Form teams of two. Each team then receives a set of building blocks.
2. Shuffle the building cards and decide whether you want to play the red side or the green side. Place the cards in a pile with your chosen side turned face **down**.
3. Place the scoreboard at the center of the table. Each team chooses a points marker. Place your markers on the table, in front of space 1.

You won't need the card holder or handicap chips for this game variation.

How to Play

Play three rounds. In each round, your team must try to complete three building cards faster than the other teams. A different challenging special rule applies in each round.

At the start of each round, each team draws three building cards from the pile. Leave these face down in front of you for now.

Depending on the special rule, assign roles within your team. When you hear "Go!", each team should turn over the top card in their pile. As soon as you've built the structure together, take it apart again, then turn over the second card, and finally the third.

The team to complete three building cards first in each round shouts "Finished!". If there are three teams, the others continue playing.

You then receive points: Three points for the fastest team, two points for the second fastest, and one point for the team placed third. The team with the most points after three rounds wins!

You can also play multiple rounds by repeating rounds 1–3 for example, until one team has 12 points.

Special rules

Round 1: One team member may only place horizontal blocks. The other may only place vertical blocks. Agree before turning over the building cards who will handle which blocks.

Round 2: One person in each team should take the building card without showing it to their teammate. You aren't allowed to touch the blocks; instead, you must explain to your teammate what they should build.

Round 3: Switch roles from Round 2. Whoever described earlier now builds. Note: The person who is now describing must also turn away from their teammate. They can only see the building card, not the structure itself. Only once it is finished can you check together if you've built it correctly. If not, you must draw a new card from the pile.

Duel Game Variation

For 2–4 players. Who will win this fast-paced building tournament?

Game Setup

1. Place the scoreboard at the center of the table.
Each choose a points marker. Place your markers on the table, **in front of** space 1.
2. You'll only need two sets of building blocks. Lay them on the table ready.
3. Take any block from the third set and place it upright on space 1 of the scoreboard. Use this to keep track of the number of duels played.
4. Shuffle the building cards and decide whether you want to play the red side or the green side. Place the cards in a pile with your chosen side turned face **down**.

You won't need the card holder or handicap chips for this game variation.

How to Play

In this game variation, you play a tournament comprising 12 duels. In each, two people compete against each other (see examples on the right: **Who vs. whom?**). The other players check the structures and cheer on the duelists.

The two duelists each take a set of building blocks and draw three building cards from the pile without looking at them. On "Go!", they each turn over the top card and build their personal challenge as quickly as possible. Then they take it apart again, turn over their next card, and so on.

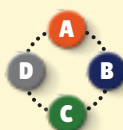
The first person to correctly build three cards wins the duel. That player receives two points. The other player receives one point.

After the duel, move the block forward one space on the scoreboard. If the block reaches space 12, the tournament ends. Whoever has the most points then wins!

Who vs. whom?

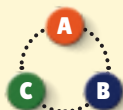
The youngest person starts and takes turns dueling with one player, then the next. Afterwards, the person to their left takes turns dueling with everyone else, and so on.

Example—4-player game:



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

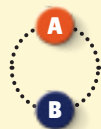
Example—3-player game:



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

Example—2-player game:

Duel 12 times
(or as often as you like).



MAKE 'N' BREAK

DE

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. Misch 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

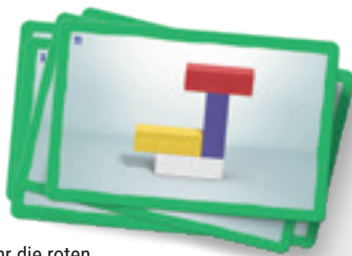
Sind alle fertig, dann prüft die Kontrollperson, ob richtig gebaut wurde. Wer falsch gebaut hat, erhält keine Punkte. Wer von den übrigen zuerst fertig war, erhält 3 Punkte. Für den zweiten Platz gibt es 2 Punkte, für den dritten Platz noch 1 Punkt. Zieht eure Punktemarker so viele Felder vorwärts.

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.

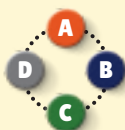
Wer zuerst die dritte Karte korrekt nachgebaut hat, gewinnt das Duell. Diese Person erhält 2 Punkte. Die andere Person erhält 1 Punkt.

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?

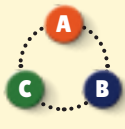
Die jüngste Person beginnt und duelliert sich reihum mit einer Person nach der nächsten.
Im Anschluss duelliert sich die Person zu ihrer Linken reihum mit allen anderen usw.

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).



MAKE 'N' BREAK

FR

Contenu

- 24 blocs (3 sets de 8 blocs de couleurs différentes)
- 60 cartes Construction double-face avec 120 modèles
- 1 support de carte composé de 4 pièces
- 1 piste de score
- 4 compteurs
- 2 jetons Contrainte



compteurs

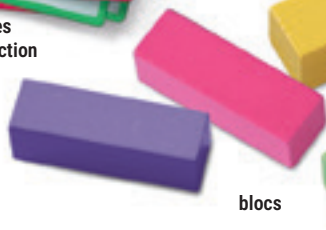


jetons
Contrainte

piste de score



cartes
Construction



blocs



Avant la première partie, assemblez les 4 pièces du support de carte. Lorsque vous aurez fini de jouer, vous pourrez le ranger sans avoir à le démonter.



support
de carte

But du jeu

À **Make'n'Break**, il s'agit de reconstituer les constructions représentées sur les cartes à l'aide de blocs de couleur. Le plus rapide d'entre vous marquera le plus de points et l'emportera ! Trois variantes passionnantes vous proposent soit de construire tous en même temps, soit en équipe, soit en duels successifs.

Jeu de base

Pour 2 à 4 joueurs*. Qui sera le constructeur le plus rapide ?

Mise en place

1. Mélangez les cartes Construction et choisissez avec quelle face vous jouerez : verte ou rouge (la rouge étant un peu plus difficile). Formez une pile, la face choisie **cachée**.
2. Installez le support à côté de la pile de cartes.
3. Placez la piste de score au milieu de la table. Choisissez chacun un compteur et placez-le sur la table, **devant** la case 1.
4. Gardez les deux jetons Contrainte à proximité de la piste de score.
5. Le plus âgé d'entre vous tient le rôle de contremaître pour commencer. Tous les autres prennent un set de 8 blocs de couleurs différentes.

Déroulement de la partie

Le contremaître pioche la première carte de la pile, regarde le verso et la place sur le support de manière à ce que chacun puisse la voir.

Le concours de construction commence ! Tous en même temps, à vous de reproduire la construction représentée sur la carte le plus vite possible. Les blocs de couleur doivent se trouver dans la bonne position.

Si la carte indique des blocs gris, vous êtes libres d'utiliser un bloc de la couleur de votre choix.

Le joueur qui a terminé lève la main et crie „Fin !“. Tous les autres continuent jusqu'à ce qu'ils aient terminé à leur tour.

Décompte des points

Lorsque vous avez tous terminé, le contremaître contrôle chaque construction. Celui qui s'est trompé ne marque aucun point. Le plus rapide parmi les autres marque 3 points ; le deuxième, 2 points et le troisième, 1 point. Avancez votre compteur du nombre de cases correspondant sur la piste.

À l'issue du contrôle, le rôle de contremaître change dans le sens horaire. le nouveau contremaître révèle la carte suivante, etc.

Fin de la partie

Lorsque chacun a tenu 3 fois le rôle de contremaître, la partie s'arrête. Celui qui totalise le plus de points est déclaré vainqueur !

Remarque : Dans le cas rare où un compteur dépasserait la case 24 de la piste, son propriétaire repart de la case 1, comme si c'était la case „25“...



Attention : Contrainte

Si votre compteur atteint la **case 8** avant les autres, vous récupérez le jeton Contrainte . Tant que vous possédez ce jeton devant vous, vous ne pouvez plus construire que d'une seule main ! Si un compteur adverse vous dépasse, repassez-lui le jeton Contrainte. Vous pouvez de nouveau vous servir de vos deux mains.

Si votre compteur atteint la **case 12** avant les autres, vous récupérez le jeton Contrainte . Tant que vous possédez ce jeton devant vous, vous devez cacher un oeil avec une de vos mains en construisant ! Là aussi, vous pouvez repasser ce jeton à l'adversaire qui vous dépasse sur la piste.

Jeu de base à 2 joueurs

À 2 joueurs, il n'y a plus de contremaître. Dévoilez les cartes Construction à tour de rôle et construisez en même temps. Le plus rapide marque 3 points et l'autre 2 points. Le premier à atteindre 20 points remporte la partie. Si vous atteignez tous les deux 20 points dans le même tour, jouez un dernier tour pour vous départager.

* 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.



Variante par équipe

Pour 4 à 6 joueurs. Quelle équipe coopérera le mieux ?

Mise en place

1. Formez des équipes de 2.
Chacune prend un set de blocs.
2. Mélangez les cartes Construction et choisissez avec quelle face vous jouerez : verte ou rouge.
Formez une pile, la face choisie **cachée**.
3. Placez la piste de score au milieu de la table.
Chaque équipe choisit un compteur. Placez-le sur la table, devant la case 1.

Le support et les jetons Contrainte ne sont pas utilisés.

Déroulement de la partie

Une partie se joue en 3 manches. À chaque manche, vous essayez de reconstituer 3 modèles avant les autres équipes.

Une règle spéciale rend la réalisation plus difficile.
Au début de chaque manche, chaque équipe pioche 3 cartes Construction. Laissez-les face cachée devant vous pour l'instant.

Selon la règle spéciale, répartissez-vous les rôles au sein de chaque équipe.

Au signal, chaque équipe dévoile sa première carte. Dès que vous avez reconstitué le modèle, détruisez-le. Recommencez avec votre deuxième carte, puis, pour finir, avec la troisième.

La première équipe à avoir reconstitué le modèle de ses 3 cartes Construction crie „Fini !”.
S'il y a trois équipes, les autres continuent.

Une fois terminé, les points sont attribués :
3 points pour l'équipe la plus rapide, 2 points pour la deuxième place et 1 point pour la troisième.
L'équipe qui totalise le plus de points à l'issue des 3 manches remporte la partie.

Vous pouvez également recommencer les manches 1 à 3, jusqu'à ce qu'une équipe ait atteint 12 points par exemple.

Règles spéciales

Manche 1 : Un membre de l'équipe ne peut placer que les blocs horizontaux ; l'autre, uniquement les blocs verticaux. Avant de retourner votre carte, mettez-vous d'accord sur le rôle de chacun.

Manche 2 : Un membre de l'équipe prend la carte Construction sans la montrer à l'autre.
Il n'a pas le droit de toucher aux blocs, mais doit indiquer à son partenaire ce qu'il doit faire.

Manche 3 : Inversez les rôles de la manche 2. Celui qui donnait les indications devient constructeur.
Attention : Le joueur qui donne les indications, doit en plus tourner le dos à son partenaire. Il ne voit que la carte et pas la construction. Ça n'est qu'une fois terminée, que vous pouvez vérifier ensemble si elle correspond au modèle. Si ça n'est pas le cas, vous devez piocher une nouvelle carte de la pile.

Variante Duels

Pour 2 à 4 joueurs. Qui remportera le tournoi d'architectes effréné ?

Mise en place

1. Placez la piste de score au milieu de la table. Choisissez chacun un compteur et placez-le sur la table, „devant” la case 1.
2. Vous n'avez besoin que de 2 sets de blocs. Préparez-les sur la table.
3. Prenez un bloc au choix du troisième set et placez-le debout sur la case 1 de la piste de score ; il servira à compter les duels joués.
4. Mélangez les cartes Construction et choisissez avec quelle face vous jouerez : verte ou rouge. Formez une pile, la face choisie **cachée**.

Le support et les jetons Contrainte ne sont pas utilisés.

Déroulement de la partie

Dans cette variante, vous jouez un tournoi en 12 duels. À chaque fois, 2 joueurs s'affrontent (voir Exemple ci-contre : Qui contre qui ?). Les autres contrôlent les constructions et encouragent les duellistes.

Chaque duelliste prend un set de blocs et pioche 3 cartes de la pile. Au signal, chacun dévoile la première carte et reproduit aussi vite que possible sa construction. Puis, il la détruit et retourne sa deuxième carte, etc.

Le premier à avoir reproduit correctement sa troisième carte remporte le duel. Il marque 2 points et son adversaire 1 point.

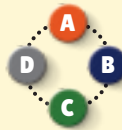
À la fin du duel, déplacez le bloc d'1 case sur la piste de score.

Lorsque le bloc a atteint la case 12, le tournoi est terminé. Le joueur qui totalise le plus de points remporte le tournoi !

Qui contre qui ?

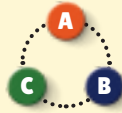
Le plus jeune joueur commence et affronte chaque adversaire à tour de rôle. Puis c'est à son voisin de gauche de faire de même avec tous les autres, etc.

Exemple à 4 joueurs :



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

Exemple à 3 joueurs :



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

Exemple à 2 joueurs :



Affrontez-vous 12 fois (ou autant de fois que vous le souhaitez).



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

MAKE 'N' BREAK

NL

Inhoud

- 24 bouwstenen
(3 sets van elk 8 stenen in verschillende kleuren)
- 60 dubbelzijdige bouwkaarten
met 120 opdrachten
- 1 kaarthouder uit vier delen
- 1 scorebalk
- 4 puntenmarker
- 2 handicapfiches



puntenmarker



handicapfiches



bouwkaarten



bouwstenen

scorebalk



Zet voor het eerste spel de kaarthouder in elkaar door de vier onderdelen in elkaar te steken. Daarna kun je hem in z'n geheel in de doos bewaren.



kaarthouder

Doel

Bij **Make'n'Break** bouw je met kleurrijke bouwstenen de opdrachten op de kaarten na. Wie dat het snelst doet, verzamelt de meeste punten – en wint! In drie spannende varianten bouw je allemaal tegelijk; neem het in teams tegen elkaar op, of ga om de beurt de strijd aan.

Basisspel

Voor 2–4 spelers. Wie bouwt het snelst?

Vorbereiding

1. Schud de bouwkaarten en beslis of je de rode of groene kant wilt spelen (rood is iets moeilijker).
Leg de gestapelde kaarten zo neer dat de gekozen kant naar **beneden** ligt.
2. Zet de kaarthouder naast de stapel kaarten.
3. Leg de scorebalk in het midden van de tafel. Iedere speler kiest een puntenmarker. Zet jullie markers **voor** veld 1 op de tafel.
4. Leg de twee handicapfiches in de buurt van de scorebalk.
5. De oudste speler neemt als eerste de rol van spelleider op zich.
Alle anderen nemen elk een set bouwstenen (8 verschillende).

Spelverloop

De spelleider trekt de bovenste kaart van de stapel, bekijkt de achterkant en legt deze vervolgens voor iedereen goed zichtbaar op de kaarthouder.

Nu begint de bouwwedstrijd! Bouw allemaal tegelijk en zo snel mogelijk het bouwwerk op de kaart na. De gekleurde stenen moeten op de juiste plek worden geplaatst.

Als er grijze stenen op de kaart staan, kun je daar elke gewenste kleur gebruiken.

Wie klaar is met bouwen, steekt zijn hand op en roept „Klaar!“
Alle andere spelers bouwen verder tot ook zij klaar zijn.

Puntentelling

Zodra iedereen klaar is, controleert de spelleider of alles correct is gebouwd. Wie iets verkeerd heeft gebouwd, krijgt geen punten. De speler die als eerste klaar is van de overige spelers, krijgt 3 punten. De tweede plaats krijgt 2 punten en de derde plaats 1 punt. Verplaats je puntenmarkers het aangegeven aantal velden naar voren.

Na elke beoordeelde bouwkaart wisselt de spelleider van rol. De nieuwe spelleider draait de volgende kaart om, enz.

Einde

Nadat jullie allemaal drie keer spelleider zijn geweest, is het spel afgelopen. Wie dan de meeste punten heeft, wint!

Opmerking: In het zeldzame geval dat je puntenmarker verder moet dan veld 24, begin je gewoon weer bij veld 1 en tel je dit bij de eindstand mee als „25“.



Let op: handicap

Bereikt jouw puntenmarker eerder dan alle andere **veld 8**, dan krijg je de  handicapfiche. Zolang je de fiche voor je hebt, mag je nog maar met één hand bouwen!

Als een andere speler je inhaalt, geef je de handicapfiche aan die speler door. Je mag nu weer met beide handen bouwen.

Bereikt jouw pion eerder dan alle andere **veld 12**, dan krijg je de  handicapfiche. Zolang je deze fiche hebt, moet je bij het bouwen een hand voor je gezicht houden en daarmee één oog bedekken. Ook deze fiche mag je doorgeven als iemand je puntenmarker inhaalt.

Basisspel met 2 spelers

Als jullie met z'n tweeën spelen, is er geen spelleider. Jullie draaien om de beurt de bouwkaart om en bouwen allebei tegelijkertijd. Wie het snelst is, krijgt 3 punten, de ander 2 punten.

Wie als eerste 20 punten haalt, wint.

Als jullie allebei in dezelfde ronde 20 punten halen, wordt er een laatste beslissende bouwkaart gespeeld.



Teamvariant

Voor 4 of 6 spelers. Welk team werkt het beste samen?

Voorbereiding

1. Verdeel jullie in teams van twee spelers. Elk team krijgt een set bouwstenen.
2. Schud de bouwkaarten en beslis of jullie de rode of de groene kant willen spelen. Leg de stapel kaarten zo neer dat de gekozen kant naar **beneden** ligt.
3. Leg de scorebalk in het midden van de tafel. Elk team kiest een puntenmarker. Plaats jullie fiches voor veld 1 op de tafel.

De kaarthouder en de handicapfiches hebben jullie niet nodig.

Spelverloop

Jullie spelen 3 rondes. In elke ronde proberen jullie als team sneller 3 kaarten te voltooien dan de andere teams. Bovendien geldt er in elke ronde een uitdagende speciale regel.

Aan het begin van elke ronde trekt elk team 3 bouwkaarten van de stapel. Leg deze eerst met de afbeelding naar beneden voor je neer.

Afhankelijk van de speciale regel verdelen jullie de rollen binnen je team.

Bij „start!” draait elk team vervolgens de bovenste bouwkaart om. Zodra jullie deze samen hebben nagebouwd, breken jullie het bouwwerk weer af. Daarna draaien jullie de tweede kaart om en tot slot de derde kaart.

Het team dat per ronde als eerste drie bouwkaarten heeft voltooid, roept „klaar!”. Als er drie teams zijn, spelen de andere teams verder.

Daarna krijgen jullie punten: 3 punten voor het snelste team, 2 punten voor de tweede plaats en 1 punt voor de derde. Het team dat na ronde 3 de meeste punten heeft, wint!

Jullie kunnen ook meerdere rondes spelen door de rondes 1–3 te herhalen, bijvoorbeeld totdat een team 12 punten heeft.

De speciale regels

Ronde 1: Eén teamlid mag alleen horizontale stenen plaatsen. De ander alleen verticale stenen. Spreek af wie welke stenen voor zijn rekening neemt voordat de bouwkaarten worden omgedraaid.

Ronde 2: Eén speler per team neemt de bouwkaart in het geheim in de hand. Je mag de blokken niet aanraken, maar moet aan je teamgenoot beschrijven wat hij of zij moet bouwen.

Ronde 3: Wissel van rol ten opzichte van ronde 2. De speler die eerder de instructies heeft voorgelezen, gaat nu bouwen. Let op: de speler die nu de instructies voorleest, moet zich bovendien van zijn of haar teamgenoot afdraaien. Hij of zij ziet alleen de bouwkaart, niet het bouwwerk zelf. Pas als dit klaar is, controleren jullie samen of het goed is gebouwd. Zo niet, dan moeten jullie een nieuwe kaart van de stapel trekken.

Duelvariant

Voor 2–4 spelers. Wie wint het razendsnelle bouwtoernooi?

Vorbereiding

1. Leg de scorebalk in het midden van de tafel.
Iedere speler kiest een puntenmarker.
Zet jullie markers **voor** veld 1 op de tafel.
2. Jullie hebben slechts 2 sets bouwstenen nodig.
Leg deze op tafel.
3. Neem een willekeurige steen uit de derde set en
zet deze rechtop op veld 1 van de scorebalk. Met
deze steen houd je het aantal gespeelde duels bij.
4. Schud de bouwkaarten en beslis of jullie met
de rode of de groene kant willen spelen.
Leg de gestapelde kaarten zo neer dat de
gekozen kant naar **beneden** ligt.

*De kaarthouder en de handicapfiches hebben
jullie niet nodig.*

Spelverloop

In deze variant speel je een toernooi dat uit 12 duels
bestaat. In elk duel nemen precies 2 spelers het
tegen elkaar op (zie voorbeelden rechts: **wie tegen
wie?**). De anderen beoordelen de bouwwerken en
moedigen de deelnemers aan.

De twee duellisten nemen elk een set bouwstenen
en trekken 3 blinde kaarten van de stapel. Op „start!”
draaien ze allebei de bovenste kaart om en bouwen
zo snel mogelijk hun persoonlijke opdracht na.
Daarna breken ze hun bouwwerk weer af,
draaien hun volgende kaart om, enz.

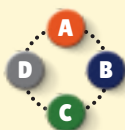
Wie als eerste de derde kaart correct heeft nage-
bouwd, wint het duel. Deze speler krijgt 2 punten.
De andere speler krijgt 1 punt.

Na het duel verplaatst je de bouwsteen
één veld vooruit op de scorebalk.
Als de steen veld 12 bereikt, is het
toernooi afgelopen. Wie dan de
meeste punten heeft, wint!

Wie tegen wie?

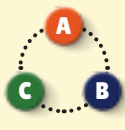
De jongste speler begint en duelleert om
de beurt met de ene na de andere speler.
Daarna duelleert de speler links van hem of
haar om de beurt met alle anderen, enz.

Voorbeeld voor 4 spelers:



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

Voorbeeld voor 3 spelers:



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

Voorbeeld voor 2 spelers:



Speel twaalf duels
(of zo vaak als je wilt).



MAKE 'N' BREAK

IT

Contenuto

- 24 blocchi di costruzione
(3 set con 8 blocchi di colori diversi ciascuno)
- 60 carte progetto fronte-retro con 120 progetti
- 1 portacarte in quattro parti
- 1 tracciato segnapunti
- 4 segnalini punteggio
- 2 gettoni handicap



segnalini
punteggio



gettoni
handicap

tracciato segnapunti

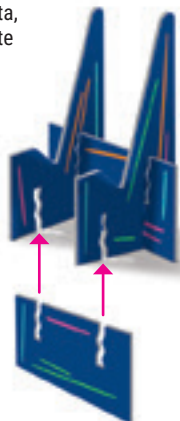


carte progetto



blocchi di
costruzione

Prima della prima partita, assemblate il portacarte inserendo le quattro parti l'una nell'altra. Dopodiché potrete riporlo intero nella scatola.



portacarte



Scopo del gioco

In **Make'n'Break** dovete ricostruire, utilizzando i blocchi colorati, i progetti raffigurati sulle carte. Chi ci riesce più velocemente totalizza il maggior numero di punti... e vince! In tre avvincenti varianti potrete costruire tutti contemporaneamente, sfidarvi a squadre o duellare a turno.

Il gioco base

Per 2–4 persone. Chi è il più veloce a costruire?

Preparazione

1. Mescolate le carte progetto e decidete se volete giocare con il lato rosso o quello verde (il rosso è un po' più difficile). Disponete le carte impilate in modo che il lato scelto sia rivolto verso il **basso**.
2. Posizionate il portacarte accanto al mazzo di carte.
3. Posizionate il tracciato segnapunti al centro del tavolo. Ogni persona sceglie un segnalino punteggio. Posizionate i vostri segnalini sul tavolo **davanti** alla casella 1.
4. Posizionate i due gettoni handicap vicino al tracciato segnapunti.
5. La persona più anziana assume per prima il ruolo di controllore. Tutti gli altri prendono ciascuno un set di blocchi di costruzione (8 blocchi diversi ciascuno).

Svolgimento del gioco

Il controllore pesca la prima carta del mazzo, ne osserva il retro e la posiziona sul portacarte in modo che sia ben visibile a tutti.

Ora inizia la gara di costruzione! Tutti costruiscono simultaneamente e il più velocemente possibile, ricreando la struttura rappresentata sulla carta. I blocchi colorati devono essere posizionati nella posizione corretta.

Se sulla carta ci sono dei blocchi grigi, potete usare qualsiasi colore in quel punto.

Chi ha finito di costruire alza le mani e grida „Fatto!“. Tutti gli altri continuano a costruire finché non hanno finito anche loro

Punteggio

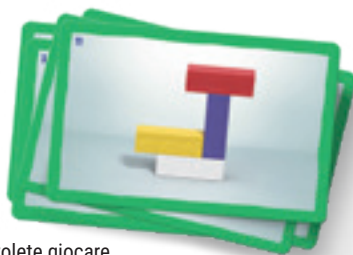
Quando tutti hanno finito, il controllore verifica se la costruzione è corretta. Chi ha costruito in modo errato non riceve punti. Il primo che ha finito la costruzione in modo corretto riceve 3 punti. Il secondo riceve 2 punti, il terzo 1 punto. Spostate i vostri segnalini in avanti di altrettante caselle.

Dopo che ogni carta progetto viene verificata, il ruolo di controllore passa a turno alla persona successiva. Il nuovo controllore scopre la carta successiva, e così via.

Fine del Gioco

Una volta che tutti avrete fatto il controllore per tre volte, il gioco finisce. Vince chi ha ottenuto il maggior numero di punti!

Nota: Nel raro caso in cui il vostro segnalino dovesse avanzare oltre la casella 24, ricominciate semplicemente dalla casella 1 e, al momento del conteggio dei punti, consideratela come „25“.



Attenzione: handicap

Se il vostro segnalino punteggio arriva per primo alla **casella 8**, ricevete il gettone handicap . Finché avete questo gettone davanti a voi, potete costruire solo con una mano! Se un segnalino di un altro giocatore vi supera, passate il gettone handicap a quella persona. Ora potete nuovamente costruire con entrambe le mani.

Se il vostro segnalino punteggio arriva per primo alla **casella 12**, ricevete il gettone handicap . Finché avete questo gettone davanti a voi, dovete costruire con una mano davanti al volto, a coprire uno dei vostri occhi. Anche in questo caso, potete dare via il gettone se il segnalino di un altro giocatore vi supera.

Gioco base con 2 persone

Se giocate in due, non c'è bisogno di un controllore. A turno, scoprite la carta progetto e costruite entrambi contemporaneamente. Chi è più veloce ottiene 3 punti, l'altro 2 punti. Vince chi raggiunge per primo 20 punti. Se entrambi raggiungete 20 punti nello stesso round, si gioca un'ultima carta costruzione decisiva.



Variante a squadre

Per 4 o 6 persone. Quale squadra lavorerà meglio insieme?

Preparazione

1. Dividetevi in squadre di due persone ciascuna. Ogni squadra riceve un set di blocchi di costruzione.
2. Mescolate le carte progetto e decidete se volete giocare con il lato rosso o quello verde. Disponete le carte impilate in modo che il lato scelto sia rivolto verso il **basso**.
3. Posizionate il tracciato segnapunti al centro del tavolo. Ogni squadra sceglie un segnalino punteggio. Posizionate i vostri segnalini sul tavolo davanti alla casella 1.

Non vi servono il portacarte e i gettoni handicap.

Svolgimento del gioco

Si giocano 3 round. In ogni round, dovete cercare, in squadra, di completare 3 carte più velocemente delle altre squadre. Inoltre, in ogni round verrà applicata una regola speciale impegnativa. All'inizio di ogni round, ogni squadra pesca 3 carte progetto dal mazzo. Lasciatele inizialmente coperte davanti a voi.

A seconda della regola speciale, distribuite i ruoli all'interno della vostra squadra.

Al segnale „Via!”, ogni squadra scopre la prima delle proprie carte progetto. Non appena l'avrete ricostruita tutti insieme, dovete smantellare la vostra struttura. Poi scoprirete la seconda carta e, infine, la terza.

La squadra che per prima completa 3 carte progetto in ogni round grida ad alta voce „Fatto!”. Se ci sono tre squadre, le altre continuano a giocare.

A quel punto vi verranno assegnati dei punti: 3 punti alla squadra più veloce, 2 punti alla seconda e 1 punto alla terza. La squadra che totalizza il maggior numero di punti dopo il terzo round vince!

Potete anche giocare più volte ripetendo i round da 1 a 3, ad esempio finché una squadra non raggiunge i 12 punti.

Le regole speciali

Round 1: Un membro della squadra può posizionare solo blocchi orizzontali. L'altro solo blocchi verticali. Decidete chi si occuperà di quali blocchi prima di scoprire le carte costruzione.

Round 2: Un membro per squadra guarda, in segreto, la carta progetto. Quella persona non può toccare i blocchi, ma deve descrivere al suo compagno di squadra cosa deve costruire.

Round 3: Invertite i ruoli del round 2. Chi prima descriveva, ora costruisce. Attenzione: la persona che ora descrive deve inoltre dare le spalle al proprio compagno di squadra. Vede solo la carta progetto, non la struttura stessa. Solo quando questa è finita, controllate insieme se è stata costruita correttamente. In caso contrario, dovete pescare una nuova carta dal mazzo.

Per 2–4 persone. Chi vincerà questa frenetica gara di costruzione?

1. Posizionate il tracciato segnapunti al centro del tavolo. Ogni persona sceglie un segnalino punteggio. Posizionate i vostri segnalini sul tavolo **davanti** alla casella 1.
2. Vi servono solo 2 set di blocchi. Disponeteli sul tavolo.
3. Prendete un blocco qualsiasi dal terzo set e posizionatelo in verticale sulla casella 1 del tracciato segnapunti. Con questo blocco terrete traccia dei duelli giocati.
4. Mescolate le carte progetto e decidete se volete giocare con il lato rosso o quello verde. Disponete le carte impilate in modo che il lato scelto sia rivolto verso il **basso**.

Non vi servono il portacarte e i gettoni handicap.

In questa variante si gioca un torneo composto da 12 duelli. In ogni duello si affrontano tra loro esattamente 2 persone (vedi esempi a destra:

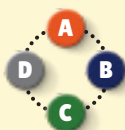
Chi contro chi?). Gli altri controllano le strutture e fanno il tifo per gli sfidanti.

I due sfidanti prendono ciascuno un set di blocchi e pescano 3 carte coperte dal mazzo. Al segnale „Via!“, scoprono la carta in cima al proprio mazzo e cercano di costruire il proprio progetto il più velocemente possibile. Dopodiché smantellano la loro struttura, scoprono la carta successiva e così via.

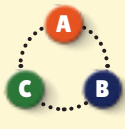
La prima persona che ricrea correttamente le sue tre carte vince il duello. Questa persona riceve 2 punti. L'altra persona riceve 1 punto.

Al termine del duello, spostate il blocco sul tracciato segnapunti di una casella in avanti. Quando il blocco raggiunge la casella 12, il torneo termina. Chi ha totalizzato il maggior numero di punti vince!

Il più giovane inizia e duella a turno con una persona dopo l'altra. Successivamente, la persona alla sua sinistra duella a turno con tutti gli altri e così via.

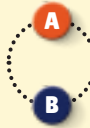


Duello 1: A B	Duello 7: C D
Duello 2: A C	Duello 8: C A
Duello 3: A D	Duello 9: C B
Duello 4: B C	Duello 10: D A
Duello 5: B D	Duello 11: D B
Duello 6: B A	Duello 12: D C



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

Sfidatevi 12 volte
(o tutte le volte che volete).



MAKE 'N' BREAK

Contenido

- 24 bloques de construcción (3 conjuntos de bloques de 8 colores diferentes)
- 60 cartas de construcción de 2 caras con 120 objetivos
- 1 soporte para cartas de cuatro piezas
- 1 medidor de puntuación
- 4 marcadores de puntos
- 2 fichas de hándicap



Marcadores de puntos

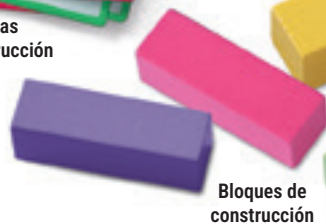


Fichas de hándicap

Medidor de puntuación



Cartas deconstrucción



Bloques de construcción



Antes de la primera partida, montad el soporte para cartas encajando las cuatro piezas. Después, podéis guardarlo en la caja de una pieza.



Soporte para cartas

Objetivo

En **Make'n'Break** tenéis que utilizar bloques de construcción de colores para construir los objetivos de las cartas. El que más rápido consiga hacerlo, ¡más puntos se llevará y será el ganador! Hay tres variantes de juego emocionantes: una en la que construís todos a la vez, una por equipos y otra de duelos.

Juego básico

Para 2-4 jugadores. ¿Quién es el constructor más rápido?

Preparación

1. Barajad las cartas de construcción y decidid si queréis jugar con el lado rojo o verde (el rojo es algo más difícil). Coloca el mazo de cartas de manera que el lado elegido esté **boca abajo**.
2. Colocad el soporte para cartas al lado del mazo de cartas.
3. Colocad el medidor de puntuación en el centro de la mesa. Cada jugador elige un marcador de puntos y lo coloca sobre la mesa delante de la casilla 1.
4. Colocad las dos fichas de hándicap cerca del medidor de puntuación.
5. El jugador de más edad será el primero en asumir el papel de supervisor. Los demás cogen cada uno un conjunto de bloques de construcción (hay 8 diferentes).

Desarrollo

El supervisor roba la carta superior del mazo, mira el reverso, y la coloca en el soporte para cartas para que los demás puedan verla.

¡Empieza la carrera de construcción! Todos a la vez tenéis que construir el modelo de la carta lo más rápido posible. Los bloques de cada color deben estar en la posición correcta.

Si la carta muestra bloques grises, se puede utilizar cualquier color en su lugar.

Quien haya terminado de construir, que levante la mano y grite «¡Listo!». Los demás siguen construyendo hasta que también hayan terminado.

Puntuación

Cuando todos hayan terminado, el supervisor deberá comprobar si las construcciones son correctas. El que haya construido mal no obtiene ningún punto. El primero de entre los que lo hayan hecho bien recibe 3 puntos. El segundo recibe 2 puntos y el tercero recibe 1. Avanzad vuestros marcadores de puntos tantas casillas como corresponda.

Después de puntuar una construcción, se cambia el jugador que hace de supervisor. El nuevo supervisor roba la siguiente carta, y así sucesivamente.

Final

Cuando cada jugador haya sido el supervisor 3 veces, se termina la partida. ¡El que haya obtenido más puntos será el ganador!

Nota: En el caso excepcional de que tu marcador de puntos tenga que avanzar más allá de la casilla 24, vuelve a empezar desde la casilla 1 y cuéntala como si fuera la 25.



Atención: hándicap

Si tu marcador de puntos llega el primero a la **casilla 8**, recibes la ficha  de hándicap. Mientras tengas esta ficha, ¡solo podrás construir con una mano! Si te adelanta el marcador de otro jugador, entonces recibe él la ficha de hándicap. Entonces podrás volver a construir con ambas manos.

Si tu marcador de puntos llega el primero a la **casilla 12**, recibes la ficha  de hándicap. Mientras tengas esta ficha, tendrás que taparte un ojo con una mano mientras construyes. También podrás pasarle esta ficha a otro jugador cuyo marcador de puntos te adelante.

Juego básico para 2 jugadores

Si jugáis con 2 jugadores, no hace falta ningún supervisor. Robáis por turnos una nueva carta de construcción y construís ambos a la vez. El más rápido recibe 3 puntos y el otro recibe 2. Gana el primero en llegar a 20 puntos. Si llegáis ambos a los 20 puntos a la vez, jugad una nueva carta de construcción de desempate.



Variante por equipos

Para 4 o 6 jugadores. ¿Qué equipo es el que mejor colabora?

Preparación

1. Repartíos en equipos de 2 jugadores. Cada equipo recibe un conjunto de bloques de construcción.
2. Barajad las cartas de construcción y decidid si queréis jugar con el lado verde o el rojo. Colocad el mazo de manera que el lado elegido esté **boca abajo**.
3. Colocad el medidor de puntuación en el centro de la mesa. Cada equipo elige un marcador de puntos. Colocad vuestros marcadores sobre la mesa, delante de la casilla 1.

No necesitaréis el soporte para cartas o las fichas de hándicap.

Desarrollo

Jugáis 3 rondas. En cada ronda, tenéis que intentar completar 3 cartas más rápido que los demás equipos. En cada ronda se aplica una desafiante regla especial. Al comienzo de cada ronda, cada equipo roba 3 cartas de construcción del mazo.

Dejadlas, en principio, boca abajo delante vuestro.

Repartíos los roles en vuestro equipo según la regla especial de turno.

A la de «¡Ya!», cada equipo revela la carta de construcción superior de su mazo. En cuanto la hayáis construido, derribadla y construid a continuación la segunda carta y luego, la tercera.

El equipo que logre completar primero 3 cartas de construcción en una ronda grita «¡Listo!». En caso de que haya 3 equipos, el resto sigue jugando.

Para finalizar, se reparten los puntos: 3 puntos para el equipo más rápido, 2 puntos para el segundo equipo y 1 punto para el tercero. ¡Gana el equipo que tenga más puntos después de la ronda 3!

También podéis jugar varias rondas repitiendo las rondas 1-3 hasta que, por ejemplo, un equipo alcance los 12 puntos.

Las reglas especiales

Ronda 1: Un miembro del equipo solo puede colocar bloques horizontales y el otro solo los verticales. Poneos de acuerdo sobre quién tiene que encargarse de qué bloques.

Ronda 2: Un miembro del equipo mira la carta de construcción en secreto. Esa persona no podrá tocar ningún bloque, sino que tiene que describirle a la otra cómo es la construcción que tiene que realizar.

Ronda 3: Cambiad los roles de la ronda 2. El que haya construido, ahora tendrá que describir.

Atención: La persona que describe tiene ahora que darle la espalda a su compañero de equipo.

Solo puede mirar la carta, pero no la construcción en sí. Solo cuando esta esté terminada, podréis comprobar entre los dos si la habéis hecho bien. Si no, tendréis que robar una nueva carta del mazo.

Variante de duelo

Para 2-4 jugadores. ¿Quién ganará el trepidante torneo de construcción?

Preparación

1. Colocad el medidor de puntuación en el centro de la mesa. Cada jugador elige un marcador de puntos y lo coloca sobre la mesa **delante** de la casilla 1.
2. Solo necesitaréis 2 conjuntos de bloques. Colocadlos sobre la mesa.
3. Coged cualquier bloque del tercer conjunto y colocadlo en vertical sobre la casilla 1 del medidor de puntuación. Con este bloque llevaréis la cuenta de los duelos jugados.
4. Barajad las cartas de construcción y decidid si queréis jugar con el lado verde o el rojo. Colocad el mazo de manera que el lado elegido esté **boca abajo**.

No necesitaréis el soporte para cartas o las fichas de hándicap.

Desarrollo

En esta variante disputáis un torneo compuesto por 12 duelos. En cada duelo se enfrentan dos jugadores entre sí (ver ejemplo a la derecha: **¿Quién contra quién?**). Los demás se encargan de supervisar las construcciones y de animar a los duelistas.

Ambos duelistas cogen cada uno un conjunto de bloques y roban 3 cartas boca abajo del mazo. A la voz de «¡Ya!», cada uno descubre la carta superior y construye su objetivo lo más rápido posible. Luego derriban su construcción, roban la siguiente carta, y así sucesivamente.

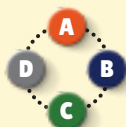
El que primero consiga construir los 3 objetivos, gana el duelo. El ganador recibe 2 puntos y el otro jugador recibe 1.

Tras el duelo, moved el bloque del medidor de puntuación una casilla hacia delante. Cuando llegue a la casilla 12, se terminará el torneo. ¡Entonces ganará quien tenga más puntos!

¿Quién contra quién?

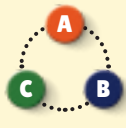
Empieza el jugador más joven y se enfrenta por turnos a cada uno de los demás jugadores. A continuación, el jugador de su izquierda se enfrenta por turnos a todos los demás, y así sucesivamente.

Ejemplo para 4 jugadores:



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

Ejemplo para 3 jugadores:



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

Ejemplo para 2 jugadores:

Enfrentaos en duelo 12 veces (o tantas como queráis).



MAKE 'N' BREAK

Conteúdo

- 24 blocos de construção (3 conjuntos com 8 peças de cores diferentes cada)
- 60 cartas de construção de dupla face com 120 tarefas
- 1 suporte para cartas composto por quatro partes
- 1 trilho de pontuação
- 4 marcadores de pontuação
- 2 fichas de handicap



Marcadores de pontuação



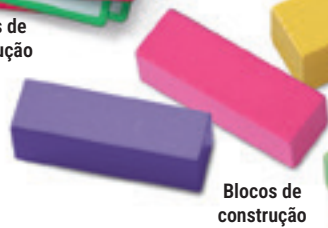
Fichas de handicap



Trilho de pontuação



Cartas de construção



Blocos de construção



Antes do primeiro jogo, monta o suporte para cartas encaixando as quatro peças umas nas outras. No final das partidas, podes guardá-lo na caixa sem desmontar.



Suporte para cartas

Objetivo

Para jogar **Make'n'Break**, usa blocos coloridos para construir os desafios indicados nas cartas. Quem conseguir fazê-lo mais rapidamente acumula mais pontos – e ganha! Com três variantes emocionantes: podem competir em simultâneo, competir em equipa, ou enfrentar-se à vez em duelos.

O jogo base

Para 2 a 4 pessoas. Quem constrói mais depressa?

Preparação

1. Decidam se querem jogar com o lado verde ou vermelho das cartas (o vermelho é um pouco mais difícil). Baralha as cartas de construção e coloca-as numa pilha com o lado escolhido para **baixo**.
2. Coloca o suporte para cartas ao lado da pilha.
3. Coloca o trilho de pontuação no centro da mesa. Cada pessoa escolhe um marcador de pontuação e coloca-o na mesa, **junto** ao espaço 1.
4. Coloca as duas fichas de handicap junto ao trilho de pontuação.
5. A pessoa com mais idade será a primeira supervisora. Cada uma das outras pega num conjunto de blocos de construção (cada um com 8 blocos de cor diferente).

Como jogar

A supervisora retira a carta do topo do baralho, olha para o verso e coloca-a no suporte para cartas, de modo que todos a possam ver.

Começa agora a competição de construção! Todos têm de construir, ao mesmo tempo e o mais rapidamente possível, a estrutura mostrada na carta. Os blocos coloridos têm de ser colocados na posição correta.

Se a carta mostrar blocos cinzentos, podem colocar um bloco de qualquer cor no seu lugar.

Quem terminar a construção levanta as mãos e anuncia em voz alta: „Pronto!“ Todos os outros continuam a construir até terminarem também.

Classificação

Quando todos tiverem terminado, a supervisora verifica se as construções estão corretas. Quem tiver construído incorretamente não recebe pontos. Dos restantes, o primeiro a terminar recebe 3 pontos; o segundo, 2 pontos; e o terceiro, 1 ponto. Avancem os vossos marcadores de pontuação o número de espaços correspondente no trilho. Após a carta de construção ser avaliada, a função de supervisora passa para a pessoa seguinte no sentido horário. A nova supervisora vira a carta seguinte e assim sucessivamente.

Final da partida

Depois de todos terem sido supervisor 3 vezes, a partida termina. Quem tiver mais pontos ganha!

Nota: Na situação rara do teu marcador de pontuação ter de avançar mais do que o espaço 24, basta recomeçares a contar a partir do espaço 1, considerando-o como „25“.



Atenção: Handicap

Quem alcançar primeiro o **espaço 8** com o seu marcador de pontuação, recebe a ficha de handicap . Enquanto tiver essa ficha à sua frente, só pode usar uma mão para construir! Se outro marcador de pontuação passar para a frente, a ficha de handicap passa para essa pessoa, e é agora ela que tem de usar uma única mão para construir.

Quem alcançar primeiro o **espaço 12** com o seu marcador de pontuação, recebe a ficha de handicap . Enquanto tiver essa ficha à sua frente, deve colocar uma mão à frente do rosto, tapando um olho. Da mesma forma, passa essa ficha para quem a ultrapassar no trilho de pontuação.

Jogo base com 2 pessoas

Se estiverem a jogar a dois, não há função de supervisão. Revelam a carta de construção à vez e constroem ambos simultaneamente. Quem for mais rápido recebe 3 pontos e quem for mais lento, 2 pontos. Ganha quem alcançar primeiro os 20 pontos. Se ambos alcançarem 20 pontos na mesma ronda, joga-se uma última carta de construção decisiva.



Variante em equipa

Para 4 ou 6 pessoas. Qual é a equipa que trabalha melhor em conjunto?

Preparação

1. Dividam-se em equipas de 2 pessoas cada. Cada equipa recebe um conjunto de blocos de construção.
2. Baralha as cartas de construção e decidam se querem jogar com o lado vermelho ou verde. Coloca o baralho de cartas com o lado escolhido para **baixo**.
3. Coloca o trolho de pontuação no centro da mesa. Cada equipa escolhe um marcador de pontuação e coloca-o na mesa, junto ao espaço 1 do trilho.

Não precisam do suporte para cartões nem das fichas de handicap.

Como jogar

Jogam 3 rondas. Em cada ronda, tentam ser a equipa mais rápida a completar 3 cartas. Além disso, cada ronda tem uma regra especial mais desafiante. No início de cada ronda, cada equipa retira 3 cartas de construção do baralho.

Deixem-nas inicialmente viradas para baixo à vossa frente.

Distribuem as funções dentro da vossa equipa, tendo em consideração as regras especiais.

Ao sinal de „Já!“, cada equipa revela a primeira das suas cartas de construção. Assim que a tiverem reconstruído em conjunto, derrubem a vossa construção. Em seguida, revelam a segunda carta e, por fim, a terceira.

A equipa que, em cada ronda, for a primeira a completar três cartas de construção, anuncia em voz alta „Pronto!“. Se houver três equipas, as outras continuam a jogar até terminar.

Em seguida, serão atribuídos 3 pontos à equipa mais rápida, 2 pontos à segunda classificada e 1 ponto à terceira classificada. A equipa que tiver mais pontos após a 3.ª ronda ganha!

Também podem jogar mais rondas, repetindo as rondas 1 a 3, por exemplo, até uma equipa atingir 12 pontos.

As regras especiais

- 1.ª Ronda:** Um membro da equipa só pode colocar blocos horizontais e o outros apenas blocos verticais. Decidam em conjunto, antes de revelarem as cartas de construção, quem se encarregará de quais blocos.
- 2.ª ronda:** Uma pessoa de cada equipa recebe secretamente a carta de construção na mão. Não pode tocar nos blocos e tem de descrever ao colega de equipa o que deve construir.
- 3.ª ronda:** Troquem os papéis da ronda 2. Quem descreveu anteriormente, agora constrói. Atenção: quem agora descreve tem de voltar as costas ao seu colega de equipa: vê apenas a carta de construção, não a própria construção. Só quando esta estiver concluída é que verificam, em conjunto, se foi construída corretamente. Caso contrário, errem, têm de tirar uma nova carta do baralho.

Variante de duelo

Para 2 a 4 pessoas. Quem vai ganhar este emocionante torneio de construção?

Preparação

1. Coloca o trilho de pontuação no centro da mesa.
Cada pessoa escolhe um marcador de pontuação e coloca-o na mesa, **junto** ao espaço 1.
2. Só precisam de 2 conjuntos de blocos.
Coloquem-nos sobre a mesa.
3. Peguem num bloco qualquer do terceiro conjunto e coloquem-no verticalmente no espaço 1 do trilho de pontuação. Esse bloco vai servir para contar os duelos disputados.
4. Baralha as cartas de construção e decidam se querem jogar com o lado vermelho ou verde.
Coloca as cartas empilhadas de forma a que o lado escolhido fique para **baixo**.

Não precisam do suporte para cartões nem das fichas de handicap.

Como jogar

Nesta variante, disputam um torneio de 12 duelos, cada um entre duas pessoas (ver exemplos à direita: **Quem contra quem?**). Os restantes observam as construções e torcem pelos duelistas.

Cada um dos dois adversários pega num conjunto de blocos de construção e tira 3 cartas do baralho, viradas para baixo. Ao sinal de „Partida!“, cada um vira a carta do topo e recria a sua tarefa pessoal o mais rapidamente possível. Em seguida, derrubam a sua construção, revelam a carta seguinte, e assim sucessivamente.

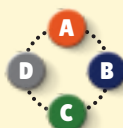
Quem conseguir completar corretamente e em primeiro lugar as três cartas, ganha o duelo. Essa pessoa recebe 2 pontos. A outra pessoa recebe 1 ponto.

Após o duelo, avança o bloco um espaço no trilho de pontuação. O torneio termina após o duelo realizado com o bloco no espaço 12. Quem tiver mais pontos ganha!

Quem contra quem?

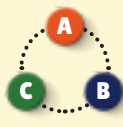
A pessoa mais nova começa e enfrenta, por ordem, uma pessoa após a outra. Em seguida, a pessoa à sua esquerda enfrenta, por ordem, todas as demais, e assim por diante.

Exemplo com 4 pessoas:



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

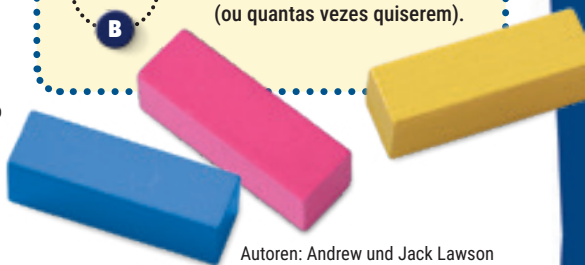
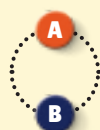
Exemplo com 3 pessoas:



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

Exemplo com 2 pessoas:

Desafiem-se 12 vezes
(ou quantas vezes quiserem).



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