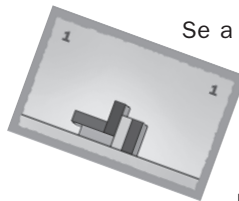
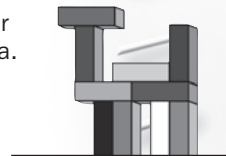
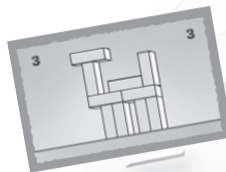


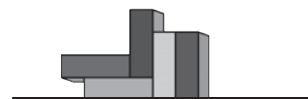
A construção

O mestre-de-obras abre a primeira carta da pilha e começa logo a construir a obra que estiver na carta.

Se esta for totalmente de pedrinhas **cinzentas**, o mestre-de-obras apenas tem de prestar atenção à forma da obra. A cor não tem importância.



Se a obra na carta for de pedrinhas **coloridas**, o jogador tem de reconstruir a obra exactamente nas mesmas cores.



Se o mestre-de-obras terminar uma construção correctamente e o cronómetro ainda estiver a contar, ele abre a próxima carta e começa com a próxima construção. Para isso, pode usar todas as pedrinhas do jogo.

Os outros jogadores devem prestar atenção para que o mestre-de-obras não faça erros. Se notarem um erro, apontam-no imediatamente, e o mestre-de-obras tem de o corrigir. Só pode abrir a próxima carta depois de corrigir o erro.

Observação:

Deve garantir-se que o mestre-de-obras tenha sempre um número suficiente de cartas à disposição. Quando a pilha de cartas estiver a acabar, as cartas já usadas são bem embaralhadas e colocadas numa nova pilha antes de o jogador começar a fazer as construções.

Avaliação

Depois de expirado o tempo, o jogador conta os pontos que constam das cartas de construção que ele terminou. Ele anota a soma num bloco. Uma carta com uma construção que o mestre-de-obras não conseguiu terminar não conta. Esta carta é

colocada, junto com as outras cartas, na pilha de cartas usadas. Após a avaliação, as pedrinhas, a pilha de cartas e o cronómetro são passados para a frente.

O final do jogo

O jogo termina quando cada jogador tiver jogado quatro vezes. O jogador com o maior número de pontos é o melhor mestre-de-obras e ganha o jogo.

O jogo com "pequenos" mestres-de-obras

Quando jogadores "treinados" jogam com jogadores mais novos ou inexperientes, as cartas são repartidas em duas pilhas. As cartas com os números azuis ficam na pilha para os jogadores mais novos ou inexperientes. As cartas com os números vermelhos ficam na pilha para os jogadores "avançados". Na avaliação, cada carta conta apenas um ponto.

© 2006/2009 Ravensburger Spielverlag

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spielverlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Make 'n' Break

GB USA

Ravensburger® Game No. 26402 5

By: **Andrew Lawson, Jack Lawson**
Design: **Kinetic, DE Ravensburger**

For 2–4 Players, Ages 8 and Up

CONTENTS:

- 1** timer
- 10** wooden building blocks
- 60** building cards
- 1** die numbered 1, 2 and 3

THE OBJECT OF THE GAME:

The cards show pictures of structures which the players have to copy against the clock. The more successful they are, the more points they receive.

PREPARATION:

Place the die and the building blocks in the middle of the table.

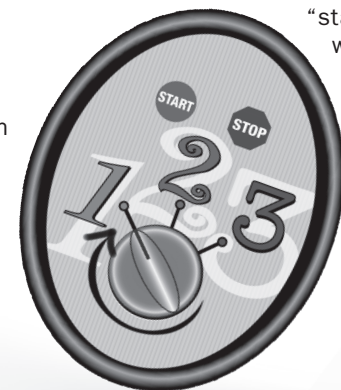
The youngest player goes first. The timer goes to the player on his left. Play will continue in a clockwise direction.

HOW TO PLAY:

The player whose turn it is places the ten building blocks in front of him and the stack of shuffled building cards face down to the side.

He rolls the die and the player on his left sets the timer to the number rolled. To do this, the stop button is pressed and the dial turned to that number.

When the builder says "start", the player with the timer presses the start button on the timer and the builder starts building.



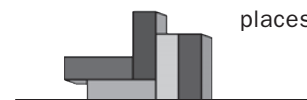
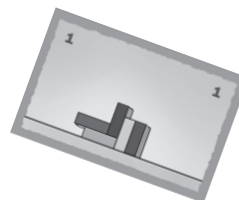
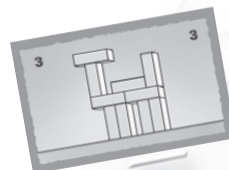
Ravensburger

Ravensburger

BUILDING:

The builder turns over the top card on the stack and immediately starts to copy the building shown on it.

If the picture shows only grey blocks, the builder has to be sure his construction is in the correct order, but the colours do not need to match.



If the picture shows coloured blocks, the builder has to copy the construction with all coloured blocks in the correct places.

If the construction has been completed correctly and the timer is still going, the builder turns over the next card and starts to build with all the building blocks at his disposal.

If the other players indicate that the builder has built something incorrectly, he must correct the error before he can turn over the next card and begin a new construction.

Note:

Ensure that the builder has sufficient building cards. If they run out, shuffle the used cards and place them on the table before the builder begins to build.

POINTS:

When the time expires, the builder totals the number of points on his completed building cards and writes his score on a piece of paper. Incomplete cards are placed on the used stack together with the completed cards.

After scoring, the building blocks, the stack of building cards, and the timer are all passed on to the next player.

END OF THE GAME:

The game ends when every player has had four turns. The player with the most points is the best builder and wins the game.

THE GAME FOR "NOVICE" BUILDERS:

If expert players are playing with inexperienced players, the building cards should be split into two stacks. The blue-numbered building cards are used by the beginners and the red-numbered cards are for the experts. Each card only counts as one point in the scoring.

© 2006/2009 Ravensburger Spieleverlag

Make 'N' Break ^P

Ravensburger Spiele® Nr. 26 402 5

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

Para 2-4 jogadores a partir de 8 anos

CONTEÚDO

- 1** cronómetro
- 10** pedrinhas de construção
- 60** cartas de construção
- 1** dado com os números 1, 2 e 3

... e agora começa

O jogo prossegue no sentido horário. O jogador que tiver a sua vez (= mestre-de-obras) coloca as dez pedrinhas à sua frente e a pilha com as cartas ao seu lado.

Depois, ele joga o dado. O número jogado é o número que o vizinho à esquerda do mestre-de-obras deve acertar no cronómetro. Para isso, ele carrega na tecla "stop" e vira o botão para o tempo que corresponde ao número indicado no dado. Assim que o mestre-de-obras dá o sinal, o seu vizinho da esquerda carrega na tecla "iniciar", e o mestre-de-obras começa.

O OBJECTIVO DO JOGO

As cartas mostram construções que os jogadores têm de reconstruir dentro de um tempo limitado. Quanto melhor o resultado, maior é número de pontos que ganham.

ANTES DE COMEÇAR

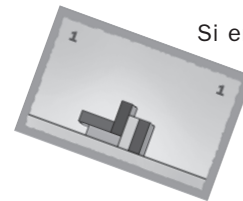
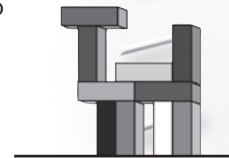
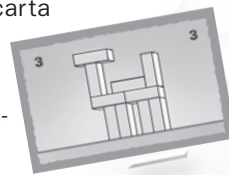
O dado e as pedrinhas de construção são colocados no meio da mesa.

O jogador mais novo começa. Quem estiver sentado ao seu lado esquerdo pega no cronómetro.

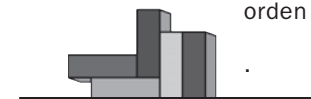


CONSTRUIR:

El constructor comienza poniendo boca arriba la primera carta de la baraja y empieza inmediatamente a reconstruir el edificio representado. Si el edificio que aparece en la carta consta solamente de ladrillos **grises**, el constructor tiene que fijarse solamente en la colocación correcta de los ladrillos. El color no importa.



Si en la carta aparece un edificio con ladrillos **de colores**, el jugador tiene que reconstruir el edificio siguiendo exactamente el orden de los colores.



Si el jugador ha acabado el edificio correctamente y el cronómetro aún está en marcha, el jugador pondrá boca arriba la próxima carta y comenzará a reconstruir el edificio siguiente. De nuevo tiene todos los ladrillos a su disposición.

Los otros jugadores tienen que controlar que el constructor reconstruya los edificios correctamente. Si viesen que el constructor ha cometido un fallo, tendrán que indicárselo. Este tiene que corregir su edificio antes de seguir con el juego, después podrá poner boca arriba la próxima carta y empezar a reconstruir el edificio siguiente.

NOTA:

Hay que asegurarse de que el constructor siempre tenga suficientes cartas de construcción a su disposición. Si se va agotando el mazo de cartas de construcción, hay que volver a barajar bien las cartas descartadas y antes de que el jugador empiece a construir, ponerlas de nuevo en el mazo a su disposición.

CÁLCULO DE LOS PUNTOS:

Cuando el tiempo haya expirado, el jugador suma los puntos que figuran en las cartas de construcción que haya

conseguido reconstruir y los anota en una hoja de papel. Las cartas que no se hayan reconstruido totalmente no cuentan. Se pone en el descarte junto con las cartas ya construidas. Después de haber calculado los puntos de un jugador, se pasan los ladrillos, la baraja de cartas de construcción y el cronómetro al jugador siguiente.

FIN DEL JUEGO

El juego se acaba cuando cada jugador haya jugado cuatro veces. El jugador que tiene la mayor parte de los puntos es el mejor constructor y ha ganado la partida.

EL JUEGO CON CONSTRUCTORES "PEQUEÑOS"

Si los "expertos" juegan con jugadores más jóvenes o inexpertos, hay que dividir las cartas de construcción en dos mazos. Las cartas marcadas con números azules forman el mazo para los jugadores más jóvenes o inexpertos. Las demás cartas forman el mazo para los "expertos". A la hora de calcular la puntuación, cada carta cuenta solamente un punto.

© 2006/2009 Ravensburger Spieleverlag

Make 'N' Break ^F

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 parviennent, 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

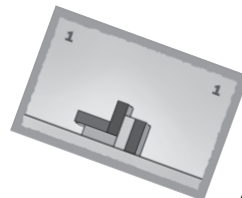
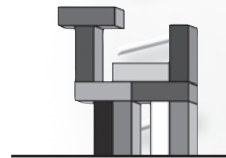
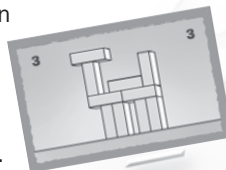
l'architecte donne le signal, son voisin de gauche déclenche le chrono en appuyant sur START et l'architecte débute sa construction.



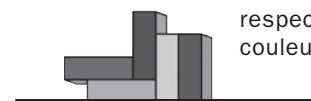
Construction

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 Spielverlag

Make 'N' Break[®]

Juegos Ravensburger® no. 26402 5

Autores: Andrew Lawson, Jack Lawson
Diseño: Kinetic, DE Ravensburger
Fotografía: Henry M. Linder

**Para 2-4 jugadores
a partir de los 8 años**

CONTENIDO:

- 1** cronómetro
- 10** ladrillos
- 60** cartas de construcción
- 1** dado con los números 1, 2 y 3

... PREPARADOS, LISTOS, YA:

Se juega en turnos en el sentido de las agujas del reloj. El jugador al que le toca su turno (= constructor) coloca los 10 ladrillos delante suya y el mazo de cartas de construcción a su lado.

Después, lanza el dado. El jugador a su izquierda marca en el cronómetro el número obtenido con el dado. Para ello pulsa la tecla "Stop" y gira el botón para marcar el tiempo hasta llegar al número obtenido con el dado. Cuando el constructor da la señal de comienzo, el jugador a su izquierda pulsa la tecla "Start" del cronómetro y el constructor comienza a construir.



OBJETIVO DEL JUEGO:

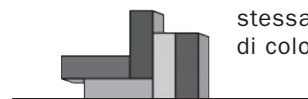
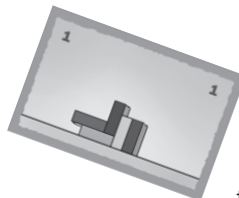
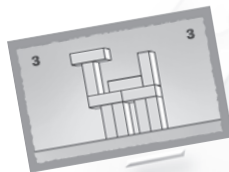
Las cartas muestran los monumentos que los jugadores deberán construir contrarreloj. Cuanto más construyan, más puntos ganarán.

PREPARACIÓN:

El dado y los ladrillos se colocan en el centro de la mesa. El jugador más joven empieza. El jugador a su izquierda recibe el cronómetro.

La costruzione

...scopre innanzitutto la carta in cima al mazzo e poi incomincia subito a copiare l'edificio lì rappresentato. Se l'edificio illustrato è costituito solo da mattoni neutri (grigi), il costruttore deve prestare attenzione soltanto alla disposizione giusta dei mattoni. Il colore non ha alcuna importanza.



Se invece la carta mostra un edificio con mattoni colorati, il giocatore deve ricostruire il fabbricato esattamente con la stessa disposizione di colori.

Se egli ha terminato l'opera correttamente e il timer continua a funzionare, gira la carta successiva e inizia un altro edificio. Per fare questo potrà disporre nuovamente di tutti i mattoni.

Se però i concorrenti, che stanno attenti e controllano la fase di costruzione, fanno notare al costruttore che ha sbagliato qualcosa, allora egli deve correggere il suo edificio. Soltanto allora potrà scoprire la carta successiva e cominciare un nuovo fabbricato.

N.B.:

bisogna assicurarsi che il costruttore abbia sempre a disposizione un numero sufficiente di carte. Se il mazzo è terminato si mescolano bene le carte scartate che andranno a formare il nuovo mazzetto dai cui pescare.

Valutazione

Una volta scaduto il tempo, il giocatore somma i punti indicati sulle carte delle quali lui ha realizzato gli edifici e li annota su un foglio di carta. Le carte delle costruzioni che non sono state completate non vengono considerate. Queste verranno messe sul mazzo di scarto insieme a quelle degli edifici portati a compimento.

Dopo la valutazione i mattoncini, il mazzo di carte e il cronometro vengono dati di volta in volta al giocatore successivo.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando ogni giocatore ha passato quattro turni. Il giocatore con il maggior numero di punti è quello che si è distinto come miglior costruttore e perciò è il vincitore del gioco.

Variante per i “piccoli” costruttori

Se i “professionisti” giocano con dei concorrenti più giovani o anche inesperti, le carte dovrebbero essere suddivise in due mazzetti. Le carte con le cifre blu formano il mazzo per i giocatori più giovani ovvero inesperti. Le carte con le cifre rosse costituiscono il mazzetto per i “professionisti”. Nella valutazione ogni carta vale solo un punto.

© 2006/2009 Ravensburger Spieleverlag

Make 'N' Break^{NL}

Ravensburger® Spel no. 26 402 5

Auteurs: Andrew and Jack lawson
Design: Kinetic, DE Ravensburger

Voor 2-4 spelers vanaf 8 jaar

INHOUD:

- 1** timer
- 10** houten blokken
- 60** bouwkaarten
- 1** dobbelsteen met de cijfers 1, 2 en 3

DOEL VAN HET SPEL:

Op de kaarten staan constructies die de spelers, onder tijdsdruk, moeten nabouwen.
Hun succes bepaalt het aantal punten dat ze scoren.

VOORBEREIDING:

Leg de dobbelsteen en de bouwstenen in het midden van de tafel.

De jongste speler begint. De speler links van hem krijgt de timer. Het spel gaat volgens de wijzers van de klok.

EN ZO GAAT HET!

De speler die aan de beurt is legt de 10 blokken voor zich op tafel en de stapel kaarten, met de beeldzijde naar beneden, binnen handbereik.

Hij gooit de dobbelsteen en de degene die de timer heeft stelt hem in op het getal dat de speler gooide. Hij moet daartoe eerst de stopknop indrukken en vervolgens de knop op het gegooide nummer draaien.

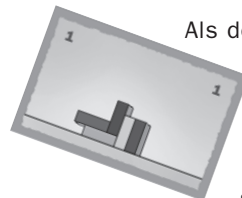
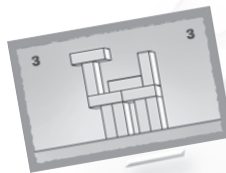


Als de speler “Start!” roept, drukt de speler met de timer de startknop in en de speler begint te bouwen.

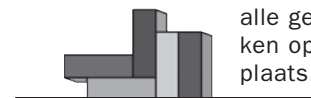
BOUWEN:

De bouwer draait de bovenste bouwkaart om en meteen begint hij de afgebeelde constructie na te bouwen.

Als de afgebeelde constructie uit **grijze** blokken bestaat, moet de bouwer er alleen maar voor zorgen dat hij de constructie correct nabouwt, zonder dat hij zich om de kleuren van de blokken hoeft te bekommeren.



Als de afgebeelde constructie uit **gekleurde** blokken bestaat, moet de bouwer er voor zorgen dat hij de constructie nabouwt met alle gekleurde blokken op de juiste plaats.



Als de constructie correct is voltooid en de timer nog loopt, draait de bouwer de volgende kaart om en begint opnieuw te bouwen.

De andere spelers moeten goed opletten en als het voltooide bouwwerk niet correct is gebouwd, moet de speler de fout herstellen voor hij de volgende kaart omdraait en verder bouwt.

BELANGRIJK:

Zorg ervoor dat de speler altijd voldoende bouwkaarten tot zijn beschikking heeft. Als de kaarten van de stapel bijna gebruikt zijn, worden de afgelegde kaarten opnieuw geschud en weer op de stapel gelegd voor de speler met bouwen begint.

PUNTENTELLING:

Als de tijd verstreken is, telt de bouwer de punten van de kaarten die hij gewonnen heeft bij elkaar op en schrijft ze op een vel papier. Kaarten van nog niet voltooide bouwwerken worden samen met de kaarten van voltooide bouwwerken op de aflegstapel gelegd.

Na de puntentelling worden de bouwblokken, de stapel bouwkaarten, de dobbelsteen en de timer doorgegeven aan de volgende speler. .

EIND VAN HET SPEL:

Het spel is afgelopen als iedere speler vier keer aan de beurt was. De speler met de meeste punten is de beste bouwer en de winnaar van het spel.

VARIANT VOOR “LEERLING-BOUWERS”:

Wanneer geoefende spelers samen met beginners spelen, moeten de kaarten gesorteerd worden in twee stapels: de kaarten met een blauw cijfer vormen de stapel voor beginners en de kaarten met een rood cijfer zijn voor de geoefende spelers. Iedere kaart levert één punt op bij de puntentelling.

© 2006/2009 Ravensburger Spieleverlag

Make 'N' Break

Gioco Ravensburger® n° 26 402 5

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

Per 2-4 giocatori dagli 8 anni in su

CONTENUTO:

- 1** timer
- 10** mattoncini
- 60** carte con le costruzioni
- 1** dado con i numeri 1, 2 e 3.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Le carte mostrano delle costruzioni che i giocatori devono copiare rapidamente. Tante più volte riescono a farlo con successo, e tanti più punti ottengono.

PREPARAZIONE

Il dado ed i mattoncini vengono messi al centro del tavolo.

Il giocatore più giovane sarà il primo ad incominciare. Al suo vicino di sinistra viene dato il timer.

PRONTI... VIA!

Si gioca in senso orario. Il giocatore di turno (costruttore edile) prepara, davanti a sé, i dieci mattoncini e il mazzo di carte con le costruzioni.

Poi tira il dado. Il vicino alla sua sinistra imposta sul cronometro il numero che compare sul dado lanciato: Preme il tasto “stop” e ruota il pulsante per l’impostazione del tempo fino al numero ottenuto col dado.



Non appena il costruttore dà il segnale di partenza, il vicino alla sua sinistra preme il tasto “start” del cronometro e il costruttore inizia la sua costruzione...