

MAKE 'N' BREAK ^F

Jeux Ravensburger® n 23 444 8

Un jeu de construction et de rapidité
pour 2 à 4 joueurs de 8 à 99 ans.

Auteurs : Andrew et Jack Lawson

Design : cactus, Gisela Köslér

Contenu : 8 pièces en bois
30 cartes avec 60 objectifs
1 dé

But du jeu

Chaque joueur doit reproduire les constructions indiquées sur les cartes avant que le temps imparti ne soit écoulé. Le meilleur à ce jeu totalisera le plus de points en fin de partie.

Préparation

Pour être sûr que les constructions restent bien stables, il est préférable de jouer sur une surface lisse. Prévoir un crayon et du papier pour noter les points. Tracer un tableau comme celui ci-dessous et y porter les noms de tous les joueurs.

Exemple :

Nadine	Philippe	Laura	Lucas

Mélanger les **cartes** et former une pile ;
Le plus jeune joueur est le premier architecte. Il prend les **pièces de construction** et place le paquet de cartes à portée de main. Son voisin de gauche tient le rôle de chronométreur et prend le **dé**.

C'est parti !

Construire

L'architecte donne le départ : « Attention ! prêts ? partez ! ». Il retourne immédiatement la carte supérieure du paquet et commence à reproduire la construction figurant au **verso**.

Si la construction n'est composée que de **pièces grises**, le joueur ne s'occupe que de leur position. La couleur des pièces n'a aucune importance.



Si les pièces sont **en couleurs**, il doit respecter l'illustration.



Si le joueur réussit à reproduire la construction (elle doit pouvoir tenir debout seule quelques instants), il la démonte. Il retourne immédiatement une nouvelle carte du paquet et entame la construction suivante ; il dispose de nouveau de toutes les pièces.

Si la pioche est épuisée au cours de la partie, le joueur retourne simplement la carte supérieure de la pile de défausse et joue avec l'autre face des cartes... ou remélange le paquet.

Temps restant pour construire

Dès que l'architecte donne le départ, le chronométrateur commence à lancer le dé. Celui-ci indique les nombres « 1 », « 2 » et « 3 » et trois faces vierges.

S'il obtient une face vierge, il ne se passe rien. Dès qu'il obtient le premier nombre, il l'annonce à voix haute. S'il obtient de nouveau un nombre, il l'additionne au précédent.

Exemple : Le chronométrateur obtient un « 2 » et l'annonce à voix haute. Il obtient ensuite un « 3 » et annonce « 5 ! » (2 + 3). Le lancer suivant indique une face vierge. Il obtient ensuite un « 1 » et annonce « 6 ! » (dernier total + 1).

Dès qu'il atteint la somme de 15 (ou plus), il crie « Stop ! ».
L'architecte doit alors **immédiatement** s'arrêter de construire.

Pendant la construction et les lancers de dé, les autres joueurs vérifient bien sûr que tout se passe bien : que les constructions et l'addition sont correctes.

Décompte des points

Sur les cartes figurent des nombres bleus. L'architecte les additionne et la somme indique le nombre de points gagnés dans ce tour. Si une construction n'a pas été achevée, la carte ne compte pas.

Le nombre de points gagnés est inscrit dans le tableau. Toutes les cartes utilisées sont empilées et forment la pile de défausse.

Les voisins de gauche deviennent respectivement architecte et chronométrateur.

Fin de la partie

Lorsque chaque joueur a été cinq fois architecte, la partie s'arrête. Celui qui totalise alors le plus de points est déclaré vainqueur.

Variante pour les architectes en herbe

Si des joueurs expérimentés jouent avec des plus jeunes, ils peuvent s'entendre pour leur accorder davantage de temps. Le chronométrateur lance le dé jusqu'à ce qu'il atteigne 20.

© 2008/2018 Ravensburger Spieleverlag