

MAKE N' BREAK

JUNIOR

Jeux Ravensburger® n° 22009 – 0

Pour 2 à 5 joueurs de 5 à 99 ans

Auteurs : Andrew et Jack Lawson · Rédaction: Alexandra Cordes

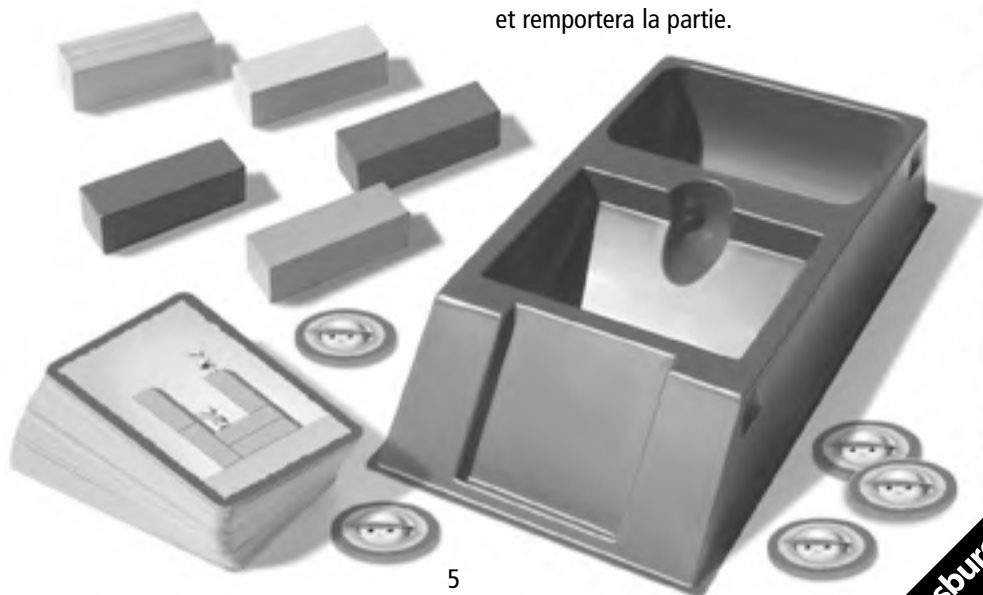
Design : DE Ravensburger, KniffDesign · Illustrations : Walter Pepperle, Dynamo Limited

Contenu :

27 pièces de 5 couleurs
50 cartes Objectif imprimées recto verso
48 jetons
1 présentoir

But du jeu

Tous les joueurs simultanément essayent de reconstituer le plus habilement et le plus rapidement possible les constructions représentées à l'aide de leurs pièces. Celui qui y parviendra gagnera le plus de jetons et remportera la partie.



Préparation

Jetons

Avant la première partie, détacher soigneusement les jetons de la planche prédécoupée et les placer dans le compartiment, derrière le présentoir.

Cartes Construction

Cartes Construction à bord jaune :

Elles représentent des constructions avec 3 ou 4 pièces.



Cartes Construction à bord rouge :

Elles représentent des constructions avec 5 ou 6 pièces.

Au début, il est recommandé d'utiliser les cartes à bord jaune. Avec un peu d'expérience, il sera possible d'y ajouter les cartes à bord rouge.

Bien mélanger les cartes et placer le paquet dans le compartiment central du présentoir.



Au premier tour, le joueur le plus âgé tient le rôle d'arbitre et prend le présentoir. C'est lui qui donne le signal de construire pour ce tour ; il ne participe pas.

Les pièces

Tous les joueurs, à l'exception de l'arbitre, reçoivent 6 pièces d'une couleur.

À moins de 5 joueurs, les pièces non utilisées sont mises de côté. Les pièces neutres sont placées verticalement au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs :

- À 2 ou 3 joueurs, 1 pièce au milieu ;
- À 4 joueurs, 2 pièces ;
- À 5 joueurs, 3 pièces.

C'est parti !

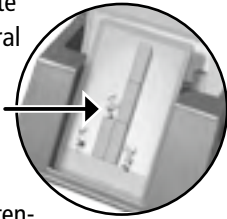
La construction commence

L'arbitre installe le présentoir de manière à ce que tous les joueurs puissent voir la carte qu'il va glisser dans la fente à l'avant. Chacun place les pièces de sa couleur devant lui et pose les mains sur ses genoux. Quand tout le monde est prêt, l'arbitre pioche la première carte du compartiment central et la place sur le présentoir. Puis il crie :

« À vos pièces...

Prêts ?... Partez ! ».

Les joueurs doivent attendre ce signal pour commencer. Chacun doit alors essayer de reconstituer la construction indiquée sur la carte le plus vite possible.



Gain des jetons

L'arbitre vérifie si chacun des joueurs qui a attrapé une pièce neutre a bien reproduit la construction demandée. Si c'est le cas, le joueur gagne un jeton. S'il a commis une erreur, il repart les mains vides pour ce tour. Le joueur qui n'a pas pu s'emparer d'une pièce neutre au milieu ne gagne aucun jeton et tentera sa chance au prochain tour.

Nouveau tour

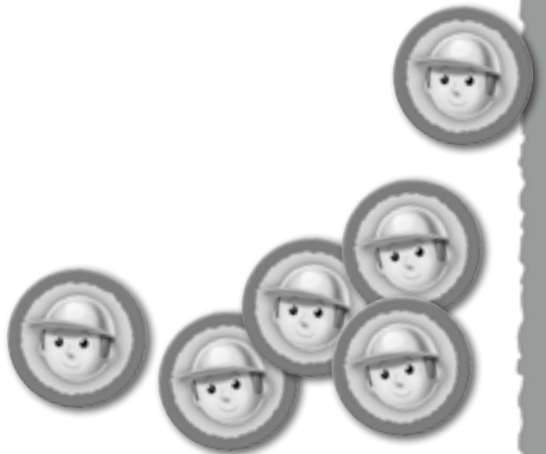
L'arbitre passe le présentoir à son voisin de gauche en échange de ses pièces. Le nouvel arbitre peut piocher la carte suivante et donner le départ. Et ainsi de suite. Après chaque tour, l'arbitre passe le présentoir à son voisin de gauche et reçoit ses pièces.

Terminé ?

Dès qu'un joueur a terminé, il saisit une des pièces neutres au milieu de la table et la place devant lui. Il ne touche pas à sa construction jusqu'à la fin du tour pour que l'arbitre puisse contrôler s'il la bien reproduite. Si un joueur fait tomber sa propre construction en voulant attraper la pièce neutre au milieu, il doit malheureusement recommencer au début. Il ne peut pas conserver la pièce neutre. S'il ne reste plus de pièce neutre au milieu, le tour s'arrête.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur possède 10 jetons. Envie de rejouer ? Il suffit de mélanger les cartes et c'est reparti !



Variantes

Variante à deux joueurs

À deux joueurs, placer le présentoir à portée de main et de vue de chacun. À tour de rôle, un joueur place une carte à l'avant, puis tous deux posent les mains sur leurs genoux. Celui qui a pioché la carte donne le départ : « À vos pièces... Prêts ?... Partez ! » et la construction commence. Le premier qui s'empare de la pièce neutre du milieu gagne un jeton. Les joueurs fixent librement le nombre de jetons à gagner. Bonne partie !

Variante pour petits et grands architectes

Voici les règles possibles dans une partie opposant petits et grands architectes :

- Les grands architectes ne doivent construire qu'à une main, pour leur compléter la tâche.
- Ou bien, les petits architectes jouent avec les cartes à bord jaune et les grands avec celles à bord rouge. Dans cette variante, les cartes sont posées à plat devant le présentoir car elles ne logent pas toutes les deux à l'avant.



©2010/2018 Ravensburger Spieleverlag