Make 'N' Break EXTREME

F

Un jeu d'action pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

Jeux Ravensburger® n° 26449 0
Auteurs : Andrew Lawson, Jack Lawson
Design : Kinetic, Walter Pepperle, DE Ravensburger, KniffDesign

Contenu

10 pièces de construction
1 dé
80 cartes Objectif
1 chronomètre
60 jetons
de valeurs 1 et 10

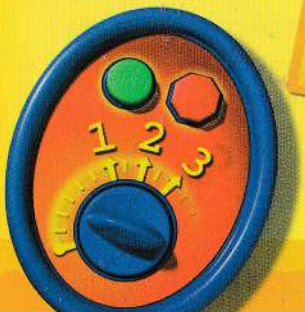
But du jeu

Les cartes Objectif indiquent des constructions que les joueurs doivent réaliser dans un temps imparti. Plus ils sont performants, plus ils marquent de points.

Préparation

Avant la première partie, détacher les jetons de la planche prédécoupée.

Garder les jetons, ainsi que les dés et les 10 pièces à portée de main. Un joueur gère les jetons.
Mélanger les cartes et placer le paquet sur la table, face cachée.



Ravensburger

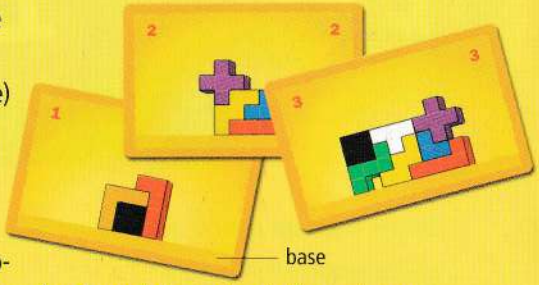
Règle du jeu

Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
Quand vient son tour, le joueur (l'architecte) place les 10 pièces devant lui et le paquet de cartes à proximité. Son voisin de **droite** s'occupe du sablier.

L'architecte lance ensuite le dé et le chronomètre est réglé : son voisin de droite appuie d'abord sur la touche Stop, puis tourne le bouton de 0 jusqu'au nombre obtenu au dé. Dès que l'architecte est prêt, il donne le signal de départ et son voisin de droite appuie sur la touche Start du chronomètre.

L'architecte retourne alors aussitôt la carte supérieure de la pile et réalise la construction représentée. Celui-ci doit bâtir la construction indiquée (= « Make ») et faire en sorte qu'elle soit bien solide avant de la détruire (= « Break »), pour se lancer dans une nouvelle construction. Il peut continuer à bâtir et à retourner de nouvelles cartes aussi longtemps que le chronomètre tourne. Il pose toutes les cartes Objectif réalisées devant lui pour l'instant.

Les différentes cartes Objectif



La plupart des cartes indiquent une construction en couleurs, qui doit être reproduite exactement comme indiquée. Repérer la base.

De plus, certaines cartes spéciales déclenchent différentes actions de construction :

La carte indique un grand « 4 » :
L'architecte choisit 4 pièces au choix et bâtit une construction **de son choix**. Deux pièces au maximum peuvent toucher la table.

La carte indique un grand « 5 » :
L'architecte choisit 5 pièces au choix et bâtit une construction **de son choix**. Deux pièces au maximum peuvent toucher la table.

La carte indique un grand « 4 » et une flèche vers la gauche :

L'architecte choisit 4 pièces au choix et les donne à son voisin de **gauche**. Celui-ci doit alors réaliser le plus vite possible une construction de son choix avec ces 4 pièces, dont, là aussi, 2 au maximum peuvent toucher la table. S'il y parvient dans le temps imparti, les **deux** joueurs marquent les 2 points indiqués sur la carte.

La carte indique un grand « 10 » :

Avec cette carte, l'architecte a la possibilité, à la fin de son tour, de marquer des points supplémentaires. Mais pour l'instant, il la laisse de côté et continue à jouer normalement.

Quand le temps imparti est écoulé, le chronomètre est réglé de nouveau sur **« 1 »** et relancé. Dans ce délai supplémentaire, l'architecte doit réaliser une construction avec **les 10** pièces. De nouveau, seules 2 pièces peuvent toucher la table. S'il y parvient dans le temps imparti, sans que la construction ne s'écroule, le joueur marque **5 points supplémentaires**.

La carte indique des pièces sans couleur et une main rouge

L'architecte prend les pièces aux formes indiquées sur la carte. Il réalise ensuite une construction **de son choix** avec ces pièces, en ne posant au maximum que 2 pièces en contact avec la table.

La main rouge signifie que cette construction ne peut être réalisée qu'à l'aide **d'une seule main** ! L'autre se repose sous la table !

Pendant la phase de construction, les autres joueurs contrôlent que l'architecte réalise bien l'objectif demandé et que la construction correspond à la carte.

Le cas échéant, ils lui indiquent s'il s'est trompé. Il peut encore réparer ses erreurs dans le temps imparti.

Quand le chronomètre s'arrête, le joueur a terminé son tour. Une construction non achevée à ce moment-là ne compte pas.

L'architecte additionne alors les points indiqués sur les cartes Objectif réalisées.

Il reçoit le nombre de jetons correspondants du joueur qui les gère. Le dé, les pièces et les cartes, ainsi que le chronomètre changent ensuite de main dans le sens des aiguilles d'une montre et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

Il faut toujours appuyer d'abord sur la touche Stop rouge du chronomètre avant de tourner le bouton pour le joueur suivant !

Les cartes Objectifs, réalisées ou non, sont placées sur une pile de défausse. Une fois la pioche épuisée, les cartes de la défausse sont remélangées pour former la nouvelle pioche de cartes Objectif.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque chaque joueur a joué 5 fois, donc après 5 tours complets. Celui qui possède le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité entre deux joueurs, ils se départagent dans un ultime défi : pour chacun d'eux, l'un après l'autre, le chronomètre est réglé sur « 2 ». Celui qui totalise le maximum de points dans le temps imparti est le vainqueur final.

Conseil pour jouer avec les enfants

Pour faciliter le jeu aux enfants, il est possible de renoncer au dé. Le chronomètre est alors réglé simplement sur « 3 » et déclenché dès que l'enfant est prêt.

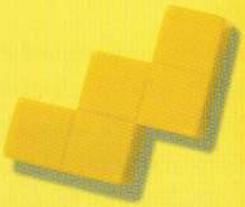
Pour tous les autres joueurs, les règles restent les mêmes.

Variante sans dé

Ceux qui souhaitent accorder moins de chance au dé peuvent également jouer sans. La partie dure alors trois tours complets : au 1er tour, chacun joue avec le chronomètre réglé sur « 3 ». Au 2e tour, il est règlé sur « 2 ». Au dernier tour, chacun doit affronter le chronomètre réglé sur « 1 ».

Dans cette variante moins sujette au hasard, les deux cartes avec les grands « 10 » ne sont pas utilisées et sont remises dans la boîte.

Toutes les autres règles ne changent pas.



©2007 Ravensburger Spieleverlag

Jeux Ravensburger S.A.S.
Service Consommateurs
21, rue de Dornach
68120 Pfastatt
Tél. : 0821 022 023 (0,119 € TTC / min).