

# Make 'n' Break

RUS

## EXTREME

Увлекательная игра для 2-4  
игроков в возрасте от 8 лет

Ravensburger Spiele® № 26499 5

Авторы: Эндрю Лаусон, Джек Лаусон

Дизайн: Kinetik, Вальтер Пенперле, DE Ravensburger, Kniffdesign

### Содержание

- 10 строительных элементов
- 1 кубик
- 80 карточек с заданиями
- 1 таймер
- 60 фишек со значениями 1 и 10

### Цель игры

На карточках изображены различные сооружения, которые игрокам предстоит построить в кратчайшее время. Чем успешней они справятся с этим заданием, тем больше очков они получат.

### Подготовка

Перед первой игрой необходимо осторожно отделить фишки от картонного листа.

Фишки, кубик и десять строительных элементов складываются в центре стола. Один из игроков получает в распоряжение фишки. Карточки перемешиваются и кладутся стопкой рисунком вниз.



## Правила игры

Начинает самый юный из игроков, затем игра идет по кругу, по часовой стрелке. Игрок, делающий ход, (строитель), кладет рядом с собой десять строительных элементов и стопку карточек. Его сосед **справа** берет в руки таймер.

Затем строитель кидает кубик. Его сосед справа выставляет выпавшее на кубике число на таймере. Для этого он нажимает сначала на кнопку «стоп», а затем поворачивает ручку таймера до соответствующей цифры.

Как только строитель дает сигнал о готовности, его сосед справа нажимает на зеленую кнопку «старт», и строительство начинается.



Строитель открывает верхнюю карточку и начинает строить изображенное на ней сооружение. Строитель должен построить здание в соответствии с изображенной на карточке схемой („Make“), созданная им конструкция должна быть устойчивой и стоять до тех пор, пока игрок не разрушит её сам („Break“), чтобы приступить к строительству нового объекта. Игрок может открывать новые карточки и строить изображенные на них объекты до тех пор, пока не истечет время. Карточки с выполненными заданиями игрок кладет на стол перед собой.



## Различные карточки с заданиями



На большинстве карточек изображены цветные сооружения, которые игроку необходимо построить, в точности соблюдая расположение цветов. При этом следует принимать во внимание основную линию.

Помимо этого в колоде находятся следующие специальные карточки с более сложными строительными заданиями:



На карточке изображена большая «4»:

Строитель выбирает четыре любых элементов и возводит с их помощью **произвольное** сооружение. При этом не более двух элементов могут касаться поверхности стола.



На карточке изображена большая «5»:

Строитель выбирает пять любых элементов и возводит с их помощью **произвольное** сооружение. При этом не более двух элементов могут касаться поверхности стола.



На карточке изображена большая «4» и стрелка, показывающая налево:

Строитель выбирает четыре элемента на свое усмотрение и передает их своему соседу **слева**. Теперь тот должен как можно быстрее построить из них любое здание. При этом опять же не более двух элементов могут касаться поверхности стола. Если игроку удастся выполнить это задание за отведенное время, то тогда **оба** игрока получают два очка, изображенные на карточке. Если время еще не истекло, то тогда игрок, делающий ход, продолжает игру.



На карточке изображена большая «10»:

Эта карточка дает строителю шанс заработать дополнительные очки в добавочном раунде. Но сначала он откладывает её в сторонку и продолжает играть как обычно. По истечении времени таймер устанавливается на **цифру «1»** и запускается заново. За это время строителю необходимо построить из **всех десяти** элементов произвольное сооружение. Однако и в этом случае лишь два элемента могут касаться поверхности стола. Если игроку удастся выполнить это задание за отведенное время, и его конструкция не развалится, то тогда он **получит пять дополнительных очков!**



На карточке изображены бесцветные строительные элементы и красная рука:

Строитель берет строительные элементы, форма которых соответствует изображенным на карточке. С их помощью он должен построить **произвольное** здание. При этом не более двух элементов могут касаться поверхности стола. Красная рука обозначает, что строительство можно вести **только одной рукой!** Другую руку игрок должен держать под столом!

Во время строительства все игроки следят за тем, правильно ли решается поставленная перед строителем задача, и соответствует ли возводимое им здание изображению на карточке. Заметив ошибку, они сразу же обращают на нее внимание строителя. Строитель может исправить ошибку в течение имеющегося в его распоряжении времени.

По истечении установленного на таймере времени, ход игрока заканчивается. Незаконченное сооружение не оценивается. Игрок подсчитывает очки, изображенные на карточках с выполненными им заданиями. Затем он получает общую сумму в фишках. После этого кубик, строительные элементы, стопка карточек и таймер передаются следующему по очереди игроку.



**Перед тем как выставить на таймере новое время для следующего игрока, не забудьте нажать на красную кнопку «стоп»!**

Использованные карточки с выполненными или же невыполненными заданиями складываются стопкой рисунком вверх. Когда закрытая колода заканчивается, использованные карточки перемешиваются и снова кладутся на стол рисунком вниз.

### **Конец игры**

---

Игра заканчивается после того, как каждый из игроков сделал пять ходов, то есть после пяти кругов. По окончании игры участники подсчитывают набранные ими очки. Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем.

Если два игрока набрали одинаковое количество очков, то тогда им предстоит сразиться друг с другом за первое место в дополнительном раунде. Для каждого из них таймер ставится по очереди на «2». Тот, кто сумеет набрать наибольшее количество очков за заданное время, станет победителем.

### **Совет для игры с детьми.**

---

Чтобы облегчить игру маленьким детям, можно разрешить им играть, не бросая кубик. В этом случае таймер ставится на цифру «3» и

запускается, как только ребенок объявит о своей готовности.

Для остальных участников игры правила действуют без изменений.

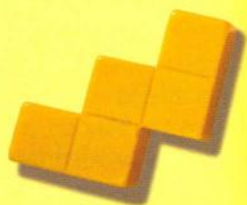
### **Вариант игры без кубика**

---

Игроки, желающие исключить влияние случая на игру, могут играть без кубика. В этом случае игра ведется в три круга. В первом круге таймер для всех игроков устанавливается на цифру «3», во втором – на «2», а в последнем – на «1».

Для этого варианта игры обе карточки с изображением «10» не требуются. Перед началом игры их вынимают из колоды и оставляют в коробке.

Все остальные правила игры остаются прежними.



© 2008 Ravensburger Spieleverlag