

Make 'n' Break

RUS Собери – разбери

Ravensburger Spiele® Nr. 26 367 7

Авторы: Эндрю Лаусон, Джек Лаусон

Дизайн: Kinetik, DE Ravensburger

Для 2–4 игроков в возрасте от 8 лет

Содержание

1 таймер

10 строительных элементов

60 карточек-схем

1 кубик с цифрами 1, 2 и 3

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

Кубик и строительные элементы складываются в центре стола. Самый юный игрок начинает. Его сосед слева берет таймер.

... время пошло!

Игра идет по кругу, по часовой стрелке. Игрок, делающий ход, (строитель) кладет рядом с собой десять строительных элементов и стопку карточек.

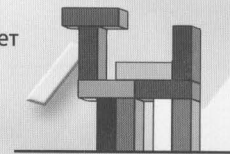
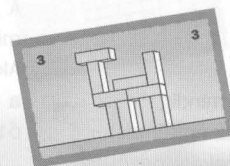
Затем он кидает кубик. Его сосед слева выставляет выпавшее на кубике число на таймере. Для этого он нажимает на кнопку „стоп“ и поворачивает ручку таймера до соответствующей цифры. Как только строитель подает сигнал о готовности, его сосед слева нажимает на кнопку „старт“, и строительство начинается.



Строительство

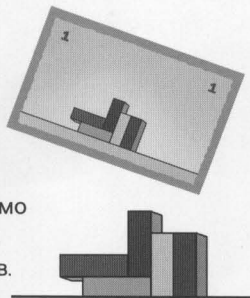
Строитель открывает верхнюю карточку и начинает строить изображенное на ней сооружение.

Если изображенное на карточке сооружение состоит только из серых камней, то тогда



строитель следит лишь за правильным расположением строительных элементов. Их цвет не играет никакой роли.

Если же на карточке изображено здание из **цветных** камней, то тогда строителю необходимо в точности соблюсти расположение цветов.



Если строитель закончил строительство, прежде чем время истекло, то тогда он открывает следующую карточку и начинает возводить новое здание. Для этого в его распоряжение снова поступают все строительные элементы.

Остальные игроки следят за тем, правильно ли строится здание. Заметив ошибку, они сразу же обращают на нее внимание строителя. Он должен тотчас же её исправить. Только после этого он может открыть следующую карточку.

Внимание!

Необходимо следить за тем, чтобы игрок-строитель всегда имел под рукой достаточное количество карточек-схем. Если колода подходит к концу, то тогда использованные карточки хорошенько перемешиваются и снова кладутся стопкой на стол, прежде чем игрок начинает строительство.

Оценка

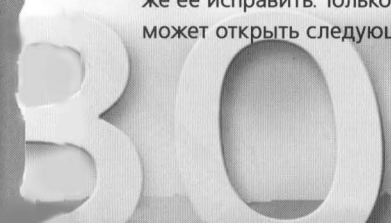
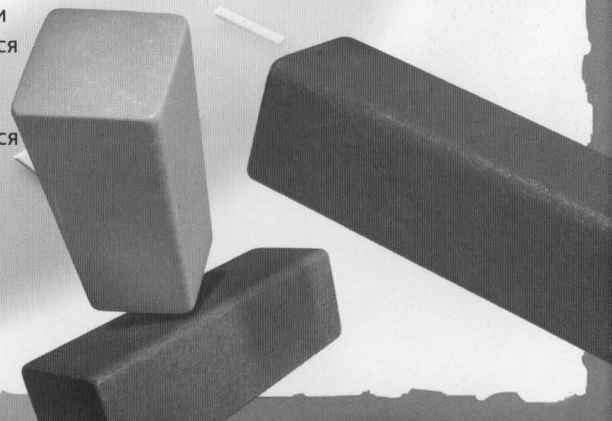
Как только время истекло, игрок подсчитывает очки, изображенные на карточках-схемах и записывает полученное число в блокнот. Незаконченное сооружение не засчитывается. Карточка с его схемой, а также карточки со схемами законченных объектов откладываются в сторону. После оценки работы игрока строительные элементы, стопка карточек и таймер передаются следующему по очереди игроку.

Конец игры

Игра заканчивается после того, как каждый из игроков четыре раза побывал в роли строителя. Игрок, набравший наибольшее число очков, проявил себя как самый лучший строитель и объявляется победителем.

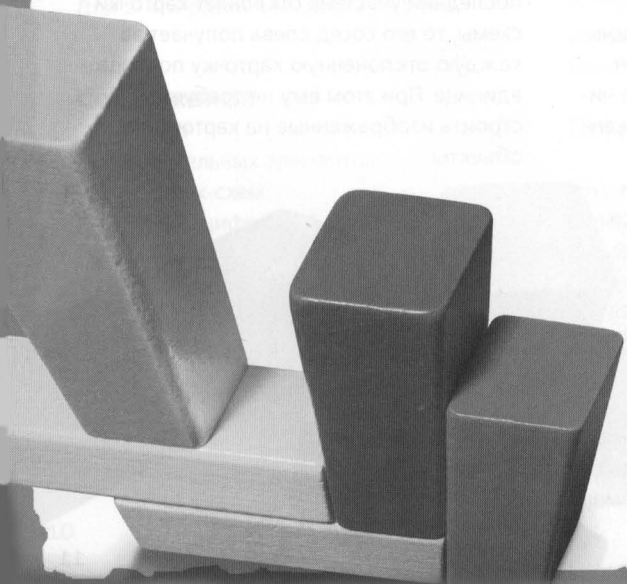
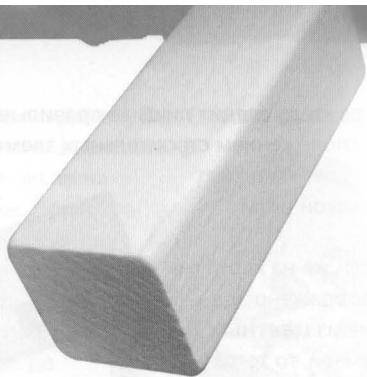
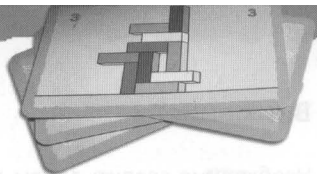
Внимание!

Если во время последнего круга игры последний участник отклоняет карточки-схемы, то его сосед слева получает за каждую отклоненную карточку по фишке-единице. При этом ему не требуется строить изображенные на карточках объекты.



Игра с юными строителями

Если „профессионалы“ играют с младшими или начинающими игроками, то тогда карточки-схемы делятся на две колоды. Карточки с числами голубого цвета составляют при этом колоду для юных или неопытных игроков. Колода „профессионалов“ состоит из карточек с числами красного цвета. Каждая карточка оценивается лишь в одно очко.



© 2006 Ravensburger Spielev Verlag

www.ravensburger.com
Ravensburger Spielev Verlag
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg