

Игра с юными строителями

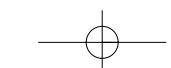
Если „профессионалы“ играют с младшими или начинающими игроками, то тогда карточки-схемы делятся на две колоды. Карточки с числами голубого цвета составляют при этом колоду для юных или неопытных игроков. Колода „профессионалов“ состоит из карточек с числами красного цвета. Каждая карточка оценивается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



© 2006

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

Ravensburger
224553



Make 'N' Break

(PL)

Zbuduj i zburz

Ravensburger Spiele® nr 26 367 7

Autorzy: Andrew Lawson, Jack Lawson
 Projekt: Kinetic, DE Ravensburger
 Gra dla 2 - 4 graczy od 8 lat

Zawartość

- 1 czasomierz
- 10 klocki budowlane
- 60 kart z planami budowli
- 1 kostka z cyframi 1, 2 i 3

Cel gry

Karty wskazują budowle, które gracz musi zbudować w jak najkrótszym czasie. Ilość punktów zależna jest od waszego sukcesu.

Przygotowanie do gry

Kostkę i klocki budowlane układamy pośrodku stołu.

Gra rozpoczyna najmłodszy gracz. Jego sąsiad (po lewej stronie) otrzymuje czasomierz

... i start

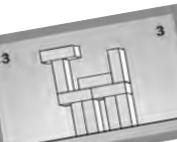
Gra toczy się po kolei, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz, którego kolej przypada (to on jest mistrzem budowlanym) kładzie przed sobą dziesięć klocków budowlanych a obok siebie stosik kart z planami budowlanymi.

Następnie rzuca kostką. Jego sąsiad nastawia wyrzuconą cyfrę na czasomierzu. W tym celu naciska na przycisk „stop” i przekręca pokrętło na cyfrę zgodną z cyfrą na kostce.

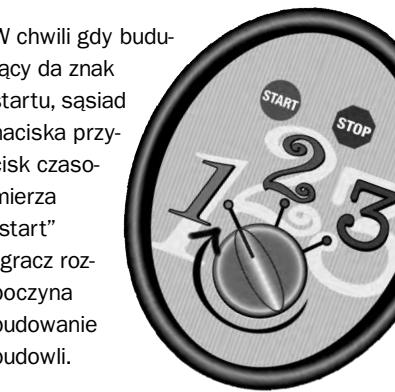
W chwili gdy budujący da znak startu, sąsiad naciska przycisk czasomierza „start” i gracz rozpoczyna budowanie budowli.

Budowanie

Mistrz budowlany odkrywa górną kartę stosika i rozpoczyna natychmiast budowanie przedstawionej na obrazku konstrukcji.

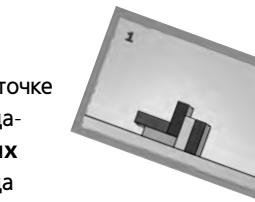


O ile przedstawiona budowla składa się wyłącznie z szarych klocków, wtedy budujący musi zwrócić uwagę jedynie na odpowiednie ułożenie klocków. Ich kolor nie odgrywa żadnej roli.



2

stroytel 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 цветów.



Если строitel закончил строительство, прежде чем время истекło, то тогда он открывает следующую карточку и начинает wzywodzić nowe zdanie. Dla tego w jego rozporządzenie nowe postępują wszystkie strukturalne elementy.

Remaining players watch to see if the building is correct. Noticing an error, they immediately draw attention to it. The builder must correct it before opening the next card.

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 хорошо перемешиваются и снова кладутся стопкой на стол, прежде чем игрок начинает строительство.

Оценка

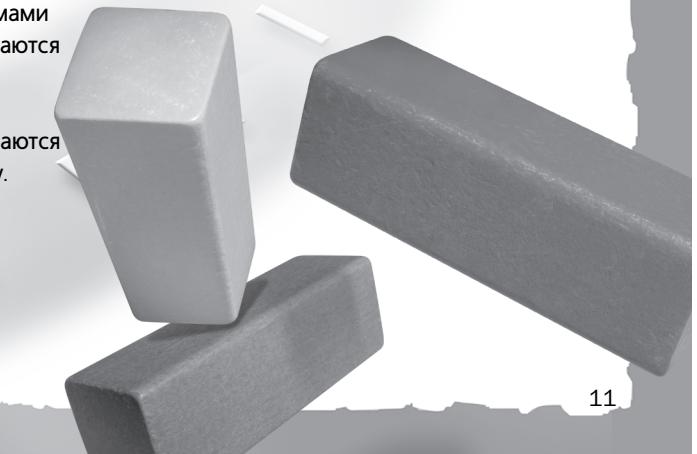
Как только время истекло, игрок подсчитывает очки, изображенные na карточках-схемach и записывает полученное число w bloknot. Незаконченное сооружение не засчитывается. Карточka с его schemoy, a также kartochki so schemami законченных obiektow otкладыvаются w сторону. После оценки работы игрока строительные элементy, стопка kartochek i timer передаются следующему по очереди игрокu.

Конец игры

Игра заканчивается после того, как каждый из игроков четыре раза побывал w 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 отkлоняет kartochki-schemy, то его сосед слева получает za каждую отkлонennuyu kartochku po fiske-einiicze. При этом ему не требуется строить изображенные na kartochkach obiekty.



11

30



Make 'N' Break

RUS Собери – разбери

Ravensburger Spiele® Nr. 26 367 7

Авторы: Эндрю Лайсон, Джек Лайсон
Дизайн: Kinetic, 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.

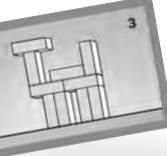
10

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



Jeśli na karcie znajduje się plan z **kolorowymi** klockami, wtedy gracz musi zbudować konstrukcję w której kolorowe klocki leżą w tej samej pozycji co na planie.



Jeżeli gracz zakończył prawidłowo budowę i ma jeszcze czas, wtedy odkrywa następną kartę i rozpoczyna budowanie następnej konstrukcji. W tym celu korzystać może ponownie ze wszystkich klocków.

Inni gracze uważają, aby konstrukcje były zgodne z planem. Gdy zauważą jakiś błąd, wtedy informują natychmiast budującego. Musi on wtedy skorygować błąd. I dopiero wtedy może odwrócić następną kartę.

Uwaga:

Należy zwrócić uwagę na to, aby budujący miał zawsze wystarczającą ilość kart z planami konstrukcyjnymi. Jeśli stosik z kartami

jest coraz mniejszy, wtedy zbieramy odłożone karty, dobrze je tasujemy i odkładamy na nowym stosiku, zanim gracz rozpocznie budowę.

Пунктowanie

W chwili gdy czas upłynął, gracz liczy punkty znajdujące się na jego kartach i zapisuje tą wartość na kartce. Karta, która nie została do końca zbudowana, nie liczy się. Tę kartę należy odłożyć na stosik z innymi kartami, które zostały już zbudowane. Po obliczeniu punktów gracza, który grał swoją kolejkę, następny gracz otrzymuje: klocki, stosik z kartami oraz czasomierz.

Koniec gry

Gra jest zakończona, gdy każdy z graczy cztery razy brał udział w rozgrywce. Gracz posiadający największą ilość punktów, udowodnił, że jest najlepszym mistrzem budowlanym i zostaje w ten sposób zwycięzcą gry.

Gra dla „małych” budowlanych

Gdy profesjonalisci grają z młodszymi lub nieznającymi jeszcze gry, wtedy dzielimy karty na dwa stosy. Karty z niebieskimi cyframi przeznaczone są dla młodszych lub niewprawnych graczy.

Karty z czerwonymi cyframi przeznaczone są dla profesjonalistów. Przy obliczaniu punktów, każda karta liczona jest jako jeden punkt.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag



3



Make 'N' Break

(CZ) Závod stavitelů

Ravensburger Spiele® Nr. 26 367 7

Autoří: Andrew Lawson, Jack Lawson
Design: Kinetic, DE Ravensburger
pro 2-4 hráče od 8 let

Obsah

1 časoměřic
10 stavebních kostek
60 karet se stavbami
1 kostka s čísly 1, 2 a 3

4

Cíl hry

Karty zobrazují stavby, které musí hráči postavit ve vyměřeném čase.
Čím úspěšnější při tom budou, tím více bodů dostanou.

Příprava

Kostka a stavební kostky se připraví doprostřed stolu.

Nejmladší hráč začíná. Hráč po jeho levé straně dostane časoměřic.

... a jdeme na to

Hrajeme jeden po druhém ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě (=stavitel), si připraví deset stavebních kostek a hromádku s kartami.

Stavění

Stavitel nejprve sejmě a otočí první kartu z hromádky se stavebními kartami a okamžitě začne stavět zobrazenou stavbu.

Pokud je stavba postavena pouze ze **šedých** kostek, pak musí stavitel dodržet pouze správné umístění stavebních kostek. Barva nehraje roli.

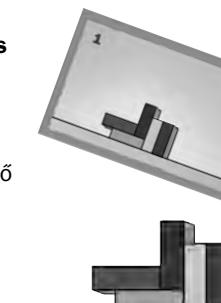
Pak hází kostkou. Hráč po jeho levé straně nastaví na časoměřici číslo, které padlo.

A to tak, že stiskne tlačítko Stop a knoflíkem pro nastavení času otočí až k číslu, které padlo. Jakmile dá stavitel znamení, že začíná, stiskne hráč po jeho levé straně tlačítko Start na časoměřici a stavitel začíná se stavěním.



30

Ha a kártyán **színes** kockák láthatók, akkor a játékosnak az építményt a színek-nek megfelelő elrendezésben kell megépítenie.



Ha az építmény hibátlanul elkészült, de az óra még jár, akkor a játékos megfordít egy újabb kártyát és nekilát a következő építménynek. Ehhez valamennyi kocka újra a rendelkezésére áll.

A többi játékos közben felügyeli, hogy az építőmester hibátlanul építkezik-e. Ha tévedést vesznek észre, azonnal figyelmeztetik. Ilyenkor a hibát ki kell javítania, és csak ezt követően nyúlhat az újabb kártya után.

Figyelem!

Gondoskodni kell arról, hogy minden legendő építőkártya álljon az építőmester rendelkezésére. Ha a kártyarakás fogyóban

van, a már felhasznált kártyalapokat keverjük jól össze és újabb kártyarakás készülhet, még mielőtt a játékos hozzáfogna az építkezéshez.

Értékelés

Ha lejárt az idő, a játékos összeszámlálja már teljesített kártyáinak pontjait. Ezt a számot felírja magának egy papírra. A be nem fejezett építmény kártyáját nem értékeljük. Ezt a kártyát a többi, már lerakott lappal együtt a felhasznált kártyák rakására kell tenni. Az értékelés után az építőkockákat, az építőkártyákat és az órát is eggyel-eggyel tovább adjuk.

A játék vége

A játék akkor fejeződik be, amikor már minden játékos négyeszer volt soron. Akinek a legtöbb pontja van, az számít a legjobb építőmesternek, egyúttal ő a játék nyertese.

Játék „kisebb” építőmesterekkel

Ha „profik” játszanak fiatalabb vagy gyakorlatlan játékosokkal, az építőkártyákat két rakásra osztjuk. Egyikben a kék számjegyű kártyák lesznek a fiatalabb ill. gyakorlatlan játékosoknak, másikban a piros számmal jelzett lapok a „profik” számára.

Az értékelés során ez esetben minden lap csak 1 pontot ér.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag



9

Make 'N' Break

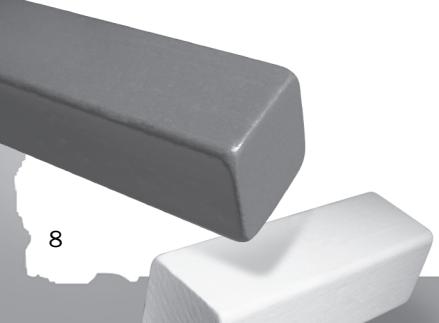
(H) Építs és dönts!

Ravensburger Spiele® Nr. 26 367 7

Szerző: Andrew Lawson, Jack Lawson
Tervező: Kinetic, DE Ravensburger
2-4 játékos számára 8 éves kortól

A doboz tartalma

1 óra
10 nagy építőkocka
60 építőkártya
1 dobókocka
1-es, 2-es és 3-as számokkal



8

A játék célja

A kártyák építményeket ábrázolnak, ezeket kell a játékosoknak adott idő alatt felépíteniük. Minél sikeresebbek az építésben, annál több pontot érnek el.

Előkészületek

A dobókockát és az építőkockákat odakészítjük az asztal közepére.

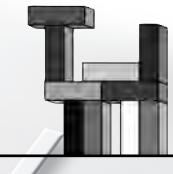
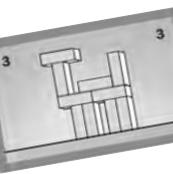
A legfiatalabb játékos kezd, bal oldali szomszédja pedig megkapja az órát.

...és indulhat a játék

Az óramutató járásának irányában haladva játszunk. A soron lévő játékos (az építőmester) maga elé veszi a tíz építőkockát és keze ügyébe helyezi a képpel lefelé néző kártyarakást.

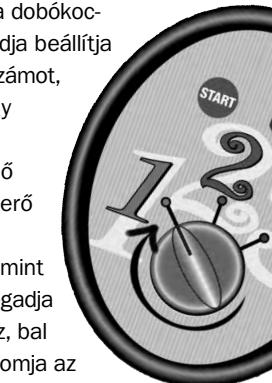
Ezután dob egyet a dobókockával. Bal szomszédja beállítja az órán a dobott számot, mégpedig úgy, hogy benyomja a STOP gombot, majd az idő beállításához a tekerő jelzést a dobott számhoz igazítja. Amint az építőmester megadja a jelet a kezdéshez, bal szomszédja megnyomja az óra START gombját, az építőmester pedig belekezd az építésbe.

Az építés



Először is felcsapja a kártyaraktás legfelső lapját és nyomában hozzáfog az ábrázolt építmény lemásolásához.

Ha a képen látható építmény kizárolag szürke kockákból áll, akkor az építőmesternek csupán a kockák megfelelő helyzetére kell ügyelnie. A színnek itt nincs szerepe.



Pokud je na kartě zobrazena stavba z **ba-revných** kostek, pak musí stavitel kostky umístit přesně i podle barvy.



Hodnocení

Když čas vyprší, seče hráč body, které jsou uvedeny na kartách staveb, které postavil a tuto hodnotu si zapíše do bloku. Karta se stavbou, kterou nedokončil, se nepočítá. Ta se spolu s kartami staveb, které byly dokončeny, odloží pro další promíchání. Po vyhodnocení hráče se stavební kostky, hromádka s kartami staveb a časoměří předají dalšímu hráci.

Konec hry

Hra končí, když byl každý z hráčů již čtyřikrát na řadě. Hráč s nejvyšším počtem bodů je nejlepším stavitelem a tudíž vyhrává.

Hra s „malými“ staviteli

Pokud hrají „profíci“ s mladšími či nezkušenými hráči, rozdělí se karty se stavbami do dvou hromádek. Na hromádku pro mladší či nezkušené hráče se dají karty s modrými čísly.

Karty s červenými čísly budou v hromádce pro „profíky“. Při hodnocení se pak za každou kartu počítá jen jeden bod.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag



5



Make 'N' Break

Preteky staviteľov

Ravensburger Spiele® Nr. 26 367 7

Autori: Andrew Lawson, Jack Lawson

Dizajn: Kinetic, DE Ravensburger

Pre 2 až 4 hráčov vo veku od 8 rokov

Obsah

- 1 stopky
- 10 stavebných kvádrov
- 60 kariet so stavbami
- 1 kocka s číslami 1,2 a 3

Cieľ hry

Hráči musia postaviť stavby, ktoré sú vyobrazené na kartách, a to v časových limitoch. Čím sú pri tom úspešnejší, tým viac bodov dosiahnu.

Priprava

Kocku a stavebné kvádre je potrebné pripraviť do stredu stola.

Najmladší hráč začína. Jeho ľavý sused dostane stopky.

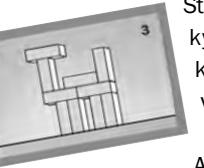
... a začína sa

Hrá sa dokola v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade (= staviteľ), si pripraví pred seba 10 stavebných kvádrov a vedľa seba kôpkou s kartami, na ktorých sú vyobrazené stavby, rubom hore tak, aby stavby nebolo vidieť.

Potom hodí kockou. Jeho sused po ľavej strane nastaví na stopkách hodénou hodnotu tým spôsobom, že zatlačí tlačidlo STOP a potom gombíkom na nastavenie času až k hodenej číslici.

Akonáhle dá staviteľ signál na start, zatlačí jeho ľavý sused na stopkách tlačidlo START a staviteľ začne so stavaním.

Stavanie



Staviteľ najprv otočí z kôpky kariet najvrchnejšiu kartu a ihned začne stavať vyobrazenú stavbu.



Ak pozostáva zobrazená stavba len zo šedých kvádrov, musí staviteľ dodržiavať iba správne usporiadanie stavebných kvádrov. Na farbe pritom nezáleží.



Ak ukazuje karta stavbu s farebnými drevenými kvádrami, musí hráč postaviť stavbu presne podľa rozloženia farieb.



Ak staviteľ postavil celú stavbu správne a čas ešte beží, otočí nasledujúcu kartu a začne s ďalšou stavbou. K tomu má k dispozícii opäť všetky stavebné kvádre.

Spoluhráči dávajú pozor na to, či staviteľ správne stavia. Ak spozorujú chybu, ihned ho na ňu upozornia. Staviteľ musí chybu napraviť. Až potom môže odkryť ďalšiu kartu.

Upozornenie:

Vždy musí byť zaručené, aby mal staviteľ k dispozícii dostatok kariet so stavbami. Ak zásoba kariet so stavbami končí, je potreb-

né dobre premiešať odložené karty a prípraviť ich ako novú kôpku kariet rubom hore skôr, ako začne staviteľ so stavaním.

Hodnotenie

Ked' uplynie časový limit, zráta si hráč body uvedené na kartách so stavbami, ktoré postavil. Výslednú sumu si poznačí na papier. Karta so stavbou, ktorú nedokončil sa nezapočítava. Tú je potrebné spodlu s kartami stavieb, ktoré boli dokončené, odložiť na odkladaciu kopu. Po vyhodnotení hráča sa posunú stavebné kvádre, kôpka s vyobrazenými stavbami na kartách a stopky vždy nasledujúcemu hráčovi.

Koniec hry

Hra končí, akonáhle bol každý hráč štyrikrát na rade. Hráč, ktorý dosiahol najvyšší počet bodov, je najlepším staviteľom a preto aj víťazom hry.

Hra s „malými“ staviteľmi

Ak hrajú „profíci“ s mladšími, alebo aj neskúsenými hráčmi, rozdelia sa karty so stavbami na dve kôpky. Karty s modrými číslami pritom tvoria kôpku pre mladších, resp. neskúsených hráčov.

Karty s červenými číslami tvoria kôpku pre „profíkov“. Pri hodnotení sa potom každá karta počítava iba za jeden bod.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag