

## Make 'n Break

Un gioco da Andrew Lawson & Jack Lawson  
Design by Kinetic, DE Ravensburger

Da 2 a 4 giocatori (e anche di più) da 8 anni di età.

### Contenuto della scatola

1 timer  
10 blocchi colorati di legno  
80 carte costruzione  
60 gettoni di punteggio, valori di 1 e 10  
1 dado numerate con 1, 2 e 3



### Scopo del gioco

I giocatori devono copiare costruendole, le costruzioni visualizzato sulle 80 carte edificio il più rapidamente possibile, fino al momento in cui il tempo del timer si esaurisce.  
Più costruzioni si realizzano, più punti si guadagneranno!

### Preparazione del gioco

Prima di giocare per la prima volta, togliere con attenzione i gettoni di punteggio dal cartone.  
Mischiare il mazzo delle carte costruzione e metterlo a faccia in giù in mezzo al tavolo  
Posizionare i gettoni di punteggio e i blocchi colorati accanto al mazzo.  
Ci deve essere anche uno spazio per le carte scartate.  
Il più giovane giocatore inizia a giocare, proseguendo poi in senso orario.  
Il giocatore alla sinistra del giocatore di turno (il costruttore) riceve il timer e diventa il cronometrista per quel giocatore.

### Gioco di base

Al suo turno, il costruttore posiziona vicino a sé i 10 blocchi di costruzione colorati e mette il mazzo dei piani di costruzione accanto.  
Il costruttore tira il dado. Il cronometrista spinge il tasto "Stop" del timer e muove il selettore sul numero indicato dal dado (più il numero è alto più tempo ci sarà a disposizione).  
Non appena il costruttore è pronto e dà il segnale, il cronometrista preme il tasto "Start" sul timer e il costruttore inizia a costruire.

### Costruzione

Il costruttore gira la prima carta del mazzo e cerca di riprodurre immediatamente e velocemente il piano visualizzato su di essa.

Se la carta costruzione indica solo blocchi grigi, il costruttore deve solo considerare la corretta disposizione dei blocchi, senza considerare il colore dei blocchi stessi

Se la carta costruzione indica un edificio con blocchi colorati, il giocatore deve copiare il diagramma esattamente.

Se un edificio viene completato correttamente e rimane ancora tempo nel timer, il costruttore può girare una nuova carta costruzione e continuare. La precedente costruzione viene distrutta (buttata giù) e i blocchi sono ancora una volta a disposizione del costruttore.

Durante il turno di un giocatore, tutti gli altri giocatori devono osservare attentamente per garantire che ciò che il costruttore costruisce sia corretta. Se un errore viene notato, è necessario segnalarlo immediatamente al costruttore in modo che possa correggersi. Tutti gli errori devono essere corretti

prima che un giocatore possa iniziare una nuova costruzione (girare una nuova carta)

Nota:

Controllare sempre che vi siano sufficienti carte costruzione per il costruttore. Se il mazzo è quasi esaurito, mescolare gli scarti e riformare il mazzo stesso.

## Punteggio

Quando il tempo scade, il costruttore somma i punti indicati sulle carte costruzione che ha realizzato e riceve il valore in gettoni punteggio. Se una costruzione non è stata completata questa non riceve punteggio e la carta corrispondente scartata.

Dopo aver segnato il punteggio, il mazzo di gioco, blocchi e timer passano ai prossimi due giocatori (costruttore e cronometrista)

## Fine del Gioco

Un round termina quando tutti i giocatori hanno fatto il costruttore.

Il Gioco termina dopo 4 round.

Il giocatore con il maggior numero di punti vince!

## Gioco Avanzato

Rimangono tutte le regole del gioco di base.

Tuttavia il costruttore può ora rifiutare carte costruzione che ritiene troppo difficili o troppo lunghe da completare.

Le carte rifiutate vengono raccolte dal vicino di sinistra, che riceve 1 gettone da 1 punto dalla riserva in compensazione. Chi riceve le carte rifiutate dovrà al suo turno completare prima queste carte prima di procedere con la pesca delle carte dal mazzo.

Nel caso in cui non riesca a completarle tutte, metterà negli scarti le carte rifiutate avanzate (non vengono passate ulteriormente al prossimo giocatore).

Nota:

Se l'ultimo giocatore nel turno finale, rifiuta una carta, il giocatore alla sua sinistra riceverà comunque il punto in compensazione anche se poi non dovrà più costruire.

## Regole speciali per introdurre nuovi costruttori

Se si gioca sia con giocatori esperti sia con giocatori alle prime armi, le carte costruzione vengono divise in due mazzi: uno con i numeri blu e uno con i numeri rossi.

Il mazzo con i numeri blu è quello per i principianti.

Il mazzo con i numeri rossi è quello per gli esperti.

Durante la fase di punteggio, ogni carta costruzione completata vale comunque 1 punto, indipendentemente dal valore che indica.

Nota: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto ai giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.



**Associazione**  
**GIOCOVUNQUE**

[www.giocovunque.it](http://www.giocovunque.it)