# Make'n Break

## Attention, c'est parti!

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur (= l'architecte), pose les 10 pièces devant lui et la pile de cartes sur le côté.

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

## Contenu

1 chrono
10 pièces avec texture d'identification
80 cartes (marquées en relief au dos)
60 jetons de 1 et 10 points
1 dé numéroté de 1 à 3
1 antiglisse
1 règle

## But du jeu

Les cartes montrent des constructions que les joueurs doivent réaliser dans un temps imparti. Plus ils y parviendront, plus ils marqueront de points.

## Préparation

Placer les jetons, ainsi que le dé et les pièces au milieu de la table.
Le plus jeune joueur commence. Son voisin de gauche prend le chrono. Puis, il lance le dé.
Son voisin de gauche règle le chrono selon le résultat du dé : il appuie sur STOP (rouge octogonal) et tourne le bouton jusqu'au chiffre indiqué par le dé. Dès que l'architecte donne le signal, son voisin de gauche

déclenche le chrono en appuyant sur START (vert rond) et l'architecte débute sa construction.

**Construction**
L'architecte commence par retourner la carte supérieure de la pile (puisque les cartes sont utilisables des deux côtés, elles seront placées dressées dans une boîte masquant les deux faces) et se met immédiatement à réaliser la construction indiquée.

Si la carte montre une construction avec des pièces de couleur (texture), le joueur doit la réaliser en respectant les couleurs.

S'il réalise correctement la construction et que le chrono tourne encore, il retourne la carte suivante et s'attaque à la nouvelle construction. Pour cela, il dispose de nouveau de toutes les pièces.
Les autres joueurs surveillent la construction de l'architecte. S'ils remarquent une erreur, ils le préviennent immédiatement. Il doit d'abord la corriger avant de pouvoir retourner la carte suivante.

**Important :**
Veiller à ce que l'architecte ait toujours assez de cartes disponibles. Si la pile est presque épuisée, mélanger les cartes utilisées pour former la nouvelle pioche, avant que le joueur ne commence à construire.

**Décompte des points**
Une fois le temps écoulé, le joueur additionne les points sur les cartes des constructions qu'il a réalisées et gagne la valeur correspondante en jetons. S'il n'a pas

réussi à terminer la dernière construction, la carte est ignorée et défaussée avec les autres.
Une fois que le joueur a compté ses points, les pièces, la pile de cartes et le chrono passent aux joueurs suivants.

**Fin de la partie**
La partie prend fin quand chacun a joué 4 fois. Celui qui possède le plus de points gagne le titre de meilleur architecte... et la partie.

**Variante pour les architectes astucieux**
Les règles de base restent les mêmes. Mais l'architecte peut décider à tout moment de refuser une carte qui lui paraît trop difficile ou trop longue à réaliser. Pendant son tour, il passe alors cette carte, face visible, à son voisin de gauche, qui peut alors piocher 1 point de la réserve en compensation.
Quand vient son tour, si un joueur possède des cartes refusées devant lui, il doit réaliser ces constructions en premier.
Ce n'est qu'une fois qu'il les a réalisées qu'il peut piocher une nouvelle carte sur la pile et s'attaquer à la construction.
Si, à son tour, le joueur ne parvient pas à réaliser les constructions des cartes faces visibles devant lui, celles-ci sont défaussées.

**Important :**
Si le dernier joueur refuse une carte durant le dernier tour de jeu, chaque carte refusée rapporte 1 point à son voisin de gauche, sans qu'il soit obligé de réaliser la construction par la suite.

**Variante pour les jeunes architectes**

Si des « pros » jouent avec de jeunes enfants ou des novices, séparer les cartes en deux piles : Les cartes avec un chiffre bleu formeront la pile destinée aux joueurs jeunes ou novices ; les cartes avec un chiffre rouge, la pile pour les « pros ». Lors du décompte, chaque carte rapporte 1 point.