

Make'n' Breake architect

Contenu

4 mètres pliants
1 sablier, une miuterie
15 cartes construction en relief
60 jetons (de valeurs 1, 3 et 5)
1 règle

But du jeu

À Make 'n' Break Architect, tout le monde joue en même temps ! Chacun essaye de reproduire les modèles des cartes Construction à l'aide de son mètre pliant. Le plus rapide marquera des points et l'emportera.

Mise en place

1. Commencer par mélanger les cartes Construction. Former une pile au centre de la table face cachée. Placer le sablier à côté de la pioche.
2. Chaque joueur reçoit un mètre pliant. Chacun le déplie entièrement, en faisant attention, et le pose devant lui sur la table.

3. Pour finir, former une réserve avec les jetons. La partie peut maintenant commencer.

Attention Prendre garde de ne pas endommager le mètre pliant et de ne blesser personne. Prévoir suffisamment d'espace entre les joueurs.

Ne pas tordre le mètre, plier les branches ou les écarter brutalement pour éviter de le casser.

Déroulement de la partie

Le dernier à être allé dans un magasin de bricolage commence et retourne la première carte Construction de la pile. Il la pose au milieu de la table, de manière à ce que chacun puisse bien la voir et crie " Top ! ". Tous les joueurs jouent alors en même temps : chacun essaye de reproduire le plus vite possible le modèle retourné.

Objectif sans couleurs

Seule la forme doit être respectée, la couleur des branches du mètre n'a pas d'importance.

Le premier à reproduire le modèle crie :

« Prems ! » et retourne le sablier. Ce joueur n'a plus le droit de construire et pose son mètre devant lui sur la table. Dès que le temps est écoulé, il crie « Stop ! ». C'est le délai maximum autorisé pour que les autres joueurs aient terminé leur construction. Il est temps d'attribuer les points : Tous les joueurs qui ont reproduit correctement le modèle marquent le nombre de points indiqué sur la carte (1, 2 ou 3).

Si le premier joueur à avoir terminé a réussi la construction, il marque 1 point de bonus supplémentaire. Par contre, s'il s'est trompé, il perd 1 point (à condition d'en avoir déjà gagné un).

La carte Construction est ensuite écartée. Tous les joueurs redéplient entièrement leur mètre et la deuxième manche commence. Le joueur ayant terminé le premier à la manche précédente retourne la nouvelle carte Construction et les joueurs plient et replient de nouveau comme des fous pour reproduire le modèle.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse 6 points à l'issue du décompte, la partie est

terminée. Celui qui totalise le plus de points l'emporte.

En cas d'égalité, les joueurs ex æquo rejouent une manche pour se départager (sans sablier). Le plus rapide est déclaré vainqueur.

Variantes :

Pour rendre les parties encore plus drôles, vous pouvez décider que le joueur en tête, ou tous les joueurs, aient des gages lors de la construction des modèles. Essayez, par exemple, avec une seule main, avec le mètre dans le dos (il est permis de regarder par-dessus son épaule) ou, pour les objectifs sans couleur, les yeux fermés !