



Lift it!

Baue Dich um Kopf und Kran!

Alter: 8+ Anzahl Spieler: 1 bis 8 Dauer: ca. 30 Min.

Inhalt

- 1 Spielplan
- 78 Baukarten
- 4 Duellkarten
- 4 Kräne
- 4 Haken
- 4 Schnüre
- 4 Stirnbänder
- 14 Bauteile
- 4 Spielfiguren
- 1 Timer

Spielziel

In «Lift it!» geht es um schnelles und genaues Bauen. Gemäss Vorgabe auf den Baukarten müssen Konstruktionen, innert vorgegebener Zeit, erstellt werden. Für korrektes Bauen werden Punkte vergeben. Nur wer einen kühlen Kopf und ein ruhiges Händchen beweist, kann am Schluss auch gewinnen.

Spielvorbereitung

Bestimmt zuerst, ob ihr in Teams oder als Einzelspieler spielen wollt. Im Falle eines Teamspiels werden zwei Kräne mit demselben Haken verbunden. Wird nachstehend von Spieler gesprochen, so gilt dies in der Teamspiel-Variante immer für das Team.

Der Kranhaken:



Einzelspieler



Teamspiel

Achte darauf, dass die Haken auf den Seiten «einklicken» und die Schnüre nach aussen verlaufen – weg vom zentralen Haken.



Baukarte

Duellkarte



Der Spielfeldrand ist in zwei identische Laufstrecken mit je 30 Feldern eingeteilt. Wähle eine Spielfigur aus und stelle sie auf eines der Start-/Zielfelder (A) am Spielfeldrand.

Platziere die Bauteile auf den markierten Stellen auf dem Spielplan.

Lege die 4 Duellkarten beiseite. Mische alle Baukarten und platziere den Stapel, mit der Rückseite nach oben, neben den Spielplan.

Spielablauf

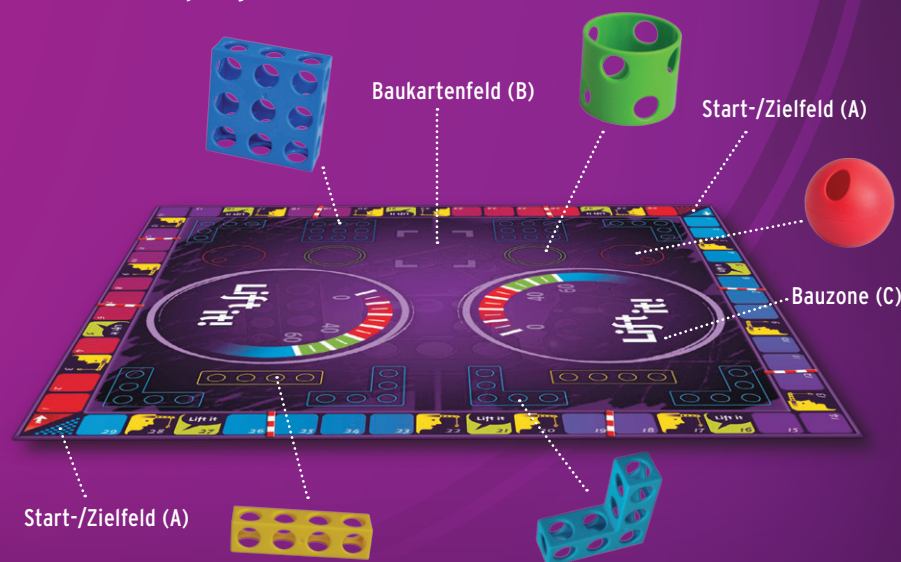
Der jüngste Spieler beginnt und nimmt sich die oberste Baukarte vom Stapel.

Der Spieler kontrolliert, welches Symbol das Feld hat, auf dem er steht. Dies zeigt dem Spieler, mit welcher Bautechnik er seinen Bauauftrag erfüllen muss.

Der Spieler sieht sich die Karte an, legt sie auf das Baukartenfeld (B), und ein Mitspieler stellt den Timer auf die Zeit, welche ihm die Karte vorgibt (Ausnahme: Duell). Das Gebilde muss immer innerhalb der Bauzone (C), mit Hilfe des Krans gebaut werden. Um die maximale Punktzahl zu erzielen, muss dies vor Ablauf der Zeit geschehen.

Ein Spielzug läuft immer nach folgendem Muster ab:

1. Baukarte nehmen oder Konkurrenzkampf
2. Bautechnik ermitteln
3. Bauaufgabe erfüllen
4. Wertung und Punktevergabe
5. Spielfigur vorwärts ziehen



Die Felder (Bautechnik)



Standard-Feld: Freie Wahl: «Kran am Kopf» oder «Kran in der Hand»



Start-/Zielfeld: Das Startfeld gilt als Standard-Feld!



Kran-Feld: Der Kran muss am Kopf befestigt werden.



Lift it!-Feld: Der aktive Spieler darf die Baukarte nicht sehen. Das Bauvorhaben wird ihm vom nächsten Spieler in Spielrichtung erklärt.



Bauabsperzung: Wird eine Bauabsperzung überquert, wird ein Duell ausgelöst.

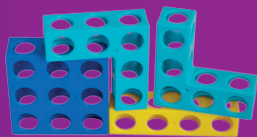
Wertung

Sobald die Aufgabe gelöst oder die Zeit abgelaufen ist, erfolgt die Wertung und Punktevergabe. Der Spieler erhält für jedes Bauteil an korrekter Position einen Punkt. **Dies auch falls der Spieler das Gebilde / die Aufgabe nicht komplett erfüllt hat.** Falls ein Spieler die Aufgabe vor Ablauf der Zeit erfüllt, erhält er zusätzlich einen Zeitbonus von 4 Punkten.

Punktebeispiel:

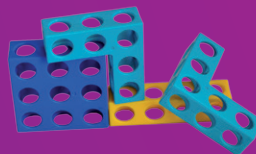


Baukarte



☒ Auftrag erfüllt.

4 Punkte für die 4 korrekt platzierten Bausteine. Der erfüllte Auftrag ergibt einen Zeitbonus von 4 Punkten. Total erhält der Spieler also 8 Punkte.



☒ Auftrag nicht erfüllt.

3 Punkte für die 3 korrekt platzierten Bausteine. Der vierte Bauteil-Punkt entfällt. Dadurch entfällt auch der Zeitbonus von 4 Punkten. Total erhält er also 3 Punkte.

Wertungssonderfälle

A) Duell

In einem Duell erhält nur der Spieler Punkte, der die Aufgabe als erster komplett erfüllt hat.



B) Erklärungsrunde (Lift it!-Felder)

In dieser Runde erhalten sowohl der aktive Spieler, als auch der Erklärer die vollen Punkte, sie werden nicht aufgeteilt.



Hinweis: Duell und Erklärungsunden können nicht konkurrenziert werden (siehe Konkurrenzkampf).

Spielfigur bewegen

Direkt nach der Wertung zieht der aktive Spieler mit seiner Spielfigur pro erhaltenen Punkt ein Feld vorwärts. Damit endet sein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe. Es dürfen auch mehrere Figuren auf dem gleichen Feld stehen.

Bauabsperzung = Duell

Überquert ein Spieler mit seiner Spielfigur eine Bauabsperzung, so bekommt er eine Duellkarte in seiner Spieler-Farbe. Mit der Duellkarte wird er daran erinnert, dass er in seiner nächsten Runde **ein Bau-Duell mit dem nächsten Spieler in Spielrichtung austragen muss**. In diesem Fall darf er den vorgängigen Spieler nicht konkurrieren. Das Symbol des Feldes, auf welchem die Spielfigur stehen bleibt, bestimmt die Bautechnik für das Duell.



Hinweis: Bei einem Standard-Feld entscheidet der aktive Spieler.

Ablauf Duell

Beide Spieler versuchen gleichzeitig das Gebilde auf der Karte innerhalb ihrer Bauzone auf dem Spielplan so schnell wie möglich zu errichten. Der Timer wird beim Duell nicht gebraucht. Bei zwei oder drei Spielern muss die Aufgabe automatisch mit der Bautechnik «Kran am Kopf» gelöst werden.

Nächster Spieler

Der nachfolgende Spieler hat 2 Möglichkeiten (sofern er keine Duellkarte besitzt):

A) Einen normalen Zug mit einer neuen Baukarte beginnen.

B) Die Aufgabe des vorherigen Spielers zu «konkurrieren».

Hinweis: Die Ansage «Konkurrenzkampf» muss erfolgen, bevor die nächste Baukarte aufgedeckt wird!



Konkurrenzkampf

Folgende zwei Varianten gibt es:

A) HERAUSFORDERUNG

Die Aufgabe wurde in der angegebenen Zeit erfüllt.
Der aktive Spieler hat die Möglichkeit, die Aufgabe in der Hälfte der vorgegebenen Zeit zu lösen.



= Doppelte Punktzahl pro Bauteil
+ 4 Punkte Zeitbonus



= keine Punkte

B) VERSUCH

Die Aufgabe wurde nicht in der angegebenen Zeit erfüllt.
Der aktive Spieler hat die Möglichkeit die Aufgabe in der vorgegebenen Zeit zu lösen.



= Reguläre Punkte
+ 4 Punkte Zeitbonus
+ 4 Bonuspunkte



= keine Punkte

Hinweis: Der Konkurrenzkampf muss mit derselben Bautechnik gespielt werden.

Spielende



Der Spieler, welcher zuerst mit seiner Spielfigur über das gegenüberliegende Start-/Ziel-Feld, zieht läutet das Spielende ein. Die Punkte werden komplett ausgefahren und die Runde wird (bis zum Startspieler) zu Ende gespielt.

Wer gewinnt?

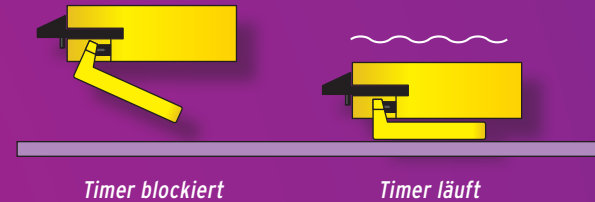
Der Spieler, der mit seiner Spielfigur auf dem Spielplan am weitesten vorne steht, gewinnt. Sind mehrere Spielfiguren auf demselben Feld, gewinnen diese Spieler das Spiel.

Allgemeine Bauregeln

- Das Konstrukt muss in der jeweiligen Bauzone erstellt werden.
- Alle Teile müssen in der vorgegebenen Ausrichtung wie auf dem Bild der Baukarte liegen / stehen.
- Es spielt keine Rolle, wenn die Bauteile nicht exakt übereinander liegen.

Der spezielle Lift It! – Spring-Timer

Die Bauzeit lässt sich durch verschieben des schwarzen Hebels auf die geforderte Zeit einstellen. Wichtig: Den Timer beim Einstellen waagrecht in der Luft halten, sodass die gelbe Klappe nach unten fällt. Sobald der Timer auf den Tisch gelegt wird, beginnt die Zeit zu laufen.



Bei «2 min.-Aufgaben» muss die Zeit 2 x auf 60 Sekunden eingestellt werden. (Durch das Aufspringen des Timers erhält der aktive Spieler nach Ablauf der ersten 60 Sekunden einen Hinweis, dass die Hälfte seiner Bauzeit abgelaufen ist).

Alternative Spielvarianten

Zwei Spieler – ein Team:

Spielt ihr zu zweit, könnt ihr trotzdem als Team agieren. Das Ziel ist es mit 6 Spielkarten vom Start- zum gegenüberliegenden Ziel-Feld zu gelangen. Die Duell- und Lift it!-Felder werden als normale Standardfelder behandelt.



Einzelspieler:

In der Einzelspieler-Variante versuchst du, mit 6 Spielkarten vom Start- zum gegenüberliegenden Ziel-Feld zu gelangen. Die Duell- und Lift it!-Felder werden als normale Standardfelder behandelt.



Baumeister:

Im Vorfeld der Partie kann abgemacht werden, dass nur Teile gewertet werden, welche einer bestimmten Genauigkeit entsprechen. Die Genauigkeit kann zum Beispiel mit einem Bleistift (siehe Abb. rechts) überprüft werden. (Bei der Überprüfung dürfen sich die Bauteile nicht verschieben). Aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades wird dies nur erfahrenen Baumeistern empfohlen.



Exclusive Distribution:

Carletto Deutschland GmbH
D-63128 Dietzenbach · www.carletto.de
Carletto AG
CH-8820 Wädenswil · www.carletto.ch
Graphic Design - Switzerland

© 2014 Carletto AG
All rights reserved
www.gamefactory-spiele.de
www.gamefactory.ch
Graphic Design: O. Freudenreich

Original Concept and Design, Per Gauding. Manufactured under License.





Lift it!

Ne te prends pas la tête !

Age : 8+ Joueurs : 1 à 8 Durée : env. 30 min

Contenu

1 plan de jeu
78 cartes
Construction
4 cartes Duel
4 grues
4 crochets
4 ficelles
4 bandeaux
14 éléments de construction
4 figurines
1 minuteur

Le crochet:



Jeu individuel



Jeu en équipe

But du jeu

Dans «Lift it !», il s'agit de réaliser des constructions de façon rapide et précise. Les constructions doivent être réalisées selon le modèle représenté sur la carte Construction et dans un délai imposé. Les constructions correctes rapportent des points. Pour gagner, il est essentiel de garder la tête froide et d'avoir des gestes précis !

Préparation

Décidez d'abord si vous jouez en équipe ou individuellement. En cas de jeu par équipe, il convient de relier deux grues avec le même crochet. Dans le descriptif des règles ci-après, une équipe est également désignée par «le joueur».



Veille à ce que les petits crochets s'insèrent correctement, et que la ficelle ne passe pas par le crochet central.

Le pourtour du plan de jeu est composé de deux circuits identiques de 30 cases chacun. Choisissez une figurine et placez-la sur une des cases départ/arrivée (A) du circuit.

Place les éléments de construction sur les emplacements prévus à cet effet sur le plan de jeu.

Mets les 4 cartes Duel de côté. Mélange les cartes Construction et place la pile, face cachée vers le bas, à côté du plan de jeu.

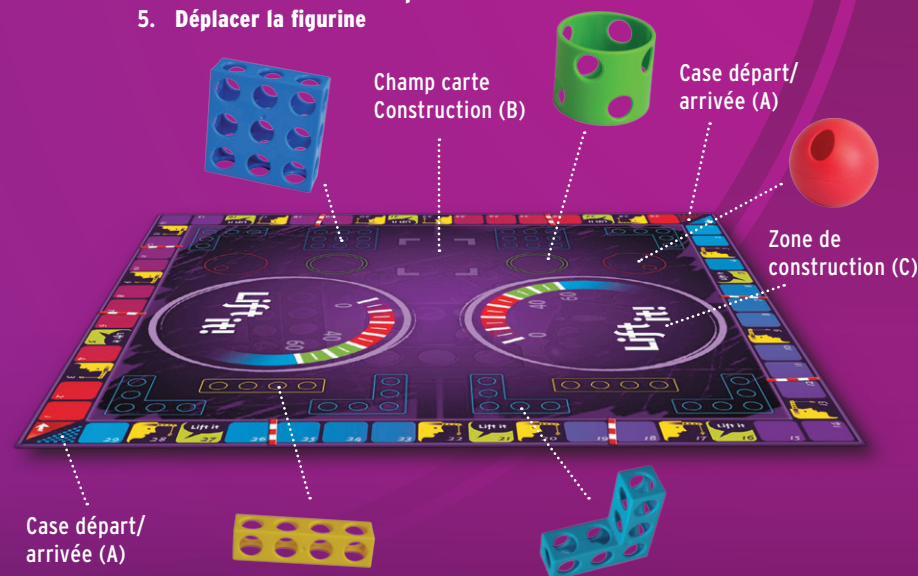
Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence et prend la première carte de la pile de cartes Construction. Il regarde le symbole inscrit sur la case sur laquelle se trouve sa figurine, afin de savoir avec quelle technique il doit réaliser sa construction.

Le joueur regarde bien sa carte, il la place sur le champ carte Construction (B) du plan de jeu, et un autre joueur règle le minuteur selon le temps inscrit sur la carte (exception: duel). La construction doit toujours être réalisée dans la zone de construction (C) et à l'aide d'une grue. De plus, la construction doit être terminée durant le délai imposé afin de remporter le maximum de points.

Un tour de jeu se déroule toujours comme suit :

1. Piocher une carte Construction ou réaliser un «Défi de concurrence»
2. Vérifier la technique de construction
3. Réaliser la construction
4. Evaluer et attribuer de points
5. Déplacer la figurine



Carte Construction

Carte Duel



Les cases (techniques de construction)



Case standard : choix libre: «grue sur la tête» ou «grue dans la main»



Case départ/arrivée : cette case correspond à une case standard!



Case grue : la grue doit être fixée sur la tête.



Case Lift it! : le joueur actif n'a pas le droit de voir la carte. Il doit suivre les instructions du joueur suivant qui peut voir la carte.



Barrière : la barrière est synonyme de duel.

Attribution de points

Dès que la construction est terminée ou le temps écoulé, on évalue la construction et attribue les points. Chaque élément bien positionné vaut 1 point, et ce même si la construction n'est pas terminée. Si le joueur termine correctement une construction avant la fin du délai imposé, il reçoit 4 points de bonus supplémentaires.

Exemple de points :

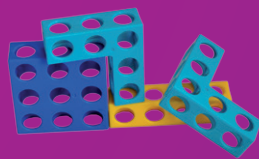


Carte Construction



✓ Mission accomplie

4 points pour les 4 éléments de construction bien positionnés et 4 points de bonus pour la mission accomplie dans le délai imposé. Le joueur obtient donc 8 points.



✗ Mission non accomplie.

3 points pour les 3 éléments de construction bien positionnés. Le quatrième élément n'étant pas placé correctement, il ne rapporte pas de quatrième point. Pas de points de bonus non plus, car la construction n'est pas terminée. Le joueur obtient donc 3 points.

Cas particuliers

A) Duel

Lors d'un duel, seul le joueur ayant terminé sa construction en premier obtient des points.

B) Instructions (cases Lift it!)

Dans ce cas, le joueur actif et le joueur ayant donné des instructions remportent le nombre total de points (les points ne sont pas divisés).

Remarque : les duels ou les constructions avec instructions ne peuvent pas être concurrencés (cf. Défi de concurrence).

Déplacer la figurine

Une fois les points attribués, le joueur actif déplace sa figurine du même nombre de cases que de points obtenus. Son tour se termine et c'est au tour du joueur suivant.

Barrière = duel

Lorsque la figurine d'un joueur passe par une case barrière, il reçoit une carte Duel. Cela signifie que lors de son prochain tour, il devra **s'affronter avec le joueur suivant pour un duel de construction**. Dans ce cas, il ne peut pas concurrencer le joueur précédent. Le symbole inscrit sur la case où se trouve sa figurine indique la technique de construction qui doit être utilisée.

Remarque : si la figurine se trouve sur une case standard, c'est au joueur actif de décider de la technique de construction.

Déroulement d'un duel

Les deux joueurs tentent de construire en même temps la construction représentée sur la carte Construction le plus rapidement possible et chacun dans sa zone de construction. Le minuteur n'est pas utilisé pour les duels. Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, la construction doit obligatoirement être réalisée avec la technique «grue sur la tête».

Le joueur suivant

Le joueur suivant a 2 possibilités (pour autant qu'il ne possède pas de carte Duel) :

A) Commencer un tour normal avec une nouvelle carte Construction.

B) «Concurrencer» la construction du joueur précédent.

Remarque : l'annonce «Défi de concurrence» doit être faite avant que la prochaine carte Construction ne soit retournée.



Défi de concurrence

Il existe deux variantes :

A) DÉFI

La construction a été réalisée dans le délai imposé. Le joueur actif a la possibilité de réaliser la même construction mais pendant **la moitié du temps imposé**.



= points doublés par élément de construction + 4 points de bonus



= pas de points

B) ESSAI

La construction n'a pas été réalisée dans le délai imposé. Le joueur actif a la possibilité de réaliser la même construction mais pendant **le temps imposé**.



= points normaux + 4 points de bonus pour le délai + 4 points de bonus



= pas de points

Remarque: le défi de concurrence doit toujours être réalisé avec la même technique de construction.

Fin de la partie



La partie prend fin lorsqu'un joueur atteint avec sa figurine la case départ/arrivée opposée (peu importe s'il dépasse la case départ/arrivée en raison d'un nombre de points élevés). Les autres joueurs terminent leur tour, afin que tous aient joué le même nombre de tours.

Qui est le vainqueur ?

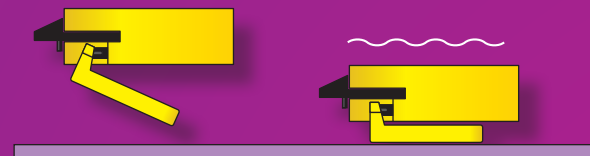
Le joueur dont la figurine a atteint la case la plus avancée sur le plan de jeu remporte la partie. Si plusieurs figurines se trouvent sur la même case, il y a plusieurs vainqueurs.

Règles de construction

- La construction doit être réalisée dans la zone de construction correspondante.
- Tous les éléments doivent être placés dans le même sens que sur la carte Construction.
- Cela n'a pas d'importance si les éléments ne sont pas exactement posés les uns sur les autres.

Le minuteur spécial Lift It!

Pour régler la durée autorisée pour une construction, il suffit de déplacer le petit levier noir sur le temps souhaité. Important : tenir le minuteur à l'horizontale pendant le réglage du temps afin que le rabat jaune soit ouvert. Dès que le minuteur est posé sur la table, le temps commence à être décompté.



Minuteur bloqué

Minuteur en marche

Pour les constructions de 2 minutes, il convient de régler le minuteur sur 2 x 60 secondes. De ce fait, le joueur sait que lorsque le minuteur se déclenche pour la première fois, il lui reste encore 60 secondes.

Autres variantes de jeu

Deux joueurs - une équipe :

Même si vous jouez à deux, vous pouvez former une équipe. Le but est alors d'atteindre la case départ/arrivée opposée avec 6 cartes Construction. Les cases Duel et Lift it! peuvent être considérées comme des cases standard.



Joueur solo :

Dans la variante solo, tu essayes d'atteindre la case départ/arrivée opposée avec 6 cartes Construction. Les cases Duel et Lift it! Peuvent être considérées comme des cases standard.



Expert en construction :

Avant le début de la partie, les joueurs peuvent se mettre d'accord sur le fait que l'on n'attribue des points qu'aux éléments placés avec précision. La précision peut être vérifiée à l'aide d'un crayon, par exemple (cf. Illus. à droite). Les éléments ne doivent pas être déplacés lors du contrôle. En raison du degré de difficulté de cette variante, elle n'est recommandée que pour les constructeurs expérimentés !



Exclusive Distribution:

Carletto Deutschland GmbH
D-63128 Dietzenbach · www.carletto.de
Carletto AG
CH-8820 Wädenswil · www.carletto.ch
Graphic Design - Switzerland

© 2014 Carletto AG
All rights reserved
www.gamefactory-spiele.de
www.gamefactory.ch
Graphic Design: O. Freudenreich

Original Concept and Design, Per Gauding. Manufactured under License.





Lift it!

Subito all'opera con la gru in testa!

Età: 8+ Giocatori: 1 - 8 Durata: 30 min.

Contenuto

- 1 cartellone
- 78 carte per costruire
- 4 carte di sfida
- 4 gru
- 4 ganci
- 4 spaghi
- 4 fasce frontali
- 14 pezzi da costruzione
- 4 pedine
- 1 timer

Scopo del gioco

Con «Lift it!» si dovranno portare a termine costruzioni in modo esatto e rapidamente. A seconda dello schema riportato sulle carte, le strutture si dovranno ultimare nel tempo indicato. Per le costruzioni effettuate in modo corretto si conseguono punti. Solo chi ha i nervi saldi e la mano ferma vincerà l'avvincente gara.

Preparativi

All'inizio si dovrà decidere se giocare in coppia o singolarmente. Se si gioca in due si dovrà collegare due gru con un gancio. Se in seguito si parlerà di giocatore, nella variante in gruppo si tratterà sempre dei giocatori del gruppo.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane che pesca dal mucchietto la carta in alto.

Il giocatore controlla il simbolo della casellina in cui si trova che gli indica la tecnica di costruzione da usare per portare a termine il suo compito.

Il giocatore osserva la carta, la mette nell'apposita casella edilizia (B) e un altro partecipante regola il timer a seconda dell'indicazione oraria riportata sulla carta (eccezione: sfida). La struttura edilizia deve venir eseguita sempre con l'aiuto della gru nella zona destinata alla costruzione (C). Per conseguire il punteggio massimo è necessario completare l'opera prima dello scadere del tempo.

La mossa si svolge sempre secondo il seguente schema:

1. Pescare la carta per costruzioni o sfida concorrenziale
2. Valutare la tecnica edilizia
3. Portare a termine la struttura edilizia
4. Valutare il risultato e attribuire i punti
5. Avanzare con la pedina

Il gancio della gru:



Gioco singolo



Gioco in coppia



Inserisci i ganci su entrambe le parti e mantieni gli spaghi all'esterno, lontano dal gancio centrale.



Carta per costruire

Carta di sfida



Il bordo del cartellone è suddiviso in due percorsi identici, suddivisi in 30 caselline. Scegli una pedina e mettila sul cartellone nella casellina di partenza/arrivo (A).

Colloca i pezzi da costruzione nei posti indicati sul cartellone.

Metti le 4 carte di sfida da parte. Mescola le carte per costruire e mettile a mucchietto coperte vicino al cartellone.



Le caselline (tecnica edilizia)



Casellina standard: (a scelta: «gru in fronte» o «gru in mano»)



Casellina di partenza/arrivo: (la casellina di partenza equivale a una casellina standard)



Casellina della gru: (la gru va fissata in fronte)



Casellina Lift it!: (il giocatore di turno non deve vedere la carta; il progetto edile gli viene spiegato dal giocatore di turno successivo)



Sbarramento edilizio: se si oltrepassa uno sbarramento edilizio scatta una sfida

Valutazione

Appena è stato risolto il compito o è scaduto il tempo, si passa alla valutazione e all'attribuzione dei punti. Il giocatore riceve un punto per ogni pezzo da costruzione collocato correttamente, anche nel caso in cui non ha completato la struttura edilizia. Se il giocatore completa il compito prima dello scadere del tempo, beneficia di un premio di 4 punti supplementari.

Esempi per il punteggio:

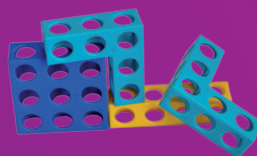


Carta col compito



☒ compito ultimato

4 punti per 4 pezzi collocati correttamente. Per il compito ultimato nel tempo prescritto, altri 4 punti supplementari. Il giocatore riceve complessivamente 8 punti.



☐ compito non ultimato

3 punti per 3 pezzi collocati correttamente. Il punto per il 4° pezzo non attribuito come pure i 4 punti per il tempo poiché scaduto. Complessivamente quindi 3 punti.

Valutazione casi particolari

A) Sfida

Nel caso di una sfida, solo il giocatore che per primo ha ultimato completamente il compito riceve punti.



B) Progetto con spiegazione (casellina Lift it)

Per questo caso il punteggio completo viene attribuito sia al giocatore di turno che a quello che spiega il compito. I punti non vengono suddivisi tra i due contendenti.



Avvertenza: la sfida e i giochi con spiegazione non possono venire abbinati alla sfida concorrenziale (v. voce: Sfida concorrenziale).

Muovere la pedina

Effettuata la valutazione, il giocatore di turno sposta subito la pedina in avanti di tante caselline a seconda del punteggio conseguito. Tocca poi al giocatore successivo.

Sbarramento edilizio = sfida

Se un giocatore oltrepassa con la pedina uno sbarramento riceve una carta di sfida. In tal modo dovrà tenere presente che durante il suo prossimo giro **dovrà sostenere una sfida edilizia col giocatore vicino nella direzione di gioco**. In questo caso non dovrà competere con il giocatore precedente. Il simbolo della casellina in cui si è fermata la pedina indica la tecnica edilizia da mettere in atto.



Avvertenza: se si tratta di una casellina standard, la decisione spetta al giocatore di turno.

Svolgimento della sfida

Entrambi i giocatori cercano di realizzare contemporaneamente e nel minor tempo possibile la struttura edilizia riprodotta sulla carta nella zona edificabile sul cartellone. Il timer non viene usato per la sfida. Se i giocatori sono due o tre, il compito edilizio dovrà venire attuato con la gru sulla fronte.

Giocatore successivo

Il giocatore successivo ha 2 possibilità (nel caso in cui non abbia una carta di sfida).

A) Effettuare una mossa normale con una nuova carta edilizia.

B) Competere con il giocatore precedente per attuare il compito edilizio.

Avvertenza! L'avviso «Sfida concorrenziale» dovrà essere fatto prima di scoprire la prossima carta edilizia!



Sfida concorrenziale

Ci sono 2 possibilità:

A) SFIDA

Il compito è stato portato a termine entro il tempo prescritto. Il giocatore di turno ha la possibilità di attuare il compito in **metà del tempo prescritto**.



= punteggio doppio per ogni pezzo da costruzione + 4 punti in premio per il tempo



= nessun punto

B) TENTATIVO

Il compito **non** è stato attuato entro il tempo prescritto. Il giocatore di turno ha la possibilità di attuare il compito **entro il tempo prescritto**.



= punteggio regolare + 4 punti in premio per il tempo + 4 punti in premio



= nessun punto

Avvertenza! La sfida concorrenziale dovrà venir effettuata con la stessa tecnica edilizia.

Fine della partita



La partita termina quando un giocatore raggiunge la casellina opposta di arrivo/partenza o la oltrepassa se il punteggio è eccedente. Gli altri partecipanti continuano ugualmente a giocare fino a raggiungere o a superare il traguardo in modo che tutti abbiano effettuato lo stesso numero di giochi.

Il vincitore

Vince il giocatore con la pedina in posizione più avanzata. Se nella stessa casellina si trovano più pedine, tutti i proprietari sono vincenti.

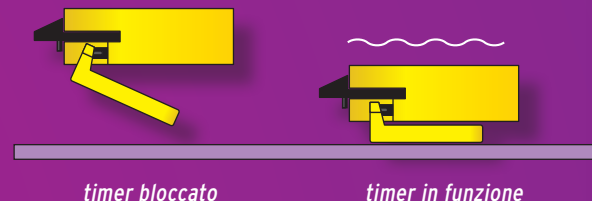
Regole generali per le costruzioni

- La struttura deve venir realizzata nella rispettiva zona edilizia.
- Tutti i pezzi devono venir posizionati esattamente come indicato nell'illustrazione della carta.
- Non ha alcuna importanza se i pezzi non sono esattamente sovrapposti uno sull'altro

Lo speciale Lift it! Il timer a scatto



Il tempo prescritto per realizzare la struttura si imposta con la levetta nera del timer. Importante! Per regolare il tempo, alzare il timer in posizione orizzontale in modo che il coperchio giallo si abbassi. Dopo aver messo il timer sul tavolo, il tempo comincia a trascorrere.



Per i compiti da effettuare entro 2 minuti si dovrà impostare 2 volte 60 secondi. L'apertura del coperchio è importante in quanto, trascorsi i primi 60 secondi, al giocatore di turno viene segnalato che è scaduto metà tempo a sua disposizione.

Varianti di gioco

Due partecipanti - giocare in gruppo:

Se siete in due è possibile ugualmente giocare in gruppo. In questo caso dalla casellina di partenza si dovrà raggiungere con 6 carte quella opposta di arrivo. Le caselline di sfida e di Lift it verranno considerate come caselline standard.



Giocatore singolo:

Se giochi da solo, dalla casellina di partenza cerchi di raggiungere quella opposta di arrivo con 6 carte. Le caselline di sfida e di Lift it diventano caselline standard.



Capomastro:

Prima di iniziare la partita convenite che per la valutazione vengono considerati solo i pezzi disposti con esattezza che controllerete usando una matita (v. figura a lato). Ovviamente durante il controllo fate attenzione a non spostare i pezzi. Questa variante ha un livello di difficoltà molto alto ed è pertanto consigliabile ai «capomastri» più esperti.



Exclusive Distribution:

Carletto Deutschland GmbH
D-63128 Dietzenbach · www.carletto.de
Carletto AG
CH-8820 Wädenswil · www.carletto.ch
Graphic Design - Switzerland

© 2014 Carletto AG
All rights reserved
www.gamefactory-spiele.de
www.gamefactory.ch
Graphic Design: O. Freudenreich

Original Concept and Design, Per Gauding. Manufactured under License.





Lift it!

Head over crane!

Age: 8+ No. players: 1 to 8 Duration: approx. 30 min.

Contents

1 game board
78 building cards
4 duel cards
4 cranes
4 hooks
4 strings
4 headbands
14 building blocks
4 pawns
1 timer

Object

«Lift it!» is about quick and exact building. Earn points by building what is shown on the card within the set time. Stand or fall - keep a cool head and a steady hand and the victory will be yours.

Getting started

Decide first if you play in teams or individually. Connect two cranes with only one hook for team play.
Note: In the following instructions the term «the player» is used but equals «team» in team play.

Playing the game

The youngest player goes first and picks up the top building card from the deck. The building technique is defined by the square the pawn is moved to.

The player puts down the card face up on the building cards space (A). The timer is set accordingly (Exception: duelling). The building has always to be built with help of the crane within the building zone. Building within the time limit will earn you maximum points.

What to do on your turn:

1. Pick up a building card or choose competition
2. Identify the building technique
3. Accomplish the task
4. Evaluate and award the score
5. Move the pawn

The crane and the hook



Individually



Team

Pay attention to the hook snapping into the crane and the strings being adjusted to turn outward and away from the central hook.



Building card

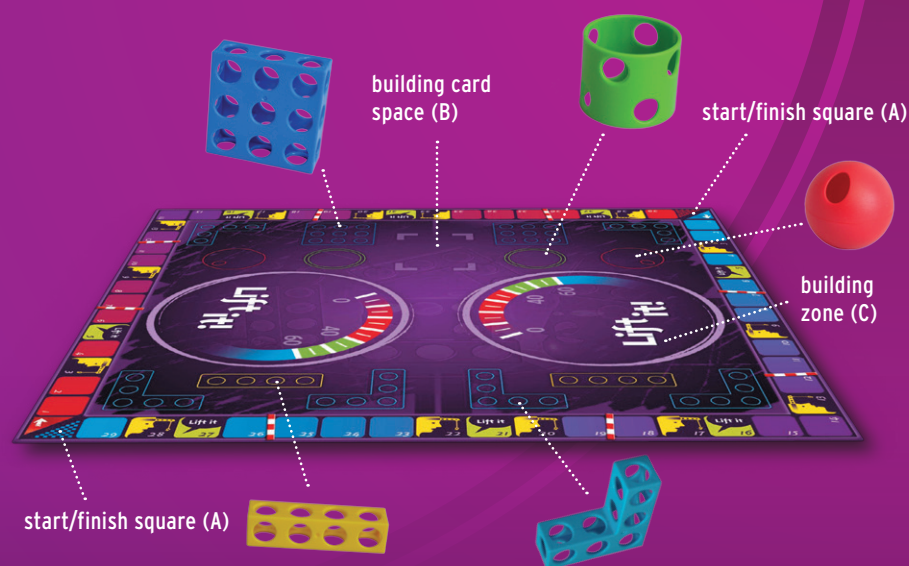
The board's side is divided into two identical courses with 30 squares each. Now place the pawns on one of the two start/finish squares (A) on the board's side.

Place the building blocks on the board's marked spaces.

Duel card



Put the four duel cards aside. Shuffle all building cards and place them face down next to the board.



Board spaces



Standard square: Free choice of «crane on head» or «crane in hand»



Start/Finish square: Treated as standard square



Crane square: The crane has to be attached to the forehead.



Lift it! square: The active player is not allowed to see the building card. The building task is explained by the next player.



Building barrier: Crossing a building barrier triggers a duel.

Scoring

When the task is accomplished or the time is up, the score is awarded. For each correctly positioned building block a point is earned, even if the task is not entirely completed. Four points are additionally awarded for completing the task in time.

Scoring example:

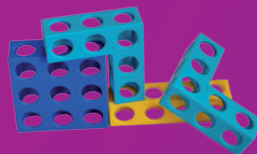


Building card



✓ task complete

Four points for four correctly placed building blocks and four points for being in time. The player earns eight points.



✗ task incomplete

Three points for three correctly placed building blocks. One building block point as well as the four time bonus points cannot be awarded. The player earns three points.

Special cases

A) Duel

The player accomplishing the task first scores the points.

B) Explanation round (Lift it! square)

Both players earn full points. The score is not split.

Note: Both special cases are excluded from competition (see «Competition»).



Moving the pawn

Once the player moves the pawn the number of scored points, the turn is over. Two or more pawns may be on the same space at the same time.

Building barrier = duel

When crossing the building barrier, the player automatically receives a duel card in his/her pawn's colour as reminder of the **upcoming duel in the next round** with the next player. In this case the active player is not allowed to challenge the earlier player. The square the pawn is on decides the building technique for the duel.



Note: On a standard square the active player decides.

Duelling

Both players build according to the building card within their building zone as quickly as possible. The timer is not needed. Note: The building technique «crane on head» is used when two or three players are playing the game.



Next player

The next player can either:

A) Pick up a new building card.

B) Challenge the last player and his/her task.

Note: The «competition» has to be announced before picking up a card from the deck.

Competition

Two variants:

A) CHALLENGE

The task was accomplished within time. The active player challenges to finish **within half of the time**.



= Double points per building block
+ 4 points time bonus



= No points

B) ATTEMPT

The player could not complete the task. The active player attempts to **finish within time**.



= Regular points
+ 4 points time bonus
+ 4 bonus points



= No points

Note: The players have to use the same building technique.

Game end



The last round begins when a player moves the pawn the scored points across the start/finish square. The game ends after all players had their turn.

Winning the game

The player with the pawn in the front wins.

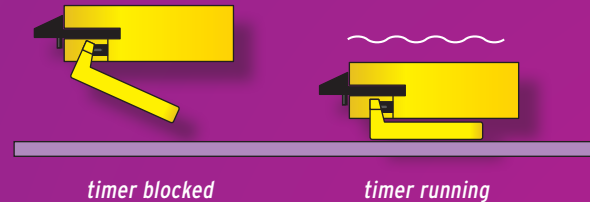
Note: If more than one player are on the same square, they all win.

General building rules

- The building has to be built within the respective building zone.
- All building blocks have to be built in the same alignment as shown on the building card.
- The building blocks do not have to lie exactly on top of the other.

The special Lift it! jump timer

The time is set by moving the black lever accordingly. Important: Hold the timer horizontally in the air and its yellow flap opens. Put the timer on the table to start the countdown.



Set the timer twice to 60 seconds in case of «two minute task». The timer leaps up after the first 60 seconds and the active player is thereby informed of half-time.

Game play variations

2 players - 1 team:

You can play as team even if it is just the two of you. Your goal is to make it from the start to the finish square with maximum six building cards. Treat all duel and Lift it! squares as standard squares.



Individual play:

Your goal in individual play is to reach the finish square with maximum six building cards. Treat all duel and Lift it! squares as standard squares.



Master builder:

Decide on the degree of precision in the run-up to the game. The building accuracy can be measured e.g. with a pencil (see illustration). Pay attention to leave the building blocks unmoved. Note: This high level of difficulty demands experienced master builders!



Exclusive Distribution:

Carletto Deutschland GmbH
D-63128 Dietzenbach · www.carletto.de
Carletto AG
CH-8820 Wädenswil · www.carletto.ch
Graphic Design - Switzerland

© 2014 Carletto AG
All rights reserved
www.gamefactory-spiele.de
www.gamefactory.ch
Graphic Design: O. Freudenreich

Original Concept and Design, Per Gauding. Manufactured under License.

