



Lift it!

Játékosok 8 éves kortól
1-8 játékos részére
Játékidő: kb. 30 perc

Építkezz fejvel és daruval!

Tartalom: 1 játéktábla, 78 építési kártya, 4 párbajkártya, 4 daru, 4 kampó, 4 zsinór, 4 homlokpánt, 14 építési elem, 4 játékbábu, 1 időmérő

1. A játék célja

A **Lift it!** játék a gyors és a pontos építésről szól. Az építési kártyán megadott feladatokat kell a megadott időn belül felépíteni. Aki megőrzi a nyugalmát és biztos kézzel épít, az megnyerheti a játékot és elnyerheti az „építőmester” címet!

2. Előkészületek

Először is határozzátok meg, hogy csapatban vagy egyéni játékosként játszottok. Ha egyénileg játszottok, akkor a kampókat egy-egy darukarra kell rögzíteni. Csapatjáték esetén két darut ugyanazzal a kampóval kell összekötni. (A játékleírásban a „játékos” meghatározás alatt az egyéni játékost illetve a csapatot értjük.)



Összeszerelés egyéni játékosoknak



A kampó közepén legyen



Összeszerelés csapatjátékosoknak



Javaslat: Ügyelj arra, hogy a kampó az oldalain „bekattanjon” és a zsinórok kívül fussanak, a középetől kifelé.

A játéktábla keretén két egyforma út (piros és kék) 30 mezővel fut körbe. Válasszatok egy-egy figurát, majd állítsátok vagy a piros, vagy a kék startmezőre (A).

Helyezzétek az építési elemeket a játéktáblára a kijelölt helyükre.

Válogassátok ki és tegyétek félre a 4 párbajkártyát. A 78 építési kártyából megkeverés után alakítsatok ki egy lefordított paklit a játéktábla mellett.

3. A játék menete

A legfiatalabb játékos kezd úgy, hogy elveszi a legfelső építési kártyát. Megnézi, hogy milyen mezőn áll (lásd 4. A mezők) a figurája, mert az határozza meg az építés módját

Megnézi az építési kártyát, majd az arra kialakított helyre (B) fekteti a játéktáblán, egy játékos pedig beállítja az időmérőt az az időintervallumot, amit a kártya megad (kivéve párbaj lásd 11.). Az építményt az építési területre (C) a daru segítségével kell felépíteni. **A maximális pont csak akkor szerezhető meg, ha a meghatározott időn belül felépül az építmény. Az építés során a darut, a zsinórt vagy az építési elemet nem szabad kézzel megfogni!**

Egy lépés mindig a következőkben leírt példa szerint történik:

1. Építési kártya húzás vagy konkurenciaharc
2. Építési technika meghatározása
3. Építési feladat teljesítése
4. Értékelés és pontozás
5. Lépés a figurával



Építési kártya



Párbajkártya

4. A mezők (építési technikák)

Általános mező: az építés módja szabadon választható (daru a kézben, vagy daru a fejen).



Start- / Célmező: általános mezőként használjuk.



Darumező: a darut a fejre kell rögzíteni.



Lift it! mező: A soron lévő játékos nem láthatja az építési kártyát, az építési feladatokat a következő játékos magyarázza el neki adott időn belül. (lásd 9. különleges értékelés). Az építés módja szabadon választható.



Építési tilalom: Amikor valaki áthalad egy ilyen mezőn, akkor párbaj következik. (lásd 10. építési tilalom).

5. Értékelés

Amint felépült az építési feladatban megadott építmény, vagy az idő járt le, értékelés következik. Az építőjátékos minden helyesen felépített építési elem után 1 pontot kap. Ez abban az esetben is érvényes, ha az építő nem oldotta meg teljes egészében a feladatot. Abban az esetben, ha az építőjátékos az idő lejártá előtt teljes egészében megoldotta az építési feladatot 4 bónuszpontot kap!

Példa az értékelésről:

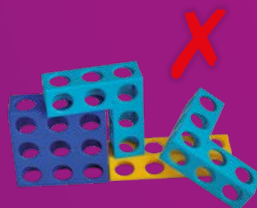


Az építési kártya



A feladatot sikerült megoldani.

4 pont a 4 helyesen beépített építési elem után és +4 bónuszpont az időkorlát betartásáért. A játékos összesen 8 pontot kap.



A feladatot nem sikerült megoldani.

3 pont a 3 helyesen beépített építési elem után. Sajnálatos módon nem jár a bónuszpont. Így összesen 3 pontot kap a játékos.

6. Lépés a figurával

A soron lévő játékos értékelése után a kapott pontok mértékében előrelép a játékmezőn a figurájával. (egy mezőn több figura is állhat) Lépése ezzel véget ér és a játékot a következő játékos folytatja.

7. A következő játékos

A következő játékosnak két lehetősége van (abban az esetben, ha nincsen előtte párbajkártya):

A) Egy új kört kezd egy újabb építési kártya húzásával.

B) Konkurenciaharcba kezd az előtte lévő játékosal. A „konkurenciaharc” bemondást még azelőtt kell megtennie, mielőtt új építési kártyát húz.

8. A konkurenciaharc

Konkurenciaharcban két variáció lehetséges:

A) Kihívás

A feladatot sikerült a megadott időn belül megoldani. Az aktuális játékosnak lehetősége van arra, hogy a feladatot az adott idő fele alatt megoldja.



= dupla pont minden építési elemért, +4 bónuszpont az időért



= nem jár pont

B) Próbálkozás

A feladatot nem sikerült a megadott időn belül megoldani. Az aktuális játékosnak lehetősége van arra, hogy a feladatot adott időn belül megoldja.



= a szabályszerinti pontok + 4 bónuszpont az időért + 4 extra bónuszpont



= nem jár pont

Megjegyzés: A konkurenciaharc során a feladatot megegyező építési technikával kell megoldani és kártyánként egyszer lehet próbálkozni.

9. Különleges értékelés

A) Párbaj

A párbaj során csak az a játékos kap pontot, aki a megadott időn belül elsőként oldotta meg az építési feladatot. Minden építési elemért 1 pont jár. Bónuszpont nem adható.

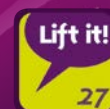
B) Elmagyarázó kör (Lift it! mező)

Ebben az esetben mind a magyarázó, mind az építőjátékos ugyanúgy megkapja az építési feladat teljesítése során elért pontokat. A pontokat nem osztják el köztük.

Megjegyzés: A párbaj vagy az elmagyarázó kör nem vihető véghez konkurenciaharcként (lásd 11. a párbaj).



Párbajkártya



Lift-it! mező



Építési tilalom



Párbajkártya

10. Építési tilalom

Amikor egy játékos a pontok elosztása után előrelép és áthalad egy ilyen mezőn, akkor megkapja a színében a párbajkártyát. Annak nincsen jelentősége, hogy ez az éppen soron lévő játékos, vagy egy játékos társ figurájával történik. Ez a kártya fogja emlékeztetni a játékost arra, hogy a következő körben párbajra hívja az utána következő játékost. Ebben az esetben nem bocsátkozhat konkurenciaharcba (se kihívás **B.** se próbálkozás **B.**) az öt megelőző játékosokkal. Amikor az a játékos kerül sorra, aki előtt a párbajkártya fekszik, véghez viszi a párbajt a **11.** pontban „A párbaj menete” a leírak szerint. Az a mező határozza meg az építési módot, amelyiken a párbajra hívó játékos figurája áll.

Megjegyzés: Az általános és Lift-it! mezők esetén a párbajra hívó játékos határozza meg az építési módot.

11. A párbaj menete

A soron lévő játékos húz egy építési kártyát és leteszi a játéktáblán kialakított helyére (B) mező. Mindkét játékos egyszerre próbálja meg a játéktáblán a saját építési területére (C) a megadott építési feladatot olyan gyorsan felépíteni, amilyen gyorsan csak lehet. Az időmérőt párbaj esetén nem kell elindítani, mivel az nyer, aki elsőként teljesíti az építési feladatot.



Start-/
Célmező

12. A játék vége

Amint az egyik játékos eléri a vele átellenben fekvő „Start-/célmezőt”, bejelenti a játék végét. A megszereshető pontokat a megszokottak szerint kiosztják és a kört (egészen a kezdő játékosig) még végigjátsszák.

Ha a játékos az aktuális körben az utolsó építési tilalom mezőn áthaladva érkezik vagy halad át a „Start-/célmezőn” akkor már nem vált ki párbajt.

13. A játék nyertese

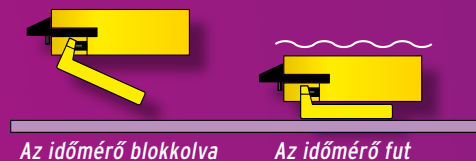
Az lesz a nyertes, akinek a figurája legelső helyen áll. Egyezőség esetén a játéknak több nyertese van.

14. Általános építési szabályok

- Az építés során sem az építési elemeket, sem a kampót vagy a zsinórt nem szabad kézzel megfogni.
- Az építményt az építési területen belülre kell építeni.
- Minden elemnek úgy kell állnia/fekiülnie, ahogyan azt az építési kártya megadja.
- Az építési elemeknek nem kell tökéletesen fednie egymást, de az építménynek meg kell felelnie az építési kártyának.

15. A speciális Lift it! - ugró időmérő

Az építésre rendelkezésre álló időt állítsuk be az időmérőn. Vegyük kezünkbe az időmérőt! A levegőben tartva hajtsuk fel a lábát, majd a fekete kar elforgatásával állítsuk be az időt. Amint az időmérőt lefektetjük az asztalra, azonnal elkezd mélni az időt.



2 perc esetén az időmérőt 2x kell a 60 másodpercre állítani. (Az időmérő felugrása jelzi a játékosoknak az első 60 másodperc elteltét).



16. Alternatív játékvariációk

A) Két játékos - egy csapat:

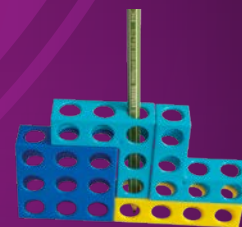
Abban az esetben, ha csak ketten játszatok, akkor is alkothattok egy csapatot. Ez esetben a célotok az lesz, hogy 6 építési kártya felhasználásával eljussatok az átellenben fekvő „Start-/célmezőig”. A párbaj és a „Lift It!” mezőket általános mezőként kell használni, ez azt jelenti, hogy szabadon választhatjátok meg az építési módot (daru a fejen, vagy a kézben).

B) Egyszemélyes játék:

Egyedüli játékosként a célod az, hogy 6 építési kártya felhasználásával eljuss az átellenben fekvő „Start-/célmezőig”. A Lift It! mezőkön te választhatod meg az építési módot.

C) Építőmester:

A játék folyamán megegyezhettek abban, hogy csak akkor jár pont egy építési elem után, ha az tökéletesen (elcsúszás nélkül) került beépítésre. Az elcsúszás mértékét például egy ceruza használatával ellenőrizhetitek (lásd az ábrán). Az ellenőrzés során nem lehet elmozdítani az építési elemeket. Ezt csak a gyakorlott építéseknek ajánljuk.



Így ellenőrizhető az építés pontossága

40

60

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést
kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnikbp.hu
www.facebook.com/PiatnikBudapest



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

Regel Version 2.0

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

