



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.

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.

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



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

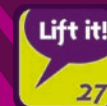
A) Sfida

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.

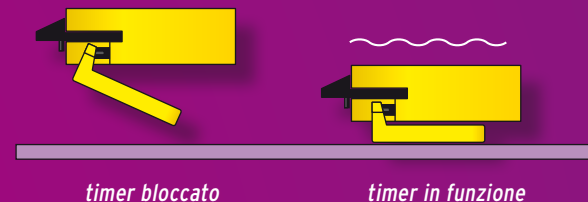
Regole generali per le costruzioni

- 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.



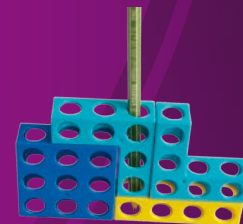
Giocatore singolo:

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.

