

## Lift it!

Építkezz fejvel és daruval!

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

### **Használja a színes játékszabályt!**

*A játékszabály megértését a mellékelt színes játékszabályban lévő képek megkönnyítik!*

### **A játék célja**

A Lift it játékban az építési kártyán megadott feladatokat kell a megadott időn belül felépíteni. A pontos építésért pont jár!

### **Tartalom**

1 játéktábla, 78 építési kártya, 4 párbajkártya, 4 daru, 4 kampó, 4 zsinór, 4 homlokpánt, 14 építési elem, 4 játékbábú, 1 időmérő

### **Előkészületek**

Először is határozzátok meg, hogy csapatban vagy önálló játékosként játszottok. Csapatjáték esetén két darut ugyanazzal a kampóval kell összekötni.

### *Csapatjáték esetén*

*Ügyelj arra, hogy a kampó az oldalain „bekattanjon” és a zsinórok kívül fussanak, a közepétől kifelé.*

A játéktáblán két számozott mezőből (1-30) álló út fut körbe.

- Válassz egy játékgurát, majd állítsd a start/cél mezőre (A).

- Helyezd az építési elemeket a játéktáblára a kijelölt helyükre.

- Válogasd ki és tedd félre a 4 párbajkártyát. Az építési kártyákból megkeverés után alakíts ki egy lefordított paklit a játéktábla mellett.

### **A játék menete**

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

### **Lásd a színes ábrán**

Megnézi az építési kártyát, majd az arra kialakított helyre (B) fekteti a játéktáblán, egy játékosárs pedig beállítja az időmérőn azt az időintervallumot, amit a kártya megad (kivéve párbaj). 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.

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

### **Lásd a színes ábrán**

*Építési kártyák mezője (B)*

*Start- / Célmező (A)*

*Start- / Célmező (A)*

*Építési terület*

### **A mezők (építési technikák)**

#### **Lásd a színes ábrán**

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

Start- / Célmező: Standardmezőként használjuk.

Darumező: A darut a fejre kell rögzíteni.

Lift it! mező: Az aktív játékos nem láthatja az építési kártyát, az építési feladatok a következő játékos magyarázza el neki.

Építési tilalom: Amikor valaki áthalad egy ilyen mezőn, akkor párbaj következik.

## Értékelés

Amint felépült egy 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 lejárta előtt megoldotta az építési feladatot 4 bónuszpontot kap!

Példa az értékelésről:

Az építési kártya **Lásd a színes ábrán**

*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 sem. Így összesen 3 pontot kap a játékos.*

## Különleges értékelés

### A) Párbaj

Egy párbaj során csak az kap pontot, aki elsőként oldotta meg az építési feladatot.

### B) Lift it! mező (feladat magyarázó)

Ennél a mezőnél minden érintett játékos megkapja a teljes pontszámot az építési feladat helyes megoldásáért (a pontokat nem osztják fel)

## Lépés a figurával

Az aktív játékos az értékelés 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.

## Építési tilalom

Amikor az aktív játékos áthalad egy ilyen mezőn, akkor megkapja a színében a párbajkártyát. Ez a kártya fogja emlékeztetni a játékost arra, hogy a következő körben párbajra hívja az utána következő játékost. Az a mező határozza meg az építési módot, amelyiken a párbajra hívó játékos figurája áll.

*Megjegyzés: Standard mező esetén a párbajra hívó játékos határozza meg.*

## A párbaj menete

Mindkét játékos egyszerre próbálja meg a játékfelület építési területére 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. Három, vagy több játékos esetén a „daru a fejen” építési módot kell használni.

## A következő játékos

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

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

B) Konkurenciaharcba kezd az előtte lévő játékosal.

*Megjegyzés: A „konkurenciaharc” bmondást még a következő építési kártya felfordítása előtt meg kell tennie.*

## Konkurenciaharcban két variáció lehetséges:

**Lásd a színes ábrán**

### A) Kihívás

A feladatot sikerült a megadott időn belül megoldani.

Az aktív játékosnak lehetősége van arra, hogy a feladatot az idő fele alatt megoldja.

### B) Próbálkozás

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

Dupla pontok minden építési elemért +4 bónuszpont az időért

Nem jár pont

Szabályszerinti pontok  
+4 bónuszpont az időért  
+4 bónuszpont

Nem jár pont

*Megjegyzés: A konkurenciaharc során a feladatot megegyező építési technikával kell megoldani.*

### **A játék vége**

Amint az egyik játékos eléri a vele átellenben fekvő Start-/célmezőt, bejelenti a játék végét. A kört (egészen a kezdő játékosig) még végigjátsszák.

### **A játék nyertese**

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

### **Általános építési szabályok**

Az építményt az építési területre kell építeni.  
Minden elemnek úgy kell állnia/fekélnie, ahogyan azt az építési kártya megadja.  
Annak nincsen jelentősége, ha az építési elemek nem tökéletesen fekszenek egymáson.

### **A speciális Lift it! - ugró időmérő**

Vegyük kezünkbe az időmérőt! A levegőben tartva hajtsuk fel a lábát, majd a fekete mutató elforgatásával állítsuk be az időt. Amint az időmérőt lefektetjük a lábára, azonnal elkezdődik az időmérés.

### **Lásd a színes ábrán**

Az időmérő blokkolva                      Az időmérő fut

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

### **Alternatív játékvariációk**

#### **Két játékos – egy csapat:**

Abban az esetben, ha csak ketten játszotok, akkor is alkothattok egy csapatot. Ez esetben a célotok az lesz, hogy 6 építési kártya felhasználásával eljussatok a az átellenben fekvő Start-/Célmezőig. A párbaj és a Lift It! mezőket standardmezőként kell használni.

#### **Egyszemélyes játék:**

Egyedüli játékosként a célod az, hogy 6 építési kártya felhasználásával eljuss az átellenben fekvő Start-/Célmezőig. A párbaj és a Lift It! mezőket standardmezőként kell használni.

#### **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 ellenőrizhettek. (Lásd az ábrán) Az ellenőrzés során nem lehet elmozdítani az építési elemeket. Ez csak a gyakorlott építészeknek ajánljuk.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!  
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft. 1034 Budapest, Bécsi út 100.ú  
e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu); [www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu); <https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>