



Lift it!

Capul Macara!

Regulament

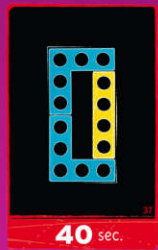


Lift it!

Capul Macara !

Conținut:

- O tablă de joc
- 78 cărți de construcții
- 4 cărți de duel
- 4 macarale
- 4 sfori
- 4 bandane de cap
- 1-4 blocuri
- 4 pioni
- Un cronometru



Carte de construcție



Carte de duel

Obiectiv:

Lift it! Este un joc de rapiditate și precizie a construcțiilor. Câștigă puncte construind ceea ce este prezentat în cărțile de joc în limita timpului disponibil. Fie că piesele stau sau cad, fii cu capul pe umeri și cu o mână sigură și victoria va fi de partea ta.

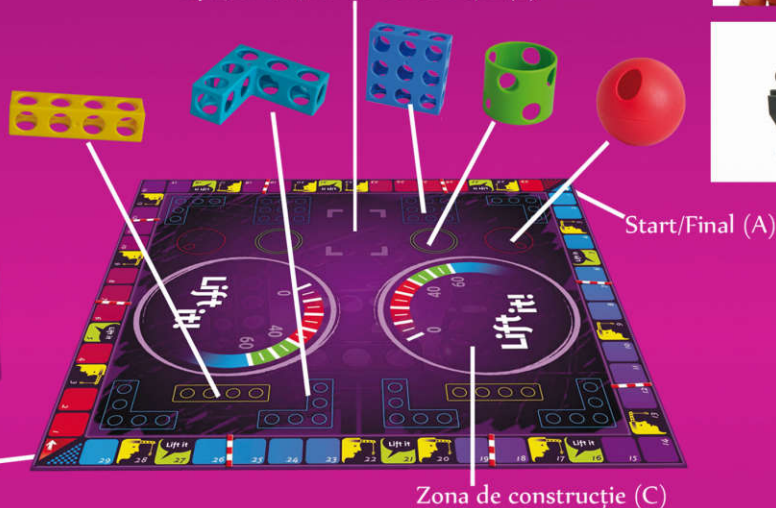
Începutul jocului:

Decideți dacă jucați individual sau în echipa. Dacă jucați în echipă, conectați două macarale cu un singur cârlig.

Tabla de joc este divizată în două terenuri identice cu 30 de pătrate fiecare. Acum plasați unul din pionii la unul dintre cele două pătrate care indică start/final (A) pe una din părțile tablei de joc.

Plasați blocurile de construcție pe spațiile marcate ale tablei de joc. Puneți cele 4 cărți de duel deoparte. Amestecați toate cărțile de construcție și așezați-le cu capul în jos lângă tablă.

Spațiul cărților de construcție (B)



Individual

Echipă



Lift it!

Capul Macara!

Cum jucăm:

Cel mai tânăr jucător va fi primul și va ridica prima carte din set. Metoda de construcție este dată de pătratul în care se află pionul nostru.

Jucătorul pune cartea cu fața în sus pe spațiul cărților de construcție (B). Cronometrul se setează în funcție de timpul indicat pe carte (excepția fiind duelul). Construcția trebuie întotdeauna să fie realizată cu ajutorul macaralei în zona de construcție. Respectarea termenului limită în construcții asigură punctaj maxim.

Ce să faci pe tura ta:

- la o carte de construcții sau alege competiția
- Identifică tehnica de construcție
- Realizează sarcina
- Evaluează și acordă scorul
- Mută pionul

Spațiile tablei:

Pătrat standard: Alegere liberă de a acționa „macara pe cap” sau „macara în mână”

Pătrat de start/final: Tratate ca și pătratele standard

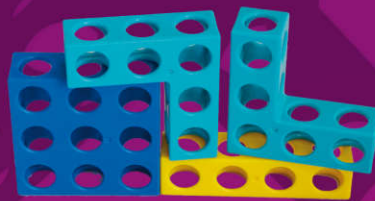
Pătrate cu macara: Macaraua trebuie să fie atașată de frunte

Pătrate lift it!: Jucătorul activ nu are voie să vadă cartea cu sarcina. Sarcina trebuie explicată de următorul jucător.

Bariera de construcții: trecerea peste o barieră de construcții declanșează un duel.

Scorul:

Când sarcina este finalizată sau când a expirat timpul, se acordă scorul. Pentru fiecare bloc de construcții așezat corect se câștigă un punct, chiar dacă sarcina nu e finalizată complet. Se acordă 4 puncte pentru sarcina finalizată la timp.



4 puncte pentru 4 piese puse corect și
4 puncte pentru îndeplinirea sarcinii la
timp. Jucătorul primește 8 puncte.



3 puncte pentru 3 piese puse
corect. Nu se poate primi punctul
de pe piesa neașezată corect și
nici cele 4 puncte bonus pentru
finalizarea sarcinii la timp.
Jucătorul primește 3 puncte.

Mutarea pionului:

Odată ce jucătorul mută pionul corespunzător numărului de puncte, tura sa se încheie. Doi sau mai mulți pionii pot fi în același timp pe același pătrat.

Construirea barierei= duel:

Când trecem bariera, jucătorii primesc automat o carte de duel de culoarea pionului, ca un reminder a duelului ce va începe la runda următoare, cu următorul jucător. În acest caz, jucătorul activ nu poate provoca jucătorul anterior. Pătratul pe care se află pionul decide tehnica de construit pentru duel.

Notă: pe un pătrat standard, jucătorul activ decide.

Duelare:

Ambii jucători construiesc conform cărții de construit din zona lor de construcții cât de repede posibil. Cronometrul nu este necesar. Tehnica de construit (macara pe cap) se folosește când joacă cel puțin 2-3 jucători.

Lift it!

Capul Macara !

Următorul jucător

Următorul jucător poate :

- A) Să ridice o nouă carte de construit
- B) Să provoace ultimul jucător și sarcina lui.

Notă: Competiția trebuie anunțată înainte de a ridica cartea din teanc.

Competiția

Două variante:

A) Provocare

Sarcina a fost finalizată la timp. Jucătorul activ pariază că va termina în jumătate din timpul acordat.

B) Încercarea

Jucătorul nu a putut completa sarcina. Jucătorul activ încearcă să finalizeze sarcina la timp.

Notă: jucătorii trebuie să folosească aceeași tehnică de construit. corespunzătoare acului negru.

Finalul jocului

Ultima rundă începe când un jucător mută pionul peste pătratul de start/finish.

Jocul se încheie când toți jucătorii au avut șansa unei ultime runde.

Câștigarea jocului

Jucătorul a cărui pion este cel mai în față pe tabla de joc câștigă.

Notă: Dacă mai mulți jucători au pionul în același loc, sunt, cu toții câștigători.

Reguli generale de construit:

- Construcția trebuie realizată în limita de timp corespunzătoare cărții de joc.
- Toate piesele trebuie așezate în aceeași maniera ca și pe cartea de joc.
- Blocurile nu trebuie neapărat să fie așezate exact unul peste altul.

Cronometrul Lift it! Special

Cronometrul se setează prin tragerea corespunzătoare a acului negru.

Important: Ține cronometrul orizontal în aer, iar clapa galbenă se va deschide. Pune cronometrul pe masă pentru a începe numărătoarea!

Setează cronometrul de 2 ori pe 60 de secunde în cazul sarcinilor de două minute. Cronometrul se oprește la 60 secunde iar jucătorul activ trebuie să este informat de timpul rămas.

Variații ale jocului

2 jucători- o echipă

Se poate juca în echipă chiar dacă există doar 2 jucători. Scopul vostru este să ajungeți de la start la finish cu numărul maxim de cărți finalizate. Tratați toate pătratele de duel ca și pătrate standard.

Joc individual

Scopul tău este să ajungi de la start la finish cu cât mai multe cărți de construcții finalizate la timp. Tratează pătratele de duel ca și cele standard.

Maestrul construcțiilor

Decideți asupra unghiului de construcție și asupra nivelului de precizie.

Acuratețea construcției

poate fi măsurată cu un creion (vezi în imagine). Fii foarte atent să nu miști blocurile de construcții!

Notă: Nivelurile de dificultate crescute cer maeștii constructori experiențiați!

Importator: Grup Primavi SRL Timișoara
www.facebook.com-happycolor.ro
www.happycolor.ro

© Game Factory
www.carletto.de
www.gamefactory-spiele.com
www.smiley.com

