



# 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.

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.



### Baukarte

### Duellkarte



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

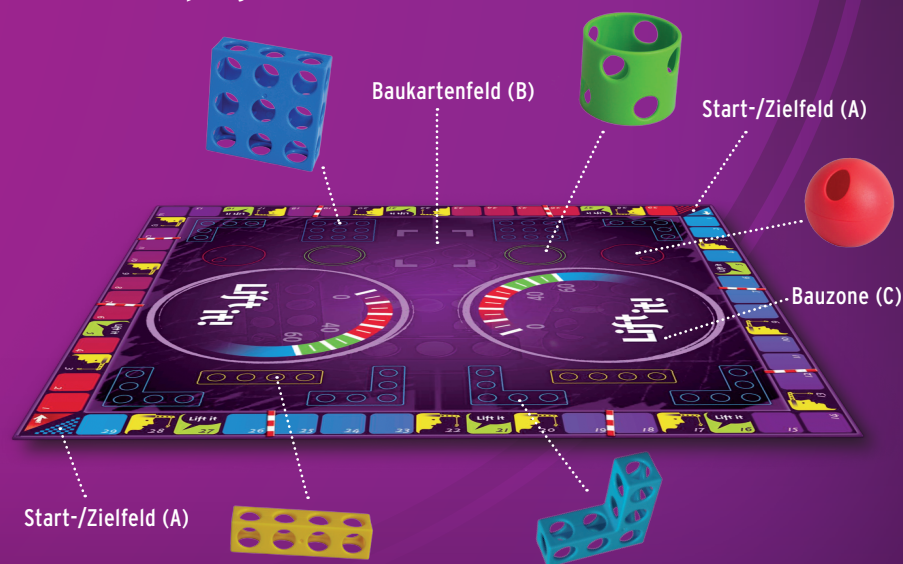
## Spielablauf

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.

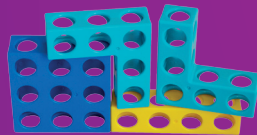
## Wertung

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:

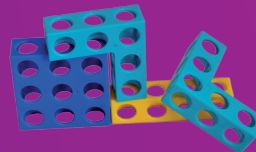


Baukarte



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 Erklärungsrunden 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 konkurrenzieren. 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 «konkurrenzieren».

**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?

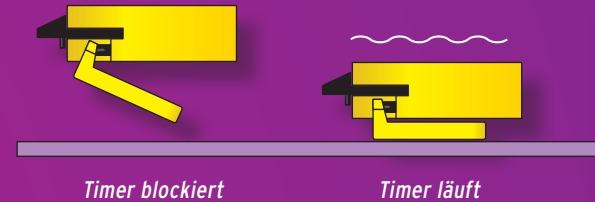
Der Spieler, der mit seiner Spielfigur auf dem Spielplan am weitesten vorne steht, gewinnt. Sind mehrere Spielfiguren auf demselben Feld, gewinnen diese Spieler das Spiel.

## 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.

