

Beceri Vinci! Lift it!

Head over crane!

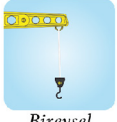
Vinç Başta!

Yaş: 8+ Oyuncu Sayısı: 1 - 8 Süre: yaklaşık 30 dak.

İçindekiler

- 1 Oyun Alanı
- 78 Yapı Kartı
- 4 Düello Kartı
- 4 Vinç
- 4 Kanca
- 4 İp
- 4 Baş Bandı
- 14 Yapı Blokları
- 4 Piyon
- 1 Zaman Sayacı

Vinç ve Kanca



Bireysel



Takım

Yapı Kartı



Düello Kartı



Amaç

«Lift it!» aynısını inşa etme ile ilgili bir hız oyunudur. Belirli bir zaman diliminde kartta gösterileni inşa edip puan kazanın. Durur veya düşer - siz yeter ki serin kanlı olup elinizi titretmeyin, böylece zafer sizin olacak!

Hazırlık

Öncelikle takım olarak mı yoksa bireysel mi oynayacağınıza karar verin. Takım oyunu için iki vinci bir kanca ile birleştirin. Dikkat: Yönergelerde yalnızca «oyuncu» terimi kullanılmıştır ancak aynı zamanda takım oyunundaki «takım» kelimesi anlamındadır.



Kancanın vinçe tık diye takıldığından emin olun. Ayrıca iplerin dışarıya dönecek ve merkezdeki kancadan uzaklaşacak şekilde ayarlanmasına dikkat edin.

Oyun alanının kenarı her biri 30 kareden oluşan birbirinin aynı iki yola bölünmüştür. Piyonlarınızı oyun alanının kenarında bulunan Başlangıç/Bitiş Karelerinden (A) birine yerleştirin.

Yapı Bloklarınızı oyun alanında belirtilmiş yerlerine koyun.

Dört Düello Kartını kenara koyun. Tüm Yapı Kartlarını karıştırın ve oyun alanının yanına kapalı olarak yerleştirin.

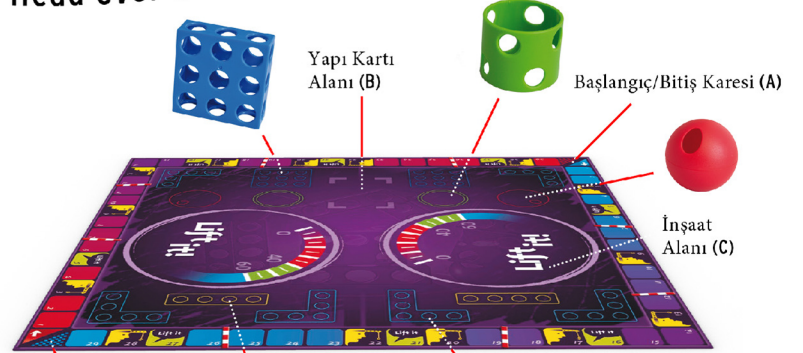
Oyun

En genç oyuncu başlar ve destenin en üstündeki yapı kartını alır. Yapının oluşturulma tekniği piyonun ilerlediği karede belirtilmektedir.

Oyuncu aldığı kartı Yapı Kartı Alanına (B) açarak koyar. Zaman Sayacı belirtilen süreye kurulur (İstisna: düello). Yapı her zaman İnşaat Alanında (C) Vincin yardımı ile inşa edilmelidir. Belirtilen sürede inşayı bitirmek size en yüksek puanı kazandırır.

Sırayla neler yapılmalı:

1. Bir Yapı Kartı alın veya yarışmayı seçin
2. Yapının oluşturulma tekniğini saptayın
3. Görevi tamamlayın
4. Değerlendirin ve puanı verin
5. Piyonu ilerletin



Başlangıç/Bitiş Karesi (A)

Yapı Kartı Alanı (B)

Başlangıç/Bitiş Karesi (A)

İnşaat Alanı (C)

Puanlama Yolundaki Kareler

Standart Kare: «Vinç Başta» veya «Vinç Elde» tekniklerinden birini seçin.

Başlangıç/Bitiş Karesi: Standart kare gibi kullanılır.

Vinç Karesi: Vinç başa takılır.

Lift it! Karesi: Aktif oyuncunun yapı kartına bakmasına izin **verilmez**. Yapılacak görev yanındaki oyuncu tarafından tarif edilir.

Yapı Oluşturma Engeli: Buradan geçmek bir düello başlatır.

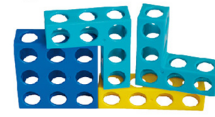
Puanlama

Görev tamamlanınca veya zaman dolunca, puan verilir. Doğru yerleştirilmiş her bir yapı bloğu için bir puan kazanılır, görev tümüyle tamamlanmamış bile olsa. Görevi zamanında tamamlamak ek olarak dört puan kazandırır.

Puanlama Örneği:

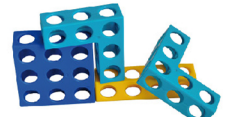


Yapı Kartı



✓ Tamamlanmış Görev

Doğru yerleştirilmiş dört Yapı Bloğu için dört puan ve zamanında bitirildiği için ek dört puan. Oyuncu toplam 8 puan kazanır.



✗ Tamamlanmamış Görev

Doğru yerleştirilmiş üç Yapı Bloğu için üç puan. Doğru yerleşmeyen bir Yapı Bloğu puanı ve ek zaman puanı verilemez. Oyuncu 3 puan kazanır.



Özel Durumlar

A) Düello

Görevi ilk bitiren oyuncu puanları kazanır.

B) Tarifli Görev (Lift it! Karesi)

Her iki oyuncu da tam puan alır. Puan iki oyuncu arasında paylaşılmaz.

Dikkat: Bu iki özel durum yarıştan çıkarılmıştır. (bakınız «Yarış»).

Piyonu İlerletmek

Oyuncu piyonu kazanılan puan sayısı kadar ilerlettiğinde sırası sona erer. İki veya daha fazla piyon aynı anda aynı karede olabilir.

Yapı Oluşturma Engeli = Düello

Yapı oluşturma engelini geçerken bir oyuncu otomatik olarak bir Düello kartı alır. Bu kart kendi piyonunun renginde olur ve bir sonraki oyuncuyla bir sonraki turda olacak düelloyu hatırlatmak içindir. Bu durumda aktif oyuncunun bir önceki oyuncuyla düello yapmasına izin verilmez. Piyonun bulunduğu kare düello sırasında kullanılacak inşa tekniğini belirler. **Dikkat:** Piyon standart karede ise tekniği aktif oyuncu belirler.

Düello

Her iki oyuncu da kendi İnşaat Bölgelerinde mümkün olduğu kadar çabuk Yapı Kartına göre yapıyı oluşturur. Zaman Sayacı kullanılmaz.

Dikkat: Oyunda iki veya üç oyuncu varsa «Vinç Başta» tekniği kullanılır.

Bir Sonraki Oyuncu

Bir sonraki oyuncu aşağıdakilerden birini yapmayı seçer:

A) Yeni bir Yapı Kartı alır.

B) En son oynayan oyuncuya ve onun görevine meydan okur. **Dikkat:** «Yarış» desteden bir kart almadan önce bildirilmelidir.

Yarış

İki çeşittir:

A) MEYDAN OKUMA

Görev zamanında tamamlanmıştır. Bu durumda aktif oyuncu bu görevi belirtilen sürenin yarısında bitirmeye çalışır.

👍 = Çift puan (Her bir Yapı bloğu için) + 4 ek zaman puanı

👎 = Puan yok

B) GİRİŞİM

Oyuncu görevi tamamlayamamıştır. Aktif oyuncu bu görevi belirtilen sürede bitirmeye çalışır.

👍 = Standart puanlama + 4 ek zaman puanı + 4 ödül puanı

👎 = Puan yok

Dikkat: Oyuncular aynı inşa tekniğini kullanmalıdır.

Oyunun Sonu

Bir oyuncunun piyonu, aldığı puanlarla Başlangıç/Bitiş Karesinden geçiş yaptığında son tur başlar. Tüm oyuncular sırayla birer kere oynadıktan sonra oyun sona erer.

Kazanan

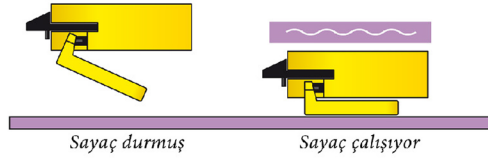
Piyonu en önde olan oyuncu oyunu kazanır. **Dikkat:** Eğer birden fazla oyuncu aynı karedeyse, orada bulunan tüm oyuncular kazanır.

Genel İnş Kuralları

- Yapı herkesin kendi inşa alanında oluşturulmalıdır.
- Tüm yapı blokları yapı kartında gösterildiği düzende inşa edilmelidir.
- Yapı blokları tam olarak birbiri üzerinde durmak zorunda değildir.

Özel Lift it! Zaman Sayacı

Sayaç siyah düğmeyi belirtilen süreye getirerek kurulur. **Önemli:** Sayacı havada yatay olarak tuttuğunuzda sarı kanadı açılır. Geri sayımı başlatmak için sayacı masanın üzerine koyun.



«İki dakikalık görev» durumunda sayacı 60 saniyeye iki kere kurun. İlk 60 saniye bitince sayaç takla atar ve böylece aktif oyuncu zamanının yarısının bittiğini bilir.

Oyun Çeşitleri

2 Oyuncu - 1 Takım:

Yalnızca iki oyuncu olsanız bile takım oyunu şeklinde oynayabilirsiniz. Amaç en fazla altı yapı kartı ile başlangıç karesinden bitiş karesine ulaşmaktır. Tüm düello ve Lift it! kareleri standart kare görevini görür.

Bireysel Oyun:

Bireysel oyunda amaç en fazla altı yapı kartı ile bitiş karesine ulaşmaktır. Tüm düello ve Lift it! kareleri standart kare görevini görür.

Uzman İnşaatçı:

Blokların hangi düzgünlük derecesinde puan alacağını önceden kararlaştırın. Yapı bloklarının düzgünlüğü ölçülebilir, örneğin bir kalemle (yandaki resme bakınız). Yapı bloklarını hareket ettirmeden bırakmaya özen gösterin.

Dikkat: Bu yüksek zorluk seviyesi deneyimli uzman inşaatçılar içindir!



UYARI! Küçük parçalar içerdiğinden dolayı yutulması veya solunum sistemine kaçma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Adres ve bilgileri referans için saklıyoruz.

Türkiye Dağıtıcısı:

anne İç ve Dış Ticaret - Nedime Nur Sevenler
Akıl Oyunları, Gelişim Araçları, Eğitim, Dan. Paz. Tic.
Palmiye AVM Mithat Paşa Cad. No:34 D:101 35330
Balçova İzmir Türkiye Tel: 0232 279 33 33
www.anne.com.tr
info@anne.com.tr



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.