

# Lift it!

Ne te prends pas la tête !

Age : 8+ Joueurs : 1 à 8 Durée : env. 30 min

## Contenu

1 plan de jeu  
78 cartes  
Construction  
4 cartes Duel  
4 grues  
4 crochets  
4 ficelles  
4 bandeaux  
14 éléments de construction  
4 figurines  
1 minuteur

### Le crochet:



### Jeu individuel



### Jeu en équipe

Veille à ce que les petits crochets s'insèrent correctement, et que la ficelle ne passe pas par le crochet central.

Le pourtour du plan de jeu est composé de deux circuits identiques de 30 cases chacun. Choisissez une figurine et placez-la sur une des cases départ/arrivée (A) du circuit.

Place les éléments de construction sur les emplacements prévus à cet effet sur le plan de jeu.

Mets les 4 cartes Duel de côté. Mélange les cartes Construction et place la pile, face cachée vers le bas, à côté du plan de jeu.

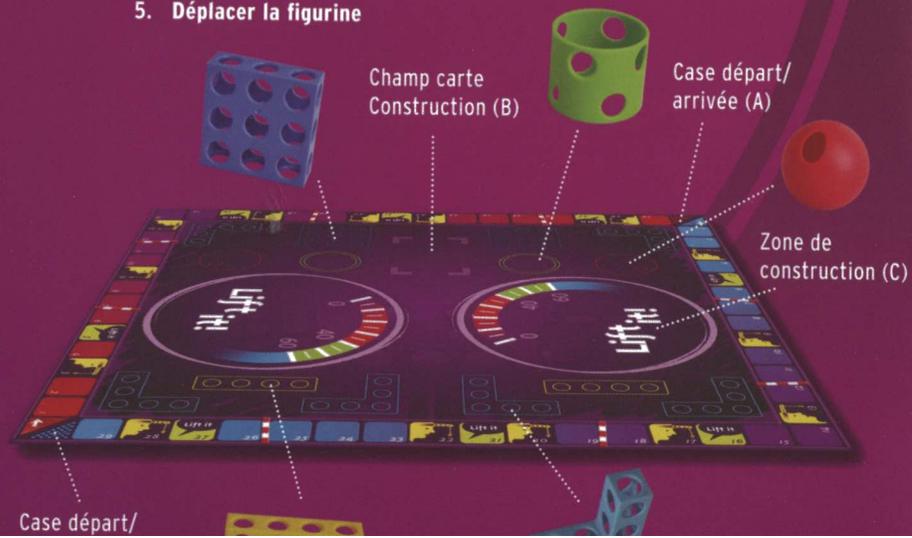
## Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune commence et prend la première carte de la pile de cartes Construction. Il regarde le symbole inscrit sur la case sur laquelle se trouve sa figurine, afin de savoir avec quelle technique il doit réaliser sa construction.

Le joueur regarde bien sa carte, il la place sur le champ carte Construction (B) du plan de jeu, et un autre joueur règle le minuteur selon le temps inscrit sur la carte (exception: duel). La construction doit toujours être réalisée dans la zone de construction (C) et à l'aide d'une grue. De plus, la construction doit être terminée durant le délai imposé afin de remporter le maximum de points.

### Un tour de jeu se déroule toujours comme suit :

1. Piocher une carte Construction ou réaliser un «Défi de concurrence»
2. Vérifier la technique de construction
3. Réaliser la construction
4. Evaluer et attribuer de points
5. Déplacer la figurine



## Les cases (techniques de construction)



Case standard : choix libre: «grue sur la tête» ou «grue dans la main»



Case départ/arrivée : cette case correspond à une case standard!



Case grue : la grue doit être fixée sur la tête.



Case Lift it! : le joueur actif n'a pas le droit de voir la carte. Il doit suivre les instructions du joueur suivant qui peut voir la carte.



Barrière : la barrière est synonyme de duel.

## Attribution de points

Dès que la construction est terminée ou le temps écoulé, on évalue la construction et attribue les points. Chaque élément bien positionné vaut 1 point, et ce même si la construction n'est pas terminée. Si le joueur termine correctement une construction avant la fin du délai imposé, il reçoit 4 points de bonus supplémentaires.

Exemple de points :



Carte Construction



Mission accomplie

4 points pour les 4 éléments de construction bien positionnés et 4 points de bonus pour la mission accomplie dans le délai imposé. Le joueur obtient donc 8 points.



Mission non accomplie.

3 points pour les 3 éléments de construction bien positionnés. Le quatrième élément n'étant pas placé correctement, il ne rapporte pas de quatrième point. Pas de points de bonus non plus, car la construction n'est pas terminée. Le joueur obtient

## Cas particuliers

### A) Duel

Lors d'un duel, seul le joueur ayant terminé sa construction en premier obtient des points.

### B) Instructions (cases Lift it!)

Dans ce cas, le joueur actif et le joueur ayant donné des instructions remportent le nombre total de points (les points ne sont pas divisés).

Remarque : les duels ou les constructions avec instructions ne peuvent pas être concurrencés (cf. Défi de concurrence).

## Déplacer la figurine

Une fois les points attribués, le joueur actif déplace sa figurine du même nombre de cases que de points obtenus. Son tour se termine et c'est au tour du joueur suivant.

## Barrière = duel

Lorsque la figurine d'un joueur passe par une case barrière, il reçoit une carte Duel. Cela signifie que lors de son prochain tour, il devra **s'affronter avec le joueur suivant pour un duel de construction**. Dans ce cas, il ne peut pas concurrencer le joueur précédent. Le symbole inscrit sur la case où se trouve sa figurine indique la technique de construction qui doit être utilisée.

Remarque : si la figurine se trouve sur une case standard, c'est au joueur actif de décider de la technique de construction.

## Déroulement d'un duel

Les deux joueurs tentent de construire en même temps la construction représentée sur la carte Construction le plus rapidement possible et chacun dans sa zone de construction. Le minuteur n'est pas utilisé pour les duels. Pour les parties à 2 ou 3 joueurs, la construction doit obligatoirement être réalisée avec la technique «grue sur la tête».

## Le joueur suivant

Le joueur suivant a 2 possibilités (pour autant qu'il ne possède pas de carte Duel) :

A) Commencer un tour normal avec une nouvelle carte Construction.

B) «Concurrencer» la construction du joueur précédent.

**Remarque : l'annonce «Défi de concurrence» doit être faite avant que la prochaine carte Construction ne soit**



## Défi de concurrence

Il existe deux variantes :

### A) DÉFI

La construction a été réalisée dans le délai imposé. Le joueur actif a la possibilité de réaliser la même construction mais pendant la **moitié du temps imposé**.



= points doublés par élément de construction + 4 points de bonus



= pas de points

### B) ESSAI

La construction **n'a pas** été réalisée dans le délai imposé. Le joueur actif a la possibilité de réaliser la même construction mais pendant le **temps imposé**.



= points normaux + 4 points de bonus pour le délai + 4 points de bonus



= pas de points

Remarque: le défi de concurrence doit toujours être réalisé avec la même technique de construction.

## Fin de la partie



La partie prend fin lorsqu'un joueur atteint avec sa figurine la case départ/arrivée opposée (peu importe s'il dépasse la case départ/arrivée en raison d'un nombre de points élevés). Les autres joueurs terminent leur tour, afin que tous aient joué le même nombre de tours.

## Qui est le vainqueur ?

Le joueur dont la figurine a atteint la case la plus avancée sur le plan de jeu remporte la partie. Si plusieurs figurines se trouvent sur la même case, il y a plusieurs vainqueurs.

## Règles de construction

- La construction doit être réalisée dans la zone de construction correspondante.
- Tous les éléments doivent être placés dans le même sens que sur la carte Construction.
- Cela n'a pas d'importance si les éléments ne sont pas exactement posés les uns sur les autres.

## Le minuteur spécial Lift It!

Pour régler la durée autorisée pour une construction, il suffit de déplacer le petit levier noir sur le temps souhaité. Important : tenir le minuteur à l'horizontale pendant le réglage du temps afin que le rabat jaune soit ouvert. Dès que le minuteur est posé sur la table, le temps commence à être décompté.



Minuteur bloqué

Minuteur en marche

Pour les constructions de 2 minutes, il convient de régler le minuteur sur 2 x 60 secondes. De ce fait, le joueur sait que lorsque le minuteur se déclenche pour la première fois, il lui reste encore 60 secondes.

## Autres variantes de jeu

### Deux joueurs - une équipe :

Même si vous jouez à deux, vous pouvez former une équipe. Le but est alors d'atteindre la case départ/arrivée opposée avec 6 cartes Construction. Les cases Duel et Lift it! peuvent être considérées comme des cases standard.



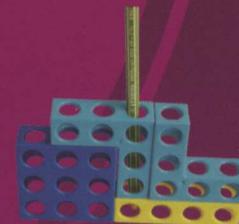
### Joueur solo :

Dans la variante solo, tu essayes d'atteindre la case départ/arrivée opposée avec 6 cartes Construction. Les cases Duel et Lift it! Peuvent être considérées comme des cases standard.



### Expert en construction :

Avant le début de la partie, les joueurs peuvent se mettre d'accord sur le fait que l'on n'attribue des points qu'aux éléments placés avec précision. La précision peut être vérifiée à l'aide d'un crayon, par exemple (cf. Illus. à droite). Les éléments ne doivent pas être déplacés lors du contrôle. En raison du degré de difficulté de cette variante, elle n'est recommandée que pour les constructeurs expérimentés !



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

