

Varianti

Dopo aver acquisito familiarità con il gioco base, potete sperimentare le seguenti varianti:

1. **Partita a tempo:** invece di terminare la partita al raggiungimento dei 20 punti, potete giocare una partita di 10 minuti. Vince la squadra con il maggior numero di punti sulle carte completate! Scegliete pure un tempo maggiore per una partita più lunga.
2. **Variante in solitario:** la partita a tempo costituisce una buona base per una sfida in solitario. Provate a fare più punti possibile nei 10 minuti a vostra disposizione!
3. **Partita a 8 giocatori:** 8 giocatori possono divertirsi usando due scatole di Lift it! Party. Dovrete formare 2 squadre da 4 giocatori ciascuna. Tutti e 4 i giocatori di ciascuna squadra attaccano la propria Gru allo stesso MEGA GANCIO. Giocate usando le regole base o quelle della partita a tempo per una sfida ancora più impegnativa!
4. **Partita cooperativa in 4 giocatori:** attaccando le loro Gru al Mega gancio, 4 giocatori possono anche decidere di giocare una partita cooperativa a tempo e provare a fare più punti possibile nei 10 minuti a loro disposizione!
5. **Palla di Cannone! (consigliata):**
 - a. Ogni squadra prende 3 diverse carte Palla di Cannone e le piazza davanti a sé con il lato INATTIVA visibile.
 - b. Quando una squadra prende le carte Obiettivo che soddisfano la condizione riportata sul lato INATTIVA della carta Palla di Cannone, gira la carta: adesso è PRONTA per colpire! (Esempio: una volta che la squadra prende la seconda carta Obiettivo rossa, può girare sul lato PRONTA la carta Palla di Cannone con questa condizione).
 - c. Se il pezzo "Sfera Rossa" NON è già parte della sua costruzione, una squadra con una carta Palla di Cannone PRONTA può, in qualsiasi momento, dichiarare "Fuoco!" e lanciare una delle due "Sfere rosse" come una palla di cannone, facendola rotolare dal bordo del tavolo contro la costruzione della squadra avversaria. Dopo il lancio, scartate la carta Palla di Cannone appena usata. Tutti i giocatori possono continuare a costruire durante il lancio della Palla di Cannone.
 - d. Se una squadra dichiara "Fuoco!" ma la squadra avversaria completa correttamente la sua costruzione prima che la "Sfera rossa" la colpisca, l'obiettivo è considerato completato. La carta Palla di Cannone deve essere scartata, poiché comunque utilizzata.



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited
http://www.broadwaygames.com.hk
domestic@longshore.com.hk
Tel: +852 23631998



Distributore esclusivo per l'Italia:
Cranio Creations S.r.l.
Via E. Romagnoli 1,
20146 Milano
www.craniocreations.it

Copyright © 2023 Broadway Toys Limited. Tutti i diritti riservati.
Un gioco ideato e sviluppato da: Per Gauding. Illustratore: Oliver Freudenreich
Grafica: Fa Shiu, Machai. | Prodotto su licenza.

Edizione italiana: Davide Malvestuto | Traduzione italiana: Stefania Niccolini
Adattamento grafico: Giada Lo Duca | Revisione: John A. Camplani

p.4

REGOLAMENTO



Lift it! Party

Gareggiate con l'altra squadra in un frenetico testa a testa! L'obiettivo è semplice:
essere la prima squadra a totalizzare almeno 20 punti!

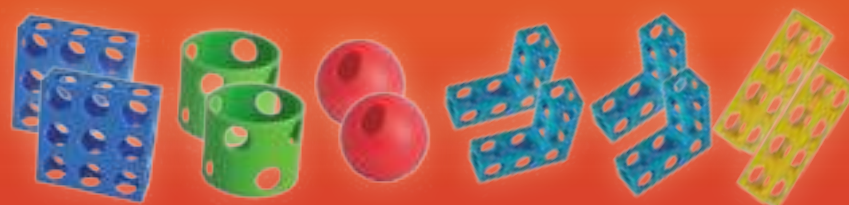
Componenti



44 carte Obiettivo



6 carte Palla di Cannone
(usate solo nella variante "Palla di Cannone")



12 Pezzi da Costruzione assortiti



4 Gru



4 Ganci



4 Fasce (in plastica)



1 Mega Gancio
(Gancio per una squadra di 4 giocatori)

p.1

Preparazione

1. Dividete le carte Obiettivo in 3 mazzi in base al colore del retro. Piazzate i mazzi al centro del tavolo; girate la carta in cima a ogni mazzo e mettetela accanto al relativo mazzo.
2. Consegnate a ogni giocatore una Fascia e una Gru da infilare nella sua fessura. Mettete in testa la Fascia assemblata con la Gru, in modo da avere la Gru sulla fronte.
3. In una partita a 2 giocatori, ogni giocatore attacca un GANCIO alla propria Gru.
4. In una partita a 3 giocatori, dividetevi in 2 squadre asimmetriche, rispettivamente da 1 e da 2 giocatori. I giocatori che giocano da soli, attaccano un GANCIO alla propria Gru. I giocatori che giocano in coppia, attaccano entrambi la propria Gru allo stesso GANCIO, controllandolo assieme.
5. In una partita a 4 giocatori (2 per squadra), entrambi i giocatori di ciascuna squadra attaccano la propria Gru allo stesso GANCIO. Pertanto ogni squadra controllerà un singolo GANCIO.



Flusso di gioco e conclusione

Il giocatore più anziano conta fino a 3 e dà il VIA al gioco! Lo scopo è completare la costruzione riportata su una qualsiasi carta Obiettivo scoperta, usando la/e Gru e il Gancio. Ogni volta che una squadra completa una carta Obiettivo, lo dichiara e tutti gli altri giocatori devono smettere di costruire. La squadra avversaria verifica la bontà della costruzione*. Se la costruzione è corretta, la squadra che l'ha completata prende la carta Obiettivo come promemoria dei punti ottenuti e gira una nuova carta dal relativo mazzo.

La partita continua così, fino a quando una squadra, sommando i punti sulle carte prese, non raggiunge almeno 20 punti. Quella squadra vince la partita!

* Se tutti i giocatori sono d'accordo, potete velocizzare la partita facendo verificare la bontà della costruzione direttamente dalla squadra che l'ha completata.

Domande e risposte

Cosa succede se la squadra avversaria sta costruendo la nostra stessa costruzione e la completa prima di noi? Che sfortuna! Probabilmente sarà il caso di demolirla e provare con un'altra carta.

Possiamo usare le mani per aiutarci un po'?

Non per costruire. Potete però usare le mani per demolire COMPLETAMENTE una costruzione esistente. Per demolire PARZIALMENTE una costruzione dovete invece usare la Gru.

Nei rari casi in cui il Gancio o la corda della Gru dovessero aggrovigliarsi, potete usare le mani per liberarli.

Quando è possibile demolire la vostra costruzione?

In qualsiasi momento, ma solitamente:

- 1) Dopo aver completato una carta Obiettivo dovete ricominciare da capo (obbligatorio).
- 2) Quando qualcun altro ha completato una costruzione prima di voi (vedete sopra).
- 3) Se cambiate idea e volete provare con altre carte.

Cosa succede se dichiarate il completamento di una costruzione che risulta poi errata?

Lasciate la carta al suo posto e ricominciate da zero (demolizione COMPLETA) o eseguite una demolizione PARZIALE, come descritto sopra.