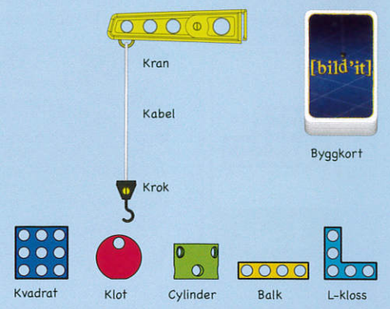
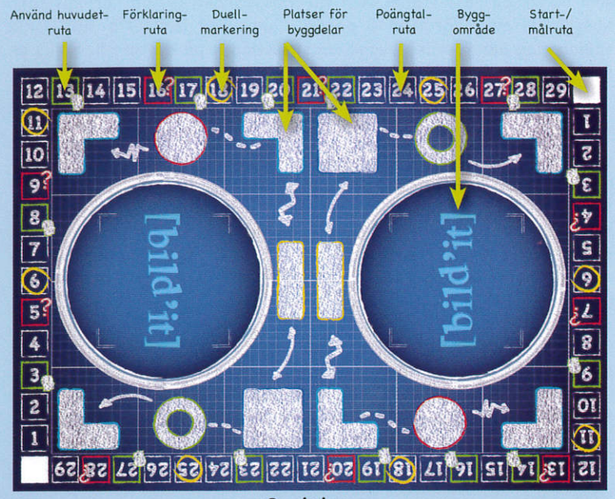
Regler

[bild'it]

1-4 spelare eller lag
från 8 år
ca. 30 minuter

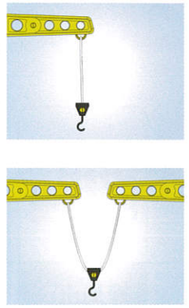
Innehåll:
1 spelplan
78 byggkort
4 kranar
4 krokar
4 kablar
4 pannband
14 byggdelar
4 spelpjäser
1 timer





Spelplan

Spelförberedelser:



- Bestäm om ni ska spela i lag eller var för sig. Om ni spelar i lag ska två kranar fästas till samma krok (se figuren) så att två kranar kan styras av två spelare.
- Placera byggdelarna på de markerade platserna på spelplanen (se figuren).
- Blanda byggkorten och lägg dem i en hög med baksidan upp.
- Ställ upp spelpjäserna på någon av de vita rutorna vid hörnen av spelplanen.
- Bestäm om ni ska spela till 30 eller 60 poäng.
- Bestäm med vilken noggrannhet ni ska spela (se "Noggrannhet").

Mål:

Spelet går ut på att använda en kran för att bygga konstruktioner på byggområdet enligt bilderna på byggkorten.
Den spelare/det lag som först tagit sig från den ena vita rutan till den andra vinner.

Så här spelar ni:

I de vanliga Poängtal-rutorna (rutorna med vita kanter) får spelarna/laget själv välja om de ska styra kranen med handen eller med huvudet (dvs. spelaren/laget avgör byggmetoden själv). I Använd huvudet-rutorna (rutorna med gröna kanter) styrs kranen med huvudet. I Förklaring-rutorna (rutorna med röda kanter) ser den som bygger inte bilden på kortet.
Yngsta spelaren/laget startar och tar upp ett kort ur högen för att se vad som ska byggas. Sedan ställs timern in på den tid som anges på kortet. Målet är att bygga konstruktionen med hjälp av kranen innan tiden går ut.

När tiden gått ut är det dags att räkna poängen. Spelaren/laget får en byggpoäng för varje byggdel som ligger på rätt plats. Om spelaren/laget har lyckats med hela konstruktionen inom utsatt tid, får spelaren/laget ytterligare fyra poäng (tidspoängen).

Spelaren/laget får flytta fram spelpjäsen det antal steg som visas på kortet.

Nu är det näste spelares/lags tur (medsols).

Duell

En del rutor på spelplanen har markerats med gula cirklar. När en spelare/ett lag har passerat en gul cirkel, ska nästa byggomgång för denna spelare/detta lag alltid spelas som en duell. Om det är fler än två spelare/lag, spelas duellen mot spelaren/laget till vänster.

Nu ska båda spelare/lag samtidigt bygga samma figur som kortet visar. Spelaren/laget som först blir klar får det antal poäng som visas på kortet. Förlorande parten får inga poäng alls. Timern används inte vid duell.

Om duellen sker på en Använd huvudet- eller Förklaring-ruta, använder båda spelarna/lagen den byggmetod som rutan visar. Om det dock finns bara två eller tre spelare kan man inte använda "förklaring"-metoden. I så fall spelas duellen enligt "Använd huvudet".

Chansa

När turen går över till nästa spelare/lag, kan de chansa på att bygga föregående spelares/lags konstruktion på halva den tid som anges på kortet. Man måste säga att man chansar innan man tar upp ett

nytt kort. Klarar man det, får man dubbla poäng för varje byggdel som ligger på rätt ställe. Man får tidspoängen (4) på normalt sätt. Misslyckas man, får man 0 poäng. Chans kan fortsätta tills varje spelare/lag har försökt bygga konstruktionen på kortet eller tills en spelare/ett lag har klarat det.

Utmana

Om en spelare/ett lag misslyckas med att bygga en konstruktion, dvs. man lyckas inte bygga konstruktionen innan tiden går ut, kan nästa spelare/lag försöka utmana, dvs. försöka sig på samma uppgift för att få mera poäng. Den som försöker utmana måste bygga samma sak på samma sätt (samma byggmetod) och inom utsatt tid. Lyckas man med detta, får man fyra extra poäng utöver bygg- och tidspoängen (alltså 5 byggpoäng om kortet visade fem byggdelar + 4 tidspoäng + 4 utmaningspoäng, dvs. totalt 13 poäng). Misslyckas man, får man 0 poäng. Spelaren/laget som ursprungligen tog upp kortet får på normalt sätt byggpoängen för de byggdelar som ligger på rätt plats (och får behålla poängen trots att någon annan "utmanade"). Man kan fortsätta utmana projektet tills varje spelare/lag har försökt göra det eller tills en spelare/lag har lyckats med det.

Vem vinner?

Den spelare/ett lag som först går från den ena vita rutan till den andra eller över den vinner.

Använd huvudet-rutan = kranen fästs i pannbandet och pannbandet sätts runt huvudet (se figuren); kranen styrs med huvudet.

Förklaring-rutan = byggkortets bild förklaras för den/dem som bygger. När den här symbolen kommer upp i lagspel och det finns två spelare i laget, bestämmer man vem i laget som bygger (den andre förklarar). Om det finns fler än två spelare i laget, väljer man vem som bygger och vem som förklarar.

När man spelar var för sig, är det spelaren som står i tur som bygger och spelaren till vänster som förklarar. Både den som bygger och den som förklarar får poängen.

Alternativ:

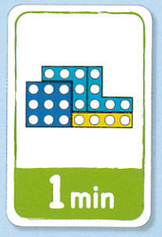
Om ni bara är två spelare, kan ni också spela som ett lag. Då blir målet att gå från den ena vita rutan till den andra på mindre än 6 omgångar.

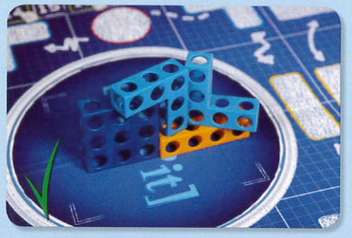
Om man spelar själv, kan man spela mot tiderna som visas på korten.

Noggrannhet

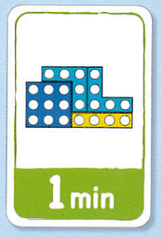
När räknas konstruktionen som klar? Innan spelet börjar ska man bestämma vilken noggrannhet som krävs för att konstruktionen ska räknas som färdig. Normal noggrannhet passar i ett vanligt spel.

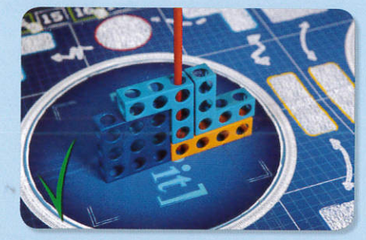
Normal noggrannhet: Alla delar ska ligga i samma ordning i höjdled som på byggkortets bild, men annars inte nödvändigtvis exakt på samma sätt som visas på bilden.



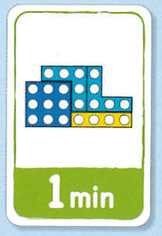


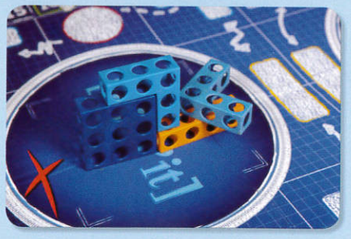
Tydlig noggrannhet: Alla delar ska ligga i samma ordning och formation som på bilden, så att man kan föra en på förhand vald måttstock hela vägen igenom de lodräta hålen. Till exempel en penna (D = 7 mm) passar som måttstock. Tydlig noggrannhet rekommenderas enbart till erfarna spelare.





Felbygge: Konstruktionen på figuren är fel för att den ena L-klossen ligger på flatsidan i stället för att stå upprätt. Denna konstruktion skulle ge tre poäng med normal precision och en poäng med strikt precision.





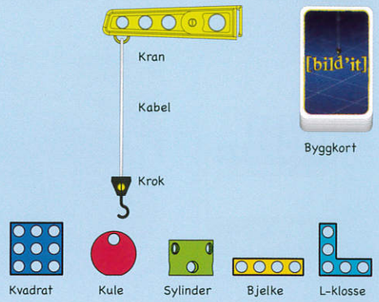
Peliko / Martinex Kuninkaanväylä 37, 20320 TURKU, FINLAND I **www.peliko.fi** I **www.peliko.se** I © 2012 Martinex, All Rights Reserved I Original Concept and Design, Per Gauding. Manufactured under License.

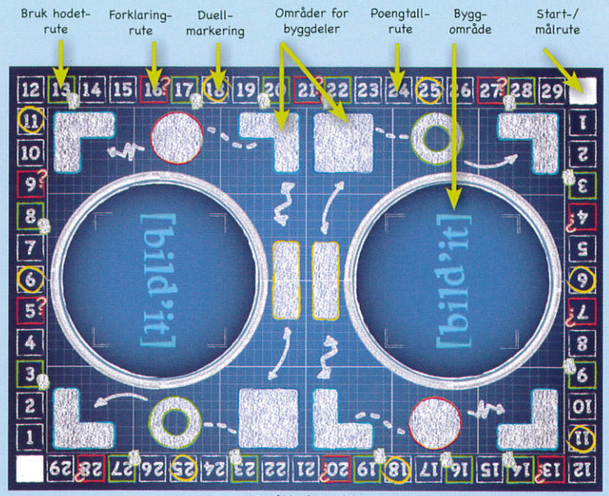
Regler

[bild'it]

1-4 spillere eller lag
Fra 8 år
Ca. 30 minutter

Innhold:
1 spillebrett
78 byggkort
4 kraner
4 kroker
4 kabler
4 pannebånd
14 byggdeler
4 brikker
1 timeglass





Spillebrett

Spillforberedelser:

- Bestem om dere skal spille på lag eller hver for dere. Hvis dere spiller på lag, skal to kraner festes til samme krok (se figuren), slik at to kraner kan styres av to spillere.
- Plasser byggdelene på de markerte plassene på spillebrettet (se figuren). Bland byggkortene, og legg dem i en bunke med baksiden opp. Still brikkene opp på en av de hvite rutene i hjørnene på spillebrettet. Bestem om dere skal spille til 30 eller 60 poeng. Bestem hvilken nøyaktighetsgrad dere skal spille med (se "Nøyaktighetsgrad").

Mål

Spillet går ut på å bruke en kran til å bygge konstruksjoner på byggområdet i henhold til bildene på byggkortene. Spilleren/laget som først kommer seg fra den ene hvite ruten til den andre, vinner.

Slik spiller dere

I de vanlige Poengtall-rutene (rutene med hvite kanter) får spilleren/laget selv velge om de skal styre kranen med hånden eller hodet (dvs. spilleren/laget velger byggemetoden selv). I Bruk hodet-rutene (rutene med grønne kanter) styres kranen med hodet. I Forklaring-rutene (rutene med røde kanter) ser ikke den som bygger, bildet på kortet.

Den yngste spilleren / det yngste laget starter og tar et kort fra bunken for å se hva som skal bygges. Deretter stilles tidtakeren inn på tiden som angis på kortet. Målet er å bygge konstruksjonen ved hjelp av kranen før tiden går ut.

Når tiden er gått ut, regner dere ut poengene. Spilleren/laget får ett byggpoeng for hver byggdel som ligger på rett plass. Hvis spilleren/laget har lykkes med hele konstruksjonen innen den fastsatte tiden, får spilleren/laget ytterligere fire poeng (tidspoeng).

Spilleren/laget flytter spillebrikken frem det antallet steg som vises på kortet. Så er det neste spillers/lags tur (med urviseren).

Duell

En del ruter på spillebrettet er markert med gule sirkler. Når en spiller / et lag passerer en gul sirkel, skal neste byggeomgang for denne spilleren / dette laget alltid spilles som en duell.

Hvis det er flere enn to spillere/lag, spilles duellen mot spilleren/laget til venstre.

I en duell skal begge spillerne/lagene bygge figuren som vises på kortet, samtidig. Spilleren/laget som først blir ferdig, får poengene som vises på kortet. Den tapende parten får ikke poeng i det hele tatt.

Tidtakeren brukes ikke ved dueller.

Hvis duellen skjer på en Bruk hodet- eller Forklaring-rute, bruker begge spillerne/lagene byggemetoden som vises på ruten. Hvis det derimot bare er to eller tre spillere, kan man ikke bruke forklarings-metoden. I så fall spilles duellen i henhold til Bruk hodet-metoden.

Ta sjansen

Når det er neste spillers/lags tur, kan de ta sjansen på at de klarer å bygge forrige spillers/lags konstruksjon på halvparten av tiden som angis på kortet. Man må si at man tar sjansen før man tar et nytt kort. Klarer man det, får man doble poeng for hver byggdel som ligger på rett sted. Man får tidspoengene (4) på normal måte. Mislykkes man, får man 0 poeng. Sjansetakingen fortsetter til hver

spiller / hvert lag har forsøkt å bygge konstruksjonen på kortet, eller til en spiller / et lag har klart det.

Utfordring

Hvis en spiller / et lag mislykkes med å bygge en konstruksjon, dvs. ikke lykkes med å bygge konstruksjonen før tiden går ut, kan neste spiller/lag overta utfordringen, dvs. forsøke seg på samme oppgave for å få mer poeng. Den som tar en slik utfordring, må bygge samme konstruksjon på samme måte (samme byggemetode) og innen fastsatt tid. Lykkes man med dette, får man fire ekstra poeng i tillegg til bygge- og tidspoengene (altså 5 byggpoeng hvis kortet viste fem byggdeler + 4 tidspoeng + 4 utfordringspoeng, dvs. totalt 13 poeng). Mislykkes man, får man 0 poeng. Spilleren/laget som opprinnelig tok kortet, får som vanlig byggpoengene for de byggdelene som ligger på rett plass (og får beholde poengene selv om noen andre har overtatt utfordringen). Man kan fortsette å utfordre til hver spiller / hvert lag har gjort et forsøk, eller til en spiller / et lag lykkes med utfordringen.

Hvem vinner?

Den spilleren / det laget som først kommer seg fra den ene hvite ruten til den andre eller over den, vinner.

Bruk hodet-ruten = Kranen festes i pannebåndet, og pannebåndet festes rundt hodet (se figuren). Kranen styres med hodet.

Forklaring-ruten = Byggkortet forklares til den/de som bygger.

Når det er to og to på lag og dette symbolet kommer opp, blir spillerne på laget enige om hvem som skal bygge, og hvem som skal forklare. Hvis det er flere enn to spillere på laget, velger man også hvem som skal bygge og hvem som skal forklare.

Når dere spiller hver for dere, er det spilleren som står for tur, som bygger, og spilleren til venstre som forklarer. Både den som bygger og den som forklarer, får poeng.

Alternativ

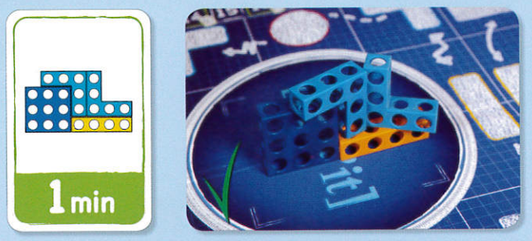
Hvis dere bare er to spillere, kan dere også spille som et lag. Da er målet å gå fra den ene hvite ruten til den andre på mindre enn 6 omganger.

Hvis man spiller alene, kan man spille mot tidene som vises på kortene.

Nøyaktighetsgrad

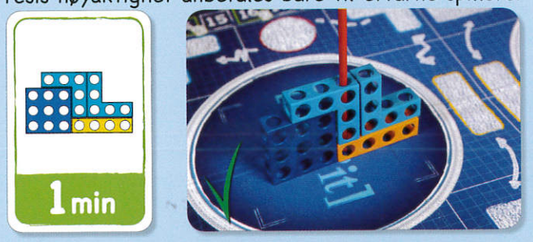
Når regnes konstruksjonen som ferdig? Før spillet begynner, blir spillerne enige om hvilken grad av nøyaktighet som kreves for at konstruksjonen skal regnes som ferdig. Normal nøyaktighet passer i et vanlig spill.

Normal nøyaktighet: Alle deler skal ligge i samme rekkefølge loddrett som på bildet på byggkortet, men ellers ikke er det ikke nødvendig at byggdelene ligger akkurat på samme måte som på bildet.

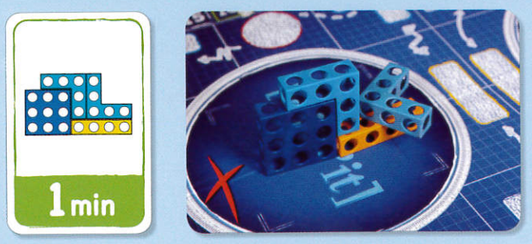


Presis nøyaktighet: Alle deler skal ligge i samme rekkefølge og formasjon som på bildet, slik at man kan føre en på forhånd valgt målestokk hele veien gjennom de loddrette hullene. En penn (D = 7 mm) passer for eksempel som målestokk.

Presis nøyaktighet anbefales bare til erfarne spillere.



Feil i konstruksjonen: Konstruksjonen på figuren er feil fordi den ene L-klossen ligger på flatsiden i stedet for å stå oppreist. Denne konstruksjonen gir tre poeng med normal nøyaktighet og ett poeng med presis nøyaktighet.



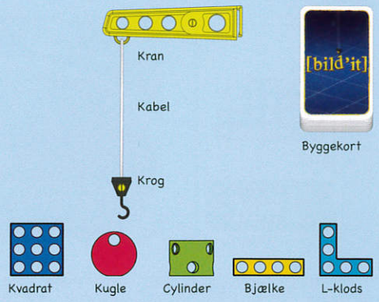
Peliko / Martinex Kuninkaanväylä 37, 20320 TURKU, FINLAND I **www.peliko.fi** I **www.peliko.se** I © 2012 Martinex, All Rights Reserved I Original Concept and Design, Per Gauding. Manufactured under License.

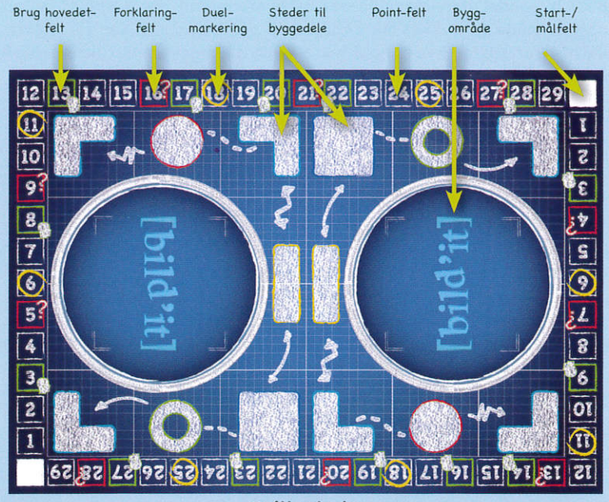
Regler

[bild'it]

1-4 spillere eller hold
fra 8 år
ca. 30 minutter

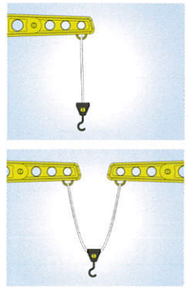
Indhold:
1 spilleplade
78 byggekort
4 kraner
4 kroge
4 kabler
4 pandebånd
14 byggedele
4 spillebrikker
1 timer





Spilleplade

Spilforberedelser:



- Bestem, om I skal spille i hold eller hver for sig. Hvis I spiller i hold, skal to kraner fæstnes til den samme krog (se figuren), således at to kraner kan styres af to spillere.
- Placér byggedelene på de markerede steder på spillepladen (se figuren).
- Bland byggekortene og læg dem i en stak med bagsiden opad.
- Stil spillebrikkerne op på et af de hvide felter ved hjørnerne af spillepladen.
- Bestem, om I skal spille til 30 eller 60 point.
- Bestem, med hvilken nøjagtighed I skal spille (se "Nøjagtighed").

Mål:

Spillet går ud på at bruge en kran til at bygge konstruktioner på byggeområdet ifølge billederne på byggekortene.
Den spiller/det hold, der først kommer fra det ene hvide felt til det andet, vinder.

Sådan spiller I:

I de almindelige pointtal-felter (felterne med hvide kanter) må spilleren/holdet selv vælge, om de skal styre kranen med hånden eller med hovedet (dvs. spilleren/holdet afgør byggemetoden selv). I brug hovedet-felterne (felterne med grønne kanter) styres kranen med hovedet. I forklaring-felterne (felterne med røde kanter) ser den, der bygger, ikke billedet på kortet.
Den yngste spiller/holdet med den yngste spiller starter og tager et kort op fra stakken for at se, hvad der skal bygges. Derefter stilles timeren på den tid, der angives på kortet. Målet er at bygge konstruktionen ved hjælp af kranen, før tiden udløber.

Når tiden er udløbet, er tiden inde til at tælle pointene. Spilleren/holdet får et byggepoint for hver byggedel, der ligger på den rette plads. Hvis spilleren/holdet har nået at få hele konstruktionen lavet inden for den fastsatte tid, får spilleren/holdet yderligere fire point (tidspoint).

Spilleren/holdet må flytte spillebrikken det antal felter frem, der vises på kortet.

Nu er det næste spillers/holds tur (med uret).

Duel

En del felter på spillepladen er blevet markeret med gule cirkler. Når en spiller/et hold har passeret en gul cirkel, skal den næste byggeomgang for denne spiller/dette hold altid spilles som en duel. Hvis der er flere end to spillere/hold, spilles duellen mod spilleren/holdet til venstre.
Nu skal begge spillere/hold samtidig bygge den samme figur, som kortet viser. Spilleren/holdet, der først bliver klar, får det antal point, som vises på kortet. Den tabende part får slet ingen point. Timeren bruges ikke ved duel.
Hvis duellen sker på et brug hovedet- eller forklaring-felt, bruger begge spillere/holdene den byggemetode, som feltet viser. Hvis der dog kun findes to eller tre spillere, kan man ikke bruge "forklaring"-metoden. I så fald spilles duellen ifølge "brug hovedet".

Tag chancen

Når turen går videre til næste spiller/hold, kan de tage chancen til at bygge forrige spillers/holds konstruktion på det halve af den tid, der angives på kortet. Man skal sige, at man vil tage chancen, før

man tager et nyt kort op. Klarer man det, får man dobbelt point for hver byggedel, der ligger på det rette sted. Man får tidspoint (4) på normal måde. Mislykkes man, får man 0 point. Chancen kan fortsætte, indtil hver spiller/hvert hold har prøvet at bygge konstruktionen på kortet, eller indtil det er lykkedes for en spiller/et hold.

Udfordringer

Hvis en spiller/et hold mislykkes med at bygge en konstruktion, dvs. man ikke nåede at bygge konstruktionen, før tiden udløb, kan den næste spiller/hold prøve at udfordre, dvs. prøve den samme opgave for at få flere point. Den, der prøver at udfordre, skal bygge den samme ting på samme måde (samme byggemetode) og inden for den fastsatte tid. Gennemfører man dette, får man fire ekstra point foruden bygge- og tidspoint (altså 5 byggepoint, hvis kortet viste fem byggedele + 4 tidspoint + 4 udfordringspoint, dvs. i alt 13 point). Mislykkes man, får man 0 point. Spilleren/holdet, der oprindeligt tog kortet op, får på normal måde byggepoint for de byggedele, som ligger på den rette plads (og må beholde pointene, selv om en anden "udfordrede"). Man kan fortsætte med at udfordre projektet, indtil hver spillere/hvert hold har prøvet at gøre det, eller indtil en spillere/et hold har klaret det.

Hvem vinder?

Den spiller/det hold, som først går fra det ene hvide felt til det andet eller passerer forbi det, vinder.

Brug hovedet-feltet = kranen fæstnes i pandebåndet og pandebåndet sættes rundt om hovedet (se figuren); kranen styres med hovedet.

Forklaring-felt = byggekortets billede forklares for den/de, der bygger.

Når dette symbol kommer op i holdspil, og der er to spillere på holdet, bestemmer man, hvem på holdet, der skal bygge (den anden forklarer). Hvis der er flere end to spillere på holdet, vælger man, hvem der skal bygge, og hvem der skal forklare.

Når man spiller hver for sig, er det næste spiller, som står for tur, der bygger, og spilleren til venstre, der forklarer. Både den, som bygger, og den, som forklarer, får pointet.

Alternativ:

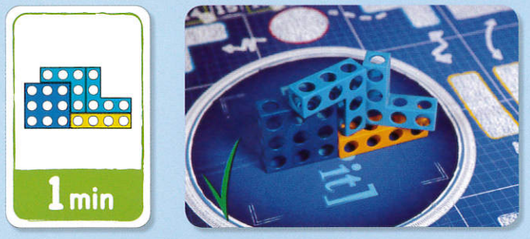
Hvis I kun er to spillere, kan I også spille som et hold. Så bliver målet at gå fra det ene hvide felt til det andet på mindre end 6 omgange.

Hvis man spiller selv, kan man spille mod de tider, der vises på kortene.

Nøjagtighed

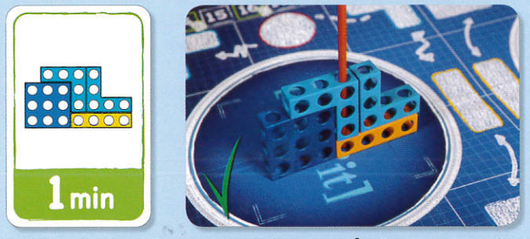
Hvornår er konstruktionen klar? Før spillet starter, skal man bestemme, hvilken nøjagtighed der er nødvendig for at konstruktionen skal regnes som færdig. Normal nøjagtighed passer i et almindeligt spil.

Normal nøjagtighed: Alle dele skal ligge i samme orden i højderetning som på byggekortets billede, men ellers ikke nødvendigvis eksakt på samme måde som vises på billedet.

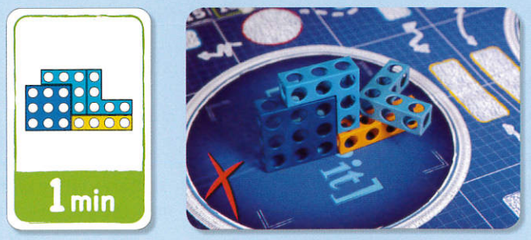


Tydelig nøjagtighed: Alle dele skal ligge i samme orden og formation som på billedet, således at man kan føre en på forhånd valgt målestok hele vejen igennem de loddrette huller. For eksempel kan en pen (D = 7 mm) passe som målestok.

Tydelig nøjagtighed anbefales kun til erfarne spillere.



Forkert byggeri: Konstruktionen på figuren er forkert, fordi den ene L-klods ligger på fladsiden i stedet for at stå opret. Denne konstruktion skulle give tre point med normal nøjagtighed og et point med tydelig nøjagtighed.



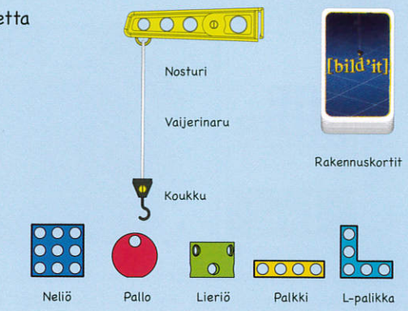
Peliko / Martinex Kuninkaanväylä 37, 20320 TURKU, FINLAND I **www.peliko.fi** I **www.peliko.se** I © 2012 Martinex, All Rights Reserved I Original Concept and Design, Per Gauding. Manufactured under License.

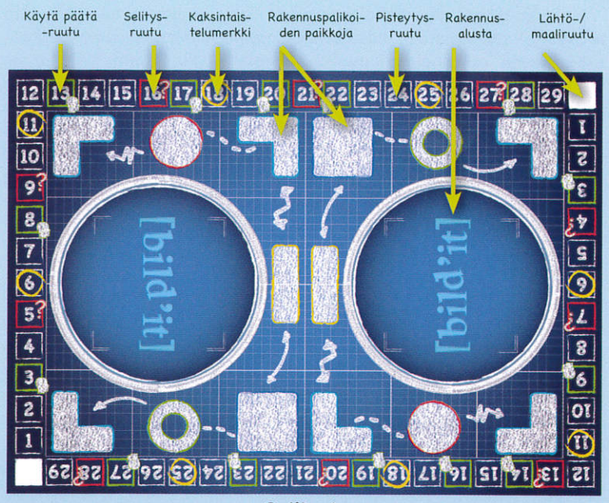
Säännöt

[bild'it]

1-4 pelaajaa tai joukkuetta
8-vuotiaasta ylöspäin
kesto n. 30 min.

sisältö:
pelilauta
78 rakennuskorttia
4 nosturia
4 koukkua
4 vaijerinarua
4 otsapantaa
14 rakennuspalikkaa
4 pelinappulaa
ajastin





Pelilauta

Pelivalmistelut:

- Ensin päätetään, pelataanko peliä joukkueissa vai yksittäisinä pelaajina. Mikäli peliä pelataan joukkueissa, laitetaan vaijerinarut kahdesta nosturista kiinni yhteen koukkuun (ks. kuva). Näin saadaan kaksi kahden pelattavaa nosturia.
- Rakennuspalikat asetetaan pelilaudalle niille merkityille paikoille (ks. kuva).
- Rakennuskortit sekoitetaan ja asetetaan kuvapuoli alaspäin pelilaudan viereen. Pelinappulat asetetaan jompaankumpaan pelilaudan valkoiseen ruutuun.
- Päätetään, pelataanko 30 vai 60 pisteeseen.
- Päätetään tarkkuustaso (ks. kohta "Tarkkuus").

Pelin tavoite:

Pelissä yritetään koota rakennuskorttien kuvien mukaisia rakennelmia rakennusalustalle käyttämällä nostureita.
Ensimmäisenä pelilaudan valkoisesta ruudusta toiseen edennyt pelaaja/joukkue on voittaja.

Pelin kulku:

Tavallisissa pisteytysruuduissa (valkoreunaiset ruudut) pelaaja/joukkue saa valita, liikuttaako nosturia kädellä vai päällä (pelaaja/joukkue päättää siis pelitavan itse). Käytä päätä -ruuduissa (vihreäreunaiset pisteytysruudut) nosturia ohjataan päällä. Selitysruuduissa (punareunaiset pisteytysruudut) rakentaja ei näe rakennuskortin kuvaa.

Nuorin pelaaja/joukkue aloittaa, nostaa rakennuskortin pinosta ja katsoo, mitä pitää rakentaa. Tämän jälkeen ajastin asetetaan rakennuskortissa mainittuun aikaan.

Tavoitteena on saada rakennuskortin kuvaama rakennelma rakennettua nosturilla ennen kuin ajastin ilmoittaa ajan päättyneen.

Ajan päätyttyä lasketaan pisteet. Pelaaja/joukkue saa pisteen jokaisesta oikealle paikalle laitetusta palikasta. Mikäli rakennelma on kokonaan oikein ja se valmistui ennen ajan päättymistä, saa pelaaja/joukkue neljä lisäpistettä ajasta.

Pelaaja/joukkue siirtää pelinappulaansa saamansa pistemäärän verran eteenpäin. Vuoro päättyy ja siirtyy myötäpäivään seuraavalle pelaajalle.

Kilpailutus

Pelilaudan reunoilla kulkevilla pisteytysreiteillä on keltaisella ympyröityjä ruutuja. Pelaajan/joukkueen ohitettua tällaisen keltaisella ympyröidyn ruudun pelataan tämän pelaajan/joukkueen seuraava pelivuoro aina kilpailutuksena.

Mikäli pelaajia/joukkueita on enemmän kuin kaksi, tulee kilpailutukseen pelaajan/joukkueen vasemmalla puolella oleva pelaaja/joukkue.

Molemmat pelaajat/joukkueet rakentavat rakennuskortin kuvaamaa rakennelmaa samanaikaisesti. Ensimmäisenä rakennelman valmiiksi saanut pelaaja/joukkue saa kortissa osoitetut pisteet. Kilpailutuksen häviäjä ei saa pisteitä lainkaan.

Kilpailutuksessa ei käytetä ajastinta.

Mikäli kilpailutus suoritetaan käytä päätä- tai selitysruudussa, rakentavat molemmat pelaajat/joukkueet rakennelman ruudun määräämällä tavalla. Jos pelaajia kuitenkin on vain kaksi tai kolme, ei "selitys"-tapaa voida käyttää. Tässä tapauksessa istelu kilpailutus tehdään "selityksen" sijaan käytä päätä -ruudun tapaan.

Urakka

Pelaaja/joukkue voi omalla vuorollaan sopia urakasta eli siitä, että se pystyy rakentamaan edellisen pelaajan/joukkueen rakennuskortissa olevan rakennelman puolta nopeammin kuin mitä korttiin on merkitty. Urakasta pitää sopia ennen kuin pelaaja/joukkue nostaa uuden kortin. Mikäli pelaaja/joukkue onnistuu urakassaan, saa se tuplapisteet jokaisesta oikealla paikallaan olevasta rakennuspalikasta. Ajasta ansaittavat lisäpisteet (4) tulevat normaalisti. Mikäli urakka epäonnistuu, ei pisteitä tule lainkaan. Urakointi (yhden kortin osalta) voi jatkua, kunnes jokainen pelaaja/ joukkue on yrittänyt urakkaa tai yksi pelaaja/joukkue on onnistunut siinä.

Saneeraus

Mikäli pelaaja/joukkue epäonnistuu rakentamisessaan, ts. ei saa rakennelmaa valmiiksi ennen ajan loppumista, voi seuraava pelaaja/ joukkue yrittää tehdä saneerauksen eli tehdä saman rakennelman ja näin saada paremmat pisteet kotiin. Saneerausta yrittävän pelaajan/ joukkueen pitää tehdä rakennelma käyttäen samaa rakennustapaa kuin ensimmäinen yrittäjä. Myös aika on sama. Mikäli saneeraus onnistuu, saa pelaaja/joukkue rakentamisesta ja ajasta tulevien pisteiden lisäksi vielä neljä ylimääräistä pistettä (siis 5 p., mikäli kortissa oli viisi palikkaa + 4 pistettä ajasta + 4 pistettä saneerauksesta eli yhteensä 13 p.) Mikäli saneeraus epäonnistuu, ei pisteitä saa lainkaan. Alun perin (eli ennen saneerausta) rakentamista yrittänyt pelaaja/ joukkue saa pisteet oikein asetelluista palikoista normaalisti ja saa pitää ne saneerauksesta huolimatta. Saneerauskierros (yhden kortin osalta) voi jatkua, kunnes jokainen pelaaja/ joukkue on yrittänyt saneerausta tai yksi pelaaja/joukkue on onnistunut siinä.

Voittaja:

Pelin voittaa se pelaaja/joukkue, joka ensin on päässyt valkoisesta ruudusta toiseen tai yli.

Käytä päätä -ruutu = nosturi laitetaan kiinni otsapantaan ja otsapanta pään ympärille (ks. kuva); nosturia liikutellaan pään avulla.

Selitysruutu = rakennettava kuva selitetään rakentajalle/ rakentajille.

Kun tämä symboli tulee joukkuepelissä, jossa joukkueessa on kaksi pelaajaa, päätetään, kumpi joukkueen jäsenistä on rakentaja ja kumpi selittäjä. Jos joukkueessa on enemmän kuin kaksi pelaajaa, valitaan, ketkä rakentavat ja kuka selittää.
Yksinpelissä vuorossa olevan pelaajan vasemmalla puolella oleva pelaaja selittää ja vuorossa oleva pelaaja rakentaa. Sekä rakentaja että selittäjä saavat kerätyt pisteet.

Vaihtoehtoisia pelitapoja:

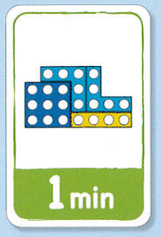
Jos pelaajia on vain kaksi, voi peliä silti pelata joukkuepelinä. Tällöin tavoitteena on päästä valkoisesta ruudusta toiseen pelaten alle kuusi kierrosta.

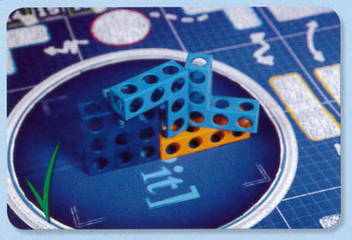
Jos pelaajia on yksi, voi esimerkiksi pelata korttien määrittämiä aikoja vastaan.

Tarkkuus

Milloin rakennelma on valmis? Tämä pitää päättää ennen pelin alkua. Peruspeliä kannattaa pelata normaalilla tarkkuudella.

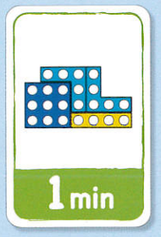
Normaali tarkkuus: Hyväksytyssä suorituksessa rakennuspalikat ovat kuvan osoittamassa järjestyksessä pystysuunnassa, mutta eivät välttämättä ihan samalla tavalla kuin rakennuskortin kuvassa.



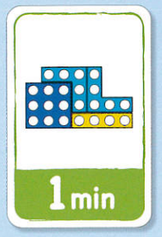


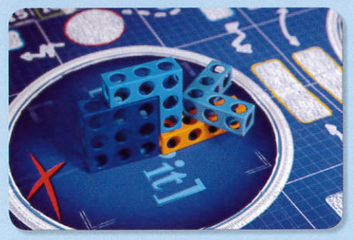
Tiukka tarkkuus: Rakennuspalikoiden pitää olla samassa järjestyksessä ja muodostelmassa kuin rakennuskortin kuvassa siten, että pystysuunnassa olevien reikien läpi voi pujottaa sovitun mittatikun. Mittatikuksi soveltuu esim. tavallinen lyijykynä (d = 7 mm).

Tiukkaa tarkkuutta suositellaan vain kokeneille pelaajille.



Väärin rakennettu: Kuvan rakennelma on väärin, koska toinen L-palikka on lappeellaan eikä pystyssä. Suoritus oikeuttaisi kolmeen pisteeseen normaalilla tarkkuudella ja yhteen pisteeseen tiukalla tarkkuudella.





Peliko / Martinex Kuninkaanväylä 37, 20320 TURKU, FINLAND I **www.peliko.fi** I **www.peliko.se** I © 2012 Martinex, All Rights Reserved I Original Concept and Design, Per Gauding. Manufactured under License.