



HANDS UP D

Der rasend schnelle Hände-Verrenk-Spaß von Jacques Zeimet für 4-16 flinke Hände (2-8 Spieler) ab 6 Jahren.

Inhalt: 58 Karten mit Händen, Anleitung

Ziel des Spiels: Wer am Ende die wenigsten Karten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung: Mischt alle Karten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Die Spieler sitzen gut verteilt um den Tisch herum und halten Ihre Hände am Körper. Der jüngste Spieler beginnt und ist in der 1. Runde Schiedsrichter.

Und los geht's: Der Schiedsrichter deckt blitzschnell die oberste Karte um. Nun müssen alle anderen Spieler so schnell wie möglich ihre Hände in die abgebildete Position bringen. Wer dabei am langsamsten ist, verliert und muss die Karte als Strafe verdeckt vor sich ablegen.

Der Verlierer der vorigen Runde ist neuer Schiedsrichter für die nächste Runde. 2

Fin de la partie : le jeu prend fin après que l'arbitre a découvert la dernière carte. Le joueur qui a reçu le moins de cartes gagne la partie.

••• VARIANTES •••

Pour s'amuser à deux : à chaque fois deux joueurs forment une équipe. Ils s'appuient l'un contre l'épaule de l'autre. Le joueur de droite doit imiter les positions de la main droite indiquées sur la carte, le joueur de gauche celles de la main gauche. Cette variante convient spécialement à 6 ou 8 joueurs.

Pour les jeunes enfants : les joueurs n'utilisent que les cartes dont les mains sont disposées parallèles. (Donc, lorsque l'arbitre découvre une carte impossible à imiter, les enfants croisent toujours les mains devant le thorax.)

HANDS UP I

Il divertente e velocissimo gioco di contorsione delle mani di Jacques Zeimet per 4-16 mani agili (2-8 giocatori) dai 6 anni in su

Contenuto: 58 carte raffiguranti delle mani, il regolamento 6

Der Schiedsrichter entscheidet, wer am langsamsten war und passt auf, dass alle Spieler ihre Hände in die richtige Position gebracht haben. Kann er sich nicht entscheiden, wird die Karte zunächst nicht verteilt. Er bleibt Schiedsrichter und der Verlierer der nächsten Runde erhält sie zusätzlich.

ACHTUNG: Einige Hand-Positionen, die auf den Karten gezeigt werden, sind unmöglich nachzubilden! Wird so eine Karte umgedreht, dürfen die Spieler ihre Hände nicht auf den Tisch legen, sondern müssen stattdessen schnellstens eine der folgenden Positionen einnehmen:



Arme auf der Karte parallel angeordnet:
Arme vor der Brust kreuzen



Arme auf der Karte gekreuzt:
Arme parallel hochhalten

Spielende: Das Spiel endet nach der letzten Karte. Wer am wenigsten Karten eingesammelt hat, gewinnt.

••• VARIANTEN •••

Zweierspaß: Jeweils zwei Spieler sitzen Schulter an Schulter und bilden ein Team. Der rechte Partner über- 3

Obiettivo: Vince chi, alla fine del gioco, ha meno carte davanti a sé!

Preparativi: Mischiate le carte e ponetele al centro del tavolo, formando una pila coperta. I giocatori si siedono intorno al tavolo e tengono le loro mani al corpo. Il giocatore più giovane inizia ed assume il ruolo di arbitro nel primo giro.

Ed ora si può iniziare: L'arbitro scopre velocemente la prima carta. Tutti devono quindi imitare con le loro mani la posizione raffigurata sulla carta. Il più lento perde e, per punizione, deve deporre la carta a faccia in giù davanti a sé.

Chi ha perso il giro precedente diventa arbitro nel giro successivo.

L'arbitro decide quale dei giocatori è stato il più lento e vigila sui giocatori affinché tutti riportino le loro mani nella posizione giusta. Se l'arbitro non riesce a decidere chi è stato il più lento, la carta, per il momento, non va assegnata. L'arbitro mantiene il suo ruolo e la carta va data in aggiunta a chi perde il giro successivo.

ATTENZIONE: Alcune delle posizioni raffigurate sulle carte non sono assolutamente imitabili! Qualora si scopra una di tali carte, ai giocatori non è permesso appoggiare le loro mani sul tavolo. Essi devono piuttosto assumere velocemente una delle seguenti posizioni: 7

nimmt die rechte Hand der Karte, der linke Partner die linke Hand. Diese Spielvariante ist insbesondere für 6 oder 8 Spieler geeignet.

Kinderspaß: Nur die Karten mit parallel angeordneten Händen werden benutzt (bei unmöglichen Karten werden die Hände also immer vor der Brust gekreuzt).

HANDS UP F

Jeu de mouvement des mains à toute vitesse par Jacques Zeimet pour 4 à 16 mains agiles (2 à 8 joueurs) à partir de 6 ans

Contenu : 58 cartes indiquant des mains, les règles du jeu

But du jeu : le gagnant est le joueur qui a le moins de cartes à la fin de la partie.

Préparatifs : mélangez toutes les cartes, formez-en une pile, face cachée, et placez-la au milieu de la table. Les joueurs se répartissent uniformément autour de la table et maintiennent les mains collées au corps. Le joueur le plus jeune commence et servira d'arbitre au cours de la première manche. 4



Braccia incrociate sulla carta:
Incrociare le braccia davanti al petto.



Braccia parallele sulla carta:
Alzare le braccia in modo parallelo.

Conclusion: Il gioco termina dopo l'ultima carta. Vince chi ha accumulato il minor numero di carte.

••• VARIAZIONI •••

Divertirsi in due: Si formano delle squadre di due e i rispettivi giocatori si siedono l'uno accanto all'altro. Il compagno di destra imita la mano destra raffigurata sulla carta, quello di sinistra la mano sinistra. Questa variante è adatta soprattutto per giocare in 6 o in 8.

Per i più piccoli: Vanno utilizzate soltanto le carte con le mani disposte in modo parallelo (in caso di carte impossibili, le mani vanno quindi sempre incrociate davanti al petto). 8

Et c'est parti ! L'arbitre découvre très rapidement la première carte de la pile. Maintenant, tous les autres joueurs doivent amener leurs mains à toute vitesse dans la position indiquée par la carte. Le plus lent des joueurs perd et doit placer la carte devant lui sur table, face cachée, à titre de pénalité.

Le perdant de la première manche servira d'arbitre au cours de la deuxième manche.

L'arbitre décide qui a réagi le plus lentement et vérifie que tous les joueurs ont bien amené leurs mains dans la bonne position. S'il ne parvient pas à se décider, aucun joueur ne reçoit la carte qu'il avait découverte. Il demeure l'arbitre et le perdant de la manche suivante recevra cette carte aussi.

ATTENTION : les positions de main reproduites sur certaines cartes sont impossibles à imiter ! Lorsque l'arbitre découvre une telle carte, les joueurs ne doivent pas poser leurs mains sur la table, mais au contraire prendre le plus vite possible l'une des positions suivantes :



La carte indique deux bras parallèles :
croisez les bras devant le thorax.



La carte indique deux bras croisés :
levez les bras parallèles en l'air. 5



Wild and fast hand-twisting game by Jacques Zeimet for 4–16 nimble hands (2–8 players) aged 6 years and up.

Contents: 58 cards with hands, instructions

Objects: Whoever has the least amount of cards in front of him at the end of this fun game wins!

Preparation: Shuffle all cards and place them face down in a pile in the middle of the table. The players sit around the table and hold their hands close to their bodies. The youngest player begins and is the referee of the first round.

How to play: The referee quickly turns over the top card. Now all players must move their hands into the position pictured as quickly as they can. The slowest player loses and, as a penalty, must place the card in front of him face down.

The loser of the previous round is the referee of the next round.

9

Einde van het spel: Het spel is afgelopen als de laatste kaart is omgedraaid. De speler die het minste kaarten heeft verzameld, wint.

••• VARIANTEN •••

Plezier voor twee: De spelers zitten per twee, schouder aan schouder en vormen een ploeg. De rechterpartner neemt de rechterhand van de kaart voor zijn rekening, de linkerpartner de linkerhand. Deze variant is bijzonder geschikt voor 6 of 8 spelers.

Kinderpret: Alleen de kaarten met de evenwijdige armen worden gebruikt (bij onmogelijke kaarten worden de armen dus altijd voor de borst gekruist).



Un juego de manos rápidas y hábiles creado por Jacques Zeimet para 4 a 16 manos (2 a 8 jugadores) de 6 años o más.

Componentes: 58 cartas con manos, reglamento.

13

The referee decides who is the slowest. He also checks to see that players have positioned their hands correctly. If he cannot decide, the card is not distributed. In this case, he remains the referee and the loser of the next round also receives that card.

ATTENTION: A few hand positions pictured on the cards are impossible to reproduce! If such a card is turned over, the players are not allowed to place their hands on the table, but instead must assume one of the following positions:



Arms on the card positioned parallel:
Cross arms in front of chest.



Arms on card crossed:
Hold arms up in the air and parallel to each other.

End of game: The game ends after the last card is turned over. The player with the fewest cards wins.

••• VARIATIONS •••

Fun with partners: Each pair of players sits shoulder to shoulder. The partner on the right is in charge of the right hand positions, and the left partner is in charge of the left hand. This variation is especially suitable for 6 or 8 players.

10

Objetivo del juego: El jugador que al final de la partida tenga delante de él la menor cantidad de cartas, es el ganador.

Preparativos: Se mezclan todas las cartas y se colocan boca abajo formando un mazo en el centro de la mesa. Los jugadores se sientan alrededor de la mesa, lo más repartidos posible y mantienen sus manos cerca del cuerpo. Empieza a jugar el jugador más joven, que será el árbitro en la primera ronda de juego.

Desarrollo del juego:

El árbitro toma la primera carta del mazo y rápidamente la coloca boca arriba sobre la mesa. Ahora los jugadores han de poner sus manos lo más rápido que puedan imitando la posición de las manos indicada en la carta. El jugador más lento, o sea, el último en poner sus manos en posición, pierde, y tiene que tomar como penalización la carta y dejarla delante de él.

El perdedor de la ronda anterior es el nuevo árbitro en la ronda siguiente.

El árbitro determina qué jugador ha sido el más lento y comprueba que todos los jugadores hayan puesto sus manos en la posición correcta. Si el árbitro no puede decidir qué jugador ha sido el último, la carta no se reparte por el momento. En la siguiente ronda el mismo jugador continuará como árbitro, y el

14

Fun with kids: Use only the cards with parallel hands. (This means that, in the case of impossible cards, hands are always crossed in front of the chest.)



het razendsnelle acrobatiespel van Jacques Zeimet voor 4 – 16 vlugge handen (2 – 8 spelers) vanaf 6 jaar

Inhoud: 58 kaarten met handen, handleiding

Doel: Wie aan het einde van het spel de minste kaarten voor zich heeft liggen, is de winnaar!

Vorbereiding: Schud alle kaarten goed en leg ze met de afbeelding naar beneden op een stapel in het midden van de tafel. De spelers zitten goed verdeeld rond de tafel en houden de handen tegen het lichaam. De jongste speler begint en is in de 1ste ronde de scheidsrechter.

Het spel kan beginnen! De scheidsrechter draait bliksemsnel de bovenste kaart van de stapel om. Nu moeten

11

perdedor de la ronda se quedará la carta de la ronda actual y la de la ronda anterior.

ATENCIÓN: algunas cartas muestran posiciones de manos imposibles de imitar. Cuando se coloca boca arriba sobre la mesa una carta de este tipo, los jugadores no han de poner su manos sobre la mesa, sino que tienen que adoptar lo más rápido posible una las posiciones siguientes:



Los brazos en la carta están en paralelo:
Cruzar los brazos sobre el pecho.



Los brazos en la carta están cruzados:
Extender los brazos en paralelo.

Fin de juego: La partida termina después de jugar la última carta. El jugador que tenga menos carta delante de él es el ganador.

••• VARIANTEN •••

Equipos de dos jugadores: Los jugadores forman equipos de dos jugadores. Los miembros de cada equipo se sientan juntos hombro con hombro. El jugador que está a la derecha imita la mano derecha de la carta, y el jugador a la

15

alle andere spelers zo snel mogelijk hun handen in de afgebeelde positie brengen. Wie het traagst is, verliest en moet als straf de kaart met de afbeelding naar beneden voor zich leggen.

De verliezer van de vorige ronde is de nieuwe scheidsrechter voor de volgende ronde.

De scheidsrechter beslist wie het traagst was en let erop dat alle spelers hun handen in de juiste positie hebben gebracht. Kan hij niet beslissen, dan blijft de kaart voorlopig liggen. Dezelfde persoon blijft scheidsrechter en de verliezer van de volgende ronde krijgt deze kaart erbovenop.

OPGELET: Enkele handposities die op de kaarten worden getoond, kunnen onmogelijk worden nagedaan! Als zo'n kaart wordt omgedraaid, mogen de spelers hun handen niet op de tafel leggen, maar moeten ze zo snel mogelijk een van de volgende posities innemen:



de armen op de kaart zijn evenwijdig:
armen moeten voor de borst worden gekruist;



de armen op de kaart zijn gekruist:
de armen moeten evenwijdig omhoog worden gehouden.

12

izquierda imita la mano izquierda de la carta. Esta variante de juego es especialmente apta para partidas de 6 u 8 jugadores.

Versión para niños: Sólo se usan las cartas que tienen manos en paralelo. En las cartas con posiciones imposibles los jugadores han de cruzar los brazos delante del pecho.

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Autor: Jacques Zeimet
Illustration: Carsten Mell
Layout: Alexander Wollinsky

