



103

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

**Contenu :** 53 cartes représentant des mains, Règles du jeu

**But du jeu :** Le gagnant est le joueur qui en fin de partie a le plus petit nombre de cartes.

**Préparation :** Mélangez toutes les cartes, formez une pile de cartes couvertes puis déposez-la au milieu de la table. Les joueurs se répartissent uniformément autour de la table et maintiennent les mains collées au corps. Le plus jeune joueur commence et servira d'arbitre au cours de la 1ère manche.

**Et c'est parti !** L'arbitre découvre très rapidement la carte au sommet de la pile. Maintenant, tous les autres joueurs doivent amener leurs mains à toute vitesse dans la position illustrée par la carte. Le plus lent des joueurs perd et doit à titre de pénalité poser la carte devant lui, couverte.

Le perdant de la 1ère manche servira d'arbitre à 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 3ème

manche recevra cette carte et la carte de la 3ème manche.

**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 :

Carte illustrant deux bras parallèles :  
**croisez les bras près du thorax**



Carte illustrant deux bras croisés :  
**levez les bras parallèles en l'air**



**Fin du jeu** : Le jeu prend fin après que l'arbitre a découvert la dernière carte. Le joueur gagnant est celui qui a reçu le plus petit nombre de cartes.

**Variante** : **Pour s'amuser à deux** : deux joueurs assis s'appuient l'un contre les épaules de l'autre. Le joueur de droite doit se prendre les positions de la main droite sur la carte, le joueur de gauche celles de la main gauche.

**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.).

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

**Inhalt:** 53 Karten mit Händen, Anleitung

**Ziel:** Wer am Spielende am wenigsten Karten vor sich liegen hat, gewinnt den Spaß!

**Vorbereitung:** 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.

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 statt dessen 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. Der rechte Partner übernimmt die rechte Hand der Karte, der linke Partner die linke.

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

© 2002 Schmidt Spiele GmbH, 12359 Berlin, Germany, [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

**Sie möchten noch mehr wissen?** Dann werden Sie doch Schmidtspieler! Schicken Sie uns einfach eine E-Mail ([info@schmidtspiele.de](mailto:info@schmidtspiele.de)) und Sie bekommen regelmäßig unseren Newsletter mit den neuesten Schmidt-Infos.