

OH MY RING!



10-99



2-4



15'



Olivier Mahy



Felix Kindelán



RULEBOOK / RÈGLES DU JEU / SPIELREGELN
REGOLE DEL GIOCO / SPELREGELS / REGLAS DEL JUEGO

CONTENTS

- 32 rings in 4 different colors:
 - 8 blue rings
 - 8 yellow rings
 - 8 green rings
 - 8 red rings
- 55 cards:
 - Left Hand, Right Hand, Two Hands
- 1 rulebook

GOAL OF THE GAME

You'll have to be quick and agile in order to slide your rings from one finger to the next while trying to recreate the combinations on the cards. You'll have to deal with certain restrictions: will you be able to succeed when the colors are reversed or when you can't look at your fingers? A party game that combines dexterity and speed!

SETUP

There are two game modes: you can play individually, or in teams of 2 versus 2 when playing with 4 players. If you're doing the latter, you can find the rules for this mode at the end of the rulebook.

Shuffle all the cards into a face-down draw pile in the center of the table. Each player receives 8 rings (2 of each color). Distribute them over your fingers. Place 1 ring on each of your fingers, except your thumbs.

The distribution of the colors must be random.



Tip: for an easier game, remove all 'Both Hands' cards from the game.

The last player to touch a ring gets to start.

ROUND OVERVIEW

Each in turn and in clockwise order, the players flip over cards. Everyone plays simultaneously. Take the top card and place it - still face down - next to the deck. Make sure everyone knows which restriction is applied this round. This is indicated by a symbol on the back of the next card that's on top of the deck (further down, you'll find a complete description of the cards and restrictions). Now flip the card and try to recreate the combination of rings on the finger(s) depicted on the card as quickly as possible. You must keep in mind the order

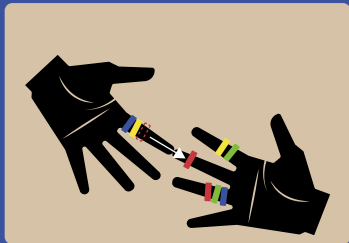
of the colors, the correct fingers and the correct hand(s).



Note: to keep the game fair, make sure all players are able to look at the cards from the same orientation.

SLIDING THE RINGS

You must slide the rings from one finger to the next by putting your fingertips together. You're allowed to assist yourself using one finger (and only one!), to push or pin down a ring, or to shake your fingers to drop one or more rings.



Note that grabbing a ring and moving it is **FORBIDDEN**. If one of your rings drops to the table, you must pick it up before you can continue to slide. All of the aforementioned rules apply. If a ring drops to the floor, you may pick it up using 2 fingers and put it back on the table. Then you have to slide it back onto your hand using only 1 finger.

The first player who manages to recreate the combination places one or both of their hands palms down on the table and shouts "Oh my ring!". Everyone stops playing and checks the combination. If the result is correct, the player receives the card and the next round starts. If it's not, the player receives a penalty and must place all their rings on the table. In this case all players may play on, including the penalized player (who must first collect all their rings), until someone shouts "Oh my ring!" again.

Note: if several players shout "Oh my ring!" at the same time and have the correct combination, all of them receive a card (the additional players receive a card from the top of the deck as a reward).

As soon as someone found the correct combination, don't move your rings (this means the players won't necessarily have

the same rings on the same fingers), draw the next card, reveal a new restriction, and start a new round. This means the players won't necessarily have the same rings on the same fingers. Draw a new card, make sure everyone understands the new restriction, and start a new round.

END OF THE GAME

The first player to receive their fifth card, wins the game.

THE HAND CARDS

The cards show combinations you must recreate. They come in the variations 'Left Hand', 'Right Hand' and 'Both Hands'.

Note: the 'Left Hand' and 'Right Hand' cards sometimes show fewer than 8 rings. In that case, the remaining rings must be on your other hand. Their exact position doesn't matter.

THE RESTRICTIONS

The restrictions are depicted on the back of the Hand cards and are revealed at the start of each round. These restrictions have an impact on the way you're allowed to play during the round.



MIRROR: recreate the Hand card on your opposite hand: your left hand becomes your right and vice versa. You must also mirror your hands for the 'Both Hands' cards.



MEMORY LIKE AN ELEPHANT: memorize the Hand card, then recreate it. Look at the card: once all players agree, the player with the fewest cards (when tied, the youngest player) covers the card using the next card from the deck. Everyone can then start sliding rings.

Variant: players are allowed to only cover half of the card. You may discuss which half!



SHIFT: recreate the Hand card by shifting all rings by one finger. The player with the fewest cards (when tied, the youngest player) chooses the direction: left or right. Note: the rings on the last finger don't move! If you have to shift other rings to this finger, you have to slide them onto the rings that are already there. When a 'Both Hands' card is drawn, you may shift rings from one hand to the next!



UNDER THE TABLE: recreate the Hand card, but keep your hands under the table while sliding rings (you can also just look away). You're allowed to look at your hands in between slides.



REVERSE COLORS: Reverse colors: recreate the Hand card by reversing the order of the colors on each finger. E.g.: if you have green-red-blue around your ring finger, the correct order for this finger becomes blue-red-green.



3 COLORS : recreate the Hand card by removing one color. The player with the fewest cards (when tied, the youngest player) chooses which color is removed this round: they place the 2 rings of this color onto the table, and the other players also discard their rings of this color. Don't forget to pick up your rings from the table again before drawing a new card!

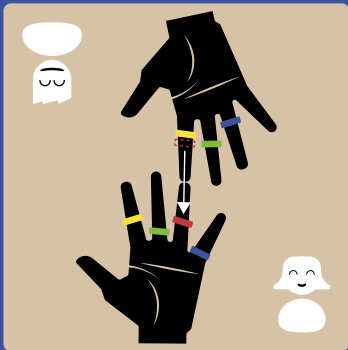


OUT LOUD: recreate the Hand card by mentioning the color of each ring you're sliding out loud. The louder you are, the more you'll disturb the concentration of your opponents!

TWO VERSUS TWO:

play in teams and challenge your friends!

Distribute the colors among the team members: all players receive 8 rings in 2 different colors and randomly slide them over their fingers (1 per finger, excluding thumbs). Draw a card, and off we go! You may slide the rings over your own fingers, but you may also pass them to your teammate. Only shout "Oh my ring!" when both players have completed the combination and have placed their hands onto the table. You'll have to communicate and discuss in order to trade optimally and lose as little time as possible!



MATÉRIEL

- 32 anneaux de 4 couleurs différentes :
 - 8 anneaux bleus
 - 8 anneaux jaunes
 - 8 anneaux verts
 - 8 anneaux rouges
- 55 cartes :
 - Main gauche, Main droite, Deux mains
- 1 livret de règles

BUT DU JEU

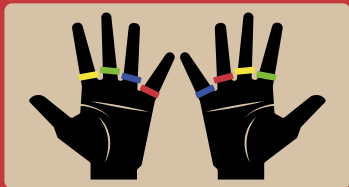
Soyez rapide et habile pour faire glisser vos anneaux de doigt en doigt et reproduire les combinaisons représentées sur les cartes avant vos adversaires. Attention aux différentes contraintes : serez-vous aussi efficace en inversant les couleurs ou sans regarder vos doigts ? Un jeu d'ambiance qui allie dextérité et rapidité !

MISE EN PLACE

Il existe 2 modes de jeu : en individuel ou en équipe de 2 contre 2 si vous êtes 4. Dans le second cas, vous trouverez les spécificités de ce mode à la fin des règles.

Formez une pioche avec toutes les cartes, mélangez-les et placez-les au centre de la table, face cachée. Prenez chacun·e 8 anneaux (2 de chaque couleur) et répartissez-les sur vos doigts. Placez-en un sur chaque doigt, sauf les pouces.

La répartition des couleurs est aléatoire.



Note : pour un jeu plus facile, enlevez toutes les cartes Deux mains.

Celui ou celle qui a touché une bague le plus récemment commence la partie.

TOUR DE JEU

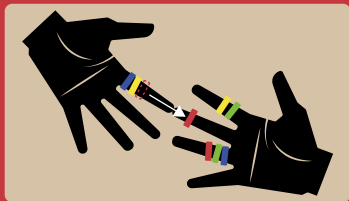
Retournez les cartes à tour de rôle dans le sens horaire, puis jouez en simultané. Prenez la première carte et placez-la devant la pioche, toujours face cachée. Tout le monde prend connaissance de la contrainte pour ce tour, indiquée par un pictogramme au dos de la prochaine carte de la pioche (voir plus loin pour la description des contraintes et des cartes). Puis, retournez la carte et reproduisez le plus rapidement possible la combinaison des anneaux sur la ou les mains indiquées par la carte. Pour cela, prenez en compte l'ordre des couleurs, les bons doigts et la ou les bonnes mains.

Note : par souci d'équité, veillez à ce que tout le monde puisse lire les cartes dans le même sens.



DÉPLACEMENT DES ANNEAUX

Vous devez faire glisser les anneaux d'un doigt à l'autre en connectant vos doigts. Il est possible de s'aider d'un doigt (et d'un seul !) pour pousser ou retenir un anneau, ou de secouer ses doigts pour faire tomber un ou des anneaux. Attention, il est INTERDIT de prendre un anneau avec ses doigts pour le déplacer. Si un anneau tombe sur la table, vous devez le ramasser avant de continuer vos déplacements, en suivant les règles



énoncées ci-contre. Si un anneau tombe par terre, il vous est permis de le récupérer avec deux doigts et de le remettre sur la table pour ensuite le replacer sur votre main avec un seul doigt.

La première personne qui reproduit la combinaison place sa ou ses mains fermées sur la table en disant « Oh my ring! ». Tout le monde s'arrête alors et vérifie la combinaison. Si le résultat est correct, cette personne récupère la carte et un nouveau tour débute. Sinon, elle est pénalisée et doit lâcher tous ses anneaux sur la table. Tout le monde reprend alors, y compris la personne pénalisée (elle ramasse ses anneaux avant de reprendre le jeu) jusqu'à ce qu'une nouvelle personne annonce « Oh my ring! ».

Note : si plusieurs personnes annoncent « Oh my ring! » en même temps et réussissent la bonne combinaison, alors elles gagnent chacune une carte (la seconde personne prend la première carte de la pioche comme récompense).

Une fois la combinaison réussie, ne déplacez pas vos anneaux (cela signifie que tout le monde n'a pas forcément les anneaux aux mêmes doigts), piochez la prochaine carte, révélez la nouvelle contrainte et débutez un nouveau tour.

FIN DU JEU

La personne qui remporte sa cinquième carte gagne le jeu et met fin à la partie.

LES CARTES MAINS

Les cartes indiquent les combinaisons à reproduire. Il existe des cartes Main gauche, Main droite et Deux mains.

Note : sur les cartes Main droite et Main gauche, il y a parfois moins de 8 anneaux. Les anneaux restants sont alors placés sur l'autre main. Leur placement n'a pas d'importance.

LES CONTRAINTES

Les contraintes sont indiquées sur le dos des cartes Mains et sont dévoilées au début de chaque tour. Ces contraintes vont avoir une incidence sur la manière de jouer durant le tour.



MIROIR : reproduisez la carte Mains sur la main inverse : la main gauche devient la main droite et vice versa. Les mains

sont également inversées pour les cartes Deux mains.



MÉMOIRE D'ÉLÉPHANT : reproduisez la carte Mains de mémoire. Observez la carte : dès qu'elle le souhaite, la personne qui a le moins de cartes (et la plus jeune, en cas d'égalité) cache la carte à l'aide de la prochaine carte de la pioche. Vous pouvez ensuite commencer le déplacement des anneaux.

Variante : pour les novices, vous pouvez ne cacher qu'une moitié de carte. Dans ce cas, vous choisissez laquelle !



EN DÉCALÉ : reproduisez la carte Mains en décalant tous les anneaux d'un doigt. La personne qui a le moins de cartes (et la plus jeune, en cas d'égalité) décide le sens de décalage : vers la gauche ou vers la droite. Attention : les anneaux sur le dernier doigt ne bougent pas ; si vous devez décaler d'autres anneaux, ajoutez-les par-dessus. Pour les cartes Deux mains, les anneaux peuvent être décalés d'une main à l'autre !



SOUS LA TABLE : reproduisez la carte Mains, mais placez vos mains sous la table pendant le déplacement des anneaux (à défaut, regardez ailleurs). Vous pouvez cependant regarder vos mains entre chaque déplacement.



COULEURS INVERSÉES :

reproduisez la carte Mains en inversant l'ordre des couleurs sur chaque doigt. Ex : si on a vert-rouge-bleu sur l'annulaire, alors l'ordre correct pour ce doigt est bleu-rouge-vert.



3 COULEURS : reproduisez la carte Mains en enlevant une couleur. La personne qui a le moins de cartes (ou en cas

d'égalité, la plus jeune) choisit la couleur en moins pour ce tour : elle lâche alors les deux anneaux correspondants sur la table et ses adversaires font de même avant de déplacer leurs anneaux. Pensez à reprendre les anneaux sur la table avant la prochaine carte !



À VOIX HAUTE : reproduisez la carte Mains en annonçant à haute voix la couleur de l'anneau à chaque déplacement. À vous

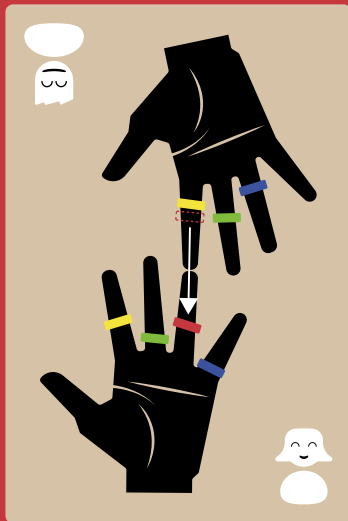
de parler bien fort pour déconcentrer vos adversaires !

DEUX CONTRE DEUX :

défié vos ami·e·s en équipe !

Répartissez les couleurs dans l'équipe : prenez chacune 8 anneaux de 2 couleurs différentes et placez-les sur vos doigts aléatoirement (1 par doigt, sauf les pouces).

Piochez une carte et c'est parti ! Déplacez les anneaux sur vos doigts, mais échangez-les également entre vous. Annoncez « Oh my ring! » uniquement lorsque vous avez tous les 2 reproduit la combinaison et placé vos mains sur la table. Communiquez et réfléchissez ensemble pour optimiser vos échanges, et ne perdez pas de temps !



SPIELMATERIAL

- 32 Ringe in 4 verschiedenen Farben:
 - 8 blaue Ringe
 - 8 gelbe Ringe
 - 8 grüne Ringe
 - 8 rote Ringe
- 55 Karten:
 - linke Hand, rechte Hand, zwei Hände
- 1 Spielregeln

ZIEL DES SPIELS

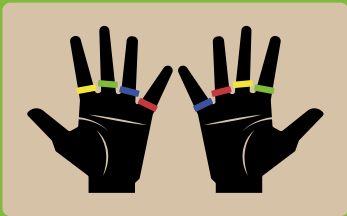
Sei schnell und geschickt, um deine Ringe von Finger zu Finger zu schieben und die auf den Karten dargestellten Kombinationen vor deinen Gegnern fertigzukriegen. Achte auf die verschiedenen Einschränkungen: Schaffst du es, wenn die Farben spiegelverkehrt sein müssen, oder ohne auf deine Finger zu schauen? Ein Partyspiel, das Geschicklichkeit und Geschwindigkeit vereint!

SPIELAUFBAU

Es gibt 2 Spielmodi: zu zweit oder in einem Team von 2 gegen 2, wenn ihr 4 Spieler seid. Lest im zweiten Fall die Regeln und springt dann zum Ende, um die Einzelheiten dieses Modus zu lesen.

Mischt alle Karten und legt sie verdeckt in die Tischmitte. Das ist der Nachziehstapel. Nehmt jeweils 8 Ringe (jeder kriegt 2 von jeder Farbe) und steckt sie auf eure Finger.

Jeder Finger (ausser der Daumen) erhält einen Ring. Die Farbverteilung ist zufällig.



Hinweis: Um das Spiel einfacher zu machen, entfernt alle Karten, die zwei Hände abbilden.

Wer zuletzt einen Ring berührt hat, beginnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Eine Karte wird aufgedeckt und dann spielen alle gleichzeitig. Nimm die erste Karte und lege sie verdeckt neben den Nachziehstapel. Alle kennen so die allfällige Beschränkung für diesen Zug, die durch ein Piktogramm auf der Rückseite der nächsten Karte im Nachziehstapel angezeigt wird (siehe unten für die Beschreibung der Beschränkungen und Karten). Dann drehe die Karte um und alle machen die Kombination der Ringe so schnell wie möglich nach, so wie sie auf der Karte gezeigt wird. Berücksichtigt dabei die

Reihenfolge der Farben, die richtigen Finger und Hände!



Hinweis: Achtet darauf, dass alle Spieler*innen die Karten gut sehen können.

VERSCHIEBUNG DER RINGE

Du musst die Ringe von einem Finger zum anderen schieben, indem du deine Finger aneinander hältst. Du darfst mit einem Finger einen Ring drücken oder halten, aber nur mit einem! Du darfst die Finger schütteln, um einen oder mehrere Ringe fallen zu lassen. Es ist **VERBOTEN**, einen Ring mit zwei Fingern aufzunehmen und von einem Finger zum anderen zu bewegen. Wenn ein



Ring auf den Tisch fällt, musst du ihn aufnehmen, bevor du mit dem Spiel fortfahren kannst, nach den gleichen Regeln wie oben. Fällt ein Ring zu Boden, darfst du ihn mit 2 Fingern aufnehmen und wieder auf den Tisch legen - aber dann mit nur einem Finger wieder auf deine Hand bringen.

Die erste Person, die die Kombination fertiggestellt hat, legt ihre geschlossene Hand (oder beide) auf den Tisch und sagt: »Oh my Ring!«. Alle müssen dann innehalten und die Kombination prüfen. Ist das Ergebnis richtig, nimmt diese Person die passende Karte an sich und eine neue Runde beginnt. Andernfalls wird sie bestraft und muss alle ihre Ringe auf den Tisch fallen lassen. Alle spielen dann weiter, einschliesslich der bestraften Person. Diese muss aber zuerst ihre Ringe vom Tisch auflösen, bevor sie wieder mitmachen kann. Das Spiel geht weiter, bis eine neue Person »Oh my Ring!« sagt.

Hinweis: Wenn mehrere von euch gleichzeitig »Oh my Ring!« sagen und die richtige Kombination vorweisen können, dann gewinnt jeder eine Karte (die zweite Person nimmt als Belohnung die erste Karte vom Nachziehstapel usw.).

Wenn jemand eine Runde gewonnen hat, müsst ihr die Ringe in ihrer jetzigen Position beibehalten. Das bedeutet, dass nicht alle

die Ringe an den gleichen Fingern haben. Ihr zieht die nächste Karte, deckt die neue Einschränkung auf und beginnt einen neuen Zug.

SPIELEND

Die Person, die zuerst fünf Karten hat, gewinnt und beendet das Spiel.

HANDKARTEN

Die Karten geben die nachzumachenden Farb- und Ring-Kombinationen an. Es gibt Karten mit einer linken Hand, mit einer rechten Hand, und mit zwei Händen.

Hinweis: Auf den Karten mit einzelnen Händen gibt es manchmal weniger als 8 Ringe. Die restlichen Ringe können dann auf die jeweils unbenutzte Hand platziert werden.

EINSCHRÄNKUNGEN

Die Einschränkungen sind auf der Rückseite der Handkarten angegeben und werden zu Beginn jeder Runde aufgedeckt. Diese Einschränkungen wirken sich auf die aktuelle Spielrunde aus:



SPIEGELN: Die Anweisung auf der Handkarte muss gespiegelt werden: Die linke Hand wird zur rechten Hand und umgekehrt.

Die Hände werden auch bei Zweihand-Karten umgekehrt.



ELEFANTENGEDÄCHTNIS:

Schaut euch die Handkarte gut an. Die Person mit den wenigsten Karten (und bei Gleichstand die jüngste) versteckt die Handkarte, indem sie eine Karte vom Nachziehstapel darüberlegt. Erst jetzt dürft ihr mit dem Verschieben der Ringe beginnen.

Variante: Für Anfänger kann man nur eine halbe Karte abdecken. Die zu verdeckende Hälfte darf zufällig ausgewählt werden.



UNKONVENTIONELL: Die Handkarte wird um einen Finger verschoben. Die Person mit den wenigsten Karten (und

bei Gleichstand die jüngste) bestimmt die Richtung der Verschiebung: nach links oder nach rechts. Achtung: Die Ringe am letzten Finger bewegen sich nicht; Wenn ihr andere Ringe versetzen müsst, werden sie einfach oben dazugefügt. Bei Zweihand-Karten können die Ringe aber von Hand zu Hand verschoben werden!



UNTER DEM TISCH: Beim Spielen müsst ihr die Hände unter dem Tisch behalten, während ihr die Ringe bewegt

(und wenn es keinen Tisch hat, schaut nicht auf eure Hände!). Ihr dürft jedoch eure Hände zwischen den einzelnen Zügen beobachten.



UMGEDREHTE FARBEN:

Beim Spielen müsst ihr die Reihenfolge der Farben an jedem Finger umkehren.

Beispiel: Wenn du am Ringfinger grün-rot-blau hast, dann ist die richtige Reihenfolge für diesen Finger jetzt neu blau-rot-grün.



3 FARBEN: Eine Farbe muss entfernt werden. Die Person mit den wenigsten Karten (oder bei Gleichstand die jüngste) wählt die Farbe, die für diesen Zug weggelassen wird: Sie lässt dann die 2 entsprechenden Ringe auf den Tisch fallen, und ihre Gegenspieler*innen tun dasselbe, bevor das Spiel beginnt. Denkt daran, die Ringe vor der nächsten Runde wieder aufzulesen!

die Farbe, die für diesen Zug weggelassen wird: Sie lässt dann die 2 entsprechenden Ringe auf den Tisch fallen, und ihre Gegenspieler*innen tun dasselbe, bevor das Spiel beginnt. Denkt daran, die Ringe vor der nächsten Runde wieder aufzulesen!



LAUT: Ihr müsst bei jedem Zug die Farbe des Rings, den ihr gerade verschiebt, laut sagen. Ihr dürft versuchen,

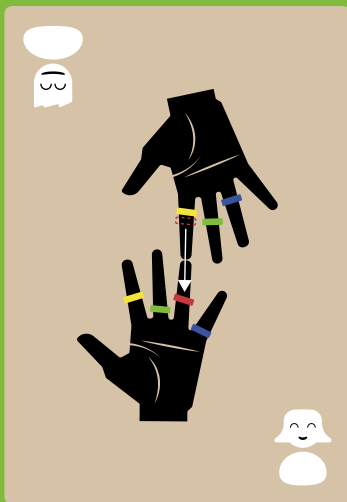
mit eurer Stimme die anderen Spieler*innen abzulenken!

ZWEI GEGEN ZWEI:

Fordere deine Freunde im Team heraus!

Verteilt die Farben auf die Teams:
Jedes Team erhält jeweils 8 Ringe in 2 verschiedenen Farben und alle Spieler*innen legen sie zufällig auf ihre Finger (1 pro

Finger, ohne den Daumen). Zieht eine Karte und los geht's! Bewege die Ringe an deinen Fingern, aber tausche sie aus mit dir und deinem Teammitglied. Verkündet »Oh my Ring!«, wenn ihr beide die korrekte Kombination fertig gemacht habt und ihr eure Hände auf den Tisch gelegt habt. Arbeitet zusammen, um den Ringtausch zu optimieren, und verliert keine Zeit!



CONTENUTI

- 32 anelli in 4 diversi colori:
 - 8 anelli blu
 - 8 anelli gialli
 - 8 anelli verdi
 - 8 anelli rossi
- 55 carte:
 - Mano sinistra, Mano destra, Due mani
- 1 regolamento

OBIETTIVO DEL GIOCO

Dovrai essere veloce e agile per far scorrere i tuoi anelli da un dito all'altro mentre provi a ricreare le combinazioni sulle carte.

Dovrai fare i conti con alcune restrizioni: riuscirai ad avere successo quando i colori si invertiranno, o quando non potrai guardarti le dita? Un gioco di società che unisce destrezza e velocità!

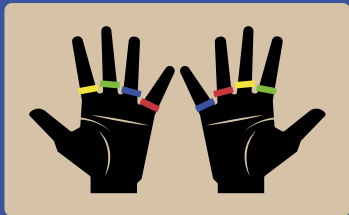
CONFIGURAZIONE INIZIALE

Ci sono due modalità di gioco: puoi giocare individualmente, oppure in squadre di 2 contro 2, quando giochi con 4 giocatori. Se hai scelto quest'ultima, puoi trovare le regole per questa modalità alla fine del regolamento.

Mescola tutte le carte in un mucchio a faccia in giù al centro del tavolo. Ogni giocatore riceve 8 anelli (2 di ogni colore). Distribuisci gli anelli sulle dita. Metti 1 anello

su ogni dito, tranne i pollici. La distribuzione dei colori deve essere casuale.

Suggerimento: per un gioco più semplice,



rimuovere tutte le carte "Entrambe le mani" dal gioco.

L'ultimo giocatore che tocca un anello può iniziare.

PANORAMICA DEI TURNI

Ognuno a turno, e in senso orario, i giocatori girano le carte. Tutti giocano contemporaneamente. Prendi la carta in alto e mettila - sempre a faccia in giù - accanto al mazzo. Assicurati che tutti sappiano quale restrizione viene applicata in questo turno. Questa è indicata da un simbolo sul retro della prossima carta che si trova in cima al mazzo (più in basso troverai una descrizione completa delle carte e delle restrizioni). Ora gira la carta, cercando di ricreare più

velocemente possibile la combinazione di anelli sul dito (o sulle dita) raffigurata sulla carta. È necessario tenere a mente l'ordine dei colori, le dita corrette e la mano (o le mani) corretta(e).



Nota: per mantenere il gioco corretto, assicurati che tutti i giocatori siano in grado di guardare le carte dallo stesso orientamento.

FAR SCORRERE GLI ANELLI

È necessario far scorrere gli anelli da un dito all'altro unendo i polpastrelli.



Puoi aiutarti usando un dito (e solo uno!) per spingere o fissare un anello, o scuotere le dita per far cadere uno o più anelli. Nota che afferrare un anello e spostarlo è VIETATO. Se uno dei tuoi anelli cade sul tavolo, devi raccogliarlo prima di continuare a farlo scivolare. Si applicano tutte le regole di cui sopra. Se un anello cade a terra, puoi raccogliarlo usando 2 dita e rimetterlo sul tavolo. Quindi devi farlo scivolare di nuovo sulla tua mano, usando solo 1 dito.

Il primo giocatore che riesce a ricreare la combinazione, pone una o entrambe le mani con i palmi rivolti verso il basso sul tavolo, gridando: "Oh, mio anello!". Tutti smettono di giocare e controllano la combinazione. Se il risultato è corretto, il giocatore riceve la carta e inizia il turno successivo. In caso contrario, il giocatore riceve una penalità, e deve posare tutti i propri anelli sul tavolo. In questo caso tutti i giocatori possono continuare a giocare, compreso il giocatore penalizzato (che deve prima raccogliere tutti i propri anelli), finché qualcuno non grida di nuovo: "Oh mio anello!".

Nota: se più giocatori gridano contemporaneamente "Oh, mio anello!", e hanno la combinazione corretta, tutti ricevono una carta (i giocatori aggiuntivi ricevono una carta dalla cima del mazzo come ricompensa).

Non appena qualcuno ha trovato la combinazione corretta, non muovere i tuoi anelli (questo significa che i giocatori non avranno necessariamente gli stessi anelli sulle stesse dita), pesca la carta successiva, rivela una nuova restrizione e inizia un nuovo turno.

FINE DEL GIOCO

Il primo giocatore che riceve la sua quinta carta vince la partita.

LE CARTE MANO

Le carte mostrano le combinazioni che devi ricreare. Sono disponibili nelle varianti "Mano sinistra", "Mano destra" e "Entrambe le mani".

Nota: a volte le carte 'Mano sinistra' e 'Mano destra' mostrano meno di 8 anelli. In questo caso, gli anelli rimanenti devono essere sull'altra mano. La loro posizione esatta non ha importanza.

LE RESTRIZIONI

Le restrizioni sono riportate sul retro delle carte Mano, e vengono rivelate all'inizio di ogni turno. Queste restrizioni hanno un effetto sul modo in cui ti è permesso giocare durante il turno.



SPECCHIO: la carta Mano nella mano opposta: la mano sinistra diventa la destra, e viceversa. Le tue mani devono essere speculari anche per le carte "Entrambe le mani".



DEVI AVERE UNA MEMORIA DA ELEFANTE: memorizza la carta Mano, quindi ricrea. Guarda la carta: una volta che tutti i giocatori sono d'accordo, il giocatore con il minor numero di carte (in caso di parità, il giocatore più giovane) copre la carta utilizzando la carta successiva del mazzo. Tutti possono quindi iniziare a far scorrere gli anelli.

Variante: i giocatori principianti possono coprire solo metà della carta. È possibile mettersi d'accordo su quale metà!



SPOSTAMENTO: ricrea la carta Mano spostando tutti gli anelli di un dito. Il giocatore con meno carte (in caso di parità, il giocatore più giovane) sceglie la direzione: sinistra o destra. Nota: gli anelli dell'ultimo dito non si muovono! Se devi spostare altri anelli su questo dito, devi farli scivolare sugli anelli che sono già lì. Quando viene pescata una carta "Entrambe le mani", puoi spostare gli anelli da una mano all'altra!



SOTTO IL TAVOLO: ricrea la carta Mano, ma tieni le mani sotto il tavolo mentre fai scorrere gli anelli (puoi anche solo guardare altrove). Ti è permesso guardare le tue mani tra una scivolata e l'altra.



INVERTIRE I COLORI: ricrea la carta della mano invertendo l'ordine dei colori su ogni dito. Es: se hai il verde-rosso-blu intorno all'anulare, l'ordine corretto per questo dito diventa blu-rosso-verde.



3 COLORI: ricrea la carta Mano rimuovendo un colore. Il giocatore con il minor numero di carte (in caso di parità, il giocatore più giovane) sceglie quale colore rimuovere in questo turno: posa i 2 anelli di questo colore sul tavolo, e anche gli altri giocatori scartano i loro anelli di questo colore. Non dimenticare di riprendere gli anelli dal tavolo prima di pescare una nuova carta!

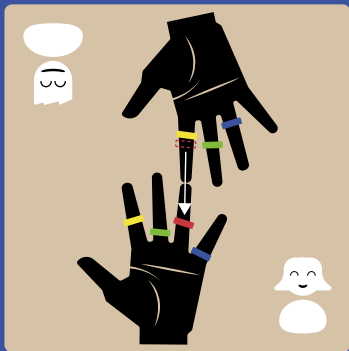


AD ALTA VOCE: ricrea la carta Mano menzionando ad alta voce il colore di ogni anello che stai facendo scorrere. Più la tua voce sarà forte, più disturberai la concentrazione dei tuoi avversari!

DUE CONTRO DUE:

gioca a squadre e sfida i tuoi amici!

Distribuisci i colori tra i membri della squadra: tutti i giocatori ricevono 8 anelli di 2 colori diversi, e li fanno scivolare casualmente sulle dita (1 per dito, esclusi i pollici). Pesca una carta e si parte! Puoi far scorrere gli anelli sulle tue dita, ma puoi anche passarli al tuo compagno di squadra. Grida: "Oh, mio anello!" solo quando entrambi i giocatori hanno completato la combinazione, quindi hanno messo le mani sul tavolo. Dovrai comunicare e discutere per scambiare in modo ottimale, perdendo il minor tempo possibile!



CONTENIDO

- 32 anillos en 4 colores diferentes:
 - 8 anillos azules
 - 8 anillos amarillos
 - 8 anillos verdes
 - 8 anillos rojos
- 55 cartas: Mano izquierda, Mano derecha, Dos manos
- 1 reglamento

OBJETIVO DEL JUEGO

Tendrás que ser rápido y ágil para deslizar tus anillos de un dedo al siguiente mientras intentas recrear las combinaciones en las cartas. Tendrás que afrontar ciertas restricciones: ¿podrás tener éxito cuando los colores estén invertidos o cuando no puedas mirarte los dedos? ¡Un juego para fiestas que combina destreza y velocidad!

PREPARACIÓN

Hay dos modos de juego: puedes jugar individualmente o, si sois 4 jugadores, en equipos de 2 contra 2. En este caso, busca las reglas de esta variante al final del reglamento.

Mezcla todas las cartas en un mazo de cartas boca abajo y déjalo en el centro de la mesa. Cada jugador recibe 8 anillos (2 de cada color). Distribúyelos entre tus dedos. Pon 1 anillo en cada uno de tus dedos,

excepto en los pulgares. La distribución de los colores debe ser aleatoria.



Consejo: para que el juego sea más fácil, quita del juego todas las cartas de «Dos manos».

El último jugador en tocar un anillo es el que empieza.

RESUMEN DE LA RONDA

Cada jugador gira cartas por turno y en sentido horario. Todos juegan simultáneamente. Roba la carta superior y colócala, todavía boca abajo, al lado del mazo. Asegúrate de que todos sepan qué restricción se aplica en esta ronda. Está indicada con un símbolo en la parte posterior de la siguiente carta que está en la parte superior del mazo (más abajo, encontrarás una descripción completa

de las cartas y las restricciones). Ahora da la vuelta a la carta e intenta recrear la combinación de anillos en los dedos representada en la carta lo más rápido posible. Debes tener en cuenta el orden de los colores, los dedos correctos y las manos correctas.



Nota: para que el juego sea justo, asegúrate de que todos los jugadores puedan mirar las cartas con la misma orientación.

DESLIZAR LOS ANILLOS

Debes deslizar los anillos de un dedo al siguiente juntando las yemas de los dedos. Puedes ayudarte con un dedo (¡solo uno!)



para empujar o sujetar un anillo, o para sacudir los dedos para dejar caer uno o más anillos. Ten en cuenta que está PROHIBIDO agarrar un anillo y moverlo.

El primer jugador que logre recrear la combinación coloca una mano, o ambas, con las palmas hacia abajo sobre la mesa y grita: «¡Oh, mi anillo!». Todos los jugadores dejan de jugar y comprueban la combinación. Si el resultado es correcto, el jugador recibe la carta y comienza la siguiente ronda. Si no es así, el jugador recibe una penalización y debe colocar todos sus anillos sobre la mesa. En este caso, todos los jugadores pueden seguir jugando, incluido el jugador penalizado (que primero debe recoger todos sus anillos), hasta que alguien grite «¡Oh, mi anillo!» de nuevo.

Nota: si varios jugadores gritan «¡Oh, mi anillo!» al mismo tiempo y tienen la combinación correcta, todos reciben una carta (los jugadores adicionales reciben una carta de la parte superior del mazo como recompensa).

Una vez que alguien ha encontrado la combinación correcta, todos mantienen sus anillos en la misma posición exacta.

En cuanto alguien encuentre la combinación correcta, no muevas tus anillos (es decir, los jugadores no tienen necesariamente los mismos anillos en los mismos dedos), roba la carta siguiente, revela una nueva restricción e inicia una nueva ronda.

FIN DE LA PARTIDA

El primer jugador en recibir su quinta carta, gana la partida.

LAS CARTAS DE MANO

Las cartas muestran combinaciones que debes recrear. Vienen en las variaciones «Mano izquierda», «Mano derecha» y «Dos manos».

Nota: Las cartas «Mano izquierda» y «Mano derecha» a veces muestran menos de 8 anillos. En ese caso, los anillos restantes deben estar en tu otra mano. Su posición exacta no importa.

LAS RESTRICCIONES

Las restricciones se muestran en el reverso de las cartas de Mano y se revelan al comienzo de cada ronda. Estas restricciones afectan a la forma en que se le permite jugar durante la ronda.



ESPEJO: recrea la carta de Mano en tu mano opuesta: tu mano izquierda se convierte en tu derecha y viceversa.

También debes reflejar tus manos como en un espejo para las cartas de «Dos manos».



MEMORIA DE ELEFANTE: memoriza la carta de Mano y luego recréala. Mira la carta: cuando todos los jugadores estén de acuerdo, el jugador con la menor cantidad de cartas (en caso de empate, el jugador más joven) cubre la carta con la siguiente carta del mazo. A continuación, todos pueden empezar a deslizar anillos.

Variante : los jugadores novatos solo pueden cubrir la mitad de la carta. Podéis decidir qué mitad se puede cubrir.



CAMBIO: recrea la carta de Mano moviendo todos los anillos con un dedo. El jugador con menos cartas (en caso de empate, el jugador más joven) elige la dirección: izquierda o derecha. Nota: Los anillos del último dedo no se deben mover. Si tienes que cambiar otros anillos a este dedo, debes deslizarlos sobre los anillos que ya están allí. Cuando se roba una carta de «Dos manos», puedes cambiar los anillos de una mano a la otra.



BAJO LA MESA: recrea la carta de Mano, pero mantén las manos debajo de la mesa mientras deslizas los anillos (también puedes mirar hacia otro lado). Puedes mirar tus manos entre cada movimiento.



COLORES INVERTIDOS: recrea la carta de Mano invirtiendo el orden de los colores en cada dedo. Por ejemplo: si tienes los colores verde-rojo-azul alrededor de tu dedo anular, el orden correcto para este dedo pasa a ser azul-rojo-verde.



3 COLORES: recrea la carta de Mano quitando un color. El jugador con la menor cantidad de cartas (en caso de empate, el jugador más joven) elige qué color se elimina en esta ronda: el jugador debe colocar los 2 anillos de este color sobre la mesa y los demás jugadores también tienen que descartar sus anillos de este color. ¡No olvides volver a recoger tus anillos de la mesa antes de robar una nueva carta!

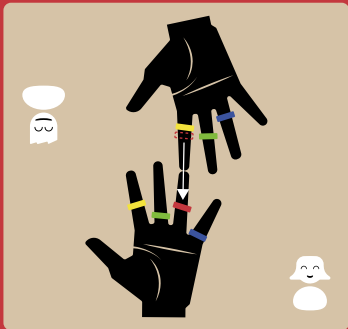


EN VOZ ALTA: la carta de Mano mencionando el color de cada anillo que estás deslizando en voz alta. ¡Cuanto más alto lo digas, más distraerás la atención de tus oponentes!

DOS CONTRA DOS:

¡juega en equipo y desafía a tus amigos!

Distribuye los colores entre los miembros del equipo: todos los jugadores reciben 8 anillos en 2 colores diferentes y los deslizan aleatoriamente en sus dedos (1 por dedo, salvo los pulgares). Roba una carta y... ¡allá vamos! Puedes deslizar los anillos en tus propios dedos, pero también puedes pasárselos a tu compañero de equipo. Grita «¡Oh, mi anillo!» solo cuando ambos jugadores hayáis completado la combinación y colocado las manos sobre la mesa. Tendréis que comunicaros y hablar para hacerlo de manera óptima y perdiendo el menor tiempo posible.



SPELMATERIAAL

- 32 ringen in 4 verschillende kleuren:
 - 8 blauwe ringen
 - 8 gele ringen
 - 8 groene ringen
 - 8 rode ringen
- 55 kaarten: Linkerhand, Rechterhand, Twee Handen
- 1 handleiding

DOEL VAN HET SPEL

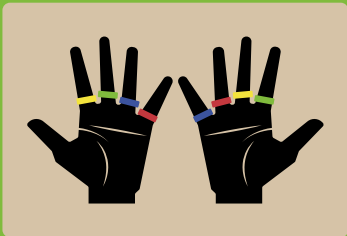
Je moet snel en wendbaar zijn om je ringen van de ene vinger naar de andere te laten schuiven en de combinaties op de kaarten na te bootsen. Hierbij moet je letten op een aantal beperkingen: lukt het je ook als de kleuren omgedraaid worden of je niet naar je vingers mag kijken? Een partyspel dat behendigheid en snelheid combineert!

VOORBEREIDING

Er zijn twee spelvarianten: individueel, of in teams van 2 tegen 2 als jullie met 4 spelers zijn. In dat laatste geval kun je de regels voor deze modus terugvinden aan het einde van de handleiding.

Maak een stapel met alle kaarten, schud ze, en leg ze gedekt in het midden van de tafel. Elke speler ontvangt 8 ringen (2 van elke kleur). Verdeel ze over je vingers. Schuif 1 ring over elke vinger, behalve je duimen. De

verdeling van de kleuren moet willekeurig zijn.



Tip: voor een eenvoudiger spel mag je alle kaarten 'Twee Handen' uit het spel verwijderen.

De speler die als laatste een ring heeft aangeraakt, mag beginnen.

VERLOOP VAN EEN RONDE

Om de beurt en met de klok mee draaien jullie kaarten om. Iedereen speelt gelijktijdig. Neem de bovenste kaart en leg hem - nog steeds gedekt - naast de stapel. Zorg dat iedereen weet welke beperking er deze ronde geldt. Dit is aangegeven door een symbool op de rugzijde van de eerstvolgende kaart van de stapel (straks volgt een volledige beschrijving van de kaarten en beperkingen). Draai nu de

kaart om en probeer zo snel mogelijk de combinatie van ringen na te bootsen op de vinger(s) die de kaart aangeeft. Je moet rekening houden met de volgorde van de kleuren, de juiste vingers en de juiste hand(en).



Opmerking: om het spel eerlijk te houden, moet je ervoor zorgen dat alle spelers vanuit dezelfde oriëntatie naar de kaarten kunnen kijken.

RINGEN VERSCHUIVEN

Je moet de ringen van de ene vinger naar de andere verschuiven door je vingertoppen tegen elkaar te houden.



Het is toegestaan jezelf met één vinger te helpen (slechts één!), om een ring te duwen of vast te houden, of met je vingers te schudden om een of meer ringen te laten vallen. Let op: een ring vastnemen en hem verschuiven is **VERBODEN**. Als een van je ringen op de tafel valt, moet je hem oprapen voor je verder mag verschuiven. Hierbij gelden de bovenstaande regels. Als een ring op de grond valt, mag je hem oprapen met 2 vingers en weer op de tafel leggen. Daarna moet je hem met één vinger weer aan je hand doen.

De eerste speler die erin slaagt de combinatie na te bootsen, legt één of beide handen gesloten op de tafel en roept "Oh my ring!". Iedereen stopt nu met spelen en controleert de combinatie. Als het resultaat klopt, ontvangt deze speler de kaart en gaan jullie over naar de volgende ronde. Klopt het niet, dan moet deze speler als straf al zijn of haar ringen op de tafel leggen. In dat geval spelen alle spelers verder, inclusief de gestrafte speler (die moet eerst alle ringen opnieuw verzamelen), tot er opnieuw iemand "Oh my ring!" roept.

Opmerking: als meerdere spelers tegelijkertijd "Oh my ring!" roepen en de juiste combinatie hebben, ontvangen al deze spelers een kaart (de bijkomende spelers ontvangen dan een kaart van de stapel als beloning).

Nadat iemand de juiste combinatie heeft gevonden, mag niemand nog ringen verplaatsen (dit betekent dat niet alle spelers noodzakelijk dezelfde ringen aan dezelfde vingers hebben). Trek de volgende kaart, draai een nieuwe beperking open, en start dan een nieuwe ronde.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste vijf kaarten heeft ontvangen, wint het spel.

DE HANDKAARTEN

De kaarten geven combinaties weer die je moet nabootsen. Ze bestaan in de variaties 'Linkerhand', 'Rechterhand' en 'Beide Handen'.

Let op: op de kaarten 'Rechterhand' en 'Linkerhand' staan soms minder dan 8 ringen afgebeeld. De resterende ringen moeten in dat geval aan je andere hand zitten. Hun plaatsing is daarbij niet van belang.

DE BEPERKINGEN

De beperkingen staan afgebeeld op de rugzijde van de Handkaarten en worden aan het begin van elke ronde onthuld. Deze beperkingen hebben een invloed op de manier waarop jullie tijdens de ronde mogen spelen.



SPIEGEL: boots de Handkaart na op je tegenovergestelde hand: je linkerhand wordt je rechterhand en andersom. Ook bij de kaarten 'Beide Handen' moet je je handen spiegelen.



OLIFANTENGEHEUGEN: onthoud de Handkaart en boots hem na. Kijk naar de kaart: zodra alle spelers het eens zijn, bedekt de speler met de minste kaarten (bij een gelijkspel, de jongste speler) deze kaart met de volgende kaart van de stapel. Daarna mag iedereen starten met het verschuiven van de ringen.

Variant: voor beginnende spelers is het toegestaan om slechts de helft van de kaart te bedekken. Jullie mogen overleggen welke helft!



OPSCHUIVEN: boots de Handkaart na door alle ringen één vinger op te schuiven. De speler met de minste kaarten (bij een gelijkspel, de jongste speler) kiest de richting: naar links of naar rechts. Let op: de ringen op de laatste vinger bewegen niet! Als je andere ringen naar deze vinger moet verplaatsen, moet je ze op de aanwezige ringen schuiven. Bij de kaarten 'Beide Handen' mag je de ringen van de ene hand naar de andere verschuiven!



ONDER DE TAFEL: boots de Handkaart na, maar hou je handen onder de tafel terwijl je ringen verschuift (je mag ook gewoon wegstijven). Tussen elke verschuiving mag je wel naar je handen kijken.



OMGEKEERDE KLEUREN: boots de Handkaart na door de volgorde van de kleuren op elke vinger om te keren. Vb.: als

je groen-rood-blauw aan je ringvinger hebt, wordt de juiste volgorde voor deze vinger blauw-rood-groen.



3 KLEUREN: boots de Handkaart na door één kleur te verwijderen. De speler met de minste kaarten (bij een

gelijkspel, de jongste speler) kiest welke kleur deze ronde niet meedoet en legt de 2 ringen van die kleur op de tafel. Ook de andere spelers leggen hun ringen van deze kleur af. Vergeet niet de ringen op de tafel weer op te rapen voordat jullie een nieuwe kaart trekken!



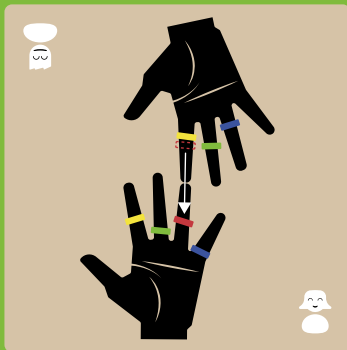
HARDOP: boots de Handkaart na door hardop de kleur te vermelden van elke ring die je verschuift. Hoe luider je

bent, hoe meer je de concentratie van je tegenstanders verstoort!

TWEE TEGEN TWEE:

speel in teams en daag je vrienden uit!

Verdeel de kleuren onder de teamleden: alle spelers ontvangen 8 ringen in 2 verschillende kleuren en schuiven ze willekeurig over hun vingers (1 per vinger, uitgezonderd de duimen). Trek een kaart, en daar gaan we! Je mag de ringen over je eigen vingers verschuiven, maar ook doorgeven aan je teamgenoot. Roep enkel "Oh my ring!" als beide teamleden de combinatie hebben voltooid en hun handen op de tafel hebben gelegd. Jullie zullen moeten communiceren en overleggen om optimaal te kunnen ruilen en zo weinig mogelijk tijd te verliezen!



PLAY WITH WOOD!

DISCOVER OUR WOODEN GAMES COLLECTION



More games, more fun! Follow us on



@helvetiq | #HELVETIQ

English Translation:
Jo Lefebure for The Geeky Pen

Traduzione italiana:
Pierfrancesco Proietti per The Geeky Pen

Traducción al español:
Jaume de Marcos Andreu para The Geeky Pen

Nederlandse Vertaling:
Jo Lefebure voor The Geeky Pen

HEL··
VETIQ
helvetiq.com