

# RINGS UP!™



## Contents

- Illustrated rules
- 50 challenge cards
- 48 rings (12 red, 12 green, 12 blue, 12 yellow)

## Introduction

Rings Up! gives you 50 original challenges to play with your friends. Each challenge will require you to be quick, observant, and agile if you want to be crowned the winner. Different ways to play the game makes it fun to play with your friends or with your family.

## Object of the Game

Each round, players race to stack rings on their thumbs in the order shown on the current challenge card. The first player to win 7 challenges wins the game.

## Set-up

Shuffle the challenge cards and place them as a

face-down pile in the center of the table.

Choose which game mode you want to play. If players can't agree, the youngest one decides. For your first few games, we recommend you choose «Classic.»

The game is played in several rounds.

## Playing the Game

To begin the game, the oldest player takes the top challenge card from the pile and places it face up in the middle of the table so that all players can clearly see it.

**NOTE:** In the following rounds, the player who won the previous challenge will reveal the next card.

Once the card for the round has been revealed, all players simultaneously race to stack the correct combination of rings onto their thumb in the order indicated on the challenge card.

The first player to finish lifts his thumb up in the air and calls out «OK!»

Everyone then stops stacking their rings to verify that the player has correctly matched the order shown on the challenge card.

- If the player is correct, he takes the challenge card and lays it down in front of him. He scores one apoint.
- If the player is incorrect, he is out of the rest of the current challenge. The remaining players continue, still using the same card.



After each round, return all rings to the starting position and get ready to begin a new challenge.

### End of the Game

The first player to win 7 challenges wins the game.

## Game Modes

### «Classic»

Each player receives 2 rings of each color (2 yellow, 2 green, 2 red, and 2 blue), and places them in a stack on the table in front of him.

The standard rules apply.

### «Fingers»

Each player receives 2 rings of each color (2 yellow, 2 green, 2 red, and 2 blue), and stacks them (randomly) on each finger on one hand (except the thumb). You cannot have 2 rings of the same color on one finger.

The standard rules apply.

**Note:** We recommend this mode if you don't have a table at your disposal (car, train, picnic, ...)

### «Center Ring»

All the rings are mixed and piled up in the middle of the table, accessible to all players.

The game is played as usual, with players taking rings they are interested in from the middle of the table, one after another.

### Variations

Players can decide that the game is over after all 50 challenge cards have been completed. The player who got the most challenge cards wins the game. In case of a tie, the player who reached that number first wins.

At the beginning of each round, the player who flips over the new challenge card, can call out a number from 1 to 3 before revealing the challenge. The ring in this position will be ignored this round and not be added to your thumb.

For younger players, you can choose to ignore the order of the rings placed on the thumb, and only consider the colors.

### Special thanks from the author:

A big «THANK YOU» to Jean-Luc Guillot for the huge amount of work he did with the original prototype, to Stéphane Maurel and the entire Blue Orange team,

to Marc Chouinard and Stéphane Escapa for their superb illustrations, to everyone who welcomed me in those «magic» places where we played, to all the players, to the CAListes and finally to Fabienne Guillot (for everything!).

Original game idea by Alexandre Droit. ©2015 Blue Orange. All rights reserved for all countries. Rings Up! is a trademark of Blue Orange.



### Contenu

- 1 règle de jeu
- 50 cartes
- 48 anneaux (12 rouges, 12 verts, 12 bleus, 12 jaunes)

## Introduction

Thumbs Up vous propose plus de 50 défis originaux pour affronter vos amis. Chacun vous demandera rapidité, observation et agilité pour être le meilleur. Plusieurs modes de jeu vous permettront de profiter du jeu entre amis ou en famille.

## But du jeu

Les joueurs vont devoir être observateurs et rapides pour réussir à réaliser les combinaisons de bagues sur leur pouce. Le premier joueur à réussir 7 fois remporte la partie.

## Installation

Mélangez les cartes de jeu et placez la pioche face cachée au centre de la table.

Les joueurs choisissent un des modes de jeu à leur convenance. S'ils ne sont pas d'accord, le plus jeune joueur décide.

Pour vos premières parties, nous vous conseillons le mode «Classic».

Le jeu se joue en plusieurs manches.

## Déroulement d'une manche

Le joueur le plus âgé retourne la première carte de la pioche face visible sur la table. Pour les manches suivantes, ce sera le joueur qui a gagné la dernière carte.

Tous les joueurs jouent en même temps. Ils doivent réaliser sur leur pouce la combinaison des couleurs dans l'ordre indiqué sur la carte.

Le premier joueur qui réussit la combinaison lève le pouce en l'air et crie «OK!».

Tout le monde vérifie alors que la combinaison est bonne :

- Si le joueur a réalisé la combinaison dans l'ordre et sans erreur, il prend alors la carte devant lui et marque 1 point.
- S'il y a erreur, le jeu continue avec la même carte mais le joueur qui s'est trompé ne peut plus participer à cette manche.



### «Center Ring»

Toutes les bagues de la boîte sont mélangées au centre de la table, accessibles de tous les joueurs. Le jeu se déroule ensuite normalement, les joueurs prenant les bagues qui les intéressent au centre de la table une à une.

### Variantes

- Les joueurs peuvent décider que la partie se termine lorsque la pioche est vide. Le joueur avec le plus de cartes l'emporte.
- Au début de chaque manche, le joueur qui a remporté la dernière carte donne un chiffre entre 1 et 3 (en début de partie c'est le joueur le plus jeune). Puis on révèle la carte et la couleur qui se trouve sur le dessin du chiffre cité ne joue pas (cette couleur ne doit pas être utilisé par les joueurs pour cette carte).
- Pour les plus jeunes joueurs, vous pouvez décider de ne pas tenir compte de l'ordre d'empilage des bagues mais uniquement des couleurs

**Remerciements de l'auteur :** Un grand «MERCI» tout particulier à Jean-Luc Guillot pour son énorme travail sur le prototype original, ainsi qu'à Stéphane Maurel et toute la top team Blue Orange, Marc Chouinard et Stéphane Escapa pour leur superbes illustrations, toutes les personnes qui m'accueillent dans ces lieux «magiques» où l'on joue, tous les joueurs, les CAListes et Fabienne Guillot (pour tout!).

Un jeu de Alexandre Droit ©2015 Blue Orange.  
Tous droits réservés pour tous pays. Rings Up! est une marque déposée de la société Blue Orange.

### Fin du jeu

Lorsqu'un joueur a 7 cartes devant lui, la partie s'arrête et il est le grand vainqueur !!!

### Modes de jeu

#### «Classic»

Les joueurs prennent 2 bagues de chaque couleur (2 jaunes, 2 vertes, 2 rouges et 2 bleues) puis les placent sur la table devant eux comme ils le désirent. Le jeu se déroule ensuite normalement.

#### «Fingers»

Les joueurs prennent 2 bagues de chaque couleur (2 jaunes, 2 vertes, 2 rouges et 2 bleues) puis placent 2 bagues sur 4 doigts d'une main sauf le pouce. Deux couleurs identiques ne doivent pas se trouver sur le même doigt.

Le jeu se déroule ensuite normalement.

**Note :** Nous vous conseillons cette règle si vous n'avez pas de table à disposition (voiture, train, pique-nique, ...)



### Spielmaterial

- Illustrierte Spielregel
- 50 Aufgabenkarten
- 48 Ringe (je 12 in rot, grün, blau und gelb)

### Einleitung

Rings Up! bietet Dir 50 originelle Aufgaben, die Du mit Deinen Freunden spielen kannst. Jede Aufgabe erfordert Schnelligkeit, Beobachtungsgabe und Gewandtheit, um das Spiel zu gewinnen. Verschiedene Spielmodi bringen viel Spaß im Freundes- oder Familienkreis.

### Spielziel

Jede Runde versuchen die Spieler so rasch wie möglich gemäß der aktuellen Aufgabenkarte Ringe auf ihren Daumen zu stecken. Wer als erster 7 Aufgaben gelöst hat, gewinnt das Spiel.

### Spielvorbereitung

Die Aufgabenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Die Spieler wählen einen Spielmodus. Wenn sie sich nicht einigen können, entscheidet der jüngste Mitspieler. Für die ersten Partien empfiehlt sich der «klassische» Modus.

Das Spiel verläuft über mehrere Runden.

### Spielaufbau

Zu Beginn nimmt der älteste Mitspieler die oberste Aufgabenkarte vom Stapel und legt sie offen in die Tischmitte, so dass alle Spieler sie gut erkennen können.

**HINWEIS:** In den Folgerunden deckt der Spieler, der die vorherige Runde gewonnen hat, die nächste Karte auf.

Sobald die Karte für die neue Runde aufgedeckt wurde, versuchen alle Spieler gleichzeitig so rasch wie möglich Ringe in der Reihenfolge auf ihren Daumen zu stecken, wie sie auf der Aufgabenkarte angegeben ist.

Wer als erster damit fertig ist, streckt seinen Daumen in die Höhe und ruft «OK!»

Daraufhin hören alle anderen mit dem Aufstecken von Ringen auf und ermitteln, ob der erste Spieler die auf der Aufgabenkarte genannte Reihenfolge korrekt befolgt hat.

- Wenn die Reihenfolge richtig ist, nimmt sich der betreffende Spieler die Aufgabenkarte und legt sie vor sich ab. Er bekommt einen Punkt.
- Wenn die Reihenfolge falsch ist, ist der betreffende Spieler für den Rest der laufenden Runde aus dem Spiel. Die übrigen Spieler machen (mit derselben Karte) weiter.

Nach jeder Runde werden alle Ringe zurückgelegt, und eine neue Runde mit einer neuen Aufgabe beginnt.



### «Ring in der Mitte»

Alle Ringe werden gemischt und – erreichbar für alle Spieler – in der Tischmitte aufeinandergestapelt. Das Spiel wird gemäß den Standardregeln gespielt, d.h., die Spieler nehmen sich Ringe ihrer Wahl (einen nach dem anderen) aus der Tischmitte.

### Variationen

Die Spieler können sich darauf einigen, das Spiel erst zu beenden, wenn alle 50 Aufgabenkarten gespielt worden sind. Wer dann die meisten Aufgabenkarten bekommen hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der diese Höchstzahl an Karten zuerst erreicht hat.

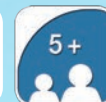
Zu Beginn jeder Runde kann der Spieler, der die neue Aufgabenkarte zieht, eine Zahl von 1 bis 3 ausrufen, bevor er die Karte aufdeckt. Der Ring an dieser Stelle wird in der betreffenden Runde ignoriert und nicht auf den Daumen gesteckt.

Jüngere Spieler können die Reihenfolge, in der die Ringe auf den Daumen gesteckt werden, außer Acht lassen und lediglich die Farben berücksichtigen.

### Danksagungen des Autors:

Ein großes «DANKESCHÖN» an Jean-Luc Guillot für die viele Arbeit, die er sich mit dem ersten Prototyp gemacht hat; an Stéphane Maurel und das gesamte Blue Orange-Team; an Marc Chouinard und Stéphane Escapa für ihre hervorragenden Illustrationen; an jedermann, der mich an den «magischen» Spielorten willkommen geheißen hat; an alle Spieler; an die CAListen und schließlich auch an Fabienne Guillot (für alles!).

Ein Spiel von Alexandre Droit ©2015 Blue Orange.  
Alle Rechte für alle Länder vorbehalten. Rings Up! ist ein Warenzeichen der Firma Blue Orange.



### Inhoud

- geïllustreerde spelregels
- 50 opdrachtkaarten
- 48 ringen (12 rode, 12 groene, 12 blauwe, 12 gele)

### Introductie

Rings Up! heeft 50 verschillende opdrachten om met je vrienden te spelen. Als je wil winnen, vraagt elk spel snelheid, opletendheid en vaardigheid. Verschillende manieren om het spel met je vrienden of familie te spelen, maken het nog leuker.

### Doel van het spel

In iedere ronde moeten de spelers ringen om hun duim schuiven in de volgorde van de opdrachtkaart. De speler die 7 opdrachten wint, is de winnaar.

### Voorbereiding

Schud de opdrachtkaarten en leg de stapel gedekt op tafel.

Kies op welke manier jullie gaan spelen. Als je het niet eens kunt worden, beslist de jongste speler. We raden je aan de eerste paar keer "klassiek" te spelen.

Het spel wordt in een aantal ronden gespeeld.

### Spelverloop

Aan het begin van het spel neemt de oudste speler de bovenste kaart van de stapel, draait hem om en legt hem goed zichtbaar op tafel.

**LET OP:** Bij de volgende ronden draait steeds de winnaar van de vorige ronde de nieuwe opdrachtkaart om.

Zodra de kaart is omgedraaid, schuiven de spelers zo snel mogelijk de ringen om hun duim, in de volgorde die op de kaart staat.

De eerste speler die klaar is, steekt zijn duim op en roept «OK!»

Iedereen stopt meteen om te kijken of de speler die "OK" riep, de ringen ook echt in de goede volgorde heeft.

Als de volgorde goed is, pakt hij de opdrachtkaart en legt die omgekeerd voor zich. Hij heeft één punt. Als de volgorde fout is, mag hij in deze ronde niet meer meedoen. De andere spelers gaan zo snel mogelijk door, nog steeds met dezelfde opdrachtkaart.

Na elke ronde worden alle ringen weer klaargelegd om aan een nieuwe ronde te beginnen.



## Einde van het spel

De eerste speler die 7 keer gewonnen heeft, wint het spel.

## Manieren van spelen

### «Klassiek»

Elke speler krijgt 2 ringen van elke kleur (2 gele, 2 groene, 2 rode en 2 blauwe), en legt ze voor zich op tafel.

Er wordt gespeeld met de gewone spelregels.

### «Vingers»

Elke speler krijgt 2 ringen van elke kleur (2 gele, 2 groene, 2 rode en 2 blauwe), en schuift ze om de vingers van een hand (niet om de duim). Je mag geen twee ringen met dezelfde kleur om één vinger hebben.

Er wordt gespeeld met de gewone spelregels.

Let op: Deze manier van spelen wordt aanbevolen als je geen tafel hebt om de ringen op te leggen (in de auto of de trein, bij een picknick ...)

### «Ringen centraal»

Alle ringen worden geschud en midden op de tafel gelegd, zodat alle spelers er goed bij kunnen.

Er wordt gespeeld met de gewone spelregels. De spelers pakken steeds de ring die ze nodig hebben.

## Variaties

De spelers kunnen beslissen dat het spel pas uit is als alle 50 opdrachtkaarten gespeeld zijn. Wie de meeste punten heeft, wint. Bij een gelijk spel wint de speler die het eerste dat aantal kaarten had.

Bij het begin van een ronde roept de speler die de kaart omdraait een nummer 1, 2 of 3 voordat hij de kaart omdraait. De ring in die positie wordt in deze ronde overgeslagen en dus niet aan de duim geschoven.

Bij jonge spelers kun je afspreken niet op de volgorde van de ringen om de duim te letten en alleen op de kleuren.

### Speciale dank van de auteur:

Heel veel DANK aan Jean-Luc Guillot voor het vele werk dat hij deed voor het eerste prototype, aan Stéphane Maurel en het hele team van Blue Orange, aan Marc Chouinard en Stéphane Escapa voor hun prachtige illustraties, aan iedereen die me vriendelijk ontving op die “magische” plekken waar we samen speelden, aan alle spelers, aan de CAListes en tenslotte aan Fabienne Guillot (voor alles!).

Een spel van Alexandre Droit ©2015 Blue Orange. Alle rechten voorbehouden voor alle landen. Rings Up! is een geregistreerd merk van de firma Blue Orange.



## Contenido

- Reglas ilustradas
- 50 cartas de reto
- 48 anillos (12 rojos, 12 verdes, 12 azules, 12 amarillos)

## Introducción

Rings Up! te da 50 retos para jugar con tus amigos. Cada reto requerirá de tu rapidez, capacidad de observación y agilidad si quieres ser el ganador. Sus diferentes modos de juego lo hacen divertido tanto para jugar con tus amigos como con tu familia.

## Objetivo del juego

En cada ronda los jugadores compiten para apilar anillos de colores en sus pulgares en el orden dispuesto en la carta de reto actual lo más rápidamente posible. El primer jugador en ganar 7 retos gana el juego.

## Preparación

Mezcla las cartas de reto y colócalas en una pila boca abajo en el centro de la mesa.

Elige a qué modo de juego quieres jugar. Si los jugadores no se deciden, el más joven será el que elija. Para las primeras partidas, recomendamos el modo “Clásico”.

La partida se desarrolla en diferentes rondas.

## Desarrollo del juego

Para empezar la partida, el jugador más viejo robará la primera carta de la pila de retos y la colocará boca

arriba en el centro de la mesa de forma que todos los jugadores la puedan ver claramente.

**NOTA:** En las rondas siguientes, el jugador que haya ganado el reto anterior será el que gire la carta.

Una vez que el reto ha sido revelado, todos los jugadores deben simultáneamente intentar apilar la combinación de anillos indicada en la carta de reto en su pulgar lo más rápidamente posible.

El primer jugador que acabe levantará su pulgar en el aire y gritará “OK!»

En ese momento, todo el mundo debe parar para verificar que el jugador ha seguido correctamente el orden marcado en la carta de reto.

Si el jugador tiene la combinación correcta, tomará la carta de reto y se la colocará delante. Ya tiene un punto.

Si el jugador tiene una combinación incorrecta, queda fuera del reto actual. El resto de jugadores continuarán con el reto usando la misma carta.

Después de cada ronda, los anillos se devuelven a su posición inicial y todo el mundo se prepara para el siguiente reto.



## Fin del juego

El primer jugador en conseguir 7 retos ganará el juego.

## Modos de juego

### «Clásico»

Cada jugador recibe 2 anillos de cada color (2 amarillos, 2 verdes, 2 rojos y 2 azules) que coloca apilados delante de él. Se aplican las reglas estándar.

### «Dedos»

Cada jugador recibe 2 anillos de cada color (2 amarillos, 2 verdes, 2 rojos y 2 azules) y los coloca (al azar) uno en cada dedo de la mano (excepto el pulgar). No se pueden tener 2 anillos del mismo color en el mismo dedo. Se aplican las reglas estándar.

**Nota:** Recomendamos este modo si no se tiene mesa para jugar (coche, tren, picnic...).

### «Anillo central»

Todos los anillos se mezclan y se apilan en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores. El

juego funciona de la forma habitual. Los jugadores deben coger los anillos que les interesen del centro de la mesa de uno en uno

## Variantes

Los jugadores pueden decidir que el juego se acabe al acabarse el mazo de 50 retos. El jugador que haya completado más retos gana el juego. En caso de empate, el primero que haya llegado a ese número gana.

Al principio de cada ronda, el jugador que gira la nueva carta de reto puede decir un número del 1 al 3 antes de revelar el reto. El anillo en esa posición será ignorado esta ronda y no debe apilarse en el pulgar.

Para jugadores más jóvenes, se puede ignorar el orden de los anillos y sólo tener en cuenta su color.

## Agradecimiento del autor:

Un gran "GRACIAS" a Jean-Luc Guillot por el increíble trabajo que hizo con el prototipo original, a Stéphane Maurel y a todo el equipo de Blue Orange, a Marc Chouinard y Stéphane Escapa por sus soberbias ilustraciones, a todo el mundo que me acogió en los lugares "mágicos" donde jugamos, a todos los jugadores, a los CAListas y finalmente a Fabienne Guillot (¡por todo!).

Un juego de Alexandre Droit ©2015 Blue Orange. Todos los derechos reservados para todos los países. Rings Up! es una marca registrada de la sociedad Blue Orange.



## Conteúdo

- Regras ilustradas
- 50 cartas de comando
- 48 anéis (12 vermelhos, 12 verdes, 12 azuis e 12 amarelos)

## Introdução

Rings Up! fornece-te 50 desafios originais para partilhares com os teus amigos. Cada um obriga-te a ser rápido, bom observador e ágil se quiseres ser coroado vencedor. As várias formas de implementar o jogo tornam-no muito divertido para jogar com amigos ou com a família.

## Objectivo do Jogo

Em cada turno, os jogadores empilham anéis rapidamente nos seus polegares segundo a ordem dada pela carta de comando apropriada. Quem ganhar 7 turnos ganha o jogo.

## Preparação

Baralha as cartas de comando e empilha-as, de face para baixo, no centro da mesa. Escolhe o modo de jogo que se vai jogar. Se os jogadores não concordarem no modo, o mais novo decide. Para as primeiras partidas nós sugerimos o modo «Clássico».

O jogo desenrola-se ao longo de vários turnos.

## O Desenvolvimento do Jogo

Para começar, o jogador mais velho retira uma carta

de comando da pilha e coloca-a, de face para cima, no meio da mesa, bem visível por todos.

**Nota:** Nos turnos seguintes é o vencedor de um turno que revela a carta de comando seguinte.

Uma vez revelada a carta de comando, os jogadores apressam-se a empilhar os anéis nos seus polegares pela ordem descrita na carta. O primeiro a consegui-lo levanta o polegar bem alto e grita «OK!»

Todos os jogadores param e verificam se o jogador dispôs de facto os anéis na ordem designada pela carta comando.

Se o jogador estiver correto, fica com a carta de comando, que coloca à sua frente. Soma um ponto à sua pontuação. Se o jogador estiver incorreto, não pode participar mais no desafio em jogo. Os restantes jogadores continuam, usando a carta comando atual.

Após cada turno, os anéis devem ser devolvidos à posição original e os jogadores devem preparar-se para novo desafio.



## Fim Do Jogo

Quem vencer sete desafios ganha o jogo.

## Modos Do Jogo

### «Clássico»

Cada jogador recebe 2 anéis de cada cor (2 amarelos, 2 verdes, 2 vermelhos e 2 azuis) e empilha-os sobre a mesa, à sua frente. Valem as regras habituais.

### «Dedos»

Cada jogador recebe dois anéis de cada cor (2 amarelos, 2 verdes, 2 vermelhos e 2 azuis) e empilha-os (à sorte) em cada dedo de uma mão (excepto o polegar). Não é permitido colocar dois anéis da mesma cor no mesmo dedo.

Valem as regras habituais.

**Nota:** Recomendamos este modo no caso de não haver uma mesa por perto (no carro, no comboio, num picnic, ...).

## «Anel Central»

Todos os anéis são misturados e amontoados no meio da mesa, ficando acessíveis a todos os jogadores.

O Jogo desenrola-se da forma usual, com os jogadores a retirarem da mesa os anéis de que precisarem (cada jogador só pode tirar um anel de cada vez).

## Variações

Os jogadores podem acordar em terminar o Jogo após as 50 cartas de comando terem sido jogadas. Quem tiver ganho mais turnos será o vencedor do Jogo. Em caso de empate, quem tiver atingido esse total primeiro será o vencedor.

No começo de cada turno, o jogador que revela a carta de comando pode gritar um número, de 1 a 3, antes de mostrar a carta. O anel correspondente a essa posição pode ser ignorado neste turno e não ser colocado no polegar.

Para os jogadores mais jovens pode decidir-se ignorar a ordem dos anéis a colocar no polegar e considerar somente as respectivas cores.

## Agradecimentos do autor:

Um grande «OBRIGADO» ao Jean-Luc Guillot pelo enorme trabalho desenvolvido com o protótipo original, à Stéphanie Maurel e a toda a equipa da Blue Orange, ao Marc Chouinard e à Stéphane Escapa pelas suas excelentes ilustrações, a todos os que me acolheram nesses lugares «mágicos» onde jogámos, a todos os jogadores, aos CAListes e, finalmente, à Fabienne Guillot (por tudo!).

Um jogo de Alexandre Droit ©2015 Blue Orange. Todos os direitos reservados para todos os países. Rings Up! é uma marca registada da sociedade Blue Orange.



## Materiale Del gioco

1 regolamento

50 carte

48 anelli (12 rossi, 12 verdi, 12 blu, 12 gialli)

## Introduzione

Rings Up! ti offre 50 sfide originali da giocare con i tuoi amici. Ognuno di esse ti chiede di essere veloce, di osservare bene e di essere molto abile se vuoi essere incoronato vincitore. Modi diversi per giocare lo rendono piacevole da giocare con i tuoi amici o in famiglia.

## Scopo Del gioco

I giocatori devono essere buoni osservatori e rapidi per riuscire a realizzare le combinazioni di anelli sul proprio pollice. Il primo a vincere per 7 volte vince la partita.

## Preparazione

Mescolate le carte e mettele in pila in mezzo al tavolo, a faccia in giù. I giocatori scelgono uno dei modi da giocare. Se non si trovano d'accordo, decide il più giovane.

Per le prime partite, noi Vi consigliamo il metodo «Classico».

Il gioco si svolge in più turni.

## Svolgimento Di un turno

Il giocatore più anziano gira la prima carta della pila e la mette, faccia in su, ben visibile per tutti, sul tavolo.

**Nota:** Per i turni successivi lo farà sempre il giocatore che ha vinto l'ultima carta.

Tutti i giocatori giocano in simultanea. Devono realizzare sul proprio pollice la combinazione dei colori nell'ordine indicato sulla carta.

Il primo giocatore che ci riesce alza il pollice e grida: «OK!». Gli altri controllano che la combinazione sia giusta:

Se il giocatore ha fatto la giusta combinazione di colori giusti nella sequenza corretta, prende la carta, la mette avanti a sé e si aggiudica così un punto.

Se c'è un errore, il gioco prosegue con la stessa carta ma il giocatore che ha fatto l'errore resta escluso da questo turno.



Dopo ogni turno gli anelli vengono rimessi come all'inizio, dopodiché può iniziare una nuova sfida.

### Fine del gioco

Quando un giocatore ha raccolto 7 carte, la partita finisce e lui ha vinto!!!

### Modalità di gioco

#### “Classico”

I giocatori prendono 2 anelli di ogni colore (2 gialli, 2 verdi, 2 rossi e 2 blu), e li mettono avanti a se come meglio credono.

Il gioco si svolge come sopra descritto.

#### “Dita”

I giocatori prendono 2 anelli di ogni colore (2 gialli, 2 verdi, 2 rossi e 2 blu) e poi infilano 2 anelli sulle quattro dita, escluso il pollice, di una mano. Due colori uguali non possono essere sullo stesso dito.

Il gioco si svolge come sopra descritto.

**Nota:** Vi consigliamo questa regola se non giocate ad un tavolo (in macchina, in treno, ad un picnic, ...)

#### “Tutti insieme”

Tutti gli anelli si trovano mischiati in mezzo al tavolo, ben accessibili a tutti.

Il gioco si svolge come sopra descritto, i giocatori prendono gli anelli che interessano, però, uno alla volta.

### Varianti

I giocatori possono accordarsi che il gioco avrà termine, solo quando tutte le carte sono state usate.

All'inizio di ogni turno, il giocatore che ha vinto l'ultima carta, dice un numero fra 1, 2 o 3 (nel primo turno sarà il giocatore più giovane). Poi gira la prima carta della pila ed il colore sul simbolo del numero scelto, non vale (cioè per questa carta i giocatori non devono utilizzare quel colore).

Per i giocatori più giovani potete decidere di non considerare l'ordine nel quale sono stati infilati gli anelli, ma soltanto i colori.

**Ringraziamenti dell'autore:** Un grande “GRAZIE” in primo luogo a Jean-Luc Guillot per il suo enorme lavoro fatto con il primo prototipo, così pure a Stéphane Maurel e tutto il top-team Blue Orange, a Marc Chouinard e Stéphane Escara per le superbe illustrazioni, a tutte le persone che mi accolgono in quei luoghi “magici” dove si gioca, a tutti i giocatori, i CALlisti ed a Fabienne Guillot (per tutto!).

Un gioco di Alexandre Droit ©2015 Blue Orange. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Rings Up! è un marchio depositato dalla società Blue Orange.



### В КОМПЛЕКТ ВХОДИТ:

- правила игры
- 50 карточек заданий
- 48 колец (12 красных, 12 зелёных, 12 синих, 12 жёлтых)

### ВВЕДЕНИЕ

Игра «Разноцветные колечки» предлагает вам 50 оригинальных заданий для игры с друзьями. Каждый раунд потребует от вас сноровки, наблюдательности и смекалки, если вы хотите стать победителем. Разнообразие режимов игры сделает её чрезвычайно увлекательной для вас, ваших друзей и членов семьи.

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

В каждом раунде игроки соревнуются, кто быстрее наденет кольца на большой палец руки в порядке, указанном на разыгрываемой карточке задания. Игрок, который первым завершил 7 раундов, становится победителем.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте карточки заданий и положите их колодой рубашкой вверх в центре стола.

Выберите режим игры по вашему усмотрению. Если у игроков возникают разногласия в выборе режима игры, то это право получает самый младший участник. Мы рекомендуем вам провести первые несколько игр в «Классическом» режиме

Игра проходит в несколько раундов.

### ХОД ИГРЫ

Начинает игру самый старший игрок. Он берёт из колоды верхнюю карточку задания, кладёт её на середину стола лицом вверх так, чтобы задание на карточке было хорошо видно всем участникам игры.

**ВНИМАНИЕ:** Игрок, победивший в текущем раунде, получит право открыть карту задания в следующем.

Как только ведущий игрок открывает карточку задания для проведения очередного раунда, все участники одновременно кто быстрее пытаются нанизать правильную комбинацию колец на большие пальцы рук в порядке, указанном на карточке задания.

Первый игрок, завершивший комбинацию колец, поднимает большой палец вверх и выкрикивает «Готово!»

Остальные участники игры, оставив свои комбинации колец незавершёнными, проверяют, правильно ли выполнена комбинация колец у игрока, закончившего раунд первым.

- Если комбинация колец верна, то победивший игрок забирает карточку задания этого раунда и кладёт её рядом с собой. Он заработал 1 очко.

- Если комбинация колец не верна, то этот игрок выбывает из игры до конца раунда. Оставшиеся участники продолжают игру, используя ту же карточку задания.

По завершении каждого раунда, игроки возвращают кольца в исходную позицию и начинают новый раунд.

### ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Первый игрок, набравший 7 карточек (очков), объявляется победителем.





### РЕЖИМЫ ИГРЫ

#### «Классический»

Каждый игрок получает по 2 кольца каждого цвета (2 жёлтых, 2 зелёных, 2 красных и 2 синих) и складывает их в стопки на игровом столе прямо перед собой.

В этом режиме игры применяются базовые правила.

#### «Пальчики»

Каждый игрок получает по 2 кольца каждого цвета (2 жёлтых, 2 зелёных, 2 красных и 2 синих) и надевает их (в произвольном порядке) на каждый палец одной руки (за исключением большого пальца). Нельзя надевать два кольца одинакового цвета на один и тот же палец.

В этом режиме игры применяются базовые правила.

**ВНИМАНИЕ:** Мы рекомендуем этот режим игры, если у вас нет рядом игрового стола (в машине, поезде, на пикнике).

#### «Кольца в центре»

Все кольца перемешивают и складывают в кучу в центре стола так, чтобы игроки могли дотянуться до них.

В этом варианте игры также применяются базовые правила. Игроки берут кольца любого необходимого им цвета со стола одно за другим.

### ВАРИАНТЫ:

- Игроки могут считать игру завершённой после того, как разыграны все 50 карточек заданий. Выигрывает участник, набравший наибольшее количество карточек. В случае ничьей побеждает участник игры, набравший большее количество карточек (очков) первым.
- В начале каждого раунда игрок, открывающий новую карточку задания, может выкрикнуть любую цифру от 1 до 3 (по своему усмотрению) прежде, чем огласит задание. В этом случае кольцо, соответствующее названной цифре на карточке задания, будет проигнорировано игроками и не будет надето на большой палец.
- В игре с маленькими детьми можно игнорировать порядок расположения колец на большом пальце, а учитывать только их цвет.

### Автор выражает особую благодарность:

- Большое спасибо Жан-Люку Гийо за огромную работу, проделанную с оригинальным прототипом игры; Стефану Морелю и всей группе «Голубой апельсин», Марку Шуинару и Стефану Ескапа за великолепные иллюстрации; всем, кто принимал меня в этих «волшебных» местах, где мы играли, всем игрокам, КАЛистес, а также Фабиен Гийо (за все!).

Автор идеи Alexandre Droit ©2015 Blue Orange.

Все права защищены для всех стран. Rings Up! - торговая марка Blue Orange.