Hands Off!

Hands Off! ist ein Spiel, bei dem es auf Schnelligkeit und visuelle Wahrnehmung ankommt und das in verschiedenen Schwierigkeitsgraden gespielt werden kann.

Ihr würfelt und versucht dann schnellstmöglich die Karte zu finden und zu berühren, die dem Würfelergebnis entspricht. Wer am schnellsten ist, kommt dem Sieg näher, muss aber in den nächsten Runden einige Einschränkungen hinnehmen.

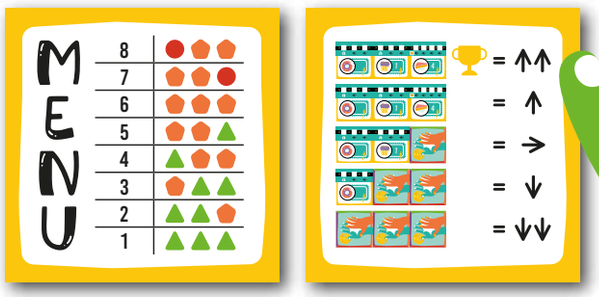
SPIELMATERIAL



36 Gebäck-Karten



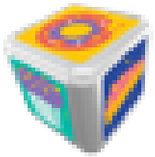
72 Einschränkungen (18 grüne, 18 orangefarbene, 18 rote, 18 violette)



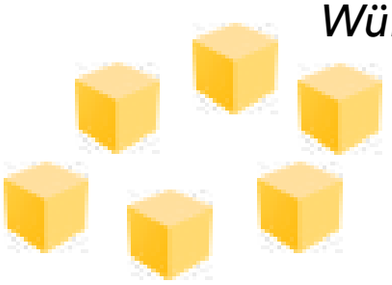
2 Menü-Karten



1 Zahlen-Würfel



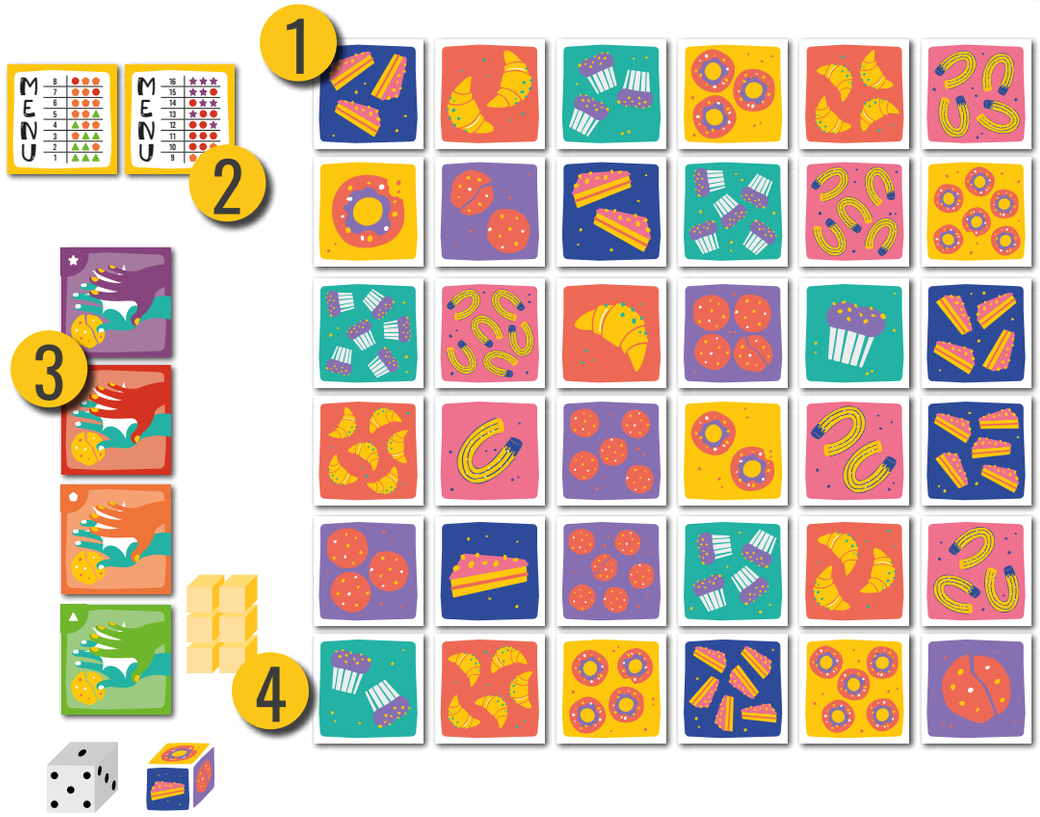
1 Gebäck-Würfel



6 Marker

VORBEREITUNG

1. Mischt die Gebäck-Karten und legt sie zufällig in einem 6x6-Raster offen aus.
2. Legt die Menü-Karten neben das Raster.
3. Sortiert die Einschränkungen nach Farben. Mischt jeweils die Karten einer Farbe und legt sie als verdeckte Stapel neben die Menü-Karte.
4. Nehmt euch jeweils 1 Marker.



AUSWAHL DES SCHWIERIGKEITSGRADS

Zu Beginn des Spiels wählt jede Person einen Schwierigkeitsgrad von 1 bis 16. Habt ihr schon häufiger gespielt oder seid besonders gut in Reaktionsspielen, wählt ihr am besten einen höheren Schwierigkeitsgrad als die Neulinge am Tisch. Der Schwierigkeitsgrad bestimmt die Einschränkungen, die ihr während des Spiels verwenden müsst. Zieht jeweils die Einschränkungen der Farbe, wie auf den Menü-Karten angegeben. Legt die Einschränkungen verdeckt in der angegebenen Reihenfolge vor euch ab.



Beispiel: *Alma wählt Level 5. Sie legt eine orangefarbene Karte, eine weitere orangefarbene Karte und eine grüne Karte in dieser Reihenfolge verdeckt vor sich ab.*

EINSCHRÄNKUNGEN

Auf diesen Karten haltet ihr jeweils euren Fortschritt fest. Je weiter ihr vorankommt, desto mehr Einschränkungen müsst ihr beachten. Erfahrene und schnelle Mitspielende werden so etwas gebremst.

Ihr müsst euch während des Spiels an alle eure Einschränkungen auf euren aufgedeckten Karten halten.

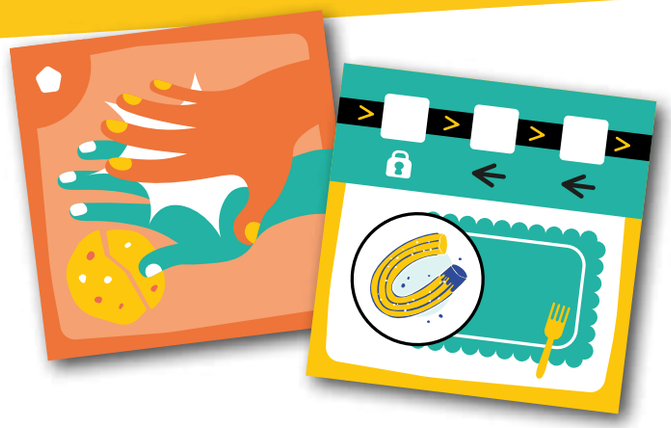
Optionale Regel (für einfachere Partien):
Ihr könnt euch dafür entscheiden, ohne Einschränkungen zu spielen. In diesem Fall bewegt ihr nur euren Marker ein Feld weiter, falls ihr am schnellsten seid, und ignoriert die Symbole.

Die Einschränkungen sind unterschiedlich schwierig, erkennbar an ihren farbigen Rändern: (lila > rot > orange > grün).



Lilafarben ist die schwierigste Einschränkung, grün die leichteste. Rot und orangefarben liegen dazwischen.

Auf den Einschränkungskarten findet ihr Folgendes:



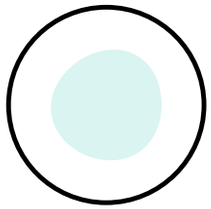
Beispiel einer orangefarbenen Karte: Rückseite links und Vorderseite rechts

Oben auf der Karte: Eine Fortschrittsleiste

Auf diese Leiste setzt ihr euren Marker, der sich von links nach rechts bewegt. Die Position des Markers bestimmt die Strafe, die ihr im Falle eines Fehlers bekommt, je nach Feld, auf dem er sich befindet.

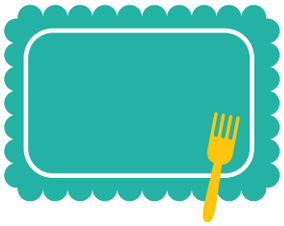
Unten auf der Karte: Eine oder zwei Einschränkungen

Die Einschränkungen jeder Person sind nur aktiv, wenn sie offen liegen. Alle aufgedeckten Einschränkungen müssen gleichzeitig befolgt werden. Es ist möglich, dass du dieselbe Einschränkung mehrmals auf verschiedenen Karten hast. Bei **Hands Off!** gibt es zwei Arten von Einschränkungen:



Gebäckstück auf einem Teller:

Du darfst keine Karten mehr berühren, auf denen dieses Gebäck abgebildet ist.



Zahl auf einem Tisch:

Du darfst keine Gebäck-Karte mehr berühren, auf der so viele Gebäckstücke abgebildet sind.



Beispiel: *Eine Einschränkungskarte, auf der ein Churro und eine 2 abgebildet ist, bedeutet, dass du keine Gebäck-Karten mit Churros berühren darfst. Ebenso keine Gebäck-Karten mit genau 2 Gebäckstücken, unabhängig von ihrer Art.*



LINKE ODER RECHTE HAND?

In diesem Spiel müsst ihr schnell reagieren und die richtigen Gebäck-Karten mit einer Hand berühren. Entscheidet euch zu Spielbeginn für eure linke oder rechte Hand - je nachdem mit welcher ihr besser seid! Ihr dürft im Spiel nur diese Hand benutzen!

Wenn du eine Karte aufgrund einer Einschränkung nicht berühren darfst, kannst du mit deiner anderen Hand verhindern, dass jemand anderes die Karte berührt und auf der Fortschrittsleiste vorrückt. Berühre die Karte und rufe "**Hands Off!**" (oder auf Deutsch "Finger weg!").

SPIELABLAUF

Eine mitspielende Person würfelt beide Würfel: Der Gebäck-Würfel gibt die Art des Gebäcks an, der Zahlen-Würfel die Anzahl der Gebäckstücke. Bei **Hands Off!** gibt es keine Regel, wer würfelt. Die Würfel müssen jedoch in der Mitte des Tisches über den Gebäckstücken geworfen werden, damit alle das Ergebnis deutlich sehen können.

Durch Kombinieren der Ergebnisse der beiden Würfel erhaltet ihr eine Kombination aus Gebäck-Anzahl und Art (z. B. 3 + ). Wer zuerst die Karte, die der Kombination der beiden Würfel entspricht, mit seiner gewählten Hand berührt, darf seinen Marker auf der Fortschrittsleiste vorwärtsbewegen.

Wenn du bisher noch keine Einschränkung hast: Decke die Einschränkungskarte ganz links sofort auf und setze deinen Marker auf das erste Feld deiner Fortschrittsleiste.

Wenn rechts von deinem Marker auf der Fortschrittsleiste ein freies Feld ist, bewegst du deinen Marker um ein Feld vorwärts.

Wenn rechts von deinem Marker kein freies Feld ist, weil deine nächste Einschränkungskarte noch verdeckt ist, must du die nächste verdeckte Einschränkung sofort umdrehen und deinen Marker auf das erste verfügbare Feld auf dieser Karte setzen.



Wenn du deinen Marker vom letzten Feld deiner dritten Einschränkungskarte bewegst, gewinnst du sofort das Spiel.

Wenn du die falsche Karte berührst oder die falsche Hand verwendest, erhältst du eine Strafe und darfst für den Rest des Zuges keine weiteren Karten mehr berühren.

Alle anderen dürfen weiterhin Karten berühren, bis alle entweder eine Karte berührt oder sich entschieden haben, zu passen.

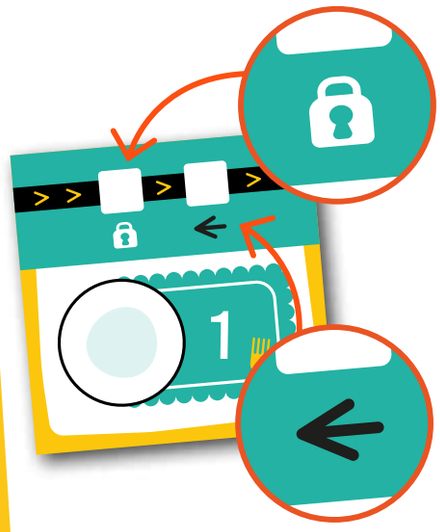
STRAFEN

Wenn du einen Fehler machst, bekommst du eine Strafe. Als Fehler zählt:

- Berühren einer Gebäck-Karte, die nicht mit der Würfelkombination übereinstimmt.
- Verwenden der falschen Hand.
- Vergessen, "**Hands Off!**" oder „Finger weg!" zu rufen, wenn du Gegner blockierst.

Die Art der Strafe hängt von der Position deines Markers auf der Fortschrittsleiste ab.

Hier sind die verschiedenen Symbole und ihre Folgen:



- **Das Schloss:** Glück gehabt! Du musst weder den Marker zurückbewegen noch eine Einschränkung ablegen. Du erhältst dieses Mal also keine Strafe!

- **Der Pfeil:** Du musst deinen Marker auf der Fortschrittsleiste ein Feld zurückbewegen.



- **Eine durchgestrichene Karte + ein Pfeil:** Du musst deinen Marker auf der Fortschrittsleiste ein Feld zurückbewegen. Außerdem legst du diese Einschränkungskarte ab. Lege sie in diesem Fall unter den Stapel ihrer Farbe und ziehe eine neue Karte derselben Farbe, um sie zu ersetzen. Die abgelegten Einschränkungskarten haben keine Auswirkungen mehr auf dich.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn jemand seinen Marker vom letzten Feld seiner Fortschrittsleiste weitersetzt. Diese Person gewinnt diese Partie!



ANPASSUNGEN DES SCHWIERIGKEITSGRADS

Bevor ihr eine neue Partie beginnt, passt ihr eure Schwierigkeitsgrade an (siehe Ausgleichstabelle auf der Rückseite der Menü-Karten). So habt ihr nach wenigen Partien ein ausgewogenes Kräfteverhältnis und spannende Spielverläufe.



- **Du hast gewonnen?** Erhöhe den Schwierigkeitsgrad um 2 Stufen (bis zu einem Maximum von 15).
- **Du hast alle 3 Einschränkungskarten aufgedeckt?** Erhöhe den Schwierigkeitsgrad um 1 Stufe.
- **Du hast 2 Einschränkungskarten aufgedeckt?** Bleibe auf der gleichen Stufe.
- **Du hast 1 Einschränkungskarte aufgedeckt?** Schwierigkeitsgrad um 1 Stufe verringern.
- **Du hast keine Einschränkungskarte aufgedeckt?** Schwierigkeitsgrad um 2 Stufen verringern.

IMPRESSUM

Spieleautor: David Gréault
Art Direction und Grafikdesign: Nori Design
Illustration: Rita Ottolini
Layout Designer: Noa Vassalli
Redaktion: Cesare Mainardi
Deutsche Ausgabe: Stefan Stadler

© 2025 HUCH!
Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY
www.hutter-trade.com

Der Autor möchte besonders seinen Kindern danken, die das Spiel von Anfang an ausgiebig gespielt haben. Außerdem bedankt er sich bei den vielen anderen Testern, insbesondere denen aus der Ludothek von Briis-sous-Forges. Ein ganz besonderer Dank geht auch an Bastien, Erwan und Othmane.