

# SIZEUP

**Author:** Ikhwan Kwon | **Design:** Felix Kindelán

## GAME MATERIAL

- 100** number cards (from 1 to 100)
- 68** challenge cards suggesting what to measure (50 body cards, 6 object cards, 12 freestyle cards)
- 1** measuring tape
- 3** rules leaflets

## SET UP

Shuffle and deal 10 number cards to each player (9 cards each if there are 9 players and 8 if there are 10 players). The remaining number cards are placed in a draw pile.

Shuffle and make another draw pile with the challenge cards. Place the measuring tape within easy reach of all players.

**There are two ways of playing:** with or without challenge cards. We recommend you start playing with challenge cards. The version without the challenge cards is explained at the end.

## GOAL OF THE GAME

Be the first player to collect 5 challenge cards by guessing body / object measurements the most accurately using the number cards.

## HOW TO PLAY

The player with the biggest smile starts. The player must draw a challenge card from the pile and place it face up in the middle of the table. The player who draws the card decides which person or object will be the subject of the challenge. The player can't decide to measure themselves. The player announces if this round is played in centimeters or millimeters. If the drawn challenge card cannot be played (for example, none of the players has a tattoo), treat this card as a freestyle card.

Next all players — including the one who drew the card or chose the part to measure — secretly estimate the measurement. The players choose one of their number cards and play it face down on the table. The players can also answer by playing 2 number cards and their values are added together.

**Example:**  $17 + 30 = 47$

Once all players have played a number card face down, the cards can be revealed.

The initial player measures the body part or object. The player who guessed the number closest to the real size or length wins the challenge card.

**Example:** the correct answer is 35. If one player answered 38 and one player answered 30, the player with the 38 wins this turn.

In the case of a tie, the involved players win a challenge card: one takes the challenge card that's on the table, the other ones takes the next one on the pile.

**Example:** The correct answer is 35. One player answered 33 and the other 37 → they both win a challenge card.

**Advice:** For small objects and body parts like an eyebrow, finger, tooth etc., we recommend playing the round in millimeters. For big objects and body parts, we suggest playing with 2 number cards.

## ENDING TURNS

The used number cards are discarded in a pile and all players refill their hands so they have 10 cards. The players draw 1 number card if they played 1 number card, or they draw 2 number cards if they played 2 number cards. If the draw pile is empty, shuffle the discard pile and create a new draw pile.

The game continues clockwise (the player to the left of the first player draws the next challenge card, and so on).

## VICTORY

The first player to collect 5 challenge cards wins. Have fun!

## FEELING IMAGINATIVE?

### PLAY WITHOUT THE CHALLENGE CARDS

The first player chooses a body part, an object or anything else to measure. It can never be their own body. The player also chooses if the answers are to be given in centimeters or millimeters.

## THE CHALLENGE CARDS



Measure any object, body part or distance between objects



Measure any object



Measure the circumference as shown



Measure the straight distance as shown

# SIZEUP

Auteur: Ikhwan Kwon | Design: Felix Kindelán

## MATÉRIEL DE JEU

- 100** cartes nombre (de 1 à 100)  
**68** cartes challenge suggérant ce qu'il faut mesurer (50 cartes corps, 6 cartes objet, 12 cartes freestyle)  
**1** mètre ruban  
**3** règles de jeu

## MISE EN PLACE

Mélange les cartes nombre et distribue-en 10 à chaque joueurs (9 s'il y a 9 joueurs et 8 s'il y a 10 joueurs). Les cartes nombre restantes constituent la pioche. Mélange les cartes challenge et fais-en une pile. Place le mètre ruban à portée de main de tous les joueurs.

**Il y a deux manières de jouer :** avec ou sans cartes challenge.

Nous recommandons de commencer à jouer avec les cartes challenge. La version sans cartes challenge est expliquée plus loin.

## BUT DU JEU

Être le premier joueur à collecter 5 cartes challenge en faisant les estimations de mesure les plus proches de la réalité.

## LE JEU

Le joueur ayant le sourire le plus large commence. Il pioche une carte challenge et la place face visible au milieu de la table. Il décide quelle personne ou objet fera l'objet du challenge, c'est-à-dire ce qui sera mesuré. Il ne peut décider d'être lui-même l'objet du challenge. Le joueur annonce ensuite si ce tour sera joué en centimètres ou en millimètres. Si la carte challenge ne peut pas être jouée (par exemple, la carte challenge est une carte corps suggérant de mesurer un tatouage et aucun des joueurs n'a de tatouage), la carte sera jouée comme une carte freestyle. Les joueurs pourront donc décider librement ce qu'ils veulent mesurer.

Tous les joueurs — incluant le joueur qui a pioché la carte challenge — estiment secrètement la taille. Chaque joueur choisit la carte nombre la plus proche de son estimation et la pose face cachée sur la table. Les joueurs peuvent aussi décider de jouer 2 cartes nombre. La valeur des deux cartes s'additionne.

**Exemple :**  $17 + 30 = 47$

Lorsque tous les joueurs ont posé leurs cartes nombre, celles-ci peuvent être retournées et dévoilées. Le joueur qui a initié le challenge mesure ce qui doit être mesuré. Le joueur qui a fait l'estimation la plus proche remporte la carte challenge.

**Exemple :** la bonne réponse est 35. Si un joueur a estimé 38 et un autre 30, le joueur qui a estimé 38 gagne ce tour.

En cas d'égalité, les joueurs concernés remportent tous une carte challenge. Un joueur prendra la carte challenge qui vient d'être jouée, le ou les autres prendront une carte challenge dans la pioche.

**Exemple :** la bonne réponse est 35. Un joueur a répondu 33 et un autre 37. Ils remportent tous les deux une carte challenge.

**Conseil :** Pour les petites mesures telles qu'un sourcil, un doigt, une dent etc., il est recommandé de jouer le tour en millimètres. Pour les grandes mesures, il peut être utile de jouer deux cartes nombre.

## FIN DU TOUR

Les cartes nombre qui viennent d'être jouées sont placées dans une pile de défausse. Chaque joueur pioche 1 ou 2 carte(s) nombre pour remplacer sa ou ses cartes jouée(s). Si un joueur a joué 1 carte nombre, il en piochera 1. Si un joueur a joué 2 cartes nombre, il en piochera 2. Si la pioche est vide, mélanger et jouer avec la pile de défausse.

Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre (le joueur à gauche du joueur qui a commencé, pioche la nouvelle carte challenge et ainsi de suite).

## FIN DU JEU ET VICTOIRE

Le premier joueur à collecter 5 cartes challenge gagne.

## IMAGINATIF ?

### COMMENT JOUER SANS CARTE CHALLENGE

Le premier joueur choisit une partie du corps, un objet ou toute autre chose à mesurer. Mais il ne peut mesurer son propre corps. Il choisit également si les réponses doivent être données en centimètres ou en millimètres.

## LES CARTES CHALLENGE



Mesure n'importe quel objet, partie du corps, distance entre 2 objets ou personnes, etc.



Mesure n'importe quel objet



Mesure la circonférence, comme indiqué



Mesure la distance de manière bien droite, comme indiqué

# SIZEUP

Autor: Ikhwan Kwon | Design: Felix Kindelán

## SPIELMATERIAL

- 100 Nummer-Karten (von 1 bis 100)
- 68 Challenge-Karten mit Vermessungsvorschlägen (50 Körper-Karten, 6 Objekt-Karten, 12 Freestyle-Karten)
- 1 Massband
- 3 Spielanleitungen

## SPIELAUFBAU

Mischt die Nummer-Karten und gibt jedem Spieler 10 Karten aus (9 Karten bei 9 Spielern und 8 bei 10 Spielern). Die übrigen Nummer-Karten werden als Aufnahmestapel in die Mitte des Tisches gelegt.

Mischt die Challenge-Karten und legt sie ebenfalls als Aufnahmestapel auf den Tisch. Packt nun das Massband aus und legt es für alle gut erreichbar hin.

**Es gibt zwei Spielarten:** mit oder ohne Challenge-Karten. Wir empfehlen, mit den Challenge-Karten zu beginnen. Die Variante ohne Challenge-Karten wird weiter unten erklärt.

## ZIEL DES SPIELS

Sei der erste Spieler, der 5 Challenge-Karten gewinnt, indem du die vorgeschlagenen Körperteile oder Objekte so genau wie möglich schätzt.

## SPIELVERLAUF

Wer das breiteste Lachen hat, beginnt. Der Spieler zieht eine Challenge-Karte vom Aufnahmestapel und legt sie offen in die Mitte des Tisches. Derselbe Spieler entscheidet, welche Person oder welches Objekt vermessen wird. Er darf sich nicht selber vermessen lassen. Der Spieler verkündet zudem, ob in Zentimetern oder Millimetern geschätzt werden soll. Falls die aufgenommene Challenge-Karte nicht gespielt werden kann (wenn z. B. niemand in der Runde eine Tätowierung hat), gilt die Karte als Freestyle-Karte.

Anschließend geben alle Spieler — inklusive des Spielers, der die Challenge-Karte aufgenommen hat — geheim eine Schätzung ab. Dazu suchen sie aus ihren Nummer-Karten die Karte aus, die ihrer Schätzung am ehesten entspricht, und legen sie verdeckt auf den Tisch. Es können auch zwei Nummer-Karten addiert werden.

**Beispiel:** 17 + 30 = 47

Sobald alle Spieler ihre Nummer-Karte(n) auf den Tisch gelegt haben, werden sie offengelegt.

Der Spieler, der die Challenge-Karte aufgenommen hat, vermisst den Körperteil oder das Objekt. Der Spieler, dessen Schätzung dem Messwert am nächsten kommt, gewinnt die Challenge-Karte.

**Beispiel:** Die richtige Antwort lautet 35. Wenn ein Spieler die Nummer-Karte 38 gelegt hat und ein anderer Spieler die Nummer-Karte 30, gewinnt der Spieler mit der Nummer-Karte 38.

Im Fall eines Gleichstands gewinnen beide Spieler eine Challenge-Karte: Ein Spieler nimmt die eben gespielte Challenge-Karte, der andere nimmt die nächste Challenge-Karte vom Stapel.

**Beispiel:** Die richtige Antwort lautet 35. Ein Spieler legt die Nummer-Karte 33 und ein anderer die Nummer-Karte 37 → Beide gewinnen eine Challenge-Karte.

**Tipp:** Bei kleinen Objekten oder Körperteilen, wie Augenbraue, Finger, Zahn usw., empfehlen wir die Schätzung in Millimetern. Für grosse Objekte und Körperteile empfehlen wir, zwei Nummer-Karten zu kombinieren.

## SPIELRUNDE BEENDEN

Die verwendeten Nummer-Karten landen auf einem Ablagestapel, und alle Spieler nehmen eine neue Nummer-Karte vom Aufnahmestapel. Die Spieler, die zwei Nummer-Karten kombiniert haben, nehmen zwei neue Karten auf. Nun haben alle wieder 10 Nummer-Karten auf der Hand. Wenn der Aufnahmestapel leer ist, werden die abgelegten Nummer-Karten gemischt und als neuen Aufnahmestapel in die Mitte des Tisches gelegt.

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn (der Spieler links des ersten Spielers zieht die nächste Challenge-Karte usw.).

## SIEG

Der Spieler, der als Erster 5 Challenge-Karten gesammelt hat, gewinnt! Viel Spass beim Schätzen und Messen!

## LUST AUF FREESTYLE? WIE MAN OHNE CHALLENGE-KARTEN SPIELT

Der erste Spieler wählt einen Körperteil oder ein Objekt, der oder das vermessen werden soll. Es darf sich dabei nie um den eigenen Körper handeln. Der Spieler entscheidet zudem, ob die Schätzungen in Zentimetern oder Millimetern abgegeben werden sollen.

## DIE CHALLENGE-KARTEN



Misst irgendeinen Körperteil, ein Objekt oder eine Distanz zwischen zwei Objekten.



Misst irgendein Objekt.



Misst den Umfang wie angegeben.



Misst die Distanz wie angegeben.

# SIZEUP

**Autore:** Ikhwan Kwon | **Design:** Felix Kindelán

## MATERIALE DI GIOCO

- 100** carte numerate (da 1 a 100)
- 68** carte-sfida che suggeriscono cosa misurare (50 carte-corpo, 6 carte-oggetto, 12 carte freestyle)
- 1** nastro per misurare
- 3** depliant con le regole

## PREPARAZIONE

Mescolare e distribuire 10 carte numerate a ogni giocatore (9 carte ciascuno se ci sono 9 giocatori e 8 se ci sono 10 giocatori). Le rimanenti carte numerate sono poste in un mazzo. Meschiare e preparare un altro mazzo con le carte-sfida. Porre il metro a portata di mano di tutti i giocatori.

**Ci sono due modi di giocare:** con o senza carte-sfida. Consigliamo di iniziare a giocare con le carte-sfida. La versione senza carte-sfida è spiegata alla fine.

## SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a collezionare 5 carte-sfida indovinando più accuratamente possibile le misure di corpo/oggetto usando le carte numerate.

## COME SI GIOCA

Selezionare casualmente il primo giocatore. Il giocatore deve pescare una carta-sfida dal mazzo e posizionarla a faccia in su in mezzo al tavolo. Il giocatore che pesca la carta decide quale persona o cosa sarà l'oggetto della sfida. Il giocatore non può decidere di misurare sé stesso. Il giocatore annuncia se il turno verrà giocato in centimetri o millimetri. Se la carta-sfida pescata non può essere giocata (ad esempio, nessuno dei giocatori ha un tatuaggio), va considerata come una carta freestyle.

Quindi tutti i giocatori - incluso colui che ha pescato la carta o scelto la parte da misurare - valutano la misura in segreto, poi scelgono una delle loro carte numerate e la giocano a faccia in giù sul tavolo. I giocatori possono anche rispondere giocando 2 carte numerate, i cui valori verranno sommati.

**Esempio:**  $17 + 30 = 47$

Quando tutti i giocatori hanno giocato una carta numerata a faccia in giù, le carte possono essere girate. Il giocatore che ha iniziato misura la parte del corpo o l'oggetto. Il giocatore che ha messo sul tavolo la carta numerata più vicina alla dimensione o alla lunghezza reale vince la carta-sfida.

**Esempio:** la risposta corretta è 35. Se un giocatore ha risposto 38 e un giocatore ha risposto 30, il giocatore con 38 vince il turno. In caso di pareggio, entrambi i giocatori vincono una carta-sfida: uno prende la carta sfida che è sul tavolo, l'altro prende la successiva del mazzo.

**Esempio:** la risposta corretta è 35. Un giocatore ha risposto 33 e l'altro 37 → entrambi vincono una carta-sfida.

**Consigli:** per oggetti e parti del corpo piccoli come un sopracciglio, un dito, un dente ecc., si consiglia di giocare in millimetri. Per oggetti e parti del corpo grandi, suggeriamo di giocare con 2 carte numerate ciascuno.

## FINE DEL TURNO

Le carte numerate vengono poste in un mazzo degli scarti, e tutti i giocatori riprendono delle carte in modo da averne 10 in mano. I giocatori pescano 1 carta numerata se hanno giocato 1 carta numerata, oppure pescano 2 carte numerate se hanno giocato 2 carte numerate. Se il mazzo è finito, mescolare il mazzo degli scarti e creare un nuovo mazzo da cui pescare.

Il gioco continua in senso orario (il giocatore alla sinistra del primo giocatore pesca la carta successiva, e così via).

## VITTORIA

Il primo giocatore a collezionare 5 carte-sfida vince. Buon divertimento!

## VI SENTITE FANTASIOSI?

### COME GIOCARE SENZA LE CARTE-SFIDE

In questo caso è primo giocatore a scegliere una parte del corpo o un oggetto da misurare. Non può mai essere il proprio corpo. Il giocatore sceglie anche se le risposte devono essere date in centimetri o millimetri.

## LE CARTE-SFIDA



Misura la circonferenza come illustrato



Misura la distanza rettilinea come illustrato



Misura qualsiasi oggetto, parte del corpo o distanza tra oggetti



Misura qualsiasi oggetto

# SIZEUP

**Auteur: Ikhwan Kwon | Design: Felix Kindelán**

## SPELMATERIAAL

- 100** nummerkaarten (van 1 tot 100)
- 68** uitdagingskaarten met voorstellen wat er gemeten moet worden (50 lichaamskaarten, 6 object kaarten, 12 freestyle kaarten)
- 1** meetlint
- 3** spelregels

## OPZETTEN

Schud en deel 10 nummerkaarten aan elke speler uit (9 kaarten elk als er 9 spelers zijn en 8 als er 10 spelers zijn). De resterende nummerkaarten worden op een trekstapel geplaatst. Schud en maak nog een trekstapel met de uitdagingskaarten. Plaats het meetlint binnen handbereik van alle spelers.

**Er zijn twee manieren om te spelen:** met of zonder uitdagingskaarten. We raden je aan om met uitdagingskaarten te spelen. De versie zonder de uitdagingskaarten wordt aan het einde uitgelegd.

## DOEL VAN HET SPEL

Wees de eerste speler die 5 uitdagingskaarten verzamelt door lichaams- of objectmaten het meest nauwkeurig te raden met behulp van nummerkaarten.

## HOE SPEEL JE?

Kies willekeurig de eerste speler. De speler moet een uitdagingskaart van de stapel trekken en deze met de afbeelding naar boven in het midden van de tafel leggen. De speler die de kaart trekt bepaalt welk persoon of object het onderwerp van de uitdaging zal zijn. De speler kan niet beslissen om zichzelf te meten. De speler kondigt aan of deze ronde wordt gespeeld in centimeters of millimeters. Als de getrokken uitdagingskaart niet kan worden gespeeld (bijvoorbeeld als geen van de spelers een tatoeage heeft), dan behandel je deze kaart als freestyle-kaart.

Vervolgens schatten alle spelers — inclusief degene die de kaart heeft getrokken of het te meten onderdeel heeft gekozen — in het geheim de meting. De spelers kiezen een van hun nummerkaarten en spelen het met de afbeelding naar beneden op de tafel. De spelers kunnen ook antwoorden door 2 nummer kaarten te spelen. Deze waardes worden opgeteld.

**Voorbeeld:** 17 + 30 = 47

Zodra alle spelers een nummerkaart met de beeldzijde naar beneden hebben gespeeld, kunnen de kaarten worden onthuld.

De eerste speler meet het lichaamsdeel of object. De speler die het nummer heeft ingediend dat het dichtst bij de ware grootte of lengte ligt, wint de uitdagingskaart.

**Voorbeeld:** het juiste antwoord is 35. Als een speler 38 heeft geantwoord en de andere speler 30 heeft geantwoord dan wint de speler met 38 deze beurt.

In het geval van een gelijkspel winnen beide spelers een uitdagingskaart: de een neemt de uitdagingskaart die op de tafel ligt, de andere neemt de volgende kaart op de stapel.

**Voorbeeld:** het juiste antwoord is 35. Eén speler antwoordde 33 en de andere 37 → ze winnen allebei een uitdagingskaart.

**Advies:** Voor kleine voorwerpen en lichaamsdelen zoals een wenkbrauw, vinger, tand enz., Raden we aan de ronde in millimeters te spelen. Voor grote objecten en lichaamsdelen raden we aan om elk met 2 nummerkaarten te spelen.

## EINDE VAN DE BEURT

De nummerkaarten worden weggegooid op een aflegstapel en alle spelers vullen hun kaarten opnieuw aan zodat ze 10 kaarten hebben. De spelers trekken 1 nummerkaart als ze 1 nummerkaart spelen, of ze trekken 2 nummerkaarten als ze 2 nummerkaarten spelen. Als de trekstapel leeg is, schud dan de aflegstapel en maak een nieuwe trekstapel.

Het spel gaat met de klok mee (de speler links van de eerste speler trekt de volgende kaart, enzovoort).

## WINNEN

De eerste speler die 5 uitdagingskaarten heeft gewonnen wint. Veel plezier!

## VOEL JIJ JE CREATIEF?

### HOE SPEEL JE ZONDER UITDAGINGSKAARTEN

De eerste speler kiest een lichaamsdeel of een te meten object. Het kan nooit hun eigen lichaam zijn. De speler kiest ook of de antwoorden in centimeters of millimeters moeten worden gegeven.

## DE UITDAGINGSKAARTEN



Meet een voorwerp, lichaamsdeel of afstand tussen objecten



Meet een object



Meet de omtrek zoals weergegeven



Meet de afstand zoals getoond

# SIZEUP

**Autor:** Ikhwan Kwon | **Diseño:** Felix Kindelán

## COMPONENTES DEL JUEGO

- 100** cartas numeradas (del 1 al 100)
- 68** cartas de reto sugiriendo qué medir (50 cartas sobre el cuerpo, 6 cartas de objetos, 12 cartas de estilo libre)
- 1** cinta métrica
- 3** folletos de reglas del juego

## PREPARACIÓN

Baraja y reparte 10 cartas numeradas a cada jugador (9 cartas a cada uno si hay 9 jugadores y 8 si hay 10 jugadores). Las cartas numeradas restantes se colocan en un mazo para robar. Baraja las cartas de reto y colócalas en otro mazo para robar. Coloca la cinta métrica al alcance de todos los jugadores.

**Hay dos formas de jugar:** con o sin las cartas de reto. Te recomendamos que comiences a jugar con las cartas de reto. La forma de juego sin las cartas de reto es explicada al final.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador que recolecte 5 cartas de reto adivinando de la forma más precisa las medidas del cuerpo/objetos usando las cartas numeradas.

## COME SE JUEGA

El primer jugador es seleccionado al azar. El jugador debe robar una carta de reto del mazo y colocarla boca arriba en el medio de la mesa. El jugador que roba la carta decide qué persona u objeto será el tema del reto. El jugador no puede decidirse a sí mismo. El jugador anuncia si esta ronda se juega en centímetros o milímetros. Si no se puede jugar con la carta de reto robada (por ejemplo, ninguno de los jugadores tiene un tatuaje), esta carta será considerada como carta de estilo libre.

A continuación, todos los jugadores, incluido el que robó la carta o eligió la parte para medir, estiman en secreto la medida. Los jugadores eligen una de sus cartas numeradas y la colocan boca abajo sobre la mesa. Los jugadores también pueden responder jugando 2 cartas numeradas. Sus valores son sumados.

**Ejemplo:**  $17 + 30 = 47$

Una vez que todos los jugadores hayan jugado una carta numerada boca abajo, las cartas pueden ser reveladas. El jugador inicial mide la parte del cuerpo u objeto. El jugador que eligió el número más cercano al tamaño o medida real gana la carta de reto.

**Ejemplo:** la respuesta correcta es 35. Si un jugador respondió 38 y otro respondió 30, el jugador con 38 gana este turno.

En caso de empate, ambos jugadores ganan una carta de reto: uno toma la carta de reto que está sobre la mesa y el otro toma la siguiente del mazo.

**Ejemplo:** la respuesta correcta es 35. Un jugador respondió 33 y otro 37, entonces ambos ganan una carta de reto.

**Consejo:** Para objetos pequeños y partes del cuerpo como una ceja, un dedo, un diente, etc., recomendamos jugar la ronda en milímetros. Para objetos grandes y partes del cuerpo, sugerimos jugar con 2 cartas numeradas.

## FINAL DEL TURNO

Las cartas numeradas se descartan en una pila de descarte y todos los jugadores vuelven a robar cartas para volver a tener 10. Los jugadores roban 1 carta numerada si juegan 1 carta numerada, o roban 2 cartas numeradas si juegan 2 cartas numeradas. Si el mazo para robar no tiene más cartas, se baraja la pila de descarte y se crea un nuevo mazo para robar.

El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj (el jugador a la izquierda del primer jugador roba la siguiente carta, y así sucesivamente).

## VICTORIA

El primer jugador en conseguir 5 cartas reto gana la partida. ¡A divertirse!

## ¿TE SIENTES CON IMAGINACIÓN?

### CÓMO JUGAR SIN LAS CARTAS DE RETO

El primer jugador elige una parte del cuerpo o un objeto para medir. Nunca puede ser su propio cuerpo. El jugador también elige si las respuestas serán dadas en centímetros o milímetros.

## LAS CARTAS DE RETO



Mide la circunferencia tal como se muestra



Mide la distancia en línea recta tal como se muestra



Mide cualquier objeto, parte del cuerpo o distancia entre objetos



Mide cualquier objeto