

# FINGER WEG! SPIELREGEL

von Peter Wichmann

Hier stimmt alles – mit einer Ausnahme... und von dieser sollte man besser die **Finger weg** lassen! Sonst entlädt sich die Hochspannung und es haut die Sicherung raus! Denn jede Spielkarte enthält 7 unverfängliche Aussagen und einen fatalen „Volltreffer“, dem man besser nicht auf den Leim gehen sollte. Miteinander grenzen die Spieler den Kreis der „Wackelkandidaten“ ein ... bis die Falle zuschnappt! Wohl dem, der da schon mal rechtzeitig die **Finger weg** nimmt!

## SPIELMATERIAL UND SPIELVORBEREITUNG



Jeder Spieler erhält eine der **8 Finger weg-Scheiben**.



Booklet mit Lösungen



Zum Notieren der Punkte wird der **Notizblock** mit einem Stift bereitgelegt. In der obersten Zeile werden die Namen der Spieler notiert.



Startspieler ist, wer am meisten unter Strom steht. Er erhält die **Startkarte**.

Aus den **287 Aufgabenkarten** werden – nach den Aufgabengebieten sortiert – sieben verdeckte Stapel gebildet.



Sicherungskasten

## SPIELZIEL

Wer sich möglichst selten von den "spannungsgeladenen" Aussagen die Sicherung raus hauen lässt, sammelt viele Punkte und gewinnt das Spiel.

Jede Aufgabe\* fordert die Spieler auf, von **einer** der acht genannten Aussagen die **Finger weg** zu lassen. Dies ist stets die Aussage mit dem **Blitz**. ⚡

Aufgabe\*  
**Finger weg**  
von dieser Aussage

**Abb. 1:** Jede Spielkarte zeigt einen Aufgabentext und **acht Aussagen**. Die Aussage, von der man die **Finger weg** lassen sollte, ist jeweils mit einem **roten Blitz** markiert.



\*Redaktionsschluss für alle Aufgaben und Lösungen war der 31. 12. 2012. Soweit kein anderer Zeitpunkt angegeben ist, beziehen sich alle Angaben auf dieses Datum. Durch aktuelle Ereignisse kann sich die Gültigkeit einzelner Angaben verändern.

## SPIELBLAUF

Der Startspieler zieht von einem Aufgabenbereich seiner Wahl eine Karte, **ohne sie aufzudecken**. Die Vorderseite der Karte bleibt für **alle** Spieler **geheim**. Exakt so wie in Abb. 2b gezeigt, schiebt der Spieler die gezogene Karte in den Sicherungskasten:



**Abb. 2a** Bevor eine Karte in den Sicherungskasten eingeschoben wird, müssen alle Schieber so (nach rechts) gestellt sein, dass **in keinem der acht Sichtfenster etwas von der eingelegten Karte zu sehen sein wird**.



**Abb. 2b** Die Aufgabenkarte wird **verdeckt** gezogen und mit der Vorderseite nach unten in den Spalt des ebenfalls „umgedrehten“ Sicherungskastens eingeschoben.



**Abb. 2c:** Jetzt wird der Sicherungskasten umgedreht. Die Aufgabe und alle acht Aussagen sind sichtbar. Sämtliche Sichtfenster sind **verschlossen**.



## DIE FINGER WEG-SCHEIBE

Mit Hilfe seiner **Finger weg**-Scheibe entscheidet jeder Mitspieler, ob er von der gewählten Aussage lieber die **Finger weg** lassen würde.

Dazu legen die Mitspieler ihre **Finger weg**-Scheiben auf die Seite ihrer Wahl vor sich ab und verdecken sie mit der flachen Hand. Erst wenn dies alle Mitspieler getan haben, nimmt jeder seine Hand von seiner Scheibe und gibt so seine Entscheidung bekannt.



Wer meint, dass die vorgelesene Aussage tatsächlich „angefasst“ werden kann, legt seine **Finger weg**-Scheibe so vor sich ab, dass die leere Seite nach oben zeigt.

*"Ich lasse die Finger dran!"*



Wer von der vorgelesenen Aussage lieber die **Finger weg** lassen möchte, legt seine **Finger weg**-Scheibe mit dem Blitz nach oben ab.

*"Ich nehme die Finger weg!"*

Der Spieler, der die Aussage ausgewählt und vorgelesen hat, legt seine **Finger weg**-Scheibe **immer** mit der leeren Seite nach oben vor sich ab.

Anschließend nimmt dieser Spieler den Sicherungskasten und öffnet – mit seinen Fingern – das Sichtfenster neben seiner gewählten Aussage, indem er den dortigen Schieber nach links bewegt.

Die Entscheidungsfindung muss keineswegs heimlich, still und leise geschehen. Im Gegenteil: Bis sich alle Spieler entschieden haben, sind (un)qualifizierte Kommentare, (un)beabsichtigte Irreführungen und anderweitige (Un-)Wissensbekundungen ausdrücklich erwünscht. Was man dabei zum Besten gibt, muss nicht (aber kann doch) mit der tatsächlichen eigenen Entscheidung übereinstimmen.

## KEIN BLITZ IM GEÖFFNETEN SICHTFENSTER



Ist im **geöffneten Sichtfenster kein roter Blitz** sichtbar, hat der Spieler, der diese Aussage ausgewählt hat, Recht behalten: Von dieser Aussage musste man tatsächlich **nicht** die Finger lassen.

Alle Spieler, deren **Finger weg**-Scheiben die **leere Seite** zeigen (und der Spieler, der diese Aussage ausgewählt hat), sind weiter an der **laufenden Spielrunde beteiligt**.

- Alle Spieler, die den **roten Blitz** vor sich ausgelegt haben, legen ihre **Finger weg**-Scheibe beiseite und erhalten so viele **Punkte** (auf dem Zettel notiert), wie es der **Anzahl der bis dahin geöffneten Sichtfenster** des Sicherungskastens entspricht. (Das soeben geöffnete Sichtfenster wird dabei mitgezählt.) **Sie scheiden aus der laufenden Spielrunde aus.** (Sie wirken erst bei der nächsten Aufgabenkarte wieder am Spiel mit.)



**Bsp 1:** Drei Sichtfenster sind bereits offen. Nun hat Oliver die Aussage „Ecuador“ gewählt. Stefan und Nina glauben, dass man davon die Finger weg lassen sollte. Deshalb legen sie ihre Finger weg-Scheibe mit dem Blitz nach oben aus. Oliver öffnet das Sichtfenster. Es ist kein Blitz zu sehen. Oliver hatte also Recht: Von Ecuador musste man nicht die Finger weg lassen. Stefan und Nina haben sich geirrt. Sie erhalten jeweils 4 Punkte, weil nun vier Sichtfenster des Sicherungskastens geöffnet sind. Dann scheiden Stefan und Nina aus der aktuellen Spielrunde aus.

- Nun gibt der Startspieler den Sicherungskasten (nicht jedoch die Startspielerkarte!) nach links weiter zum nächsten Spieler, der noch an der laufenden Spielrunde beteiligt ist. Dieser **wählt und verkündet** eine der **verbliebenen** Aussagen der Karte, von der man – seiner Meinung nach – ebenfalls die Finger **nicht weglassen** muss. **Erneut** entscheiden die Mitspieler **gleichzeitig** mit Hilfe der **Finger weg-Scheibe**, ob sie die gewählte Aussage ebenfalls „anfassen“ oder lieber die Finger davon lassen würden.
- Dies wird reihum so lange fortgesetzt bis in einem geöffneten Sichtfenster ein **roter Blitz** erscheint oder bis nur noch ein **einziges Sichtfenster** verschlossen ist. Auch wenn nur noch ein **einzigster Spieler** in der laufenden Spielrunde dabei ist, **endet die Runde**. Dieser Spieler erhält **10 Punkte** (vgl. Beispiel 2).



**Bsp 2:** Bastian wählt die Aussage „Albanien“, weil er einen Vogel auf der Nationalflagge dieses Landes vermutet. Stefan und Nina legen keine Finger weg-Scheibe aus, weil sie bereits ausgeschieden sind. Die übrigen drei Mitspieler legen ihre Finger weg-Scheibe mit dem Blitz nach oben aus, weil sie davon überzeugt sind, dass die Nationalflagge von Albanien keinen Vogel zeigt. Aber Bastian behält Recht: Das geöffnete Sichtfenster zeigt keinen Blitz. Die Spieler, die anderer Meinung waren, erhalten 5 Punkte (weil nun 5 Sichtfenster des Sicherungskastens geöffnet sind). Nun sind alle Mitspieler Bastians ausgeschieden. Die Spielrunde endet. Bastian erhält 10 Punkte.

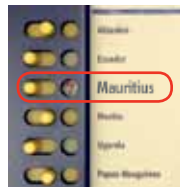
## BLITZ IM GEÖFFNETEN SICHTFENSTER



Ist im **geöffneten** Fenster ein **roter Blitz sichtbar**, hatte der Spieler Unrecht, der die betreffende Aussage ausgesucht hat: Von dieser Aussage hätte er besser die **Finger weg** gelassen!

- Alle Spieler, deren **Finger weg**-Scheibe die leere Seite zeigt (und damit auch der Spieler, der diese Aussage ausgesucht hat), erhalten in dieser Runde **keine** Punkte.
- Jeder Spieler, der (bei **dieser** Aussage) einen **roten Blitz** vor sich ausgelegt hat, erhält **10 Punkte**.
- Die Spielrunde endet. Eine neue Spielrunde beginnt.

Ist nach dem Öffnen einzig noch das **letzte Sichtfenster** (mit dem roten Blitz) verschlossen, dann erhält jeder Spieler, der noch an der laufenden Spielrunde beteiligt ist (weil er zuletzt eine leere **Finger weg**-Scheibe vor sich abgelegt hat), **10 Punkte**.



**Bsp 3:** Hätte Bastian (in Beispiel 2) nicht Albanien, sondern Mauritius gewählt, hätte er den Blitz erwischt und somit keine Punkte erhalten. Hätten Tina, Oliver und Clara – wie in Beispiel 2 – Blitze ausgelegt, hätten sie dafür je 10 Punkte kassiert. Allerdings hielten Tina und Oliver ausgerechnet Mauritius für „unbedenklich“. Deshalb legten beide ihre Finger weg-Scheibe mit der leeren Seite nach oben aus. Sie schließen die aktuelle Spielrunde ohne Punktgewinn ab. Nur Clara, die den Blitz gelegt hat, erhält 10 Punkte.

## NEUE SPIELRUNDE

Zu Beginn einer neuen Spielrunde wird die Startspielerkarte im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben. Dieser erhält den Sicherungskasten, entfernt daraus die Aufgabenkarte der letzten Spielrunde und verschließt alle geöffneten Sichtfenster wieder. Dann wählt er eine neue Aufgabenkarte und steckt diese so in den „**umgedrehten**“ Sicherungskasten, dass **niemand einen Blick** auf die Vorderseite der Karte werfen kann. Danach dreht er den Sicherungskasten um und eröffnet die neue Spielrunde mit dem Vorlesen der gewählten Aufgabenkarte und der Auswahl einer Aussage.

## SPIELENDEN UND SIEGER

Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler einmal Startspieler war. Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielen konnte.

Autor: Peter Wichmann  
Grafik: Oliver Richtberg



Art.Nr.: 60 110 5023

© 2013 Zoch GmbH  
Brienner Str. 54a  
80333 München  
www.zoch-verlag.com  
www.facebook.com/zochspiele  
www.twitter.com/Zoch\_Spielen

