# FRINGERS

Ein kooperatives Action-Spiel für 3-10 Spieler

## SPIELMATERIAL

61 **Ringe**

50 Fingerringe, je 10 in den 5 Farben

Rot, Gelb, Türkis, Violett und Schwarz

10 Zeitringe in Weiß

1 Glitzerring (nur für die ***Variante: Bling-Bling***)

40 **Zielkarten**

10 grüne Zielkarten

15 gelbe Zielkarten

15 rote Zielkarten

1 **Stoffbeutel**

1 **Sanduhr** mit einer Laufzeit von ca. 30 Sekunden

## SPIELBESCHREIBUNG

***FRINGERS*** ist ein kooperatives Spiel – ihr spielt zusammen gegen die Zeit und gewinnt oder verliert als Team. Jeder erhält vor Spielbeginn ein paar Ringe auf die Finger seiner rechten Hand. Alle spielen gleichzeitig und versuchen gemeinsam zu erreichen, dass jeder von euch die in der Tischmitte ausliegende Zielkarte erfüllt, bevor die Sanduhr abläuft. Das bedeutet, dass die Ringe auf eurer rechten Hand exakt so angeordnet sein müssen, wie auf der Zielkarte abgebildet. Allerdings dürft ihr die Ringe nicht selbst umstecken, sondern immer nur einzeln an euren linken Nachbarn weitergeben. Schafft ihr es rechtzeitig, habt ihr gewonnen – läuft die Sanduhr ab, verliert ihr.

## SPIELVORBEREITUNG

*Im Folgenden werden zunächst die Basisregeln für das **einfache** Spiel mit den **grünen** Zielkarten erklärt. Die Besonderheiten für das Spiel mit den **gelben** und **roten** Zielkarten sowie die Regeländerungen für die Schwierigkeitsgrade **mittel** und **schwer** findet ihr im Anschluss daran.*

*Beispiel für 4 Spieler*

Legt so viele Zeitringe wie Spieler teilnehmen in einer Reihe in die Tischmitte.

Stellt die Sanduhr vor den ersten Zeitring der Reihe.

Gebt pro Spieler 5 Fingerringe – je 1 Ring in den Farben **Rot**, **Gelb**, **Türkis**, **Violett** und **Schwarz** – in den Stoffbeutel.

Reihum steckt jeder seine **rechte** Hand in den Stoffbeutel – das gilt auch für Linkshänder – und nimmt, ohne in den Beutel zu schauen, ungefähr 5 Ringe auf mindestens drei beliebige Finger. Greift dazu einfach in den Beutel und zieht die Hand heraus, wenn ihr meint genug Ringe aufgenommen zu haben. Es spielt keine Rolle, ob auf einem Finger 1 oder mehrere Ringe sind oder ob ein Spieler etwas mehr oder weniger als 5 Ringe hat. Der letzte Spieler muss jedoch alle restlichen Ringe aus dem Beutel aufnehmen – es dürfen keine Ringe im Beutel verbleiben.

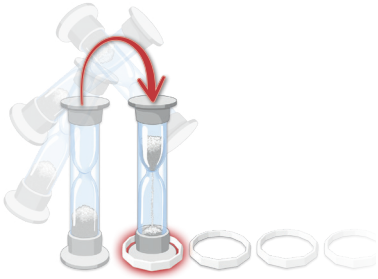
Mischt die **grünen** Zielkarten und legt die oberste Karte verdeckt in die Tischmitte.

**Achtung:** Lasst die **gelben** und **roten** Zielkarten zunächst in der Schachtel.

## SPIELABLAUF

Wenn alle bereit sind, deckt die Zielkarte in der Tischmitte auf.

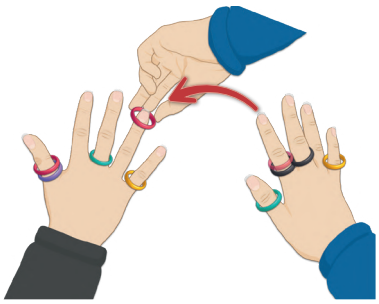
Dreht danach sofort die Sanduhr um, stellt sie in den ersten Zeitring und los geht's!



**Alle spielen gleichzeitig und müssen folgende Regeln beachten:**

- Ihr tragt eure Ringe immer auf den Fingern der rechten Hand und haltet die Handfläche zur Tischmitte (Daumen ist links).
- Ihr dürft die Ringe auf eurer rechten Hand nie selbst auf andere Finger dieser Hand versetzen.
- Ihr dürft die linke Hand nur benutzen, um Ringe **einzeln** an euren linken Nachbarn – also im Uhrzeigersinn – weiterzugeben. Dabei darf jeweils nur der oberste Ring eines Fingers weitergegeben werden. Wenn ihr einen Ring weitergebt, müsst **ihr** ihn auf einen Finger der rechten Hand eures linken Nachbarn stecken. Ihr dürft ihn dabei nicht auf einen Ring der gleichen Farbe stecken.

*Spieler BLAU steckt den roten Ring von seiner rechten Hand auf die rechte Hand von Spieler GRAU.*



Ihr müsst die Sanduhr immer im Auge behalten. Sie darf nicht ablaufen, bevor alle Spieler die Zielkarte erfüllt haben. Achtet darauf, die Sanduhr rechtzeitig umzudrehen und in den nächsten Zeitring zu stellen, bevor sie abläuft – dadurch habt ihr wieder mehr Zeit. Jeder Spieler darf das jederzeit tun. Wenn die Sanduhr zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel abläuft, ist das Spiel sofort beendet und ihr habt alle zusammen verloren! Steht kein weiterer Zeitring mehr zur Verfügung, dürft ihr sie nicht mehr umdrehen – beeilt euch, um eure Zielkarte noch in diesem letzten Durchlauf zu erfüllen oder ihr habt verloren.

Sobald ihr ausschließlich die Ringe in der auf der Zielkarte abgebildeten Anordnung auf eurer rechten Hand habt, habt ihr die Zielkarte erfüllt. Legt eure rechte Hand auf den Tisch – ihr nehmt nicht mehr teil und werdet übersprungen. Ihr dürft jedoch immer noch die Sanduhr umdrehen und die anderen anfeuern. Die übrigen Spieler müssen näher zusammenrücken und haben gegebenenfalls neue Nachbarn.

**Achtung:** Die letzten 3 Spieler müssen immer im Spiel verbleiben, bis alle von ihnen die Zielkarte erfüllt haben. Das heißt, wenn ihr nur zu dritt spielt, bleiben alle jederzeit im Spiel.

**Hinweis:** Sprecht miteinander, seid laut und habt Spaß! Sagt eurem rechten Nachbarn, welche Ringe ihr gerade jetzt auf welchem Finger braucht, denn ihr selbst dürft die Ringe nicht auf eure Finger stecken oder sie versetzen ... aber vergesst dabei nicht euren linken Nachbarn mit Ringen zu versorgen!

## SPIELENDE

Sobald alle Spieler die Zielkarte erfüllt haben und die Sanduhr noch nicht abgelaufen ist, endet das Spiel und ihr habt alle zusammen gewonnen.

**Zur Erinnerung:** Läuft die Sanduhr zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel ab, ist das Spiel sofort beendet und ihr habt alle zusammen verloren.

Habt ihr es nicht geschafft, spielt das einfache Spiel gleich noch einmal mit einer neuen grünen Zielkarte. Sobald ihr es geschafft habt, probiert das Spiel mit einer gelben Zielkarte und geht bei Erfolg zum Spiel mit einer roten Zielkarte über.

## DIE FARBEN DER ZIELKARTEN

### Die grünen Zielkarten

Die grünen Zielkarten sind am einfachsten zu erfüllen. Auf jedem Finger ist 1 Ring abgebildet. Jede Farbe kommt nur 1 Mal vor.

### Die gelben Zielkarten

Die gelben Zielkarten sind etwas schwerer zu erfüllen als die grünen Zielkarten. Auf den gelben Zielkarten sind auf jeweils einem der Finger 2 Ringe abgebildet und ein Finger ist leer. Achtet auf die richtige Farbreihenfolge der Ringe auf diesem Finger.

### Die roten Zielkarten

Die roten Zielkarten sind noch etwas schwerer zu erfüllen als die gelben Zielkarten. Auf den roten Zielkarten können bis zu 3 Ringe auf einem Finger abgebildet sein und zusätzlich sind 1-2 Finger durchgestrichen. Auf den durchgestrichenen Fingern dürfen zwar zu Spielbeginn Ringe sein, aber ihr dürft während des Spiels keine Ringe darauf gesteckt bekommen.

## SCHWIERIGKEITSGRAD ERHÖHEN

Es gibt drei verschiedene Schwierigkeitsgrade: ***einfach***, ***mittel*** und ***schwer***. Habt ihr das ***einfache*** Spiel geschafft, könnt ihr den Schwierigkeitsgrad mit den folgenden Regeländerungen erhöhen:

### einfach

Bei der Spielvorbereitung wird 1 Zielkarte für **alle Spieler** in die Tischmitte gelegt.

### mittel

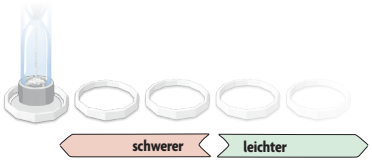
Bei der Spielvorbereitung wird vor **jeden** Spieler 1 Zielkarte verdeckt ausgeteilt, anstatt 1 Zielkarte für alle in die Mitte zu legen. Wenn es losgeht, deckt jeder seine Zielkarte auf und lässt sie offen vor sich liegen. Jeder muss nun seine eigene Zielkarte erfüllen, damit ihr gewinnt. Denkt daran, eurem rechten Nachbarn zu sagen, was ihr braucht, um eure Zielkarte zu erfüllen!

**schwer**

Wie beim mittleren Schwierigkeitsgrad erhält jeder Spieler eine eigene Zielkarte. Um sie zu erfüllen, muss er jedoch **alle** abgebildeten Ringe auf **einen** beliebigen Finger seiner rechten Hand stapeln lassen. Die Anordnung der Ringe auf diesem Finger muss dabei von unten nach oben der abgebildeten Reihenfolge vom Daumen zum kleinen Finger – pro Finger gegebenenfalls auch von unten nach oben – entsprechen. Dazu müsst ihr umdenken und gut miteinander kommunizieren!

Spielt jeden Schwierigkeitsgrad zunächst mit den **grünen** Zielkarten und geht bei Erfolg zum Spiel mit den **gelben** und dann zu den **roten** Zielkarten über.

Zusätzlich könnt ihr den Schwierigkeitsgrad des Spiels über die zur Verfügung stehenden Zeitringe anpassen. Jeder Zeitring weniger macht das Spiel schwerer, jeder zusätzliche Zeitring macht es einfacher.




## SPIEL ÜBER MEHRERE RUNDEN

a) Wählt einen Schwierigkeitsgrad und eine Zielkartenfarbe und spielt 3 Mal hintereinander, jeweils mit neuer Zielkarte beziehungsweise neuen Zielkarten. Um zu gewinnen, dürft ihr keine Runde verlieren.

b) Mischt die Zielkarten aller Farben zusammen und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit. Ihr spielt das ***einfache*** Spiel über mehrere Runden, bis ihr 10 Punkte erreicht oder eine Runde verliert. Je nach Zielkartenfarbe erhaltet ihr für eine gewonnene Runde eine bestimmte Punktzahl: **Grün** 1 Punkt, **Gelb** 2 Punkte, **Rot** 3 Punkte. Vor jeder Runde zieht ihr jeweils die oberste Karte des Nachziehstapels als neue Zielkarte. Erreicht ihr insgesamt 10 Punkte oder mehr, habt ihr gewonnen. Verliert ihr eine Runde, habt ihr verloren.

## VARIANTE: BLING-BLING

Gebt den Glitzerring bei der Spielvorbereitung zusammen mit den anderen Ringen in den Stoffbeutel und spielt mit einem Zeitring weniger, als gewohnt.

Der Spieler, der den Glitzerring auf einem seiner Finger hat, darf seine Ringe auch an seinen rechten Nachbarn weitergeben. Es spielt dabei keine Rolle auf welchem seiner Finger der Glitzerring steckt. Sobald er den Glitzerring selbst weitergibt, geht diese Sonderfähigkeit auf den neuen Besitzer über.

**Wichtig:** Solange ein Spieler noch den Glitzerring besitzt, gilt seine Zielkarte nicht als erfüllt, auch wenn er sonst alle Ringe an der richtigen Stelle hat.

Haben die letzten 3 Spieler, die noch im Spiel sind, ihre Ringe korrekt angeordnet, muss der Spieler mit dem Glitzerring, diesen noch auf die Sanduhr stecken, damit ihr das Spiel gewonnen habt. Dazu muss der Glitzerring natürlich oben auf einem seiner Finger sein, sonst müsst ihr so lange weiterspielen, bis er den Glitzerring auf die Sanduhr stecken kann und alle die Zielkarte erfüllt haben.

Das sind noch lange nicht alle Varianten, die man mit FRINGERS spielen kann. FRINGERS bietet viele Variationsmöglichkeiten, die passend zur Spielegruppe gewählt werden können. Probiert auch eigene Varianten aus und wenn ihr wollt, schickt sie uns zu. Wir tragen alle Ideen zusammen und veröffentlichen sie auf unserer Homepage unter www.abacusspiele.de.

**Autoren:** Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

**Illustrationen:** Kreativbunker

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2020 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich, Germany
Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

Besucht uns auf www.abacusspiele.de oder auf