Tipp: Bei den normalen Antworten könnt ihr ruhig raten, auch wenn ihr unsicher seid. Ihr geht damit kein Risiko ein, im schlimmsten Fall erhaltet ihr einfach keine Punkte. Aber bei den 🔥 **Flaming Facts** hat eine falsche Lösung für euch negative Auswirkungen auf die **nächste Frage** – mehr dazu in wenigen Augenblicken!

AUFLÖSUNG UND RESET

Sobald alle fertig sind, geht es an die Auflösung. Wer die Frage vorgelesen hat, nimmt sich den Kartenhalter:
Schiebe die oberste Abdeckung nach rechts. Das ist das Zeichen für alle, sich die eigenen, verbrannten Slider aus der **vorherigen Runde** vom Spielplan zurückzunehmen und sie mittig in die leeren Zeilen der eigenen Slide-Tafel einzusetzen.
Sie stehen euch für die **nächste** Frage wieder zur Verfügung.

Schiebe nun Zeile für Zeile die Abdeckungen von den Lösungen herunter und verkünde sie laut: Sind sie **richtig** ☑ oder **falsch** ☒ ?

- Wer eine Lösung **korrekt** auf der eigenen Slide-Tafel eingestellt hat, lässt den Slider dort, wo er ist.
- Wer die Lösung einer normalen Antwort **falsch** eingestellt hat, schiebt den Marker wieder in die Mitte der jeweiligen Zeile.
- 🔥 Wer einen **Flaming Fact** falsch eingeschätzt hat, muss den entsprechenden Slider von der eigenen Slide-Tafel entfernen (siehe Abbildung unten) und auf den Bereich in der Mitte des Spielfelds legen. Gibt es auf einer Fragekarte mehrere Flaming Facts, kannst du auch mehrere Slider verlieren. Diese Slider stehen euch **für die nächste Frage nicht** zur Verfügung: Ihr könnt bei der kommenden Frage also **keine Lösung bei dieser Antwort** einstellen.

Achte darauf, die Steine nur aus der Slide-Tafel zu nehmen, wenn sie nicht eingerastet sind. Am einfachsten ist es, wenn du den Slider zum ☑-Symbol schiebst und ihn von dort aus entnimmst.





Beispiel: *Du glaubst, dass Antwort 2 falsch ist. Es handelt sich dabei um einen Flaming Fact. Du stellst also deinen Slider ganz nach links auf „falscher Flaming Fact 🔥". Später wird aufgelöst: Die Antwort wäre richtig gewesen! Daher musst du jetzt den Slider aus dieser Zeile auf das Spielfeld legen. Das bedeutet, dass du bei der nächsten Frage für Antwort 2 keine Lösung einstellen kannst. Du bekommst den Slider für Antwort 2 nämlich erst* ***nach der nächsten Frage*** *wieder. Hättest du auch den 🔥 Flaming Fact von Antwort 4 falsch eingestellt, dürftest du bei der nächsten Frage auch Antwort 4 nicht beantworten.*

Sind alle 5 Antworten abgehandelt, könnt ihr die Gesamtpunktzahl, die ihr durch diese Karte erhalten habt, errechnen: Ihr erhaltet 1 Punkt für jede korrekt eingestellte **normale** Lösung und 2 Punkte für jeden korrekt eingestellten 🔥 **Flaming Fact**. Wer zu einer Frage keine Antwort eingestellt hat, ignoriert sie bei der Auswertung einfach. Geht abschließend mit euren Punktemarkern entsprechend viele Felder auf der Punkteleiste vor.

Danach geht es weiter mit der nächsten Frage. Die nächste Person im Uhrzeigersinn nimmt den Kartenhalter und schiebt alle Abdeckungen wieder nach links. Sie legt noch die oberste Karte umgedreht unter den Stapel im Kartenhalter und liest dann die nächste Frage vor.

SPIELENDE

Ihr spielt so viele Fragen, bis jemand von euch mindestens **30 Punkte** erreicht hat. Überprüft dann, wer die meisten Punkte hat. Diese Person gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer gerade mehr Slider auf seiner Slide-Tafel liegen hat. Herrscht danach immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Ihr könnt auch eine kürzere Schnellfeuer-Runde spielen, die schon bei 20 Punkten endet. Dieses Feld ist auf der Punkteleiste markiert, um euch daran zu erinnern.

DANKE!

Wir bedanken uns bei allen Testgruppen in Österreich und Deutschland!

IMPRESSUM

Autor: Arno Steinwender
Grafik: Daniel Müller
3D: fiore-gmbh.de
Redaktion: Kaddy Arendt, Joseph Weidl, Stefan Stadler

© 2026 HUCH!. Alle Rechte vorbehalten.

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg

www.hutter-trade.com • info@hutter-trade.com

ARNO STEINWENDER

FLAMING FACTS

DAS QUIZ-SPIEL MIT DEM FEUER

Anleitung

SPIELMATERIAL

1 1 Kartenhalter mit 6 Abdeckungen:
- A 1 Erinnerung: Slider zurücknehmen!
- B 5 Abdeckungen für die Fragen 1–5

2 100 Fragekarten
mit je einer Frage auf der Vorder- und Rückseite

3 6 Slide-Tafeln in verschiedenen Farben, dazu je 6 Slider in derselben Farbe
5 für die Antworten in der Slide-Tafel, 1 als Punktemarker auf der Punkteleiste

4 1 Spielfeld
mit Punkteleiste und Ablage für verbrannte Slider



SPIELZIEL

Bei **Flaming Facts** müsst ihr keine Fragen beantworten – denn die Antworten kriegt ihr direkt mitgeliefert! Aber ob sie wirklich stimmen ...? Das ist die eigentliche Frage!

Denkst du, dass eine Antwort richtig ist, schiebe den Slider zu ✓. Glaubst du, sie ist falsch, schiebe den Slider zu ✗. Wer richtig liegt, kriegt Punkte.

Aber: Befindet sich neben einer Antwort ein 🔥-Symbol, musst du dich entscheiden, ob du bereit bist, dir die Finger zu verbrennen. Liegst du bei einem solchen **Flaming Fact** falsch, wartet eine Strafe auf dich! Aber wenn du richtig liegst, gibt's doppelte Punkte. Und wer zuerst 30 Punkte hat, gewinnt. No risk – no fun!

Seid ihr bereit für das **Spiel mit dem Feuer**?

SPIELVORBEREITUNG

Befüllt den Kartenhalter mit so vielen Fragekarten, dass der Stapel fest im Halter liegt. Achtet darauf, dass ihr einzelne Karten trotzdem noch leicht herausziehen könnt. Schiebt **alle** Abdeckungen nach links, sodass die ✓ und ✗ auf den Karten nicht zu sehen sind.

Legt das Spielfeld in die Tischmitte. Nehmt euch alle je eine Slide-Tafel. Setzt 5 der farblich passenden Slider in das mittlere Feld jeder Leiste ein. Legt den letzten Slider als Punktemarker auf das Startfeld der Punkteleiste.



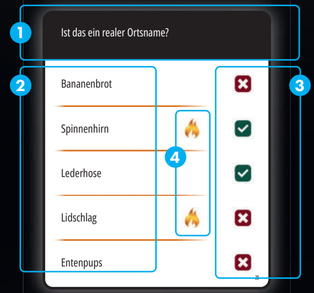
Übrige Fragekarten sowie überzähliges Material könnt ihr zurück in die Schachtel legen.



DIE FRAGEKARTEN

Auf jeder Karte befinden sich 2 voneinander unabhängige Quizfragen (eine auf der Vorder- und eine auf der Rückseite).

1. In der ersten Zeile seht ihr die **Frage**.
2. In den nächsten 5 Zeilen findet ihr 5 **Antworten** (1–5).
3. Am rechten Rand der Karte sind die **Lösungen** zu finden, die angeben, ob die nebenstehende Antwort **richtig** ✓ oder **falsch** ✗ ist.
4. Neben einigen Antworten seht ihr eine Flamme 🔥. An diesen **Flaming Facts** könnt ihr euch die Finger verbrennen!



SPIELABLAUF

Wer sich am häufigsten die Finger verbrennt (ja, das dürft ihr auf mehreren Ebenen gelten lassen), nimmt sich zu Beginn des Spiels den Kartenhalter.

Wer den Kartenhalter hat, steckt zunächst die oberste Fragekarte umgedreht unter den Stapel und liest die nun sichtbare Frage sowie alle 5 Antworten laut vor. Legt danach den Kartenhalter für alle gut lesbar auf den Tisch.

Stellt jetzt **alle gleichzeitig** auf der eigenen Slide-Tafel eure Lösungen für **jede Antwort** einzeln ein. Achtet darauf, dass die anderen nicht sehen, welche Lösungen ihr wählt.

Wichtig: Niemand ist verpflichtet, eine Lösung einzustellen.

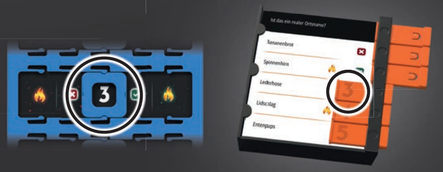
DIE SLIDE-TAFELN

Mithilfe eurer Slider stellt ihr ein, ob ihr glaubt, dass eine Antwort **richtig** ✓ oder **falsch** ✗ ist.



Wichtig: Achtet darauf, dass zu Beginn jeder Runde alle euch zur Verfügung stehenden Slider mittig auf eurer Slide-Tafel liegen.

Jede Slide-Tafel hat 5 durchnummerierte Zeilen, die jeweils den 5 Antworten auf den Fragekarten entsprechen:



LÖSUNGEN EINSTELLEN

Um eure Lösung für eine **normale Antwort** einzustellen, schiebt ihr den Slider der entsprechenden Zeile **1 Feld** nach ...

... links ✗, um anzuzeigen, dass ihr eine Antwort für **falsch** haltet, oder ...

... rechts ✓, um anzuzeigen, dass ihr eine Antwort für **richtig** haltet.

Um eure Lösung für einen **Flaming Fact** 🔥 einzustellen, schiebt ihr den Slider der entsprechenden Zeile **2 Felder** nach ...

... links 🔥, um anzuzeigen, dass ihr eine Antwort für **falsch** haltet, oder ...

... rechts 🔥, um anzuzeigen, dass ihr eine Antwort für **richtig** haltet.