

# YUBITSUME

Finger weg vom Würfelspiel!

Deine Finger behältst du nur, wenn du sie im richtigen Moment rührst. Bist du zu spät oder greifen deine Pfoten an der falschen Stelle zu, kannst du bald nicht mehr popeln. Ein kriminell-schnelles Schnappspiel für 2 bis 5 Personen ab 12 Jahren.

Autor: Thade Precht  
Illustrator: Christian Bögle  
Redaktion: Artur Koch  
Spieldauer: ca. 15 Min.

## SPIELMATERIAL

- 4 Würfel (3x weiß, 1x schwarz)
- 2 Spielfiguren (Holzfinger & Holzmesser)
- 1 Schwung Gummi-Ringe
- 1 Spielanleitung

## STORY

Die Yakuza-Bosse von Osaka haben ein Problem. Ihre Leute verlottern, Disziplinlosigkeit greift um sich. So geht's nicht weiter! Nach dem jüngsten Eklat wird es jetzt endgültig Zeit, durchzugreifen und bewährte Methoden anzuwenden. Ab sofort gilt: Yubitsume! Jede Verfehlung kostet einen Finger ...

Yubitsume bedeutet „Fingerverkürzung“ und beschreibt ein strenges Ritual der Yakuza. Wer Scheiße gebaut hat, muss im Beisein des Clan-Chefs an sich herumschnippeln. Wenn der Boss fies drauf ist, darf's gerne mal ein Stückchen mehr sein. Das kann man so oft wiederholen, bis ... – Aber das ist ja klar.

Auch bei diesem Spiel bleiben Fehlgriffe und Tatenlosigkeit nicht ungestraft. Dann heißt es: Finger weg! Wenn du noch welche hast. Aber alles läuft knochenschonender und – sagen wir mal – symbolischer ab. Für gute Performances winken Ringe – und wer zuerst 3 davon hat, gewinnt.

## SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder von euch legt eine Hand – die sogenannte **Opferhand** – flach auf dem Tisch ab. Opferhand deshalb, weil im Spielverlauf einige Finger von ihr geopfert werden. Die andere Hand ist eure **Spielhand**, sie dient euch zum Würfeln und zum Schnappen.
2. Legt das Holzmesser und die drei weißen Würfel in die Tischmitte.
3. Die Gummi-Ringe, den Holzfinger und den schwarzen Würfel legt ihr vorerst beiseite. Schon kann's losgehen!



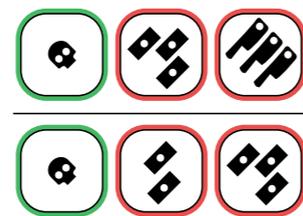
## SPIELABLAUF

Das Spiel geht über mehrere Spielrunden. Wer hat die hässlichsten Finger? Du beginnst!

Wirf mit deiner **Spielhand** die drei weißen Würfel gleichzeitig in die Tischmitte. Bitte mit gesundem Schwung, damit sie sich ein bisschen verteilen, aber trotzdem für jeden erreichbar zum Liegen kommen. Nun heißt es für alle von euch gleichzeitig: die Würfel schnell und richtig deuten und entsprechend reagieren! Je nach Würfelergbnis können 3 unterschiedliche Fälle eintreten:

### Fall 1:

Zeigt **einer** der weißen Würfel ein Motiv, das in **Symbol und Anzahl** auf keinem der anderen Würfel gezeigt ist? Dann ist dieser Würfel dein Freund. Lege, knalle, klatsche deine **Spielhand** flach auf ihn drauf (ohne dabei das Würfelergbnis zu verändern). Wer am schnellsten ist, bewährt sich als taugliches Yakuza-Mitglied – dir passiert nichts. Alle anderen von euch sind erbärmliche Loser – egal ob ihr gar nicht oder bloß zu langsam reagiert habt; egal ob ihr beim Draufschlagen das Würfelergbnis verfälscht, auf einen falschen Würfel geschlagen oder die falsche Hand benutzt habt. Ihr verliert zur Strafe einen Finger eurer **Opferhand** und knickt ihn ein. Heul doch! Dasselbe gilt im Übrigen auch für alle nachfolgend noch beschriebenen Fälle: Wer es verkrackert, wird bestraft und verliert einen Finger. Zack, keine Diskussion.



In diesen zwei Beispielen ist jeweils **ein** Würfel (grün markiert) in Symbol (Totenkopf) und Anzahl (1) einzigartig. Darum: jeweils auf diesen Würfel schlagen!

### Fall 2:

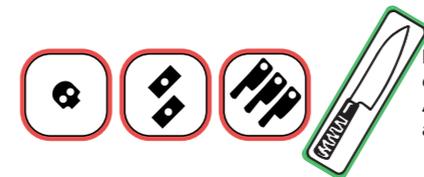
Oft genug kommt es vor, dass keiner der drei weißen Würfel gemäß Fall 1 dein Freund ist. In diesem Fall heißt es: **Hände stillhalten**. Leichtes Zucken ist gerade noch so erlaubt, aber wer eine klare Bewegung macht oder gar einen der Würfel berührt, verliert zur Strafe einen Finger.



In diesem Beispiel ist **keiner** der Würfel in Symbol und Anzahl einzigartig. Darum: Flossen stillhalten!

### Fall 3:

Mitunter kommt es vor, dass nicht nur einer, sondern gleich alle drei weißen Würfel gemäß Fall 1 dein Freund wären. Doch werden in diesem Fall aus Freunden Feinde: Lege, knalle, klatsche mit deiner Spielhand flach auf das **Holzmesser**. Wer am schnellsten ist, darf seine Finger behalten. Alle anderen verlieren zur Strafe einen Finger.



In diesem Beispiel ist **jeder** der Würfel in Symbol und Anzahl einzigartig. Darum: auf das Holzmesser schlagen!

### Ordnung muss sein:

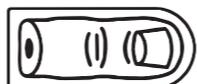
Der erste Finger, den ihr opfert, ist der kleine Finger. Im Anschluss arbeitet ihr euch der Reihe nach in Richtung Daumen vor. Beispiel gefällig? Zweimal gepennt oder zu langsam gewesen und zack: Schon sieht die Opferhand so aus ...



## FORTLAUF UND SPIELEND

Nach der Auswertung eines Wurfs ist die im Uhrzeigersinn nächste Person dran mit Würfeln. Achtet darauf, die Würfel immer nur mit eurer Spielhand aufzunehmen und zu würfeln.

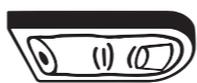
Wer seinen letzten noch verbliebenen Finger opfern muss, darf vorher noch sein Glück versuchen: Nimm den **Holzfinger** und wirf ihn hoch. Wie kommt er zum Liegen?



Der **unblutige Finger** ist zu sehen. *Schwein gehabt!* Du darfst deinen letzten Finger vorerst behalten und weiter mitspielen.



Der **blutige Finger** ist zu sehen. *Pech gehabt!* Nun ist dein letzter Finger wirklich futsch und du scheidest für diese Spielrunde aus.



Der Finger liegt **auf der Seite**. Mehr Glück als Verstand, aber was soll's?! Du darfst deinen letzten Finger vorerst behalten und weiter mitspielen. Obendrein erhältst du sogar noch deinen vorletzten Finger wieder zurück.

Schwein und Glück hin oder her – früher oder später reduziert sich euer erlesener Personenkreis, bis einer von zwei Fällen eintritt:

1. Nach der Auswertung eines Wurfs bleibt nur noch **eine bzw. einer** von euch übrig: Du gewinnst die Spielrunde und bekommst für deine loyalen Dienste vom Oyabun, also vom Bandenchef, einen schwarzen **Gummi-Ring** aus dem Vorrat. Der gehört an einen beliebigen, bislang ringlosen Finger deiner Opferhand.
2. Nach der Auswertung eines Wurfs bleibt **niemandem mehr ein Finger übrig**. Dann könnt ihr das eigene Ergebnis für diese Runde an den fehlenden Extremitäten ablesen: Null! Soll heißen: Ihr seid alle gefickt und keiner bekommt einen Ring. Strengt euch halt mehr an!

Anschließend beginnt die **neue Spielrunde**, für die auf magische Weise **alle Finger** eurer Opferhände wieder hergestellt sind. Beim Würfeln geht es weiter reihum im Uhrzeigersinn.

**Wer Ringe trägt**, steigt in der Gunst des Oyabun und zieht gleichzeitig den Neid der Minderbemittelten und Besitzlosen auf sich. Du wirst anfälliger in den nächsten Runden! Denn nur ringlose Finger können geopfert werden! Das heißt: Der beringte Finger ist zwar geschützt, aber deine verkrachte Existenz als Ganzes umso gefährdeter. Mit einem oder zwei Ringen an der Hand bist du in den kommenden Runden ruckzuck weg vom Fenster.

**Wer zuerst drei Ringe besitzt, gewinnt das komplette Spiel:** Gut gemacht, Du steigst vom Kobun zum Aniki auf. Im Tierreich würde man sagen vom rangniedrigsten Halbaffen zum Gorilla. Zum Silberrücken wirst du es eh nicht schaffen. Derart aufgewertet darfst du – nur du! – im nächsten Spiel hochhoffiziell die Ringe verteilen.

## SPIELVARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE YAKUZA

Alles läuft nach den bekannten Regeln. Ergänzend gilt:

### Fall 4:



Sollten alle drei weißen Würfel **dasselbe Symbol** zeigen (unabhängig von der Anzahl), so muss auf einen beliebigen davon geschlagen werden!

### Fall 5:



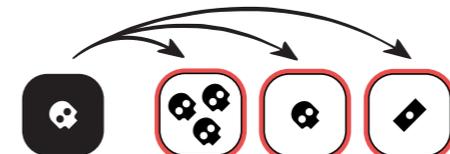
Sollten alle drei weißen Würfel **dieselbe Anzahl** zeigen (unabhängig vom Symbol), so muss auf einen beliebigen davon geschlagen werden!

In beiden Fällen gilt: Nur wer am schnellsten auf einen der drei Würfel schlägt, kommt unbeschadet davon. Alle anderen verlieren einen Finger.

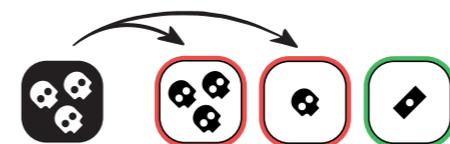
## SPIELVARIANTE FÜR PROFESSIONELLE YAKUZA

Alles läuft nach den bekannten Regeln. Ergänzend gilt:

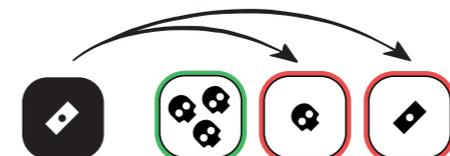
Nehmt den **schwarzen** Würfel mit hinzu. Ihr würfelt immer mit allen 4 Würfeln gleichzeitig. Jeder weiße Würfel, der in Symbol und/oder Anzahl mit dem schwarzen Würfel übereinstimmt, wird vom Würfelergbnis ausgeschlossen. Bedeutet: je nach dem, was der schwarze Würfel zeigt, gelten mal alle 3 weißen Würfel, mal nur zwei, nur einer oder sogar gar keiner. Hier ein paar Beispiele:



Der schwarze Würfel (1 Totenkopf) sorgt für den Ausschluss aller drei weißen Würfel. Daraus ergibt sich ein neuer **Fall 6**: Kein Würfel mehr da zum Schnappen – Flossen stillhalten!



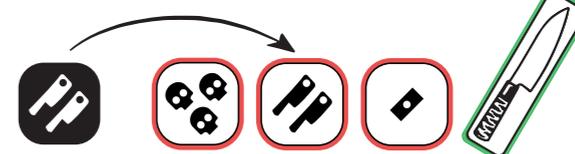
Der schwarze Würfel (3 Totenköpfe) sorgt für den Ausschluss der beiden weißen Totenkopf-Würfel. Übrig bleibt der weiße Geldschein-Würfel, der damit zwangsläufig in Symbol und Anzahl einzigartig ist. Es greift **Fall 1**: Auf diesen Würfel schlagen!



Der schwarze Würfel (1 Geldschein) sorgt für den Ausschluss der beiden weißen 1er-Würfel. Übrig bleibt der weiße 3er-Würfel, der damit zwangsläufig in Symbol und Anzahl einzigartig ist. Es greift **Fall 1**: Auf diesen Würfel schlagen!



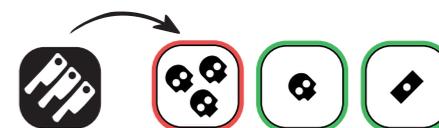
Der schwarze Würfel (2 Hackmesser) sorgt für keinerlei Ausschluss der weißen Würfel. Da aber **keiner** der drei weißen Würfel in Symbol und Anzahl einzigartig ist, greift **Fall 2**: Flossen stillhalten!



Der schwarze Würfel (2 Hackmesser) sorgt für den Ausschluss des weißen Hackmesser-Würfels. Übrig bleiben zwei Würfel, von denen aber **jeder** in Symbol und Anzahl einzigartig ist. Es greift **Fall 3**: Auf das Holzmesser schlagen!



Der schwarze Würfel (2 Geldschein) sorgt für den Ausschluss des weißen Geldschein-Würfels. Übrig bleiben die beiden Totenkopf-Würfel, die jeweils **dasselbe Symbol** zeigen. Es greift **Fall 4**: Auf einen beliebigen dieser beiden Würfel schlagen!



Der schwarze Würfel (3 Hackmesser) sorgt für den Ausschluss des 3er-Totenkopf-Würfels. Übrig bleiben die beiden 1er-Würfel, die beide **dieselbe Anzahl** zeigen. Es greift **Fall 5**: Auf einen beliebigen dieser beiden Würfel schlagen!

*Long story short:*

*Viel Spaß und passt auf, dass für euren Hund kein Fingerfood abfällt.*

## DIE KÖPFE HINTER „YUBITSUME“:

### THADE PRECHT

„Ich spiele nicht, ich arbeite!“ Oder umgekehrt? So ganz genau weiß man das bei Thade eigentlich nie. Denn seine Arbeit als Produktentwickler, Designer, Spielredakteur und Autor lässt die Grenzen verschwimmen. Anders ausgedrückt: Er amüsiert sich nach Lust und Laune in Sachen Holzspielzeug, Kreativbücher, Rätsel und Spiele.



### CHRISTIAN BÖGLE

illustriert und designed. War seine frühe Leidenschaft die Cartoon-Zeichnerei, der er mehrere Bücher zu verdanken hat, hat er sich die letzten Jahre mehr auf die Gestaltung für nationale und internationale Künstler konzentriert. Ausgezeichnet mit dem Schweinchenstempel für die schönste Schrift der Klasse 1985.



# YUBITSUME

Fingers off the dice!

You only keep your fingers if you move them at the right moment. If you are late or if your paws are grabbing the wrong place, you will soon no longer be able to pickle. A criminally fast snap game for 2 to 5 convicts from 14 years up.

Game Designer: Thade Precht  
 Editor: Artur Koch, T. Caires  
 Illustrator: Christian Bögle  
 Game duration: approx. 15 Min.

## GAME COMPONENTS

- 4 Dice (3 white ones, 1 black one)
- 2 wooden game pieces (finger & knife)
- 1 pack of rubber rings
- 1 rulebook

## GAME STORY

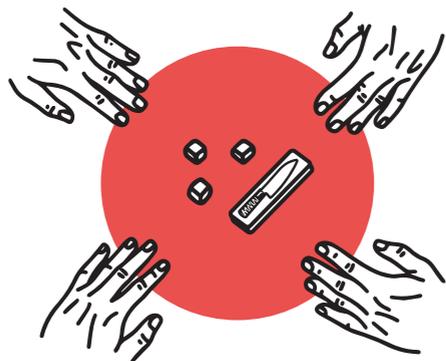
Osaka's yakuza bosses have a problem. Their people are rotting away, the lack of discipline is rampant. It cannot go on like this! After the latest scandal, it is finally time to act and apply the best practices. From now on the following applies: Yubitsume ... Every misconduct costs a finger.

Yubitsume means "finger shortening" and describes a strict ritual of the Yakuza. Whoever has messed up, must snip himself in the presence of the clan boss. If the boss is in a nasty mood, it can be a bit more. You repeat that until... need we say more.

Even in the Heldbergs' game Yubitsume, mistakes and inaction do not go unpunished. Whenever that happens, fingers come off, if you still have some to remove! But rest assured, everything runs more gently and – let's say more symbolically – in this game. Rings are awarded for good performances – and whoever has 3 of them first wins.

## GAME SETUP

- Each of you places one hand - the so-called **sacrifice hand** - flat on the table. It is called the Sacrifice Hand because during the game some fingers will be sacrificed from it. The other hand is your **playing hand**, it is used for rolling the dice and for snapping.
- Put the wooden knife and the three white dice in the center of the table.
- Put the rubber rings, the wooden finger and the black die aside for now. You're ready to go!



## GAME PLAY

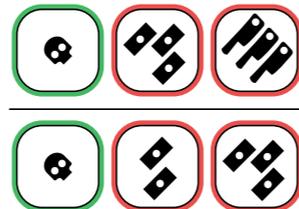
The game is played over various rounds. Who has the ugliest fingers? You start!

Throw the three white dice into the center of the table with your **playing hand**. Please do this with a healthy swing, so that they spread out a bit, but still lie within reach for everyone. Now it's up to all of you at the same time: **interpret the dice quickly and correctly and react accordingly!** Depending on the result of the dice, 3 different cases can occur:

### Case 1:

Does one of the white dice show a unique side that is not represented on the other two dice in terms of symbol or number? Then this die is your friend. Place, slam, slap your **playing hand** flat on it (without changing the result of any of the dice). Whoever is the fastest proves himself a fit Yakuza member - nothing happens to you. All the rest of you are pathetic losers – no matter if you didn't react at all or just too slowly; no matter if you falsified the dice result when hitting it, hit a wrong die or used the wrong hand. You lose a finger of your sacrifice hand as a punishment and you have to fold it under, tucking it away. Go ahead and cry!

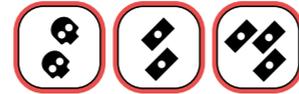
By the way, the same applies to all cases described below: If you screw up, you get punished and lose a finger. Zack, no discussion.



In these two examples, **one** die (marked green) is unique in symbol (skull) and number (1). Therefore: hit this die in both examples.

### Case 2:

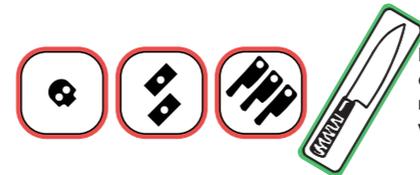
It can often happen that none of the three white dice according to case 1 is your friend. In this case, **keep your hands still**. Twitching is barely allowed, but if you make a clear move or even touch a wrong one, you lose a finger as a punishment.



In this example, **none** of the dice is unique in symbol and number. Therefore – hands off!

### Case 3:

Sometimes it happens that not only one, but all three white dice could be your friend according to case 1. But in this case, friends become enemies: Place, slam, slap your playing hand flat on the **wooden knife**. The fastest player gets to keep his fingers. All others lose a finger as a punishment.



In this example, **each** of the dice is unique in symbol and number. Therefore: hit the wooden knife!

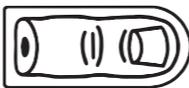
**To Note:**  
 The first finger you sacrifice is the little finger. After that, you work your way one after the other in the direction of the thumb.  
 Want an example? Sleep twice or be too slow and bang – the sacrifice hand already looks like this:



## NEXT ROUNDS AND END OF THE GAME

After a throw is evaluated, the next person in clockwise direction throws the dice. Be sure to pick up and roll the dice with your playing hand only.

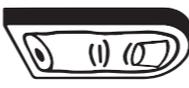
If you have to sacrifice your last remaining finger, you can try your luck first: Take the **wooden finger** and throw it up. How does it come to rest?



The **unbloody finger** can be seen. You're in luck! You can keep your last finger for the time being and continue to play along.



The **bloody finger** can be seen. Tough luck! Now your last finger is really gone and you are eliminated for this round of the game.



The finger lies on **its side**. More luck than good sense, but so what?! You may keep your last finger for the time being and continue to play. On top of that, you even get your penultimate finger back again.

Luck or not, sooner or later your select group of people will be reduced until one of two cases occurs:

- After evaluating a throw, if only **one** of you is left, this player wins the game round! For loyal services, the oyabun, i.e. the gang leader, chips in a **black rubber ring**. It belongs to any ringless finger on the winning player's sacrifice hand.
- After evaluating a throw, if **nobody has a finger left**, the number of remaining extremities and winners is zero! That means, you are all fucked and nobody gets a ring. Just try harder on the next game round!

Then the **new game round** begins, for which **all the fingers** of your sacrifice hands are magically restored. Throwing the dice continues in clockwise order.

**Whoever wears rings** rises in favour of the Oyabun and at the same time attracts the envy of the slow and the stupid members. You will be more vulnerable in the next rounds because only ringless fingers can be sacrificed! That means ringed fingers are protected, but your twisted existence is even more in danger. With a ring or two on your hand, you will be closer to elimination for the upcoming rounds.

**Whoever owns three rings first wins the entire game.** Well done, you're moving up from Kobun to Aniki. In the animal kingdom one would say, from the lowranking semi-monkey to the gorilla. You'll never make it to being the silverback, though. If you did win the game – you and only you! – will officially distribute the rings in the next game.

## VARIANT FOR EXPERIENCED YAKUZA

Everything plays according to the known rules, with the following additions:

### Case 4:



If all three dice show the **same symbol** (regardless of the number), one of them must be caught!

### Case 5:

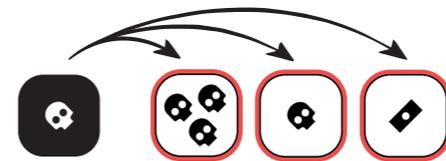


If all three dice show the **same number** (regardless of the symbol), one of them must be caught!

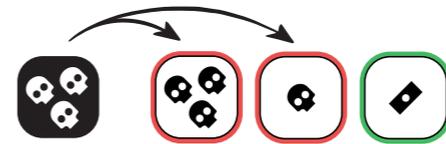
In both cases, the following applies: only the one who snaps at one of the three dice fastest can keep their fingers. All the others lose a finger of their sacrifice hand and tuck it.

## VARIANT FOR PROFESSIONAL YAKUZA

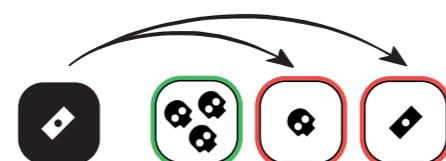
Everything plays according to the familiar rules - including the variant for advanced Yakuza, with the following additions:  
 Add the **black die**. You always roll all 4 dice at the same time. Each white die that matches the black die in symbol and/or number is excluded from the dice result. Means: depending on what the black die shows, sometimes all 3 white dice count, sometimes only two, only one or even none at all. Here are a few examples:



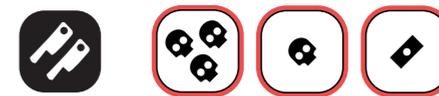
The black die (1 skull) ensures the exclusion of all three white dice. This results in a new **case 6**: No more dice left to snap – therefore hands off!



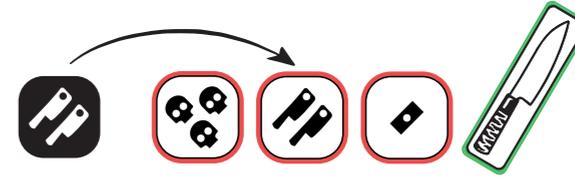
The black die (3 skulls) ensures the exclusion of the two white skull dice. What remains is the white banknote dice, which is thus inevitably unique in symbol and number. **Case 1** applies: Hit this die!



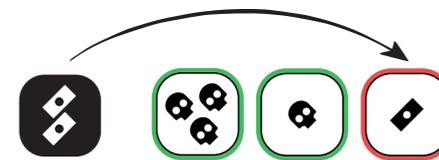
The black die (1 banknote) ensures the exclusion of the two white dice with 1 symbol. What remains is the white die with 3 skulls, which is thus inevitably unique in symbol and number. **Case 1** applies: Hit this die!



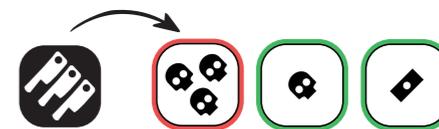
The black die (2 cleavers) ensures no exclusion of the white dice. But since **none** of the three white dice is unique in symbol and number, **case 2** applies: hands off!



The black die (2 cleavers) ensures the exclusion of the white cleaver dice. Two dice remain, but **each** of them is unique in symbol and number. **Case 3** applies: hitting the wooden knife!



The black die (2 banknotes) ensures the exclusion of the white banknote cube. What remains are the two skull dice, each showing the **same symbol**. **Case 4** applies: Hit any one of these two dice!



The black die (3 cleavers) ensures the exclusion of the white die with 3 skulls. What remains are the two dice with 1 symbol, both of which show the **same number**. **Case 5** applies: Hit any one of these two dice!

*Long story short:  
 Have fun! Just make sure your dog doesn't get any „finger food“.*

## WHO'S BEHIND „YUBITSUME“:

### THADE PRECHT

"I'm not playing, I'm working!" Or vice versa? You never really know with Thade. Because his work as a product developer, designer, games editor and author tends to blur the boundaries. In other words: He is and does everything and nothing at the same time – and amuses himself by creating wooden toys, creative books, puzzles and games.

### CHRISTIAN BÖGLE

Illustrates and designs. If his early passion was cartoon drawing, to which he owes several books, the last few years he has focused more on design for national and international artists. His favorite color is black. And this despite the fact that he knows that it is not a color. Awarded the Piggy Stamp for the most beautiful type in the class of 1985.