



wer hat **den** Längsten?

SPIELREGEL

14 Könige von 14 verschiedenen Inselkönigreichen im Pazifik lagen seit ewigen Zeiten im Wettstreit, wer von ihnen der König aller Könige sein würde. Einer von ihnen war OzO, der eines Tages die zündende Idee hatte: „Warum spielen wir nicht einfach ein Spiel, um zu entscheiden, wer unser König ist? Jeder schneidet sich eine Strähne mit einer bunten Perle aus dem Haar, dann werfen wir sie alle zusammen. Jeder zieht dann an einer Strähne und wer die längste erwischt, der wird unser neuer König sein!“

Damit waren alle einverstanden und der König der Könige stand schnell fest! Fortan wurde das Spiel auf der ganzen Insel gespielt und leicht abgewandelt weit in die Welt hinausgetragen.

Nun könnt **ihr** euch an dem Spiel versuchen! 14 Fäden: Jeder hat eine farbige Perle an einem Ende und eine durchsichtige am anderen. Schnappe je nach Spielvariante als Erster den richtigen Faden oder einfach den längsten!



INHALT

14 Fäden, die alle unterschiedlich lang sind.
An einem Ende jedes Fadens befindet sich eine **durchsichtige** Perle.
Am anderen Ende befindet sich eine **farbige** Perle. Die Perlen haben alle eine andere Farbe.



1 Spielmatte, die zu einem Beutel gefaltet werden kann:



SO KLICKT IHR DIE PERLEN ZUSAMMEN

Das farbige Ende eines Fadens kann mit dem durchsichtigen Ende eines anderen Fadens verbunden werden. Dazu klickt ihr die beiden Perlen einfach ineinander. So erhaltet ihr eine längere Fadenkette.



FARBEN AUSWECHSELN

Die farbigen Perlen können von den Fäden gelöst und mit anderen Fäden verbunden werden. So bekommt ihr mehr Abwechslung ins Spiel!

SPIELVARIANTE 1: DIE RICHTIGE FARBE

ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, der am Ende des Spiels die längste Fadenkette hat, gewinnt das Spiel.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt.

Lege die Spielmatte in die Mitte zwischen euch. Nimm dir die 14 Fäden und halte sie ungefähr 20 cm über die Mitte der Spielmatte. Deine Mitspieler legen ihre Hände nun flach auf den Tisch. Jetzt geht's los!

Lasse nun alle Fäden auf die Spielmatte fallen. Damit es gleich beim Fädenschnappen gerecht zugeht, nimm deine Hände zurück und lege sie, wie deine Mitspieler, flach auf den Tisch. Rufe jetzt laut eine Farbe der 14 verschiedenen farbigen Enden.

Sobald du eine Farbe ausgerufen hast, versucht ihr alle gleichzeitig, den Faden mit der ausgerufenen Farbe zu schnappen.

Achtung: Die Fäden dürfen NUR an ihrem **durchsichtigen** Ende gezogen werden!

Hast du eine durchsichtige Perle berührt, musst du diese auch nehmen! Jeder von euch darf nur einen Faden pro Runde schnappen.

EINE RUNDE GEWINNEN

Hat jemand von euch den richtigen Faden erwischt? Dann hat er die Runde gewonnen und behält den Faden.

Hat niemand den richtigen Faden erwischt? Dann vergleicht ihr jetzt die Länge eurer Fäden. Wer hat den längsten? Derjenige gewinnt die Runde und behält den Faden.

Die Spieler, die die Runde nicht gewonnen haben, legen ihren Faden nun zurück auf die Spielmatte.

Bekommt einer von euch während des Spiels mehr als einen Faden, klickt er seine Fäden zu einer Fadenkette zusammen.

Die nächste Runde startet der nächste Spieler im Uhrzeigersinn. Er nimmt die übrigen Fäden und startet die Runde wie oben beschrieben.

SCHLECHTER GRIFF

Greift ein Spieler einen Faden nicht am durchsichtigen Ende, sondern irgendwo anders, ist dies ein schlechter Griff.

Er kann die aktuelle Runde nicht mehr gewinnen und muss den Faden wieder auf die Spielmatte zurücklegen.

Hatten alle Spieler einen schlechten Griff, gibt es in dieser Runde keinen Gewinner. In der nächsten Runde wird wieder mit denselben Fäden gespielt.



DIE ZEIT IST UM

Wenn alle Spieler bis auf einen einen Faden geschnappt haben, müssen die, die einen Faden haben, auf den Tisch schlagen und laut „Ozo! Ozo! Ozo!“ rufen.

Der Spieler, der bisher noch keinen Faden hat, hat nun noch so lange Zeit, einen Faden zu schnappen, bis die anderen zum dritten Mal „Ozo!“ gerufen haben.

Schafft er das nicht, ist seine Zeit abgelaufen und er kann die laufende Runde nicht mehr gewinnen.

ENDE

Das Spiel endet, wenn nur noch 5 Fäden auf der Spielmatte liegen. Alle Spieler vergleichen nun die Länge ihrer Fadenketten.

Der Spieler mit der längsten gewinnt das Spiel!

Kommt es zu einem Gleichstand, gewinnt derjenige der am Gleichstand beteiligten Spieler, der den längsten einzelnen Faden hat.

SPIELVARIANTE 2: NICHT DIE FARBE

Das Spiel wird genauso gespielt wie die Variante „Die richtige Farbe“. Der einzige Unterschied ist, dass die Farbe, die du rufst, NICHT geschnappt werden darf. Rufst du zum Beispiel „Blau“, dürfen alle Spieler alle Fäden AUSSER blau schnappen. Wenn niemand die gerufene Farbe geschnappt hat, vergleichen die Spieler die Länge ihrer Fäden.

Der Spieler mit dem längsten gewinnt die Runde und behält den Faden!

SPIELVARIANTE 3: WER HAT DEN LÄNGSTEN?

Das Spiel wird genauso gespielt wie die Variante „Die richtige Farbe“. Am Anfang wird allerdings keine Farbe gerufen, sondern „Wer hat den längsten?“.

Alle Spieler versuchen nun, den längsten Faden zu schnappen.

SPIELVARIANTE 4: DER WILDE MIX

Das Spiel wird genauso gespielt wie die Variante „Die richtige Farbe“, außer dass am Anfang jeder Runde der Startspieler neu entscheidet, welche Variante für die aktuelle Runde gilt: „Die richtige Farbe“, „Nicht DIE Farbe“ oder „Wer hat den längsten?“

zanzoon

Hersteller:
ZANZOON

90 rue de Villiers
92300 Levallois-Perret
FRANCE

© 2017 ZANZOON
www.zanzoon.net
zanzoon@zanzoon.net
© 2017 HUCH!
www.hutter-trade.com

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

OZ01DE

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Lange Schnur. Strangulationsgefahr. **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Longue corde. Danger de strangulation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiori a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Corde lunghe. Rischio di strangolamento.

HUCH!