



## Langfinger

*Die Diebe bringen Krümel von einer Seite des Spielfelds zur anderen. Die Polizisten versuchen, sie daran zu hindern. Wer wird gewinnen?*



4-12



8+



Smart-sleeves

### Vorbereitung

- ✖ Nimm die Smartsleeves 1 bis 12.
- ✖ Lege die Karten 1 bis 6 in einer Reihe an den Anfang des Spielfelds. Dies sind die Kekskrümel.
- ✖ Lege die Karten 7 bis 12 in einer Reihe an das Ende des Spielfelds. Dies sind die Keksdosen.
  - Tipp: Lege weniger Karten aus, um es den Langfingern schwerer zu machen.

### Spielregeln

- ✖ Ihr werdet in zwei Teams aufgeteilt: Langfinger (rot) und Polizisten (blau).
- ✖ Die Langfinger müssen Kekskrümel aufsammeln und zu den Keksdosen bringen.
- ✖ Ein Langfinger sammelt einen Krümel auf, indem er eine Krümel-Karte scannt.

- ✖ Ein Langfinger bringt den Krümel in Sicherheit, indem er eine Keksdosen-Karte scannt.
- ✖ Die Polizisten versuchen, die Krümel wegzuschnappen, indem sie einen Langfinger fangen.
- ✖ Die Langfinger bekommen einen Punkt für jeden Krümel in der Keksdose.
- ✖ Die Polizisten bekommen einen Punkt für jeden weggeschnappten Krümel.
- ✖ Nachdem ein Polizist einen Krümel geschnappt hat, bekommt er eine 4-sekündige Pause. In dieser Zeit können Polizisten niemanden fangen.

## Spielende

- ✖ Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

## Farben und Interaktionen

### Langfinger:

- *Rot*  
du bist ein Langfinger
- *Gelb*  
du hast einen Krümel!
- *Grün blinkend*  
krümel in der Keksdose abgeliefert!
- *Rot blinkend*  
ein Polizist hat deinen Krümel geschnappt!

Polizist:



*Blau*

du bist ein Polizist



*Grün blinkend*

du hast einen Krümel von einem Langfinger  
geschnappt!



Das aktuellste Handbuch  
finden Sie unter:

[www.picoo.com/games/](http://www.picoo.com/games/)

