

BUT DU JEU

Balayer la pièce en désordre du regard, être le premier à repérer la couleur OU l'objet qui apparaît le plus et récolter le plus de cartes pour gagner !

MISE EN PLACE

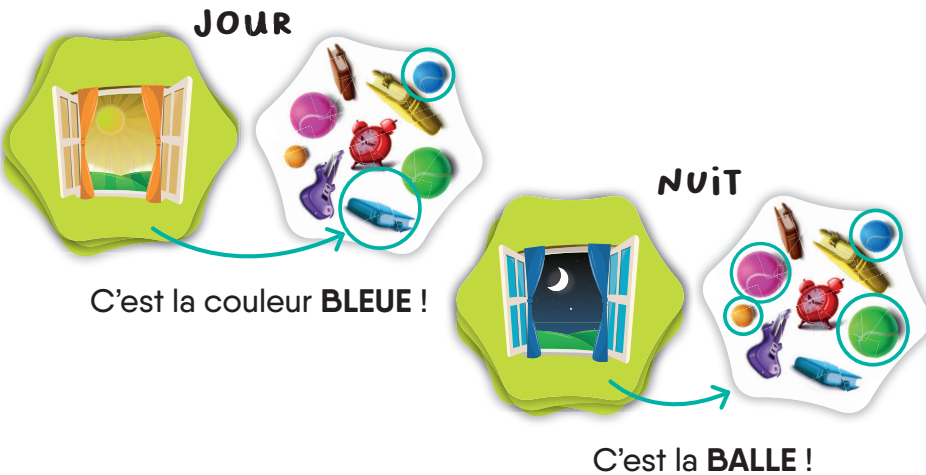
Bats toutes les cartes et constitue une pile, le côté fenêtre des cartes vers le haut.

JOUER ET S'ADAPTER

Le joueur le plus jeune commence en retournant la carte du dessus et la place à côté de la pile, le côté objets de la carte tourné vers le haut. Chaque retournement révèle le dos de la carte suivante, et révèle ainsi une nouvelle fenêtre à côté de la carte aux objets.



Si la carte fenêtre est au 'Jour', les joueurs doivent essayer de repérer la COULEUR qui apparaît le plus sur la carte aux objets. Si la carte fenêtre est à la 'Nuit', les joueurs doivent essayer de repérer l'OBJET qui apparaît le plus sur la carte aux objets.



Le premier joueur qui pose la main sur la carte et annonce la couleur ou l'objet correct(e) qui apparaît le plus remporte la carte.

OBJETS SPÉCIAUX

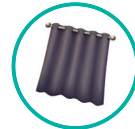
3 objets spéciaux 'modifient' les choses. Lorsqu'ils apparaissent, l'influence de la carte jour ou nuit change.



**ALWAYS
DAY!**

LAMPE DE POCHE

Si une lampe de poche se trouve parmi les objets de la carte, il y a toujours de la lumière. Vous devez à présent uniquement trouver la COULEUR qui apparaît le plus sur la carte et ignorer si la carte fenêtre est au jour ou à la nuit.



**ALWAYS
NIGHT!**

RIDEAU

Si un rideau se trouve parmi les objets de la carte, il fait toujours noir dans la pièce. Vous devez à présent uniquement trouver l'OBJET qui apparaît le plus sur la carte et ignorer si la carte fenêtre est au jour ou à la nuit.



**SWITCH
DAY & NIGHT!**

GLOBE

Si un globe se trouve parmi les objets de la carte, cela signifie que la terre a tourné, donc que le jour est devenu la nuit, et la nuit, le jour. Ainsi, si la carte fenêtre est au jour alors qu'un globe est visible sur la carte aux objets, alors, le jour devient la nuit et les joueurs doivent seulement repérer l'OBJET qui apparaît le plus. Si la carte fenêtre est à la nuit alors qu'un globe est visible sur la carte aux objets, alors la nuit devient le jour et les joueurs doivent seulement repérer la COULEUR qui apparaît le plus.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste que 1 seule carte. À présent tous les joueurs comptent le nombre de cartes remportées.

LE GAGNANT !

Le joueur qui a récolté le plus de cartes remporte la partie !



CETTE ICÔNE INDIQUE QUE CET ÉLÉMENT DU JEU AIDE À RENFORCER TON ADAPTABILITÉ!

DÉCOUVREZ TOUS NOS JEUX SUR WWW.FLEXIQGAMES.COM

JEUX
DE DÉS
VITESSE DE
RÉACTION



JEUX
DE CARTES
VITESSE DE
RÉACTION



JEU DE
MÉMOIRE
'FLEX'



JEUX DE
STRATÉGIE
RAPIDE



JEU DE
PLATEAU
TACTIQUE



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW