

### SPIELZIEL

Durchsuche das Durcheinander und sei der Erste, der die Farbe ODER die Sache ruft, die am häufigsten erscheint. Gewinne so die meisten Kärtchen!

### SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Kärtchen und legt sie als Stapel bereit, mit der Fenster-Seite nach oben.

### SPIELT & PASST EUCH AN

Deckt das oberste Kärtchen auf und legt es neben den Stapel. Hierdurch erscheint auf der Rückseite des Stapels ein Fenster. 

Zeigt dieses Fenster 'Tag', müssen alle versuchen, die FARBE zu finden, die auf dem aufgedeckten Kärtchen am häufigsten zu sehen ist.

Zeigt das Fenster 'Nacht', müssen alle versuchen, die SACHE zu finden, die auf dem aufgedeckten Kärtchen am häufigsten zu sehen ist.



Der erste Spieler, der seine Hand auf das Kärtchen legt und die richtige Farbe bzw. Sache ruft, gewinnt das Kärtchen.

### SPEZIELLE SACHEN

Es gibt 3 spezielle Sachen, die die Regeln durcheinander bringen. Wenn sie auftauchen, verändert sich die Wirkung der Fenster. 



**IMMER TAG!**

#### TASCHENLAMPE

Befindet sich auf dem Kärtchen eine Taschenlampe, ist immer Tag! Das heißt, selbst wenn das Fenster Nacht zeigt, muss trotzdem die FARBE gerufen werden, nicht die Sache!



**IMMER NACHT!**

#### VORHANG

Befindet sich auf dem Kärtchen ein Vorhang, ist immer Nacht! Das heißt, selbst wenn das Fenster Tag zeigt, muss trotzdem die SACHE gerufen werden, nicht die Farbe!



**SWITCH TAG UND NACHT!**

#### GLOBUS

Befindet sich auf dem Kärtchen ein Globus, hat sich die Erde gedreht, d.h. aus Tag wird Nacht und aus Nacht wird Tag. Zeigt also das Fenster Tag und das Kärtchen den Globus, dreht sich der Tag in die Nacht und es muss statt der Farbe die SACHE gerufen werden. Zeigt also das Fenster Nacht und das Kärtchen den Globus, dreht sich die Nacht in den Tag und es muss statt der Sache die FARBE gerufen werden.

### SPILENDE

Das Spiel endet sofort, wenn das letzte Kärtchen umgedreht wird (und es kein Kärtchen mehr mit Fenster gibt). Jeder zählt die Kärtchen, die er gewonnen hat.

### DER GEWINNER!

Der Spieler mit den meisten gewonnenen Kärtchen ist Sieger!



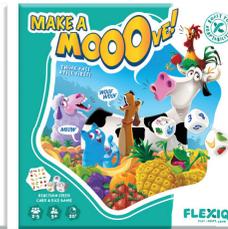
**DIESES SYMBOL MARKIERT EIN SPIELELEMENT, DAS DIR HILFT, DEINE ANPASSUNGSFÄHIGKEIT ZU ERHÖHEN!**

# ENTDECKT UNSERE SPIELE AUF WWW.FLEXIQGAMES.COM

REAKTIONS-  
GESCHWINDIG-  
KEIT WÜRFEL-  
SPIELE



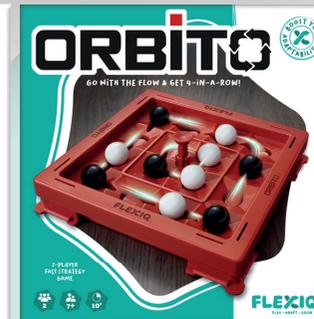
REAKTIONS-  
GESCHWINDIG-  
KEIT KARTEN-  
SPIELE



'FLEX'  
GEDÄCHTNIS-  
SPIELE



SCHNELLE  
STRATEGIE-  
SPIELE



TAKTISCHE  
BRETT-  
SPIELE



**FLEXIQ**  
PLAY • ADAPT • GROW