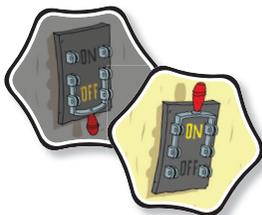


**SPIELZIEL**

Diebe haben sich ins Museum eingeschlichen und versuchen, die wertvollen Diamanten zu stehlen. Als Wächter versucht ihr, die Diebe auf frischer Tat zu ertappen. Um zu gewinnen, entdeckt möglichst viele Diebstähle und sammelt so die meisten Kärtchen.

**SPIELVORBEREITUNG**

Platziert den Diamanten in der Tischmitte und legt das 'Power ON/OFF'-Kärtchen daneben. Ob mit der ON- oder der OFF-Seite nach oben, hängt vom Spiel-Level ab, mit dem ihr spielen wollt (siehe die nächsten Seiten). Mischt die anderen 0 Kärtchen und verteilt sie - verdeckt - gleichmäßig unter euch. Jeder lässt seine Karten als seinen eigenen Nachziehstapel vor sich liegen.



**SPIELT & PASST EUCH AN**

Zu Beginn jeder Runde ruft ihr alle 'Hände hoch!' und dreht gleichzeitig euer oberstes Kärtchen von eurem Nachziehstapel um und legt es offen in die Tischmitte. Ihr setzt dies nun Runde für Runde weiter fort, wobei kein neues Kärtchen ein bereits liegendes Kärtchen überdecken darf. Solange, bis einer von euch einen DIEBSTAHL entdeckt.

Das gilt für den Fall, wenn unter allen aufgedeckten Kärtchen **1 Dieb**+ **1 Fingerabdruck**+ **1 Diamant-Kärtchen** liegen, die entweder alle **die gleiche Anzahl** zeigen oder alle **eine ungleiche Anzahl**, die zudem auch noch die Bedingungen treffen, die für die Power OFF- bzw. Power-ON-Seite gelten.

Hast du einen Diebstahl entdeckt, musst du dir den Diamanten in der Mitte schnappen. Danach hast du max. 5 Sekunden Zeit, die 3 Kärtchen, die deiner Meinung nach den Diebstahl darstellen, zu benennen und mit dem Finger darauf zu zeigen.

Alle checken nun, ob es stimmt. Ist dem so, erhältst du die 3 entsprechenden Kärtchen und legst sie auf einen offenen separaten Gewinnstapel neben dir.



Z.B. 1 Dieb + 2 Fingerabdrücke + 3 Diamanten

**FEHLALARM**

Wenn du nach dem Schnappen des Diamanten etwas falsch oder nicht rechtzeitig benennst, hast du einen 'Fehlalarm' verursacht!

In diesem Fall musst du zur Strafe 2 deiner bereits gewonnenen Kärtchen (falls du welche hast) auf einen separaten Stapel zur Seite legen; sie sind damit aus dem Spiel und zählen für niemanden mehr!

Zusätzlich scheidest du aus der laufenden Runde aus und spielst um diesen Diebstahl nicht mehr mit.



Es gibt kein Dieb-Kärtchen, deswegen: Fehlalarm!



Nicht alle Kärtchen haben nur die gleiche oder nur eine ungleiche Anzahl, deswegen: Fehlalarm!

**SUCHT WEITER!**

Nach dem ersten Diebstahl wird der Diamant in die Tischmitte zurückgelegt und ihr setzt eure Suche nach dem nächsten Diebstahl - mit den restlichen Kärtchen - fort. Wer einen weiteren Diebstahl entdeckt, schnappt sich wieder den Diamanten usw.

Seid ihr euch einig, dass kein weiterer Diebstahl mehr ausliegt, setzt ihr das normale Spiel mit dem nächsten 'Hände hoch!' fort: Wieder deckt ihr alle gleichzeitig euer oberstes Kärtchen auf und legt es in die Tischmitte usw.

**SONDERKÄRTCHEN**

Wenn ihr im Power OFF-Modus spielt, haben die Sonderkärtchen 'Licht aus' und 'Sicherheitskamera' keine weitere Auswirkung und werden nur als Bonuskarten benutzt: Immer wenn jemand einen Diebstahl korrekt benennt, darf er 1 dieser ausliegenden Bonuskärtchen seinen 3 gewonnenen Diebstahl-Kärtchen zufügen.



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



## POWER OFF-REGELN (Anfänger-Level)

Für Anfänger oder jüngere Spieler solltet ihr die Power auf 'OFF' stellen.

Das bedeutet, dass das Licht und die Sicherheitskamera aus sind. Mit anderen Worten: In diesem Level könnt ihr **die Farben der Kärtchen ignorieren** - und ein Diebstahl tritt schon bei einer dieser 2 Bedingungen ein:



Alle 3 Kärtchen haben dieselbe Anzahl (1 oder 2 oder 3), unbeachtet ihrer Farbe.



Alle 3 Kärtchen haben verschiedene Anzahlen (1, 2 und 3), unbeachtet ihrer Farbe.



## POWER ON-REGELN (Fortgeschrittenen-Level)

Seid ihr schon erfahrener, dreht die Power auf ON. Die Sonderkärtchen sind nun ON. Der maximale Spaß ist auch ON!

In diesem Level sind die Lichter und die Sicherheitskameras an, d.h. ihr müsst nun auch **die Farben und die Sonderkärtchen beachten**.

### Diebstahl:

Immer noch müssen Dieb + Fingerabdruck + Diamant zusammenkommen. Desweiteren gelten aber 4 Bedingungen:



Alle 3 Kärtchen haben dieselbe Anzahl (1 oder 2 oder 3) und dieselbe Farbe.



Alle 3 Kärtchen haben dieselbe Anzahl (1 oder 2 oder 3) und 3 verschiedene Farben.



Alle 3 Kärtchen haben verschiedene Anzahlen (1, 2 und 3) und dieselbe Farbe.



Alle 3 Kärtchen haben verschiedene Anzahlen (1, 2 und 3) und dieselbe Farbe.

## FEHLALARM (mit Power ON-Kärtchen)



Alle 3 Kärtchen haben die gleiche Anzahl (1 oder 2 oder 3), aber keine nur gleiche Farbe oder keine nur verschiedenen Farben.



Alle 3 Kärtchen haben verschiedene Farben, aber keine nur gleiche Anzahl oder keine nur verschiedenen Anzahlen.

## SONDERKÄRTCHEN SIND JETZT AKTIV!

Diese Kärtchen wirken sich auf den Spielverlauf aus, solange sie offen ausliegen!

### LICHT AUS-KÄRTCHEN

Solange ein solches Kärtchen offen ausliegt, könnt ihr bei einem Diebstahl die Farben ignorieren (also gerade so, als ob 'Power OFF' gelten würde).

Wer nun erfolgreich einen Diebstahl meldet, nimmt zusätzlich 1 'Licht aus'-Kärtchen als Bonus. Weitere 'Licht aus'-Kärtchen bleiben aber in der Auslage liegen und gelten weiterhin.



### SICHERHEITSKAMERA-KÄRTCHEN

Durch die Sicherheitskamera erwischt ihr die Diebe schon beim Auftauchen. Liegen eine Sicherheitskamera und ein gleichfarbiges Dieb-Kärtchen offen aus, erhält diese beiden Kärtchen als Gewinn der Erste, der sich den Diamanten schnappt.



### HINWEIS

Liegt auch ein „Licht aus“-Kärtchen aus, kann man beim Erscheinen einer Sicherheitskamera ein beliebigfarbiges Dieb-Kärtchen schnappen!

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn alle Nachziehstapel leer sind.

## DER GEWINNER!

Der Spieler mit den meisten gewonnenen Kärtchen ist Sieger und der beste Museumswächter! Bei Gleichstand gewinnt von diesen, wer mehr Diebe auf seinen Kärtchen hat. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



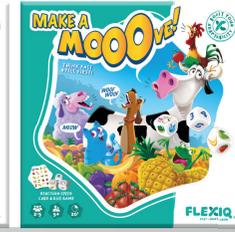
DIESES SYMBOL MARKIERT EIN SPIELELEMENT, DAS DIR HILFT, DEINE ANPASSUNGSFÄHIGKEIT ZU ERHÖHEN!

# 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