



DOEL VAN HET SPEL

Probeer als eerste te zien welke vorm of kleur het meest voorkomt en zo als eerste al je dobbelstenen weg te spelen!

VOORBEREIDING

Plaats de zandloper in het midden van de tafel en verdeel de dobbelstenen gelijkmatig tussen alle spelers.

Aantal spelers	2	3	4
Dobbelstenen/Speler	6	4	3

SPEEL & PAS JE AAN

Om een ronde te beginnen, rollen alle spelers gelijktijdig hun dobbelstenen in het midden van de tafel.



Hierna proberen de spelers de eerste te zijn om de vorm of de kleur te vinden die het meest voorkomt. De eerste speler die een vorm of een kleur roept, moet de zandloper omdraaien.

Nu hebben alle andere spelers 10 seconden om een vorm of kleur te vinden die vaker voorkomt.

'BLOEMEN'



Als de 10 seconden voorbij zijn, controleren alle spelers samen wie juist was.

In geval van dezelfde winnende hoeveelheid, wint de speler die als eerste het winnende antwoord gaf, de ronde. Hierna neem je het aantal dobbelstenen terug dat je net gerold hebt. Het maakt niet uit welke.

De winnaar van de ronde mag nu één van zijn dobbelstenen uit het spel verwijderen en een nieuwe ronde kan beginnen. Enzovoort... tot een speler al zijn dobbelstenen weg kan spelen.

'TAKAMACHI'



Het zou kunnen dat je tijdens een ronde 2 identieke vormen in dezelfde kleur opmerkt. In dit geval wint de eerste speler die dan "TAKAMACHI" roept, onmiddellijk de ronde. Dit kan om het even welke speler zijn, dus ook een speler die eerder in de ronde reeds een kleur of vorm heeft geroepen.



SPELEINDE - DE WINNAAR!

De eerste speler die geen dobbelstenen meer heeft, wint het spel!



DIT TEKEN DUIDT EEN SPELELEMENT AAN DAT JE HELPT OM JE AANPASSINGSVERMOGEN TE VERSTERKEN!

ONTDEK AL ONZE SPELLEN OP WWW.FLEXIQGAMES.COM

REACTIE-
SNELHEID
DOBBEL-
SPELLEN



REACTIE-
SNELHEID
KAART-
SPELLEN



'FLEX'
GEHEUGEN
SPELLEN



SNELLE
STRATEGIE-
SPELLEN



TACTISCHE
BORD-
SPELLEN



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW