



- De kaarten die je gewonnen hebt, hou je apart en vervang je met nieuwe kaarten van de trekstapel tot je er terug 5 hebt.
- Kan je niet spelen, dan verwissel je één kaart uit jouw hand met een kaart van de trekstapel. Als je die nieuwe kaart kan gebruiken, mag je ze meteen spelen. Zo niet stopt jouw beurt.
- Als alle spelers aan de beurt geweest zijn zal de tijdswaarnemer de klok een kwartier verder draaien en begint er een nieuwe ronde.
- Het spel eindigt als alle kaarten van de trekstapel gebruikt zijn of als de klok terug op 12 uur staat.

De winnaar:

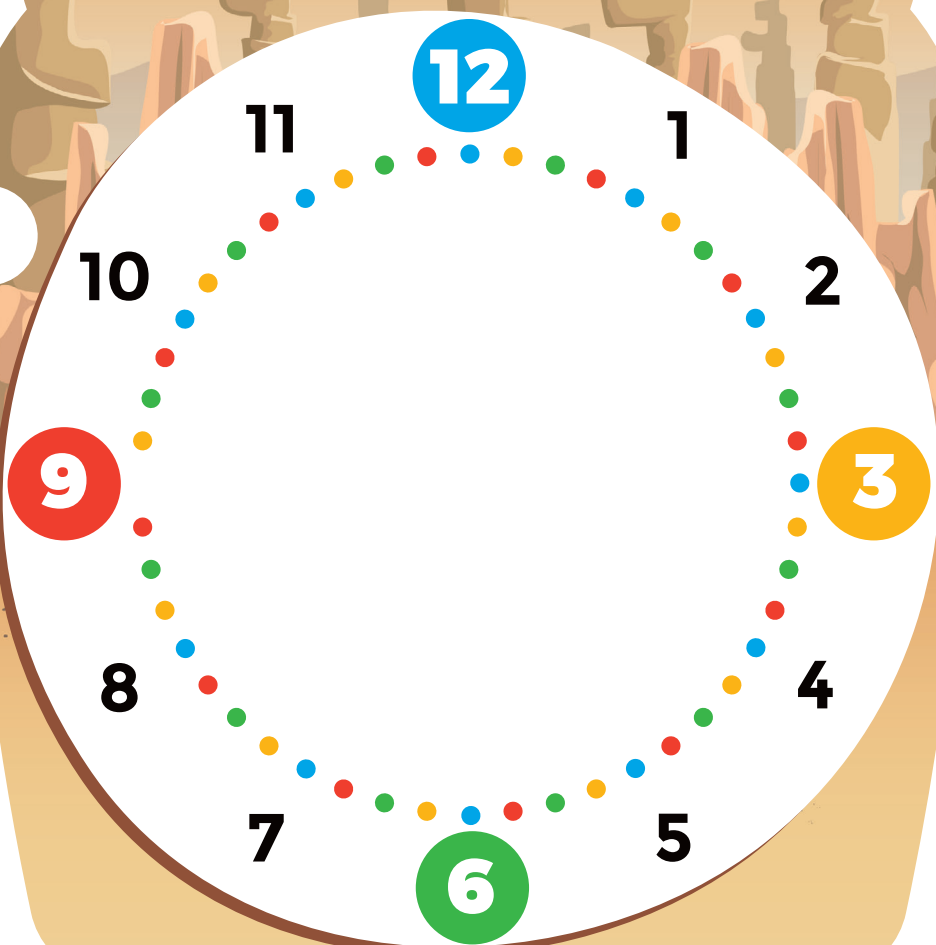
De speler die het meeste aantal kaarten voor zich gewonnen heeft tijdens het spel is de winnaar.

Tip 1:

Als je nog niet heel goed vertrouwd bent met de klok, dan kan je hetzelfde spel spelen maar dan alleen met de spel- en actiekaarten van een volledig uur en een half uur. De tijdswaarnemer zal de klok dan telkens een half uur verder draaien. De kwartieren worden buiten beschouwing gelaten.

Tip 2:

Op de analoge klok staan tussen elk uur vier kleine gekleurde bolletjes en op de vier windstreken staat een grotere gekleurde bol. Hiermee kan je de klok exact juist zetten. De kleine wijzer wijst altijd naar een klein bolletje en de grote wijzer naar een grote bol van dezelfde kleur. Vb. om 03:30u wijst de kleine wijzer naar het groene bolletje na het cijfer 3 en de grote wijzer naar de grote groene bol met het cijfer 6.



Doel van het spel:

- Verzamel de meeste kaarten om het spel te winnen.

Voorbereiding:

- Spreek op voorhand af met welke stapel je zal spelen: met de kaarten die starten om middernacht (blauwe achtergrond) of met diegene die starten op de middag (rode achtergrond). De niet gekozen stapel mag je opzij leggen.
- Neem de gekozen stapel kaarten en voeg daarbij de 14 actiekaarten (gele achtergrond). Schud ze goed door elkaar en geef elke speler 5 kaarten. Laat deze niet zien aan de andere spelers. Leg de rest van de kaarten met de rugzijde omhoog op de tafel.

Spelen:

- De spelers trachten om beurt zoveel mogelijk kaarten te verzamelen volgens de volgende spelregels:
- Heb je een kaart die dezelfde tijd toont als weergegeven op de analoge of digitale klok, dan win je deze kaart. Vb. De klok staat op 12:00u. Heb je de spelkaart van 12:00u dan win je deze ene kaart.
- Heb je één of meerdere actiekaarten én de kaart van de resulterende tijd, dan win je alle betrokken kaarten. Vb. De klok staat op 12:00u. Heb je een actiekaart van een kwartier, een actiekaart van een half uur én een spelkaart van 12:45u dan win je deze drie kaarten. De tijdswaarnemer zal de klok op de nieuwe tijd (12:45u) zetten.



- Bepaal ook of je zal spelen met de analoge of digitale klok. De analoge klok is meegeleverd in de verpakking. Voor de digitale klok surf je naar www.fundels.com/spelenenleren.

- Spreek ten slotte af bij wie het spel start. Deze speler wordt ook de tijdswaarnemer.

- De tijdswaarnemer zet de klok op twaalf uur en begint te spelen.

