



INTRODUCTIE → INTRO

Verbreek de vloek of blijf een dolende geest in de eeuwige 24-uurscyclus!

Begin om 7 uur 's ochtends en speel je door de uren van de dag. In elke beurt speel je een **uurkaart** (bewegingskaart) en verplaats je je pion dichtert naar **midernacht**.

MAAR PAS OP:

Jouw kaart kan ook een medespeler vooruit helpen als de kleur overeenkomt!

Mis je middernacht, dan moet je de volgende 24 uur opnieuw beleven!

Maar één slimme zet kan alles veranderen.

→ Dus geef niet te snel op!

Brich den Fluch oder bleib ein wandernder Geist im ewigen 24-Stunden-Zyklus!

Beginne um 7 Uhr morgens und spiele dich durch die Stunden des Tages. In jedem Zug spielst du eine **Stunden-Karte** (Bewegungskarte) und bewegst deine Spielfigur **näher an Mitternacht**.

ABER VORSICHT:

Deine Karte können auch die Farbe eines Mitspielers weiter bringen.

Verpasst du Mitternacht, musst du die nächsten 24 Stunden noch einmal durchleben!

Aber ein cleverer Zug kann alles verändern.

→ Gib also nicht zu früh auf!

DOEL ZIEL

Breng je speelstuk precies op middernacht (24.00 uur)

Bringe deine Spielfigur genau auf Mitternacht (24 Uhr)

MATERIAAL MATERIAAL

98 speelkaarten, bestaande uit:

98 Spielkarten, bestehend aus:



12 Tijdkaarten
12 Tageszeitkarten



60 uurkaarten
60 Stundenkarten



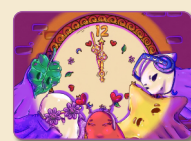
2 x 5 geesten met vaardigheden
2 x 5 Geister mit Fähigkeiten



8 speciale acties
8 Spezialaktionen



7 Energiekaarten
7 Energiekarten



1 Middernachtsfeest
1 Mitternachtsparty



5 speelstukken – 5 Spielfiguren

SPELMODUS SPELMODUS



2 spelers (Duel): Elke speler kiest 2 speelstukken. Het vijfde speelstuk wordt ook geplaatst en fungeert als de "Doler".

3 spelers (Individueel): Elke speler kiest 1 speelstuk. De 2 overgebleven speelstukken worden als "Dolers" geplaatst.

4 spelers (Individueel of teamspel): Elke speler kiest 1 speelstuk. Het overgebleven stuk wordt als "Doler" geplaatst.

5 spelers (Individueel): Elke speler kiest 1 speelstuk.

6 spelers (Teamspel): Speel met 3 teams van elk 2 spelers met één kleur per team. De overige twee speelstukken worden als Doler geplaatst.



2 Spieler (Duell): Jeder Spieler wählt 2 Spielfiguren. Die fünfte Spielfigur wird ebenfalls aufgestellt. Sie ist der „Wanderer“.

3 Spieler (Einzel): Jeder Spieler wählt 1 Spielfigur. Die 2 übrigen Figuren werden als „Wanderer“ aufgestellt.

4 Spieler (Einzel oder Teamspiel): Jeder Spieler wählt 1 Spielfigur. Die übrige Figur wird als „Wanderer“ aufgestellt.

5 Spieler (Einzel): Jeder Spieler wählt 1 Spielfigur.

6 Spieler (Teamspiel): Spielt mit 3 Teams, jeweils bestehend aus 2 Spielern, mit je einer Farbe pro Team. Die übrigen Figuren werden als „Wanderer“ aufgestellt.

SPEL OPBOUW

1 Leg de **12 tijdkaarten** in een cirkel in het midden van de tafel, zodat ze samen een ronde 24-uursklok vormen.

2 Kies elk een **geestkaart** in je kleur en het bijbehorende speelstuk.

3 Plaats alle **speelstukken (+Dolers)** op 7 uur – de startpositie van jullie "dagelijkse routine".

4 Leg de 8 kaarten met **speciale acties** gedekt onder 1 uur, en de **energiekaarten** boven 24 uur (middernacht).

5 Elke speler krijgt 5 willekeurige **uurkaarten**. De overige kaarten worden als gedekte trekstapel in het midden gelegd.

VOORBEELD 3 SPELERS AUFBAU MIT 3 SPIELERN

**Geestkaart
Geisterkarte**



Middernachtsfeest

Plaats voor speelstukken die 24 uur hebben bereikt

Mitternachtsparty

Platz für Figuren, die 24 Uhr erreicht haben

**Energiekaart
Energiekarte**



Dolers

(De overgebleven geestkleuren)

Wanderer

(Die übrigen Geisterfarben)

**Speciale acties
Spezialaktionen**

**Trekstapel
uurkaarten
Stundenkarten
Ziehstapel**

**Aflegstapel
Ablagestapel**

Startpositie 7 uur

Wie vandaag als eerste wakker was, is de startspeler.

Startposition 7 Uhr

Wer heute zuerst wach war, ist Startspieler.



🇳🇱 SPELVERLOOP

- 1 Speel een uurkaart uit je hand en leg deze open op de aflegstapel in het midden van de klok.
- 2 Verplaats de twee speelstukken in de aangegeven kleuren op de klok met het aantal stappen dat op de kaart staat.
- 3 Trek een nieuwe kaart van de trekstapel. De volgende speler met de klok mee is aan de beurt.

Speciale kaarten spelen:

In stap 1 kun je speciale acties en energiekaarten tegelijk met de uurkaart spelen. Leg de speciale kaarten op aparte stapels.

Geestvaardigheid gebruiken:

In plaats van een uurkaart te spelen, kun je jouw vaardigheid inzetten: Ruil 1 tot 5 kaarten om met evenveel nieuwe kaarten van de stapel. Bepaal vooraf hoeveel kaarten je wilt ruilen. Je beurt is dan voorbij. Draai je geestkaart om.

Trekstapel op?

Is de stapel leeg, dan wordt er géén nieuwe stapel gevormd. Speel het spel uit met de kaarten die je nog in je hand hebt.

🇳🇱 EINDE VAN HET SPEL

2 spelers (Duel): 4 spelers (Teamspel):	Een speler of team wint een ronde wanneer beide speelstukken middernacht (24:00) precies bereiken (dit hoeft niet gelijktijdig te zijn). Wie als eerste drie rondes wint, wint het spel.
3, 4 en 5 spelers (Individueel):	Als één speelstuk exact op middernacht landt, eindigt de ronde en worden er punten toegekend (zie Puntentelling). De eerste speler of het eerste team dat 24 punten of meer behaalt, wint het spel.
6 spelers (Teamspel):	Als één speelstuk van een team middernacht bereikt, wint dat team de ronde. Het team dat als eerste drie rondes wint, wint het spel.

LET OP: Als de trekstapel leeg is en alle handkaarten zijn gespeeld, wint de speler of het team wiens speelstuk het dichtst bij 24:00 staat de ronde.

Opmerking voor teammodus: Alleen in dit specifieke geval is het voldoende dat één speelstuk 24:00 bereikt of er het dichtst bij staat.

🇳🇱 Puntentelling (Individuele modus, 3–5 spelers):

Bereikt een pion 24 uur, dan worden alle speelstukken (met uitzondering van die op 12 uur) naar de buitenste rand verplaatst.

Hoe meer uren jouw pion – met de klok mee – vóór de laatste pion staat, des te meer punten je krijgt.

Voorbeeld: Rood beëindigt de ronde. Blauw en Groen staan op ochtendposities tussen 1 en 11 uur en worden verplaatst naar de buitenste cirkel op respectievelijk 16 en 19 uur. Paars blijft op 20 uur. Geel is de Doler en telt niet mee voor de puntentelling. Het verschil tussen Rood en Groen is 8 uur – Rood krijgt dus 8 punten. Paars krijgt 4 punten, Blauw 3 en Groen 0 punten.

Doler: Als de Doler op de laatste positie staat, dient zijn positie als basis voor de puntentelling.

Troostprijs: De speler met de laagste score mag de volgende ronde beginnen met een speciale actiekaart op hand.



🇩🇪 SPIELABLAUF

- 1 Spiele eine Stundenkarte aus deiner Hand und lege sie offen auf den Ablagestapel in der Mitte der Uhr.
- 2 Bewege die beiden Spielfiguren der entsprechenden Farben auf der Uhr um den jeweils angegebenen Wert vorwärts.
- 3 Ziehe eine neue Karte vom Nachziehstapel. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderkarten spielen:

In Schritt 1 kannst du Spezialaktionen und Energiekarten zusammen mit der Stundenkarte spielen. Lege die Sonderkarten auf separaten Stapeln ab.

Geisterfähigkeit nutzen:

Anstelle einer Stundenkarte kannst du deine Fähigkeit nutzen: Tausche 1 bis 5 Karten aus deiner Hand mit neuen Karten vom Stapel. Dein Zug ist damit beendet. Drehe deine Geisterkarte um.

Leerer Nachziehstapel?

Ist Stapel leer, wird kein neuer Stapel gemischt. Spielt mit euren verbleibenden Handkarten das Spiel zu Ende.

🇩🇪 SPIELENDE

2 Spieler (Duell): 4 Spieler (Teamspiel):	Ein Spieler oder Team gewinnt eine Runde, wenn beide Spielfiguren Mitternacht (24:00) erreichen. Dies muss nicht gleichzeitig sein. Wer zuerst drei Runden für sich entscheidet, gewinnt das Spiel.
3, 4 und 5 Spieler (Einzel):	Erreicht eine Spielfigur genau Mitternacht, endet die Runde und es gibt Punkte (siehe Punktevergabe). Wer zuerst 24 Punkte oder mehr sammelt, gewinnt.
6 Spieler (Teamspiel):	Landet eine Spielfigur eines Teams auf Mitternacht, ist die Runde gewonnen. Das Team, das zuerst drei Runden gewinnt, entscheidet das Spiel für sich.

ACHTUNG: Ist der Nachziehstapel leer und alle Handkarten sind ausgespielt, gewinnt der Spieler oder das Team, dessen Figur am nächsten an 24 Uhr steht.

Hinweis für die Teamvariante: Nur in diesem Sonderfall genügt es, wenn eine Spielfigur 24 Uhr erreicht bzw. am nächsten dran ist.

🇩🇪 Punktevergabe (Einzelmodus, 3–5 Spieler):

Erreicht eine Figur 24 Uhr, werden alle Figuren auf den äußeren Rand verschoben (mit Ausnahme der Figuren auf 12 Uhr).

Je mehr Stunden deine Figur – im Uhrzeigersinn – vor der letzten Figur liegt, desto mehr Punkte erhältst du.

Beispiel: Rot beendet die Runde. Blau und Grün stehen auf Vormittagspositionen zwischen 1 und 11 Uhr und werden auf den äußeren Kreis zu 16 bzw. 19 Uhr verschoben. Lila bleibt auf 20 Uhr. Gelb ist der Wanderer und nimmt nicht an der Punktwertung teil. Der Abstand zwischen Rot und Grün beträgt 8 Stunden – Rot erhält also 8 Punkte. Lila bekommt 4 Punkte, Blau 3 und Grün 0 Punkte.

Wanderer: Falls der Wanderer die letzte Position einnimmt, ist dies die Grundlage für die Punktevergabe.

Trostpries: Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl darf die nächste Runde mit einer Spezialaktionskarte auf der Hand starten.

🇳🇱 DE KAARTEN DIE KARTEN 🇩🇪

Geestkaarten:

De kaarten tonen de spelerskleur van je speelstuk en hebben twee zijden: één met speciale vaardigheid (actieve zijde) en één zonder. Je begint het spel **met de actieve kant zichtbaar**.

Tijdens je beurt kun je deze vaardigheid gebruiken om 1 tot 5 handkaarten af te leggen evenveel en nieuwe kaarten te trekken. Bepaal vooraf hoeveel kaarten je wilt ruilen. Speciale actiekaarten worden niet geruild.

Draai je geestkaart na gebruik om naar de niet-actieve kant.



Uurkaarten:

Elke uurkaart bevat in totaal 7 uur, waarmee je geesten kunt verplaatsen. De kaarten zijn altijd verdeeld in twee kleuren, die aangeven welke geesten bewogen mogen worden.

Wie een uurkaart speelt, beslist welke kleur (speelstuk) eerst wordt verplaatst en welke daarna.



Geisterkaarten:

Die Karten zeigen die Spielerfarbe eurer Figur an und haben zwei Seiten: Eine Seite mit Sonderfähigkeit und eine ohne. **Ihr startet das Spiel mit der Fähigkeitenseite**.

Während eures Zuges könnt ihr diese Fähigkeit benutzen und damit 1 - 5 Handkarten abwerfen und neu ziehen. Entscheidet vorher, wieviele Karten getauscht werden. Spezialaktionskarten werden nicht getauscht.

Dreht eure Karte nach Benutzung auf die andere Seite.

Die Stundenkarten:

Alle Stundenkarten haben insgesamt 7 Stunden, mit denen ihr eure Geister bewegen könnt. Die Karten sind immer in zwei Farben unterteilt, die die jeweiligen Geister bewegen können.

Wer eine Stundenkarte spielt, entscheidet, welche Farbe (Spielfigur) zuerst bewegt wird und welche zuletzt.

🕒 5/17 - 6/18 - 7/19 uur:

Als een speelstuk (**ook van een tegenstander**) precies op een van deze kaarten landt, mag de speler zijn geestvaardigheid verversen, oftewel: de kaart terugdraaien naar de actieve kant met de speciale vaardigheid.



🕒 5/17 - 6/18 - 7/19 Uhr:

Wenn eine Spielfigur (**auch gegnerische Figuren**) auf genau einer dieser Karten landet, darf dessen Spieler seine Geisterfähigkeit auffrischen, d. h. sie auf die aktive Seite mit der Sonderfähigkeit umdrehen.

⚡ Energiekaarten:

Je ontvangt energiekaarten door een **doler op of over 24:00** te bewegen.

Met energiekaarten kun je de waarde van een uurkaart versterken door beide kaarten tegelijk te spelen. Kies hoe je beide energie-uren toepast op je gespeelde urenkaart. Maar: slechts één energiekaart per beurt!

LET OP: Een energiekaart is een bewegingskaart en telt dus mee voor de handkaartenlimiet van 5 kaarten.



⚡ Energiekarten:

Ihr erhaltet Energiekarten, indem ihr einen **Wanderer auf oder über 24 Uhr** bringt.

Mit Energiekarten könnt ihr die Werte einer Stundenkarte verbessern, indem ihr beide Karten gleichzeitig spielt. Ihr entscheidet, welche Farbe welche Verbesserung erhält. Aber nur einmal pro Zug!

ACHTUNG: Eine Energiekarte ist eine Bewegungskarte und zählt deshalb zum Handkartenlimit von 5 Karten.

🦋 1 uur 's nachts (Speciale acties ontvangen):

Als een speelstuk (**ook van een tegenstander**) op 1 uur (**niet 13 uur!**) landt of eroverheen gaat, krijgt de speler een speciale actiekaart van de trekstapel en voegt deze toe aan zijn handkaarten.

Speciale acties tellen niet mee voor de limiet van vijf uurkaarten.



🦋 1 Uhr Nachts: (Spezialaktionen bekommen):

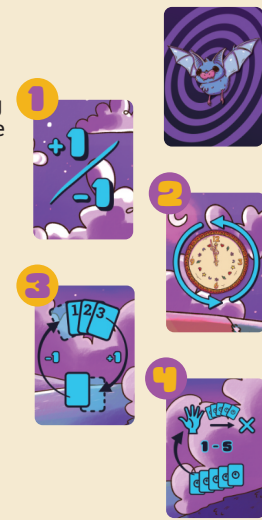
Wenn eine Spielfigur (**auch gegnerische Figuren**) auf 1 Uhr (**nicht 13 Uhr**) landet oder überschreitet, bekommt dessen Spieler eine Spezialaktionskarte vom verdeckten Stapel und fügt sie zu den Handkarten hinzu.

Die Spezialaktionen zählen nicht zum Handlimit von fünf Stundenkarten.

Speciale Acties

Deze kaarten worden gespeeld in combinatie met een Uurkaart en tellen niet mee voor je handlimiet. Je mag meerdere Speciale Acties in één beurt combineren, zolang ze met dezelfde Uurkaart gespeeld worden. Niet gespeelde kaarten worden aan het einde van een ronde afgelegd.

- 1 **Tijdsprong**
Voeg 1 stap toe aan één getal op je Uurkaart en trek 1 stap af van het andere getal.
- 2 **Déjà Vu**
Beweeg achteruit met beide getallen van je Uurkaart.
- 3 **Recycle**
Bekijk de bovenste 3 Uurkaarten van de aflegstapel en verwissel 1 kaart uit je hand met een van deze kaarten.
- 4 **Slechte Hand**
Ruil 1 tot 5 kaarten uit je hand met 1 tot 5 kaarten van de trekstapel.



Spezialaktionen

Diese Karten werden in Kombination mit einer Stundenkarte gespielt und zählen nicht zum Handlimit. Man darf mehrere Spezialaktionen in einem Zug mit derselben Stundenkarte kombinieren. Nicht gespielte Karten werden am Ende einer Runde abgeworfen.

- 1 **Zeitsprung**
Füge 1 Schritt zu einer Zahl der Stundenkarten hinzu und ziehe 1 Schritt von der anderen Zahl ab.
- 2 **Déjà-vu**
Gehe mit beiden Zahlen der Stundenkarte rückwärts.
- 3 **Recycle**
Sieh dir die obersten 3 Karten des Ablagestapels an. Tausche 1 davon mit einer Karte aus deiner Hand.
- 4 **Schlechte Hand**
Tausche 1 bis 5 Karten aus deiner Hand mit 1 bis 5 Karten aus dem Nachziehstapel.