

# CLACK!

**Joueurs :** 2-6    **Âge :** dès 6 ans    **Durée :** env. 10 minutes

## Contenu

36 jetons magnétiques



1 dé avec des symboles



1 dé avec des couleurs



## Idée et but du jeu

Tous les joueurs veulent ramasser en même temps les jetons magnétiques. Les dés indiquent la forme et la couleur des symboles qui doivent figurer sur les jetons. Et clack, clack, clack, vous ramassez les jetons magnétiques qui s'attirent les uns les autres – mais ne vous trompez pas et laissez les autres ! Le joueur qui, en fin de partie, a la pile de jetons la plus haute est déclaré vainqueur.

## Mise en place

Disposez tous les **jetons magnétiques** sur la table de sorte que les symboles soient bien visibles. Le **dé avec les symboles** et celui avec les **couleurs** sont prêts à l'emploi.

## Déroulement du jeu

Un joueur lance les deux dés. Il faut être très attentif car tout le monde **joue en même temps**. Ramassez autant de jetons que possible, mais attention le symbole et la couleur indiqués par les dés doivent y figurer !



*Exemple : les dés indiquent la couleur **bleu** et l'**éclair**. Vous devez ramasser le plus rapidement possible les jetons sur lesquels figure un **éclair bleu**.*



### Avec une seule main !

En ramassant les jetons, vous ne pouvez utiliser qu'**une seule main**. Pour vous aider, les jetons sont aimantés, ainsi ils collent bien ensemble.

Lorsque tous les jetons possibles ont été ramassés, c'est au tour du joueur suivant qui lance à nouveau les deux dés et, parmi les jetons **restants**, vous ramassez ceux qui correspondent au symbole et la couleur indiqués par les dés.

## Un dé avec une face blanche ?

Les deux dés ont également chacun une face blanche. Si, après un lancé de dé, un des deux dés montre une face blanche, alors vous pouvez l'ignorer et ne tenir compte que de l'autre dé. Si c'est la face blanche du dé de couleur qui apparaît, alors toutes les couleurs sont permises. Vous ne devez que tenir compte du symbole. Si, en revanche, le dé des symboles montre sa face blanche, alors vous ne devez tenir compte que de la couleur.



*Exemple : le dé des symboles indique la **pièce de puzzle** et le dé des couleurs indique le **blanc**. Ramassez **le plus de jetons** possibles sur lesquels figurent une **pièce de puzzle**, quelle que soit sa couleur.*



## Deux dés blancs ?

Il faut faire vite ! Il ne faut tenir compte ni du symbole, ni de la couleur. Ramassez **le plus de jetons** que vous pouvez – mais n'oubliez pas : avec une seule main !

## Un jeton ramassé par erreur ?

Il se peut qu'on se trompe en ramassant les jetons. Dans ce cas, le joueur qui s'est trompé doit remettre le jeton sur la table et – comme pénalité – il doit également remettre sur la table un de ses jetons déjà gagné. S'il n'en a pas encore ramassé, il a eu de la chance !

## Fin de la partie

La partie est terminée lorsque tous les jetons ont été ramassés. Comparez vos piles de jetons. Le joueur, qui a la pile **plus haute**, remporte la partie ! Et comme tout va si vite, vous pouvez recommencer de suite !



Vous avez acheté un produit de qualité. Si vous aviez toutefois des réclamations à nous formuler, nous vous prions de vous adresser à nous directement.

Des questions ? Nous vous aidons volontiers :

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXII

Version 1.0

# CLACK!

**Spieler:** 2-6    **Alter:** ab 6 Jahren    **Dauer:** ca. 10 Minuten

## Inhalt

36 magnetische Scheiben



1 Symbolwürfel



1 Farbwürfel



## Spielidee und Spielziel

Alle Spieler greifen gleichzeitig nach den bunten, magnetischen Scheiben. Die Würfel geben euch Form und Farbe der Symbole vor, die darauf zu sehen sein müssen. Schnell klackt ihr die richtigen Scheiben aneinander – aber lasst ja alle anderen liegen! Wer am Ende den höchsten Turm hat, gewinnt.

## Spielvorbereitung

Verteilt alle **magnetischen Scheiben** so zwischen euch auf dem Tisch, dass die farbigen Symbole zu sehen sind. Legt den **Farbwürfel** und den **Symbolwürfel** bereit.

## Spielablauf

Ein Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Achtet darauf, was er gewürfelt hat, denn nun spielen **alle gleichzeitig**. Greift euch so schnell wie möglich alle Scheiben mit dem gewürfelten Symbol in der gewürfelten Farbe.



***Beispiel:** Es wurden die Farbe **Blau** und der **Blitz** gewürfelt. Ihr müsst nun so schnell wie möglich nach den Scheiben greifen, die einen **blauen Blitz** zeigen.*



### Nur mit einer Hand!

Beim Zugreifen müsst ihr beachten, dass ihr **nur eine Hand** dafür benutzen dürft. Dafür haben die Scheiben Magnete, die sie gut zusammenhalten.

Das macht ihr so lange, bis ihr keine passenden Scheiben mehr in der Mitte findet. Danach würfelt der nächste Spieler die beiden Würfel neu und ihr greift euch von den **verbliebenen** Scheiben diejenigen, die zum neuen Würfelergebnis passen.

## Eine weisse Würfelseite?

Beide Würfel haben auch jeweils eine weisse Würfelseite. Würfelt ihr eine davon, müsst ihr beim Zugreifen nur auf das achten, was auf dem anderen Würfel zu sehen ist. Habt ihr die weisse Seite auf dem Farbwürfel gewürfelt, sind alle Farben erlaubt. Ihr müsst also alle Scheiben mit dem richtigen Symbol greifen. Habt ihr hingegen die weisse Seite auf dem Symbolwürfel gewürfelt, müsst ihr alle Scheiben greifen, auf denen die gewürfelte Farbe zu sehen ist.



**Beispiel:** Ihr habt mit dem Symbolwürfel das **Puzzleteil** und mit dem Farbwürfel die **weisse Seite** gewürfelt. Greift

so schnell wie möglich nach **allen Scheiben, die ein Puzzleteil** zeigen.



## Beide Würfel weiss?

Jetzt geht es ganz schnell! Ihr müsst weder auf die Farbe noch auf das Symbol achten. Greift euch so schnell wie möglich **alle** Scheiben, die ihr bekommt – aber denkt daran, dass ihr nur eine Hand benutzen dürft!



## Eine falsche Scheibe gegriffen?

Bei all der Hektik kann es schon einmal passieren, dass einer von euch eine falsche Scheibe greift. In diesem Fall muss er die falsche Scheibe wieder in die Tischmitte zurücklegen und als kleine Strafe eine seiner bereits korrekt gesammelten Scheiben zusätzlich in die Mitte legen. Hat er noch keine, hat er Glück gehabt.

## Spielende

Sind alle Scheiben von den Spielern genommen worden, endet das Spiel. Vergleicht nun die Stapel, die ihr gesammelt habt. Derjenige mit dem **höchsten** Stapel gewinnt das Spiel. Und weil es so schnell ging, spielt doch gleich noch einmal.



[www.spielrausch.net](http://www.spielrausch.net)



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstrasse 23-D5, D-63128 Dietzenbach

[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXII

Version 1.0