

CLACK!

Haim Shafir



CLACK!

De Haim Shafir & Kobi Ben Arosh

Attrapez-les tous !

Joueurs: 2 à 6
Age: à partir de 6 ans
Durée: 10 minutes
Matériel:

- 36 jetons magnétiques
- 1 dé avec des symboles
- 1 dé avec des couleurs



- 1 règle du jeu

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.

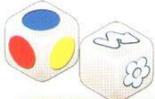
5

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

6

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 gagnés. 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 la plus haute, remporte la partie ! Et comme tout va si vite, vous pouvez recommencer de suite !

7