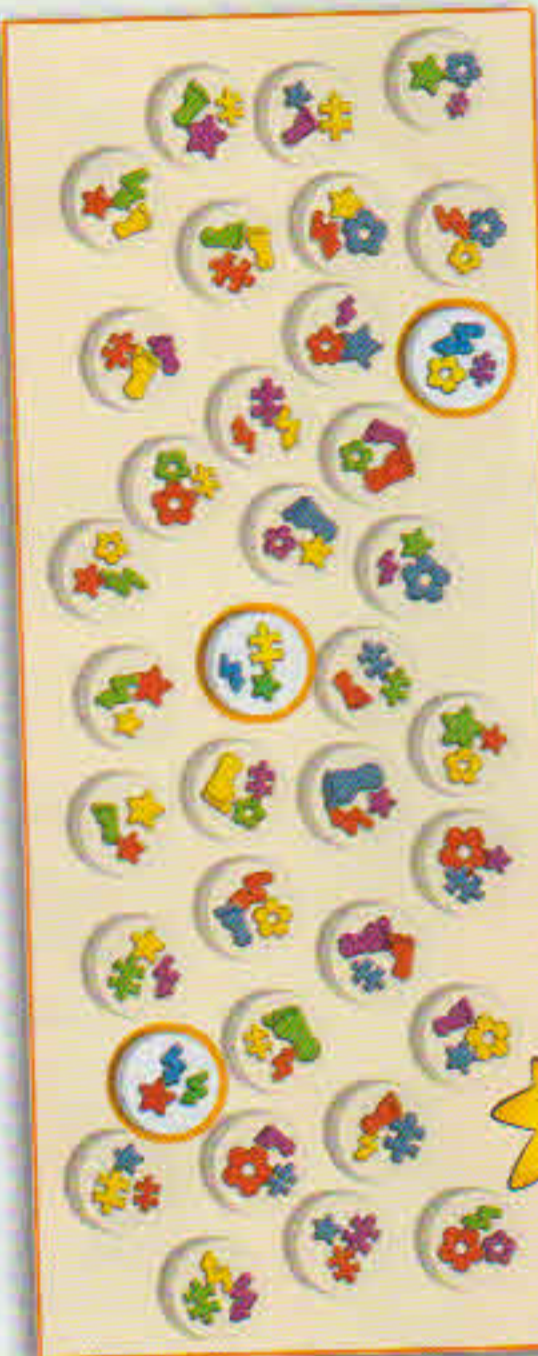


DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune est le premier à lancer les deux dés, puis tout le monde cherche à attraper le plus vite possible tous les disques correspondant au symbole et à la couleur indiqués par les dés.



Exemple : les dés indiquent la couleur Bleue et le symbole Éclair : vous devez saisir un maximum de disques montrant un éclair bleu, en les emplant le plus vite possible.



Attention, les disques sont aimantés afin d'être bien maintenus ensemble car **on ne peut utiliser qu'une seule main !** Il n'y a pas de limite de temps, les joueurs cherchent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus sur la table aucun disque correspondant à la combinaison indiquée par les dés.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant (dans le sens horaire) de relancer les dés : parmi les disques restants, chacun s'empresse de chercher et d'emplier les disques correspondant au nouveau tirage.

• CAS MALHEUREUX : ATTRAPER UN MAUVAIS DISQUE

Avec toute cette agitation, il arrive souvent qu'un joueur attrape un disque incorrect. Dans ce cas, il doit remettre ce disque au centre de la table en y ajoutant un autre de ses disques à titre de pénalité. S'il n'en possède encore aucun, il ne peut rien rendre et il s'en sort bien !

• CAS PARTICULIER : UN DÉ INDIQUE UNE FACE BLANCHE

Les deux dés ont chacun une face blanche. Quand l'une d'entre elles apparaît, il ne faut tenir compte que de l'autre dé. Si le dé Couleur indique une face blanche, toutes les couleurs sont

valables et on peut donc attraper tous les disques reproduisant le symbole indiqué par l'autre dé. Si au contraire c'est le dé Symbole qui est blanc, il faut attraper tous les disques reproduisant n'importe quel symbole dans la couleur indiquée par l'autre dé.



Exemple : si les dés indiquent la Pièce de Puzzle avec le dé Symbole et une face blanche avec le dé Couleur, attrapez aussi vite que possible tous les disques qui montrent une pièce de puzzle !



• CAS TRÈS PARTICULIER : LES DEUX DÉS INDICENT UNE FACE BLANCHE

Attention, ça va alors à toute vitesse ! On ne fait plus attention ni à la couleur ni au symbole : il faut attraper un maximum de disques dans un minimum de temps, sans jamais oublier de le faire **toujours d'une seule main**. À la fin d'un tel tour, il n'y a plus de disque sur la table, ce qui met fin à la partie !!!

FIN DU JEU

Si il ne reste plus qu'un disque sur la table, on fait alors un dernier tour de jeu. Si pendant ce tour aucune combinaison de dés ne correspond au disque restant, ce dernier n'est pas attribué. Quand tous les disques ont été ramassés, ou que le dernier disque n'a pas été attribué, la partie se termine et on compare les piles de chacun. Celui qui a la plus haute a gagné. Comme les parties sont rapides, vous pouvez aussitôt repartir pour une nouvelle manche !

Haim Shafr



Déclie &
Des Clacs

4-8
ans

2
/ 6

10 min

CONTENU



36 disques magnétiques

dé Symbole

dé Couleur

PRINCIPE DU JEU

Chaque disque combine trois symboles qui sont reproduits dans trois couleurs différentes.

À chaque tour, les deux dés indiquent le symbole à trouver et sa couleur, puis les joueurs attrapent simultanément un maximum de disques reproduisant cette combinaison.

Il faut aller vite pour empiler les bons disques, mais sans se tromper ! Puis on entame un nouveau tour...

En fin de partie, celui qui a la plus haute pile a gagné.

PRÉPARATION

Répartissez tous les disques aléatoirement sur la table, de manière à ce que tous les symboles colorés soient bien visibles. Préparez le dé Couleur et le dé Symbole.

Auteurs : Haim Shafr & Koby Ben-Aroush
Illustrations : Markus Wagner (Materiel) & Stephane Escapa (Boite)



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach, MMXII
www.arnigo-spiele.de



Adaptation et
distribution françaises :
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimeroux
FRANCE
www.gigamic.com



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 03-2020