CLac CLac

DéCLic & des CLacs

2 À 6 JOUEURS
DÈS 4 ANS
DURÉE : ENVIRON 10 MINUTES

UN JEU DE
HAIM SHAFIR

CONTENU:

36 disques magnétiques

1 dé Symbole

1 dé Couleur

PRINCIPE DU JEU

Chaque disque combine 3 symboles qui sont reproduits dans 3 couleurs différentes.
A chaque tour, les 2 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 magnétiques aléatoirement sur la table, de manière à ce que tous les symboles colorés soient bien visibles. Préparez le dé Couleur et le dé Symbole.

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 Eclair : vous devez saisir un maximum de disques montrant un éclair bleu, en les empilant 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'empiler 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 apparait, 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 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.

- **CAS TRÈS PARTICULIER : LES DEUX DÉS INDIQUENT 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**. A la fin d'un tel tour, il n'y a plus de disque sur la table, ce qui met fin à la manche.

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 !*

FIN DU JEU

S'il ne reste plus qu'un disque sur la table, chaque joueur peut lancer les dés encore une seule fois. Si le disque est encore sur la table après ce tour, la partie est terminée et ce disque n'est pas distribué. Quand tous les disques ont été ramassés, la partie est terminée et on compare les piles de chacun. Celui qui a la plus haute a gagné. Et ça va tellement vite que vous pouvez repartir pour une nouvelle manche !

Auteurs : Haim Shafir &
Kobi Ben Arosh

Illustrateur : Markus Wagner

Design boîte : Agence Bravo

Adaptation et distribution française :

© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH

B.P. 30 - F62930
Wimereux - FRANCE

www.gigamic.com

12-2011

0-3

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.