

Hallo! Ich bin **der kleine AMIGO** und zeige euch,
wie dieses Spiel funktioniert. Viel Spaß!



amigo-spiele.de/02765

CLACK!



Haim Shafir & Koby Ben Aroush



Markus Wagner



ab 4 Jahren



2–6 Personen



ca. 10 Minuten

Inhalt

40 Spielscheiben

1 Symbolwürfel

1 Farbwürfel



Spielidee und Spielziel

Ihr greift gleichzeitig nach den bunten 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 Stapel hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Verteilt alle **Scheiben** so zwischen euch auf dem Tisch, dass die farbigen Symbole zu sehen sind.

Legt den **Farbwürfel** und den **Symbolwürfel** bereit.

Spielablauf

Eine Person würfelt mit beiden Würfeln. Achtet darauf, was gewürfelt wurde, denn nun spielt ihr **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.



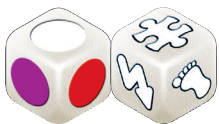
Nur mit einer Hand!

Beim Zugreifen müsst ihr beachten, dass ihr **nur eine Hand** dafür benutzen dürft. Die Scheiben „klacken“ und halten gut zusammen.

Das macht ihr so lange, bis ihr keine passenden Scheiben mehr in der Mitte findet. Danach würfelt die reihum nächste Person 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 du eine falsche Scheibe greifst. In diesem Fall musst du die falsche Scheibe wieder in die Tischmitte zurücklegen und als kleine Strafe eine deiner bereits korrekt gesammelten Scheiben zusätzlich in die Mitte legen. Hast du noch keine, hast du Glück gehabt.

Ende des Spiels



Habt ihr alle Scheiben genommen, endet das Spiel. Es endet vorzeitig, wenn nur noch eine Scheibe übrig ist und ihr alle je noch einmal gewürfelt habt. Vergleicht nun die Stapel, die ihr gesammelt habt. Wer den höchsten Stapel hat, gewinnt das Spiel. Und weil es so schnell ging, spielt doch gleich noch einmal.

Kennt ihr schon diese Spiele von Haim Shafir?



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5,
D-63128 Dietzenbach, www.amigo-spiele.de,
E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

