

CLAC!

4-8
ans

2
6

10
min

DéClic &
Des CLacs

CONTENU



40 disques



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**.

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 empilant le plus vite possible.



Attention, les disques s'emboîtent 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 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.

• 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**. À la fin d'un tel tour, il n'y a plus de disque sur la table, ce qui met fin à la partie !!!



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, 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 Shafir & Koby Ben Aroush



Markus Wagner (Matériel) & Stephane Escapa (Boîte)

Pour la version française :

Suivi de projet : Étienne Duverger

Graphisme : Pierre Bourgain & Geoffrey Noël



© AMIGO

Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach, 2012

Version 1.7

Adaptation & Distribution
françaises



ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux - France

gigacontact@gigamic.com



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



LIVRAISON

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



ATTENTION! Ne convient pas aux enfants
de moins de 3 ans. Présence de petits
éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 01-2025

