

# CLACK!

**Giocatori:** 2-6   **Età:** 6+   **Durata:** 10 minuti circa

## Contenuto

36 dischetti magnetici



1 dado con simboli



1 dado con colori



## Il gioco in breve

Tutti i giocatori cercano di impossessarsi contemporaneamente dei dischetti magnetici colorati. I dadi mostrano la forma e il colore dei simboli uguali a quelli che devono riportare i dischetti da prendere. Si dovrà cercare di separare in fretta i dischetti corretti lasciando in tavola gli altri! Vince chi alla fine ha conseguito la pila più alta.

## Preparativi

Distribuite **tutti i dischetti magnetici** sul tavolo in modo che si vedano i simboli colorati. Mettere a portata di mano il **dado coi colori** e il **dado coi simboli**.

## Svolgimento

Un giocatore lancia entrambi i dadi. Si dovrà fare attenzione al risultato che appare in quanto **tutti giocano contemporaneamente**. Ognuno, infatti, cercherà di impossessarsi il più in fretta possibile dei dischetti col simbolo e col colore corretti visualizzati dai dadi.



***Esempio:** coi dadi è stato conseguito il colore **blu** e il **fulmine**. I giocatori dovranno quindi impadronirsi il più in fretta possibile dei dischetti con il **fulmine blu**.*



### Solo con una mano!

Per afferrare i dadi i giocatori dovranno usare **solo una mano**. I dischetti sono provvisti di calamita che li tiene attaccati bene.

Dopo che i giocatori hanno trovato tutti i dischetti corretti, tocca al giocatore successivo lanciare i dadi. Successivamente i partecipanti cercheranno nuovamente i dischetti secondo il colore e il simbolo conseguito tra quelli **rimasti in tavola**, e così via.

## Le facce bianche dei dadi

Entrambi i dadi hanno una faccia bianca. Se con un dado si consegue una faccia bianca, i giocatori dovranno fare attenzione a quello che appare sulla faccia dell'altro dado per impossessarsi dei dischetti. Se si consegue bianco col dado dei colori, si possono scegliere tutti i colori, in altre parole tutti i dischetti col simbolo dell'altro dado, indipendentemente dal colore. Se invece si consegue bianco col dado dei simboli, i giocatori si impadroniranno dei dischetti dello stesso colore dell'altro dado.



***Esempio:** col dado dei simboli è stato conseguito il **tassello del puzzle** e con **l'altro** il **colore bianco**. I giocatori cercheranno di afferrare il più in fretta possibile **tutti i dischetti che riportano il tassello del puzzle**.*



## Se si consegue bianco con entrambi i dadi

In questo caso si dovrà procedere molto in fretta. I giocatori potranno infatti impossessarsi di **tutti** i dischetti, indipendentemente dal colore e dal simbolo. Dovranno comunque stare attenti ad usare solo una mano!

## Se si prende un dischetto sbagliato

Nella fretta può succedere di impossessarsi di un dischetto sbagliato. In questo caso lo sfortunato giocatore dovrà rimettere in tavola il dischetto sbagliato e un altro dischetto corretto di cui si è impadronito precedentemente. Se non ne ha ancora, meglio per lui!

## Fine della partita

Il gioco finisce dopo che i giocatori si sono impadroniti di tutti i dischetti. Successivamente controlleranno i dischetti impilati e vince chi ha la pila **più alta**. Visto che la partita termina in fretta, si potrà ricominciare di nuovo a giocare.



Conosci questi giochi?

Avete acquistato un prodotto di qualità.

Se nondimeno si presentasse un motivo per reclamare, rivolgetevi direttamente a noi.

Avete qualche domanda? Siamo lieti di esservi di aiuto.

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

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXII

Version 1.0

