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

KLACK!

amigo-spiele.de/02765

von Haim Shafir

Spieler: 2–6 **Alter:** ab 4 Jahren **Dauer:** ca. 10 Minuten

Inhalt

36 magnetische Scheiben 1 Symbolwürfel 1 Farbwürfel









Spielidee und Spielziel

Alle Spieler greifen gleichzeitig nach den bunten, magnetischen 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 Turm hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Verteilt alle **magnetischen Scheiben** so zwischen euch auf dem Tisch, dass die farbigen Symbole zu sehen sind.
Legt den **Farbwürfel** und den **Symbolwürfel** bereit.

Spielablauf

Ein Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Achtet darauf, was er gewürfelt hat, denn nun spielen **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. Dafür haben die Scheiben Magnete, die sie gut zusammenhalten.

Das macht ihr so lange, bis ihr keine passenden Scheiben mehr in der Mitte findet. Danach würfelt der nächste Spieler 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 einer von euch eine falsche Scheibe greift. In diesem Fall muss er die falsche Scheibe wieder in die Tischmitte zurücklegen und als kleine Strafe eine seiner bereits korrekt gesammelten Scheiben zusätzlich in die Mitte legen. Hat er noch keine, hat er Glück gehabt.

Spielende

Sind alle Scheiben von den Spielern genommen worden, endet das Spiel. Es endet vorzeitig, wenn nur noch eine Scheibe übrig ist und jeder Spieler noch einmal gewürfelt hat. Vergleicht nun die Stapel, die ihr gesammelt habt. Derjenige mit dem **höchsten** Stapel gewinnt das Spiel. Und weil es so schnell ging, spielt doch gleich noch einmal.

Kennt ihr schon diese Spiele von Haim Shafir?






www.derkleineAMIGO.de

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
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,MMXIII Version 1.3

Symbole auf den magnetischen Scheiben © Mirko Milutinovic / Fotolia.com