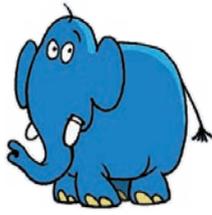


CLACK! Family



amigo-spiele.de/02104

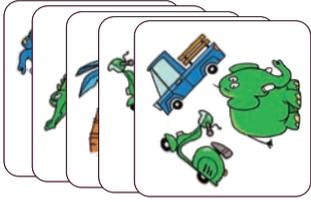
Ein Spiel von Haim Shafir mit Grafiken von Yaniv Shimoni

Spieler: 2-4 Personen

Alter: ab 7 Jahren

Dauer: ca. 10 Minuten

Inhalt



51 Spielkarten



2 Würfel



1 Gib'ts nicht!-Scheibe

Spielidee

Greift so schnell wie möglich nach den richtigen Karten! Die Würfel geben euch die Kombination vor, nach der ihr suchen müsst. Keine Kombination in Sicht? Dann greife als Erster nach der Gib'ts nicht!-Scheibe! Wer am Ende des Spiels die meisten Karten hat, gewinnt.

Die Würfel

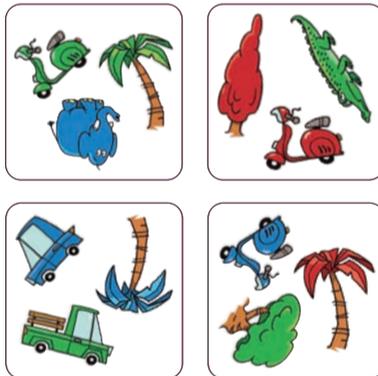
Das Spiel enthält zwei Würfel: einen Zahlenwürfel und einen Eigenschaftswürfel.

Der Zahlenwürfel zeigt je zwei Mal die Zahlen 0, 1 und 2. Der Eigenschaftswürfel zeigt die Farben Rot, Grün und Blau sowie die Symbole Tier, Baum und Fahrzeug.



Die Karten

Auf jeder Karte sind drei unterschiedliche Objekte abgebildet. Bei jedem Objekt handelt es sich um ein Tier, einen Baum oder ein Fahrzeug in den Farben Rot, Grün oder Blau.



Spielvorbereitung

Legt die Gib'ts nicht!-Scheibe für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Mischt alle Karten und legt sieben davon offen um die Gib'ts nicht!-Scheibe herum. Mit den restlichen Karten bildet ihr den verdeckten Nachziehstapel.



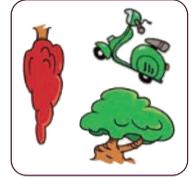
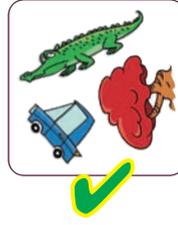
Spielablauf

Ihr spielt immer alle gleichzeitig. Der Älteste von euch würfelt mit beiden Würfeln. Schnappt euch so schnell wie möglich **alle** Karten aus der Tischmitte, die entsprechend viele Objekte mit der gewürfelten Eigenschaft zeigen.

1



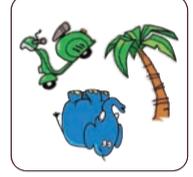
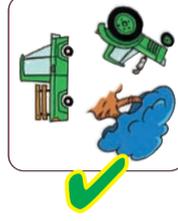
Alle Karten mit genau einem Baum.



2



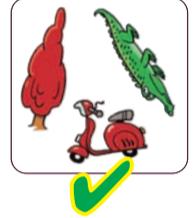
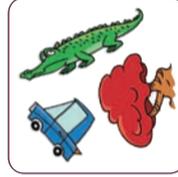
Alle Karten mit genau zwei Fahrzeugen.



2



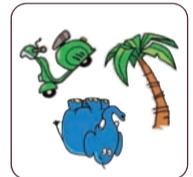
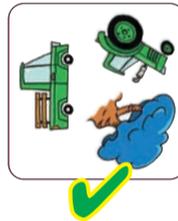
Alle Karten mit genau zwei roten Objekten.



0



Alle Karten ohne Tier.



Legt die Karten, die ihr geschnappt habt, als verdeckten Stapel vor euch ab. Füllt die Karten in der Mitte wieder auf sieben auf und gebt die Würfel im Uhrzeigersinn weiter. Ist der Nachziehstapel leer, spielt ihr mit weniger Karten in der Tischmitte weiter.

Eine falsche Karte geschnappt?

Bei all der Hektik kann es schon einmal passieren, dass du eine falsche Karte schnappst. In diesem Fall musst du die falsche Karte wieder in die Tischmitte legen.

Nichts Passendes in der Mitte?

Sollte keine der Karten die gewürfelte Kombination zeigen, müsst ihr euch schnell die Gibt's nicht!-Scheibe schnappen. Wer die Scheibe am schnellsten erwischt und dabei keinen Fehler macht, bekommt **alle** Karten aus der Tischmitte.

Aber Achtung: Hast du die Gibt's nicht!-Scheibe zu Unrecht geschnappt, weil mindestens eine Karte die gewürfelte Kombination zeigt, musst du jedem Mitspieler eine deiner bereits gewonnenen Karten geben. Hast du nicht genug Karten, um jedem Spieler eine zu geben, musst du stattdessen einmal aussetzen.

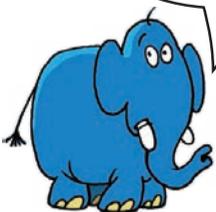
Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Karten verteilt sind. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Karten. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Clack! Family mit jüngeren Kindern

Falls ihr **Clack! Family** mit jüngeren Kindern spielen wollt, könnt ihr die Regeln so abwandeln, dass die Spieler nicht gleichzeitig, sondern der Reihe nach am Zug sind. Während seines Zuges würfelt jeder Spieler für sich und nur er sammelt Karten. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

Hallo Familien, kennt ihr auch diese Spiele?



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

