

RÈGLES DE CLAC CLAC



Principe du jeu :

Chaque disque combine 3 symboles qui sont reproduits dans 3 couleurs différentes. A chaque tour, les 2 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.

Règles :

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.

Attention, les disques sont aimantés 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.

- 1) **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 !
- 2) **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.
- 3) **CAS TRÈS PARTICULIER : LES DEUX DÉ 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. A la fin d'un tel tour, il n'y a plus de disque sur la table, ce qui met fin à la manche.

Fin du jeu :

S'il ne reste plus qu'un disque sur la table, chaque joueur peut lancer les dés encore une seule fois. Si le disque est encore sur la table après ce tour, la partie est terminée et ce disque n'est pas distribué.

Quand tous les disques ont été ramassés, la partie est terminée, et on compare les piles de chacun. Celui qui a la plus haute a gagné.

Et ça va tellement vite que vous pouvez repartir pour une nouvelle manche !