

Il giocatore che ha buttato i bastoncini inizia il gioco. Con precauzione porta il bastoncino calamitato vicino ad uno delle bastoncini in mezzo al tavolo. Se fa "clic" lo tira fuori con l'aiuto del bastoncino calamitato e lo mette a parte.

Un buon giocatore si ricorda a quale estremità il bastoncino non ha fatto "clic".

Al contrario del gioco originale Shangai nel gioco "Clic" i bastoncini possono muoversi, cioè si può continuare con il gioco anche quando si sono mossi.

E' il turno del prossimo giocatore quando

- il bastoncino non ha fatto "clic";
- il bastoncino scelto ha fatto "clic", però la calamita non è abbastanza forte da poter tirare fuori il bastoncino.

Vince colui che dopo un certo numero di giri, prefissato all'inizio del gioco, ha il punteggio più alto (vedi il punteggio dei bastoncini).

KLICK

Dit behendigheidsspel bevordert een vaste hand, goed geheugen, concentratie en een vaste blik.

Tot het spel behoren 20 staafjes in verschillende kleuren en een magnetisch toverstokje.

De waarde van de staafjes is als volgt:

blauw	20 punten
groen	10 punten
zwart	5 punten
rood	3 punten

Spelregels voor 2—6 personen.

Een speler legt alle staafjes door elkaar op een hoop net zoals bij mikado. Elk staafje is aan één kant magnetisch.

De speler die de staafjes op tafel legt mag beginnen. Hij neemt het toverstokje en gaat voorzichtig proberen een staafje van de stapel te nemen. Wanneer het "klickt" haalt hij het staafje eruit en legt het voor zich op tafel.

Een oplettende speler merkt snel welke kant van het staafje niet "klickt", zodat hij niet opnieuw probeert.

In tegenstelling tot mikado mogen de staafjes wel bewegen, zodat verder gespeeld mag worden.

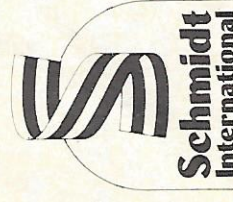
De volgende speler komt aan de beurt indien het uitgezochte staafje niet "klickt" of indien het toverstokje niet sterk genoeg is om het staafje uit de stapel te halen.

Winnaar is diegene die de meeste punten heeft verzameld.

KLICK

CLIC

626 3093



TNr. 05304

KLICK

Dieses Geschicklichkeitsspiel erfordert eine ruhige Hand, ein gutes Gedächtnis, Konzentration und ein zielsicherer Auge.

Zum Spiel gehören:

20 Stäbchen in vier verschiedenen Farben
1 Magnetstab

Wert der Stäbchen:

blau 20 Punkte
grün 10 Punkte
schwarz 5 Punkte
rot 3 Punkte

Spielbeginn:

Für 2 bis 6 Mitspieler.

Ein Spieler wirft die Stäbchen ähnlich wie bei Mikado aus, sodaß sie übereinander zu liegen kommen. Jedes Stäbchen spricht nur auf einer Seite auf den Magnet an.

Der Mitspieler, der die Stäbchen ausgeworfen hat, beginnt. Er peilt das Ende eines Stäbchens an und führt den Magnetstab vorsichtig an dieses heran. "Klickt" es, zieht er das Stäbchen heraus und legt es vor sich auf den Tisch.

Ein guter Spieler merkt es sich, welches Stäbchen nicht "klickt", damit er es nicht noch einmal anpeilt.

Im Gegensatz zum Original-Mikado dürfen bei "KLICK" die Stäbchen wackeln, d. h. es darf trotzdem weitergespielt werden.

Der nächste Mitspieler kommt dann an die Reihe, wenn

- a) das angepeilte Stäbchen nicht "klickt",
- b) das ausgesuchte Stäbchen zwar "klickt", der Magnet aber nicht stark genug ist, um es herauszu-ziehen.

Gewinner ist, wer nach einer vorher festgesetzten Zahl von Spielrunden die meisten Punkte (siehe Wert der Stäbchen) erreicht.

CLIC

Ce jeu d'adresse exige un geste sûr, une bonne mémoire et de la concentration.

Le jeu comprend:

20 bâtonnets de 4 couleurs différentes
1 bâtonnet aimanté.

Valeur des bâtonnets:

Bleu 20 points
vert 10 points
noir 5 points
rouge 3 points

Déroutement du jeu:

Pour 2—6 joueurs.

Un joueur jette pêle mêle les bâtonnets comme pour débiter un Mikado. Chaque bâtonnet possède une extrémité aimantée (et une seule). Le joueur qui a jeté les bâtonnets, commence. Choisir de préférence un bâtonnet de valeur élevée.

Il prend le bâtonnet aimanté et le pose sur une extrémité d'un des bâtonnets. Si celle-ci est aimantée fait clic, le joueur retire le bâtonnet et le pose à côté de lui.

Le bon joueur devra se rappeler où sont les extrémités aimantées, cela lui facilitera son jeu.

A l'opposé du MIKADO on a le droit de faire vaciller les bâtonnets.

Le joueur suivant commence quand

a. le bâtonnet n'a pas fait "clic"

b. le bâtonnet a bien fait "clic" mais l'aimant n'a pas été assez fort pour permettre de retirer le bâtonnet déjà accroché.

Le gagnant est celui qui a réuni le plus de points dans un temps déterminé.

KLICK

Questo gioco di abilità richiede una mano tranquilla, una buona memoria, concentrazione ed un occhio sicuro.

Per giocare occorrono:

20 bastoncini in 4 colori diversi.
1 bastoncino calamitato

Punteggio dei bastoncini:

blu 20 punti
verde 10 punti
nero 5 punti
rosso 3 punti

Inizio del gioco:

Da 2 a 6 giocatori.

Un giocatore prende tutti i bastoncini insieme, con la mano appoggiata sul tavolo, apre poi la mano in modo che tutti i bastoncini cadono uno sull'altro sul tavolo. Ogni bastoncino risponde alla calamita solo ad una estremità.