

***Diese Spielanleitung ist nur zusammen mit der deutschen Original-Regel verwendbar.  
These game instructions can only be used with the original German rules.***

Привіт! Я – малий **AMIGO**, і я покажу вам, як працює ця гра. Розважайтесь!

## КЛАЦ!

[Amigo-spiele.de/02765](http://Amigo-spiele.de/02765)

Гра Хаїма Шафіра та Кобі Бен-Аруша з малюнками Маркуса Вагнера

**Гравців:** 2–6

**Вік:** від 4 років

**Тривалість:** прибл. 10 хвилин

## Вміст

36 магнітних дисків 1 гральний кубик з символами 1 кольоровий гральний кубик



## Ідея та мета гри

Усі гравці одночасно збирають барвисті магнітні диски. Форма та колір символів, які на них мають бути, визначаються гральними кубиками. Швидко наклацайте потрібні диски один на одного, але інші не чіпайте! У кінці гри гравець із найвищою вежею з дисків стає переможцем.

## Підготовка до гри

Розкладіть **магнітні диски** на столі кольоровими символами догори.

Візьміть гральні кубики з **кольорами** та **символами**.

## Хід гри

Один з гравців кидає обидва гральних кубики. Уважно слідкуйте за тим, що випало на кубиках, адже зараз **всі грають одночасно**. Якнайшвидше зберіть усі диски із символом та у тому кольорі, який випали на кубиках.

*Приклад: на кубиках випав **синій** колір та символ **блискавки**. Тоді вам потрібно швидко збирати диски із зображенням **синьої блискавки**.*

## Тільки однією рукою!

Пам'ятайте, що диски можна брати **лише однією рукою**. У дисках є магніти, щоб вони легко прикріплювалися один до одного.

Гравці продовжують брати диски, доки на столі більше не залишиться пасуючих дисків. Після цього обидва кубики кидає наступний гравець і гравці розбирають відповідні диски з тих, що **залишилися** на столі.

## Білий бік кубика?

Обидва кубики мають один білий бік. Якщо він випадає, то гравці зважають лише на зображення на другому кубіку. Якщо білим боком випадає кольоровий кубик,

то дозволяються всі кольори. Можна брати диски з потрібним символом будь-якого кольору. Відповідно, якщо білим боком випадає кубик із символами, гравці можуть брати диски з будь-якими символами правильного кольору.

**Приклад:** випадає символ *шматочка пазла та білий бік на кольоровому кубуку*. Тоді якнайшвидше розбирайте **всі диски, на яких зображено шматочок пазла**.

### **Обидва кубики білі?**

Тепер треба діяти дуже швидко! Більше не потрібно звертати увагу на колір чи символ. Якнайшвидше збирайте **всі** диски, які зможете, але не забувайте, що можна використовувати лише одну руку!

### **Взяв неправильний диск?**

Поспіхом гравці можуть переплутати і взяти неправильний диск. У такому випадку гравець повинен покласти цей диск назад посередині столу, а як невеличкий штраф додатково покласти на стіл один з правильних дисків зі своєї вежі. Якщо гравець ще не має своїх дисків, то йому пощастило.

### **Кінець гри**

Гра закінчується, коли гравці розберуть усі диски. Гра закінчується також тоді, коли на столі залишиться лише один диск, і кожен із гравців кине кубики ще по одному разу. Тепер порівняйте зібрані стоси дисків. Гравець із **найвищою** вежею з дисків стає переможцем. Оскільки гра бістро закінчилася, можете починати грати наново.

### **Ви вже знаєте ці ігри Хайнта Шафіра?**

Ви придбали якісний продукт. Якщо у вас все ж є підстави для рекламації, зв'яжіться з нами напряму.

У вас є питання? Ми з радістю на них відповімо:

**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH,

Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, Ел. пошта: hotline@amigo-spiele.de

**AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2012,2013

Редакція 1.6

Символи на магнітних дисках © Mirko Milutinovic / Fotolia.com