



# KLICKADO

## Principe et but du jeu

Un petit hérisson (avec des aimants aux extrémités), tout droit sorti d'un cirque, teste ses forces au trapèze.

Mais qu'a-t-il fait de ses piquants ?

Devant eux, les joueurs disposent des piquants sous forme de bâtonnets. Le vainqueur sera le premier qui réussira à accrocher tous ses bâtonnets grâce à la force magnétique ou en les posant astucieusement. Qui sera le plus attentif et ne tremblera pas ?

## Contenu

- 12 grands bâtonnets munis d'un anneau métallique
- 20 grands bâtonnets sans anneau métallique
- 20 petits bâtonnets
- 2 supports
- 1 baguette métallique
- 1 hérisson (aimant triangulaire)
- 1 cache en carton
- cette règle

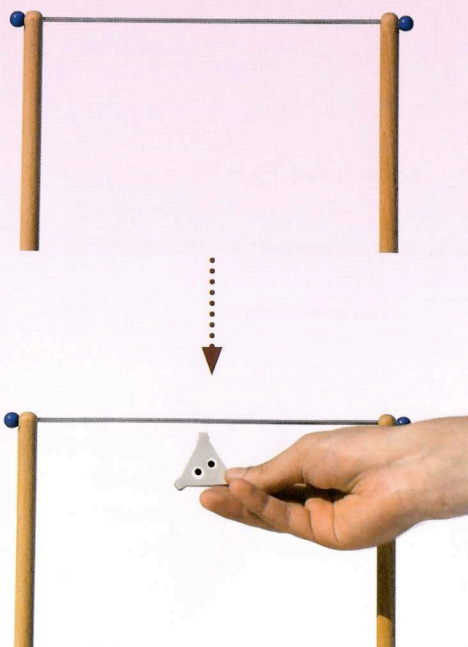
Auteur : Christian Sovis  
 graphisme : Rolf Vogt  
 Illustrations : ARVI  
 Rédaction : Thorsten Gimmler  
 Traduction : Éric Bouret  
 © 2008 : DREI MAGIER SPIELE  
 Licence : White Castle e. U.

**Joueurs :** 1-5  
**Âge :** à partir de 5 ans  
**Durée du jeu :** 15 minutes

## Préparation

Commencer par poser le cache avec les deux trous sur le calage en plastique. Enfoncer les deux supports bien verticalement dans chaque trou. Relier les deux supports avec la baguette métallique : le trapèze est installé ! Un joueur peut maintenant y accrocher le hérisson par l'une de ses extrémités aimantées.

Chaque joueur reçoit le même nombre de bâtonnets de chaque sorte. Les éventuels bâtonnets restants sont simplement laissés de côté.



## Déroulement du jeu

Le prochain joueur à fêter son anniversaire commence ; il peut accrocher un bâtonnet (muni d'un anneau métallique) au hérisson.

À tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun essaye ensuite, soit d'accrocher un nouveau bâtonnet, soit d'en poser un (sans anneau) sur ceux déjà accrochés.

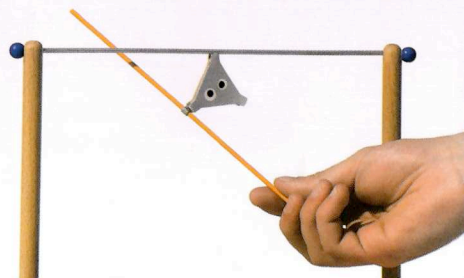
Le joueur qui fait tomber 1, 2 ou 3 bâtonnets, les prend dans sa réserve devant lui.

Celui qui en fait tomber plus de trois, ne prend que les trois qui valent le plus de points.

Les autres bâtonnets tombés sont simplement écartés du jeu.

### Valeur des bâtonnets :

grand bâtonnet avec anneau :	1 P.
grand bâtonnet sans anneau :	2 P.
petit bâtonnet :	3 P.



## Fin de la partie

Dès qu'un joueur s'est débarrassé de tous ses bâtonnets, la partie s'arrête ; il a gagné. Pour l'attribution des places 2 à 5, les autres joueurs additionnent les points des bâtonnets qui leur restent.

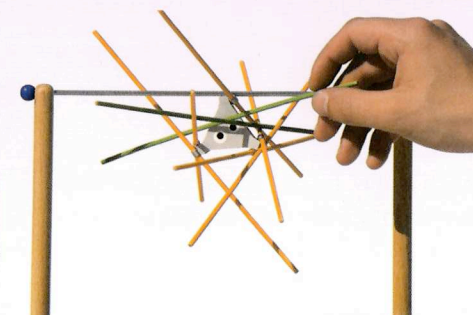
Pour une partie de Klickado en plusieurs manches, il est possible de noter les points. Le vainqueur final est celui qui possède le moins de points ! Celui qui en possède le plus finit malheureusement dernier...

### Le record personnel

Il est bien sûr possible de jouer seul et d'essayer de placer le maximum de bâtonnets pour battre son record personnel !

**Amusez-vous bien avec Klickado** et n'oubliez pas :

*Ajoutez du piquant pour vos adversaires!*





# KLICKADO

## Spelidee en -doel

Een kleine egel (met magneten aan de uiteinden van zijn lijf), die recht uit het circus komt, test zijn kunstjes op de trapeze. Maar waar zijn zijn stekels gebleven? Alle spelers leggen de stekels van de egel voor zich (in de vorm van stokjes). De winnaar is de speler die er als eerste in slaagt al zijn stekels aan de egel, dankzij hun magnetische kracht of door ze voorzichtig, vast te maken. Welke speler is het aandachtigst en heeft een vaste hand?

## Inhoud

- 12 lange stekels met een metalen ring
- 20 lange stekels zonder metalen ring
- 20 korte stekels
- 2 staanders
- 1 metalen staafje
- 1 egel (magnetische driehoek)
- 1 kartonnen doos
- deze spelregels

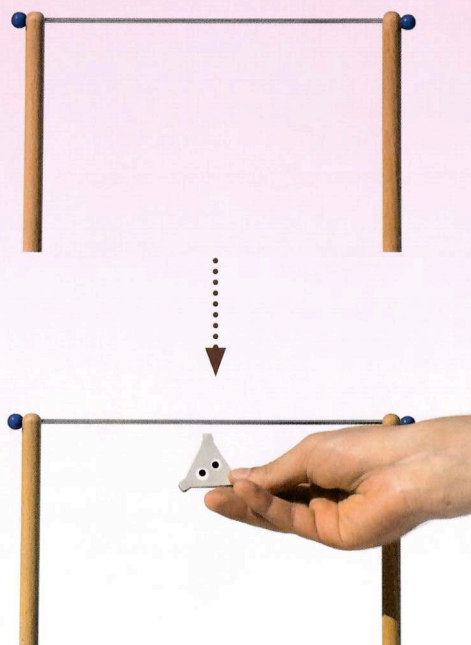
Auteur: Christian Sovis  
 vormgeving: Rolf Vogt  
 Illustraties: ARVI  
 Redactie: Thorsten Gimmler  
 Vertaling: Bart Proost  
 © 2008: DREI MAGIER SPIELE  
 Licentie: White Castle e. U.

**Spelers:** 1-5  
**Leeftijd:** vanaf 5 jaar  
**Durée du jeu :** 15 minuten

## Vorbereitung

Begin de opstelling door de twee staanders in ieder plastic gat van de kartonnen doos goed rechtop te plaatsen. Verbind de twee staanders met het metalen staafje en de trapeze is klaar! Een speler mag nu de egel met een van zijn magnetische kanten vasthaken aan de staaf.

Iedere speler krijgt van elke soort hetzelfde aantal stekels. De overblijvende stekels worden opzij gelegd.



## Spelverloop

De speler die als eerstvolgende verjaart, mag beginnen. Hij hangt een stekel met een metalen ring aan de egel. Volgens de wijzers van de klok mag elke speler vervolgens proberen een nieuwe stekel aan de egel of aan de reeds vasthangende stekels te hangen.

Als er 1, 2 of 3 stekels vallen, moet de speler die in zijn voorraad nemen.

Als er meer stekels vallen, moet de speler drie stekels met de hoogste waarde terug in zijn voorraad nemen.

De overblijvende gevallen stekels worden uit het spel gehaald

### Waarde van de stekels:

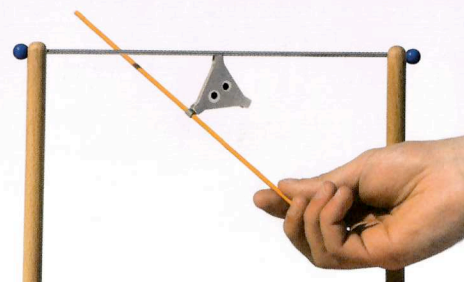
Lange stekel met metalen ring: 1 P.



Lange stekel zonder metalen ring: 2 P.



Korte stekel: 3 P.



## Speleinde en winnaar

Als een speler al zijn stekels kwijt is, stopt het spel onmiddellijk en heeft hij gewonnen. Om te bepalen op welke plaats de andere spelers eindigen, worden simpelweg de punten van de overblijvende stekels opgeteld.

Als je meerdere keren Klickado na elkaar speelt, kan je de punten noteren. De winnaar is de speler die op het einde, als je alle punten optelt, het minst aantal punten heeft. Diegene met het meeste punten eindigt jammer genoeg als laatste ...

### Eigen record

Het is ook mogelijk om het spel alleen te spelen. Probeer zoveel mogelijk stekels aan de egel te hangen en versla je eigen record!

**Veel plezier met Klickado**  
 en vergeet niet:

*Zet als eerste zoveel mogelijk stekels recht!*

