

CLIC

Un jeu d'adresse pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans.

But du jeu:

Il suffit d'avoir une bonne vue, une bonne mémoire et la main sûre pour gagner un maximum de points en »pêchant« des baguettes à l'aide du bâtonnet aimanté.

Le jeu contient:

- 20 baguettes de quatre couleurs différentes
- 1 bâtonnet aimanté
- 1 règle de jeu

Préparation:

L'un des joueurs prend les 20 baguettes, les mélange bien, puis les laisse tomber sur la surface de jeu (la table ou le sol). Il faut maintenant trier les tas de baguettes en vrac.

Le jeu:

Le même joueur va essayer maintenant, à l'aide du bâtonnet aimanté, de sortir du tas la baguette qu'il a choisie. Mais seule l'une des extrémités de la baguette est magnétique et peut coller au bâtonnet. Si on la prend par le bon côté, on entend nettement un »clic«, et on peut sortir la baguette (à condition que l'aimant soit assez puissant). Sinon, on manque son coup.

Au contraire du Mikado, il est permis de faire bouger les baguettes.

Le tour passe au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre), lorsque:

- la baguette visée ne »clique« pas
- ou lorsque la baguette »clique« bien, mais que l'aimant n'est pas assez puissant pour la sortir du tas.

A chaque couleur correspondent des points:

- | | |
|---------|-------------|
| — bleu | = 20 points |
| — vert | = 10 points |
| — noir | = 5 points |
| — rouge | = 3 points |

Fin de la partie:

Dès qu'un joueur a pris la dernière baguette, le jeu s'arrête. Chacun compte ses points, et une nouvelle partie commence.

Pour gagner:

Au bout d'un nombre de parties choisi à l'avance, chaque joueur fait le total des points qu'il a obtenus. Celui qui a le plus de points gagne.