

Il est temps de passer au **décompte des points** d'après le classement. Chaque joueur révèle alors quelle est sa carte.

Le joueur actif marque :

- ① **point** par photo classée avant la photo aléatoire ;
- ① **point de bonus** si la photo aléatoire se trouve en dernière position.

Chaque autre joueur marque :

- ① **point** si sa photo se trouve avant la photo aléatoire ;
- ① **point de bonus** si sa photo se trouve en première position.



Dès que chacun a marqué ses points, c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire de classer ses photos.

Fin du tour

Lorsque tous les joueurs ont été joueur actif et que les points de tous les classements ont été décomptés, le tour est terminé. Toutes les photos utilisées sont défaussées.

Si personne n'a atteint 20 points, un nouveau tour commence : chacun pioche un nombre de photos égal au nombre de joueurs - 1 pour constituer sa main ...

Remarque : Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour en constituer une nouvelle.

Fin de la partie

Dès qu'au moins un joueur a atteint 20 points ou plus à la fin d'un tour, la partie s'arrête. Celui qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, ces joueurs se partagent la victoire.

Variante pour 3 joueurs

À 3 joueurs, il y a une légère modification : chacun pioche 4 photos au départ et attribue 2 cartes à chaque adversaire. Il est donc possible de marquer des points pour ses 2 cartes.

Tu trouveras d'autres jeux captivants ici : gamefactory-games.com



Le générique masculin, employé afin d'assurer une meilleure lisibilité de ces règles, intègre tous les genres.

Auteur : Kasper Lapp
Illustrations : Olin Jeong
Version Game Factory : © 2023
Rédaction : Rico Gadola
Graphisme : Deborah Triggiano
Traduction française : Eric Bouret



© 2021. Mandoo Games.
www.mandoogames.com

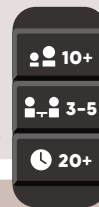
Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg
www.carletto.de



KLICK!

RÈGLES

KASPER LAPP / OLIN JEONG



Contenu



① 120 photos



② 60 jetons
42 × 1 point
12 × 5 points
6 × 10 points



Principe et but du jeu

Une photo peut être interprétée selon des critères totalement différents : couleurs, sujet, émotions, ... Dans cet amusant jeu d'ambiance, il s'agit d'associer des images, tour après tour, en s'assurant de provoquer également un déclic chez ses adversaires. Le premier joueur à totaliser 20 points remportera la partie.

Mise en place

- ① Former une réserve commune avec tous les jetons.
- ② Mélanger les 120 photos et former une pioche, face cachée, au milieu de la table.
- ③ Chaque joueur pioche un nombre de photos égal au nombre de joueurs - 1, pour constituer sa main de départ. Dans une partie à 4 joueurs, par exemple, chacun pioche 3 cartes (Exception : Voir « Variante pour 3 joueurs »).

Déroulement de la partie

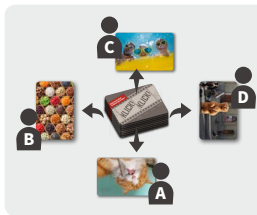
Une partie se joue en plusieurs tours. Chacun se décompose en 3 phases :

1. Révélation des photos initiales

Chaque joueur pioche une photo et la pose bien en évidence devant lui, face visible : c'est sa photo initiale.

Remarque :

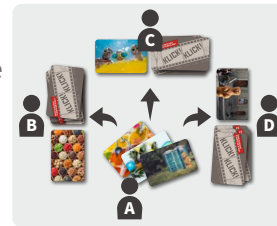
L'ordre de jeu lors de la phase 1 « Révélation des photos initiales » n'a aucune importance.



2. Attribution des photos

Chaque joueur regarde ensuite les photos qu'il a en main. Il en choisit une par adversaire et la pose, face cachée, à côté de la photo initiale de chacun d'eux. La photo choisie pour chaque adversaire doit, d'une

manière ou d'une autre, avoir un rapport avec la photo initiale de celui-ci : il peut s'agir de l'histoire que raconte cette photo, de ses couleurs, de son thème, des objets représentés ... Quel déclic cela va-t-il provoquer chez vos adversaires ?



Remarque :

Tous les joueurs peuvent effectuer l'action 2 « Attribution des photos » simultanément.

3. Classement des photos et décompte des points

Dès que tous les joueurs ont reçu une photo de chaque adversaire, chacun pioche une photo aléatoire du paquet. Il l'ajoute, sans la regarder, aux photos qu'il a reçues et les mélange bien. La photo initiale reste à sa place. Le joueur avec le plus de points (au premier tour, le plus jeune) est désigné comme étant le joueur actif et

commence son classement. Il regarde ses photos, sans savoir ni de quel joueur elles proviennent, ni quelle est la photo aléatoire parmi elles. Il place, en 1^{re} position, à droite de sa photo initiale, celle qui, d'après lui, a le plus de points communs avec elle. Puis, il place la deuxième photo qui semble correspondre le plus, en 2^e position, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ait classé toutes les photos, de la plus pertinente à la moins pertinente.



photo initiale



« lunettes de soleil »



« eau »



« heureux »



« QUOI?! »

Remarque : Les autres joueurs n'ont pas le droit de communiquer pendant que le joueur actif classe ses photos ! Cependant, celui-ci peut partager ses réflexions avec le groupe et justifier régulièrement ses choix.