

www.MUNGO-Verlag.de
„Spielend Mathematik
lernen!“

© 2019 Mungo-Verlag Göttingen
Reinholdstraße 6 • 37083
Göttingen
0551 7702225 • Fax 0551 7702564
hs@mungo-verlag.de



MUNGO-Verlag
Spielend Mathematik lernen!

MUNGO-Verlag
Spielend Mathematik lernen!



Wer klickt, ist raus!

Ein ganz schnelles Spiel – ab 5
Jahren
für 2 bis 4 Spieler

Best.-Nr. 4862

Das Spiel besteht aus einer Kiste mit 8 Holzklötzchen. Die geschlossene Kiste ist zugleich der Spieltisch, auf dem die Klötzchen abgelegt werden. Aber Vorsicht, diese Klötzchen haben es in sich, denn sie verfügen über fast menschliche Eigenschaften: mal ziehen sie sich an, mal stoßen sie sich gegenseitig ab, und manchmal ignorieren sie sich einfach! Der Grund dafür sind kleine Magnete. Jedes Klötzchen hat 2, 3 oder sogar 4 Magnete. Magnete bestehen aus einem Nordpol und einem Südpol. Gleiche Magnete stoßen sich ab und verschiedene ziehen sich gegenseitig an.

Sobald sich zwei Klötzchen mit einem deutlichen „Click“ anziehen ist das Spiel auch schon vorbei!

Das ist die Spielregel:

Der Deckel wird abgenommen und um 90° gedreht auf die Kiste gelegt. Das ist der Spieltisch. Alle Mitspieler legen nacheinander ein Klötzchen mit der beschrifteten Seite nach oben flach auf den Spieltisch. Dabei dürfen sie sich nicht berühren. Irgendwann sagt es Click und dieser Spieler hat verloren. Danach startet die nächste Runde, natürlich mit einem anderen Startspieler.

Klip 2.0 für Profis:

Profis spielen mit verdeckten Karten! Diesmal werden die Klötzchen mit der beschrifteten Seite nach unten abgelegt, sonst bleibt alles gleich.

Viel Spaß mit dem Klip-Alarm.

Harald Schmidt, Spieleautor
Göttingen, im März 2019