

CLIKA!

Un joc de memòria, velocitat i música



Regles del joc

La Clika és una colla d'amigues i amics inseparables. Els encanta la música i coneixen molts instruments, però no saben quin volen aprendre a tocar.

Els ajudes a trobar i provar els diferents instruments? Som-hi!

Material

21 peces:

- 9 peces de personatge
- 12 peces d'instrument



50 cartes:

- 9 cartes de personatge
- 12 cartes d'instrument
- 10 cartes de la Neu
- 6 cartes de família d'instruments
- 12 cartes de personatge i família d'instruments



Preparació

Abans de començar a jugar, ajuntarem les 9 peces de personatge amb 9 peces d'instrument. Comprovarem que no tots els instruments encaixen amb tots els personatges. Sobren 3 instruments que s'han de tornar a la caixa, en aquesta partida no entraran en joc.

A cada partida, l'instrument assignat a cada personatge serà l'instrument que està aprenent a tocar. Per exemple, a la partida de la imatge, la Mel està aprenent a tocar la trompeta i en Roc l'ukulele. A partir d'ara, cada cop que parlem de "personatge" ens referirem a la peça del membre de la Klika amb l'instrument que està tocant, tot junt.

Cal deixar buida la part central entre els personatges, espai que d'ara endavant denominarem *zona central*, serà on col·locarem les cartes durant la partida.



Desenvolupament de la partida

La partida funcionarà per jugades. Cada jugada comença amb l'obertura d'una nova carta i acaba quan s'han repartit premis i penyores, i s'han girat les peces de personatge.

1. Obrir una nova carta

S'agafa una carta de la pila i es posa de cap per amunt a la *zona central*.

2. Buscar i tapar un personatge

El primer jugador que tapi amb la mà el personatge al qual fa referència la carta rebrà de premi la carta que acabem de girar. El més ràpid se l'endú! Més endavant us expliquem com funciona cada carta.

CLIKA! De vegades, cap peça de personatge es podrà tapar. En aquest cas, tots els jugadors han de cridar "CLIKA!" i posar la mà a la *zona central* de tal manera que les mans quedin apilades.

El primer jugador en fer-ho guanya la carta que hem girat i, a més, rep una carta extra, que li paga l'últim jugador en apilar la mà (en cas que l'últim no tingui cartes, li donarà el penúltim i així successivament. Si cap jugador pot donar-li una carta, no guanyarà carta extra). A més, si hi ha jugadors que han fallat i no han apilat una mà, també li paguen una carta.

Si dos o més jugadors tapen el personatge a la vegada, guanya el que hagi posat la mà a sota. Si cap dels jugadors té la mà per sota de l'altra, guanya aquell qui toqui més superfície.

Si toquen la mateixa superfície, aquests jugadors s'enduen una carta (la que s'ha jugat i les següents de la pila de robar).



3. Girar un personatge

Si, com passa sempre a l'inici de la partida, el personatge que acabem de tapar està de cap per amunt, el girarem de cap per avall. A partir d'ara, cal recordar-ne la persona, l'instrument i el color.

Si la peça de personatge ja estava de cap per avall (l'hem girat en jugades anteriors), cal tornar-la a girar i posar-la de cap per amunt. Ara torna a estar visible.

Tipus de cartes

- **Carta de personatge.** Cal tapar la peça de personatge on apareix la persona de la carta.



- **Carta d'instrument.** Cal tapar el personatge que toca l'instrument que surt a la carta. Si és un dels instruments que hem deixat a la caixa, fem una "CLIKA!".

- **Carta de la Neu.** La Neu és la gossa d'en Roc i també és part de la Klika. Quan surt una de les seves cartes, cal tapar el personatge que té el color de fons igual al de la carta de la Neu. Aler-ta! Dues cartes de la Neu són vermelles, quan aquestes surtin s'ha de fer una "CLIKA!".



- **Carta de família d'instrument.** Cal tapar els personatges que tinguin un instrument d'aquella família. Pot passar que n'hi hagi més d'un i això pot comportar que més d'un jugador guanyi una carta (en aquest cas, un jugador s'endú la carta jugada i l'altre una carta de la pila de robar).



- **Carta de personatge-família d'instruments.** Cal tapar el personatge que surt a la carta si està tocant un instrument de la família que surt a la carta. Si no, fem una "CLIKA!".

Pagar penyora

- Quan un jugador o jugadora s'equivoca i posa la mà on no toca, paga una carta guanyada anteriorment al jugador que ha guanyat aquella jugada. Si no té cartes, no paga i seguim jugant (no es considera que la deixi a deure).
- Quan juguem una carta de família d'instrument, es pot donar el cas que hi hagi més d'un guanyador i altres jugadors que s'equivoquin i posin la mà on no toca. En aquest cas, es reparteixen la carta jugada i les cartes de penyora dels altres jugadors. Si falta alguna carta per tal que tothom en rebi la mateixa quantitat, s'agafa una carta de la pila de robar i s'afegeix a les cartes a repartir.



Si ningú guanya la jugada...

Si ningú posa la mà o tothom qui posa la mà ho fa de forma errònia:

- Qui hagi fallat paga penyora a la *zona central*. El guanyador de la següent jugada s'emporta totes les cartes de la zona central.
- Es giren de cap per amunt totes les peces de personatge.



Variants fàcils

Si és el primer cop que jugueu o els jugadors són novells, podeu fer el joc més fàcil amb aquestes variants:

- **Sense memòria:** en posar la mà sobre un personatge, no el gireu i deixeu-los sempre visibles.



- **Cartes fàcils:** jugueu només amb les cartes de personatge, d'instrument i de la Neu.

Crèdits

Un joc pensat per en Ferran Turon
i il·lustrat per Mariona Guinaliu.

El joc **Clika!** forma part del projecte d'educació sociomusical "La Clika" i ha estat co-creat per la cooperativa La Juganera i la Xarxa de Cases de la Música.



La Juganera

Carrer Nou, 4

17001 Girona

Telèfon 972 91 94 85

info@lajuganera.cat

lajuganera.cat

Promou:



Generalitat de Catalunya
Departament d'Empresa
i Treball

Finança:

