



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Clack! Family

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 7

JAHREN

10

MINUTEN

Clack! Family ist ein schnelles Reaktions- und Kartenspiel für 2 bis 4 Personen. Zwei Würfel legen fest, welche Kombination aus Anzahl und Eigenschaft gesucht wird, und alle greifen gleichzeitig nach den passenden Karten aus der Tischmitte. Passt keine einzige Karte, zählt der schnellste Griff zur Gibt's nicht!-Scheibe.

Spielziel

Ihr sammelt möglichst viele Karten, indem ihr schneller als die anderen die passenden Motive erkennt und schnappt.

Vorbereitung

Die Gibt's nicht!-Scheibe kommt so in die Tischmitte, dass alle sie erreichen. Mischt die Karten und legt 7 davon offen rund um die Scheibe aus. Der Rest wird zum verdeckten Nachziehstapel.

So spielt ihr

- 1 Die älteste Person am Tisch wirft beide Würfel: den Zahlenwürfel und den Eigenschaftswürfel.
- 2 Alle greifen gleichzeitig nach jeder ausliegenden Karte, die genau so viele Objekte mit der gewürfelten Eigenschaft zeigt.
- 3 Zeigt keine Karte die Kombination, schnappt euch stattdessen die Gibt's nicht!-Scheibe.
- 4 Gewonnene Karten legt ihr verdeckt als eigenen Stapel vor euch ab.
- 5 Füllt die Mitte wieder auf 7 Karten auf und reicht die Würfel im Uhrzeigersinn weiter.

So gewinnt ihr

Sind alle Karten verteilt, endet das Spiel. Wer den größten Stapel vor sich hat, gewinnt; bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Spielziel

Ihr wollt am Ende mehr Karten besitzen als alle anderen. Karten bekommt ihr, indem ihr blitzschnell erkennt, welche Auslagekarten zur gewürfelten Kombination aus Anzahl und Eigenschaft passen, und sie euch vor den Mitspielern greift. Liegt gar keine passende Karte aus, könnt ihr mit einem schnellen Griff zur Gibt's nicht!-Scheibe gleich die ganze Auslage gewinnen. Wer sich vergreift, verliert Karten wieder.

Spielmaterial

51 Spielkarten

2 Würfel

1 Gibt's nicht!-Scheibe

Spielaufbau

- Legt die Gibt's nicht!-Scheibe in die Tischmitte, sodass jeder sie gut erreichen kann.
- Mischt alle 51 Spielkarten gründlich.
- Legt 7 Karten offen rund um die Scheibe aus.
- Die übrigen Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel.
- Legt beide Würfel bereit: den Zahlenwürfel und den Eigenschaftswürfel.

Spielbeginn

Es gibt keine Startspielerreihenfolge im klassischen Sinn, denn ihr spielt alle gleichzeitig. Den ersten Wurf macht die älteste Person am Tisch. Danach wandern die Würfel im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Die Würfel

Zum Spiel gehören zwei Würfel. Der Zahlenwürfel trägt jede seiner Zahlen doppelt und gibt vor, wie viele Objekte gesucht sind. Der Eigenschaftswürfel zeigt entweder eine der Farben Rot, Grün und Blau oder eines der Symbole Tier, Baum und Fahrzeug.

Die Karten

Jede Karte zeigt drei verschiedene Objekte. Jedes Objekt ist ein Tier, ein Baum oder ein Fahrzeug und trägt eine der drei Farben Rot, Grün oder Blau. Gesucht ist immer die Verbindung aus beiden Würfeln, zum Beispiel alle Karten mit genau einem Baum oder alle Karten mit genau zwei roten Objekten.

Ablauf einer Würfelrunde

- 1 Eine Person wirft beide Würfel gleichzeitig auf den Tisch.
- 2 Alle Mitspieler suchen zeitgleich in der Auslage nach Karten, die genau die gewürfelte Anzahl an Objekten mit der gewürfelten Eigenschaft zeigen.
- 3 Wer eine solche Karte zuerst schnappt, behält sie. Es gibt kein Reihum, alle greifen gleichzeitig.
- 4 Geschnappte Karten legt jeder verdeckt vor sich ab.
- 5 Anschließend wird die Auslage aus dem Nachziehstapel wieder auf 7 Karten ergänzt.
- 6 Die Würfel gehen im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler.

Wenn nichts passt

Manchmal zeigt keine einzige ausliegende Karte die geforderte Kombination. Dann geht es um die Gib't's nicht!-Scheibe in der Mitte. Wer sie zuerst erwischt und dabei richtig liegt, gewinnt sämtliche Karten aus der Auslage.

Fehler und ihre Folgen

Greifst du im Eifer nach einer Karte, die gar nicht passt, legst du sie zurück in die Tischmitte. Greifst du zur Scheibe, obwohl mindestens eine Karte die Kombination erfüllt, gibst du jedem Mitspieler eine Karte aus deinem eigenen Stapel ab. Reicht dein Stapel dafür nicht aus, setzt du stattdessen einmal aus.

Wenn der Nachziehstapel leer ist

Ist kein Nachziehstapel mehr vorhanden, könnt ihr die Auslage nicht mehr auffüllen. Ihr spielt dann einfach mit weniger Karten in der Mitte weiter.

Der Spielzug

- 1 Der Spieler, der die Würfel hat, wirft Zahlenwürfel und Eigenschaftswürfel.
- 2 Alle greifen gleichzeitig nach den passenden Karten der Auslage.
- 3 Passt keine Karte, greifen alle nach der Gibt's nicht!-Scheibe.
- 4 Falsch geschnappte Karten wandern zurück in die Mitte, ein unberechtigter Griff zur Scheibe wird bestraft.
- 5 Jeder legt seine gewonnenen Karten verdeckt vor sich ab.
- 6 Die Auslage wird aus dem Nachziehstapel auf 7 Karten ergänzt.
- 7 Die Würfel gehen im Uhrzeigersinn weiter.

Sonderregeln

- Eine falsch geschnappte Karte muss zurück in die Tischmitte gelegt werden.
- Wer die Gibt's nicht!-Scheibe zu Unrecht nimmt, obwohl mindestens eine Karte passt, gibt jedem Mitspieler eine bereits gewonnene Karte ab.
- Reichen die eigenen Karten für diese Abgabe nicht, setzt der Spieler stattdessen einmal aus.
- Wer die Scheibe zu Recht und fehlerfrei zuerst schnappt, bekommt die komplette Auslage.
- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird die Auslage nicht mehr aufgefüllt und ihr spielt mit weniger Karten weiter.

Spielende und Gewinn

Das Spiel ist vorbei, sobald alle Karten verteilt sind. Gezählt wird dann, wer die meisten Karten vor sich liegen hat. Diese Person gewinnt. Haben mehrere Spieler gleich viele Karten, gewinnen sie gemeinsam.

Varianten

- Variante für jüngere Kinder: Statt gleichzeitig zu spielen, seid ihr reihum am Zug. Wer an der Reihe ist, würfelt allein und sammelt als Einziger Karten. Danach übernimmt der nächste Spieler.

Tipps

- Behalte beide Würfel gleichzeitig im Blick: Erst die Kombination aus Anzahl und Eigenschaft entscheidet, ob eine Karte passt.
- Achte auf das Wort "genau": Gesucht ist die exakte Anzahl passender Objekte, nicht mindestens diese Anzahl.
- Greife nur zur Gibt's nicht!-Scheibe, wenn du wirklich alle 7 Karten geprüft hast. Ein Fehlgriff kostet dich Karten an alle Mitspieler.
- Ein falscher Kartengriff ist weniger riskant als ein falscher Griff zur Scheibe, denn die Karte wandert nur zurück in die Mitte.
- Ein gelungener Griff zur Scheibe bringt die gesamte Auslage und damit deutlich mehr als eine einzelne Karte.

Häufige Fragen

Sind wir reihum am Zug oder spielen alle gleichzeitig?

Ihr spielt immer alle gleichzeitig. Nur das Würfeln wandert im Uhrzeigersinn weiter, gegriffen wird von allen zur selben Zeit.

Wer würfelt zuerst?

Den ersten Wurf macht der älteste Spieler in der Runde. Danach werden die Würfel im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Was passiert, wenn ich eine falsche Karte geschnappt habe?

Du legst die falsche Karte einfach wieder zurück in die Tischmitte. Eine weitere Strafe gibt es dafür nicht.

Wann darf ich nach der Gibt's nicht!-Scheibe greifen?

Nur dann, wenn keine einzige der ausliegenden Karten die gewürfelte Kombination zeigt. Wer sie zuerst und fehlerfrei erwischt, erhält alle Karten aus der Tischmitte.

Was kostet ein Fehlgriff nach der Scheibe?

Wer die Scheibe nimmt, obwohl mindestens eine Karte passt, gibt jedem Mitspieler eine seiner gewonnenen Karten. Hat er dafür nicht genug Karten, muss er einmal aussetzen.

Wie viele Karten liegen in der Mitte?

Zu Beginn liegen 7 Karten offen um die Scheibe herum. Nach jeder Runde füllt ihr die Auslage wieder auf 7 Karten auf.

Was tun wir, wenn der Nachziehstapel leer ist?

Dann wird die Auslage nicht mehr ergänzt. Ihr spielt mit der verbliebenen, kleineren Kartenauslage weiter.

Was gilt bei Gleichstand am Ende?

Haben mehrere Spieler gleich viele Karten, gibt es mehrere Gewinner. Eine Stichentscheidung ist nicht vorgesehen.

Kann man das Spiel auch mit jüngeren Kindern spielen?

Ja. Dann spielt ihr nicht gleichzeitig, sondern reihum: Wer am Zug ist, würfelt für sich und sammelt allein die passenden Karten.

Was zeigen die beiden Würfel genau an?

Der Zahlenwürfel gibt die gesuchte Anzahl vor, der Eigenschaftswürfel eine Farbe (Rot, Grün, Blau) oder ein Symbol (Tier, Baum, Fahrzeug). Gesucht sind Karten mit genau dieser Anzahl an Objekten der gewürfelten Eigenschaft.

Informationen zum Spiel

Verlag	AMIGO
Autor	Haim Shafir
Erscheinungsjahr	2021
Edition / Regelstand	Version 1.0
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Regelstand Version 1.0, zuletzt geprüft am 20.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/clack-family/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/clack-family/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026