

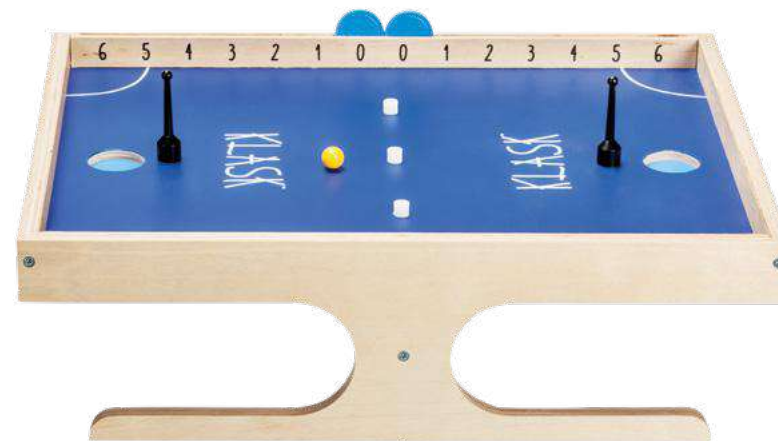
ПРИБЕРІТЬ СВОЮ РУКУ ПІД СТІЛ!

Виробник: Ой Маректой Лтд, Пені Робертінкату, 9, 00130 Хельсінкі, Фінляндія
Oy Marektoy Ltd, Pieni Roobertinkatu, 9, 00130 Helsinki, FINLAND

Офіційний дистриб'ютор: ФОП Козумляк В.Г.
04205 м. Київ, площа Оболонська, 6
Тел: 0639418090; 0689418090
Сайт: www.lordofboards.com.ua

Увага! Дана іграшка містить магніти й магнітні елементи. Примагнітившись один до одного або ж до металевого об'єкту всередині людського тіла, вони можуть призвести до серйозних або смертельних травм. У випадку, якщо проковтнули або ж вдихнули магніти, негайно зверніться за медичною допомогою!

ПРАВИЛА ГРИ КЛАСК!





ЩО В КОРОБЦІ



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

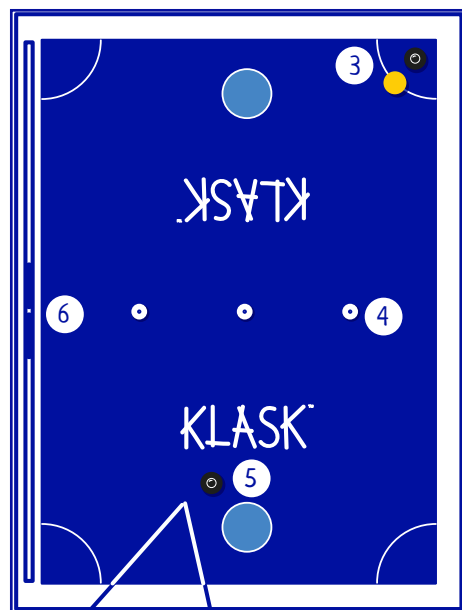
1. Наліпіть наліпки на дно кожного зі страйкерів і на верхівку кожного з контролерів.
2. Встановіть ігрове поле на столі між двома гравцями і переконайтеся, що воно стоїть рівно.
3. Гравець, який починає гру (наприклад, наймолодший), обирає будь-який стартовий кут і розміщує в ньому кульку.

4. Розташуйте білі магнітні шайби на відповідних позначках білого кольору магнітними догори.

Примітка: Обов'язково розмістіть ці компоненти магнітними догори. Вони мають приєднуватися (а не відштовхуватися) до магнітних страйкерів, коли ті поруч.

5. У кожного гравця є по одному чорному магнітному страйкеру та по одному магнітному контролеру. Розташуйте страйкер на поверхні поля, а контролер – під ним, дайте магнітам з'єднатися.

6. Розташуйте обидва диски для підрахунку балів на стартовій позначці «0».



Примітка: Щоб страйкери рухалися по ігровому полю, гравці переміщують контролери.

ЯК ГРАТИ

Переміщуючись магнітними страйкерами по полю, штовхайте помаранчеву кульку до воріт супротивника. Обидва гравці можуть вільно й одночасно рухатися по полю, уникаючи перешкод і не дотримуючись черговості ходів. Страйкери гравців переміщуються по полю за допомогою магнітних контролерів під дошкою KLASK. Перемагає той, хто першим набере 6 балів.

Подивитися, як грати, можна тут:

<https://klaskgame.com/pages/HowToPlay>

4 СПОСОБИ ЗАРОБИТИ БАЛ



1 Помаранчева кулька потрапила у ворота супротивника і залишилася там (якщо кулька височила з воріт, гра продовжується).



2 (або всі 3) білі магнітні шайби приєдналися до страйкера супротивника.



3 Ваш супротивник втратив контроль над своїм страйкером і більше не може переміщувати його, використовуючи контролер.



KLASK! Страйкер вашого супротивника потрапив у власні ворота — ви одразу отримуєте бал, навіть якщо йому пощастило вибратися. Просте правило: якщо ви чуєте KLASK, це вже бал.

ЩОРАЗУ ОТРИМУЮЧИ БАЛ

- Перемістіть свій диск для підрахунку балів на одну поділку на шкалі. Ура!
- Поверніть усі 3 білі магнітні шайби на їхні стартові позиції на ігровому полі.
- Гравець, який не забив гол, починає гру з будь-якого кута за своїм вибором.

ІНШІ ПРАВИЛА

- Якщо до страйкера приєдналася лише 1 біла магнітна шайба, гра продовжується.
- Якщо біла магнітна шайба опинилася за межами поля, гра продовжується.
- Якщо кулька опинилася за межами поля, розташуйте її в куті, найближчому до місця, звідки вона випала, і продовжуйте гру.
- Не можна просто так знімати білі магнітні шайби зі свого страйкера. Якщо ж магнітна шайба сама від'єдналася під час гри, то гра продовжується.
- Можна бити по білим магнітним шайбам кулькою або страйкером. Не можна переміщувати шайби по полю за допомогою контролера під ігровим полем.
- Якщо гравці не можуть дійти згоди щодо присудження балу, то бал не зараховується, і гравці розігрують його ще раз.

ВАЖЛИВО!

- Ви можете отримати лише один бал за один раз, навіть якщо сталося кілька подій, за які нараховується бал.
- У випадку, коли обидва гравці мають право на бал, його отримує той, у кого подія, за яку нараховується бал, відбулася раніше.