

ПРИБЕРІТЬ СВОЮ РУКУ ПІД СТИЛ!

ПРАВИЛА ГРИ КЛАСК!



Виробник: Ой Маректој 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!

 [KLASK.UKRAINE](https://www.instagram.com/klask_ukraine)

 [WWW.LORDOFBOARDS.COM.UA](http://www.lordofboards.com.ua)



ЩО В КОРОБЦІ



Ігрове поле «KLASK» для чотирьох гравців



2 диски для підрахунку балів



4 магнітні страйкери

4 магнітні контролери



2 кульки (1 запасна)

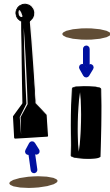


7 білих магнітних шайб (2 запасні)

4 маркери для підрахунку балів

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Наліпіть наліпки на дно кожного зі страйкерів і на верхівку кожного з контролерів.



2. Встановіть ігрове поле на столі між гравцями та переконайтеся, що воно стоїть рівно.

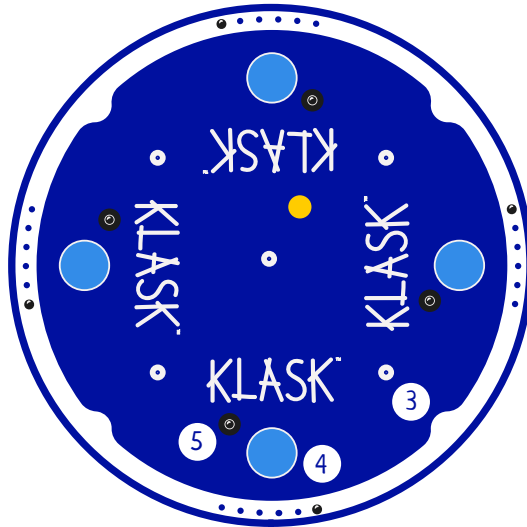
3. Розташуйте 5 білих шайб на відповідних позначках білого кольору магнітними догори.

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

4. Кожен гравець розташовує свій маркер для підрахунку балів на позначці «5».

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. Наймолодший гравець розпочинає гру та б'є страйкером по кульці.



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

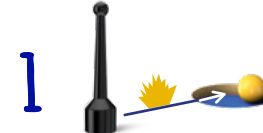
ЯК ГРАТИ

Переміщуючись магнітними страйкерами по полю, штовхайте помаранчеву кульку до воріт своїх супротивників. 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. На початку кожен гравець має 5 балів (життів). Гра закінчується як тільки будь-який з гравців першим доягає позначки «0» балів. Перемагає гравець з найбільшою кількістю балів наприкінці.

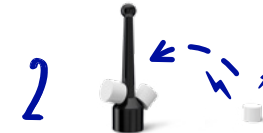
Подивитися, як грати, можна тут:

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

4 СПОСОБИ ВТРАТИТИ БАЛ



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



2. 2 або більше білі магнітні шайби приєдналися до вашого страйкера.



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



4. KLASK! Ваш страйкер потрапив у власні ворота (навіть якщо згодом вдалося вибратися). Просте правило: якщо ви чуєте KLASK, це втрачений бал.

ЩОРАЗУ ВТРАЧАЮЧИ БАЛ

- Гра зупиняється і гравець має відняти бал на своїй шкалі з маркером.
- Поверніть усі 5 білих магнітних шайби на їхні стартові позиції на ігровому полі.
- Гравець, що втратив бал, розпочинає гру.

ІНШІ ПРАВИЛА

- Якщо до страйкера приєдналася лише 1 біла магнітна шайба – гра продовжується.
- Якщо біла магнітна шайба опинилася за межами поля, гра продовжується.
- 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.

ВАЖЛИВО!

- Гравець може втратити лише один бал за один раз, навіть якщо сталося кілька подій, за які віднімається бал.
- У випадку, коли події, за які віднімається бал, стануться з двома або більше гравцями одночасно, усі вони переміщують маркер на своїй шкалі на один бал у сторону зменшення.

КОМАНДНА ГРА

Можна грати командами по два гравці. Розташуйте гравців з різних команд навпроти один одного. Кожна команда має спільні 10 балів. Коли гравець втрачає бал, то переміщує маркер на своїй шкалі на один бал у сторону зменшення. Якщо на його шкалі вже "0", то бал віднімається на шкалі товариша по команді. Коли обидва гравці команди втрачають усі бали, команда супротивників, маючи хоча б 1 бал, перемагає.