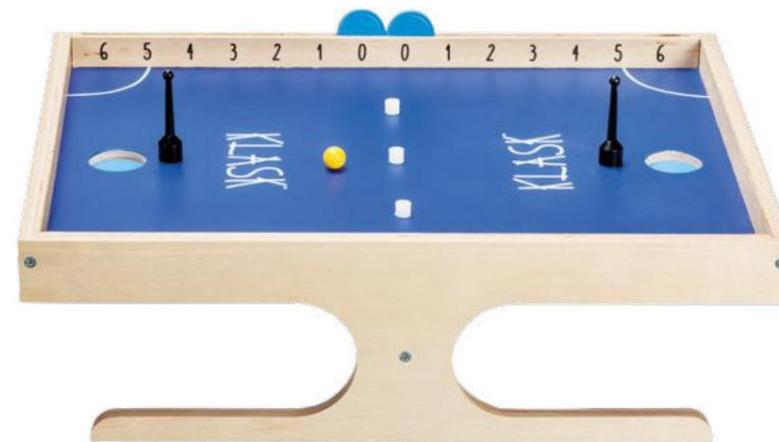


УБЕРИТЕ СВОЮ  
РУКУ ПОД СТОЛ!

ПРАВИЛА ИГРЫ  
КЛАСК!



Производитель: Ой Маректой Лтд, Пени Робертинката, 9, 00130 Хельсинки, Финляндия  
Oy Marektoy Ltd, Pieni Roobertinkatu, 9, 00130 Helsinki, FINLAND

Официальный дистрибьютор: ФЛПКозумляк  
В.Г. 04205 г. Киев, площадь Оболонская, 6  
Тел: 0639418090; 0689418090  
Сайт: [www.lordofboards.com.ua](http://www.lordofboards.com.ua)

Внимание! Эта игрушка содержит магниты и магнитные элементы. Примагнитившись друг к другу или к металлическому объекту внутри человеческого тела, они могут привести к серьезным или смертельным травмам. В случае, если проглотили или вдохнули магниты, немедленно обратитесь за медицинской помощью!



KLASK.UKRAINE

[WWW.LORDOFBOARDS.COM.UA](http://WWW.LORDOFBOARDS.COM.UA)



## ЧТО В КОРОБКЕ



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Наклейте наклейки на дно каждого из забастовщиков и на верхушку каждого из контроллеров.

2. Установите игровое поле между двумя игровыми столами и убедитесь, что оно стоит ровно.

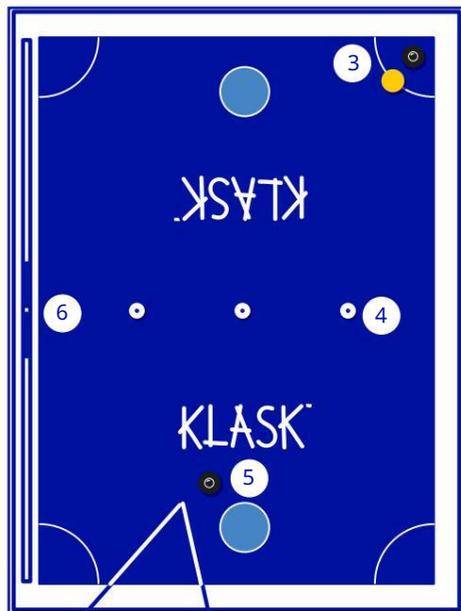
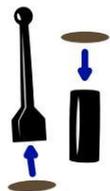
3. Игрок, начинающий игру (например, самый молодой), выбирает любой стартовый угол и размещает в нем шарик.

4. Поместите белые магнитные шайбы на соответствующие метки белого цвета магнитами вверх.

Примечание: Обязательно разместите эти компоненты магнитами вверх. Они должны присоединиться (а не отталкиваться) к магнитным страйкерам, когда вы играете.

5. У каждого игрока есть по одному черному магнитному страйкеру и по одному магнитному контроллеру. Расположите страйкер на поверхности поля, а контроллер – под ним, дайте магнитам соединиться.

6. Разместите оба диска для подсчета баллов на стартовой отметке «0».



Чтобы страйкеры двигались по игровому полю, игроки перемещают контроллеры.

## КАК ИГРАТЬ

Перемещая страйкерами по полю, толкайте оранжевый шарик к воротам противника. Оба игрока могут свободно и одновременно двигаться по полю, избегая препятствий и не соблюдая очередности ударов. Страйкеры игроков перемещаются по полю с помощью магнитных контроллеров под доской KLASK. Побеждает тот, кто первым наберет 6 баллов.

Посмотреть, как играть, можно здесь:

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

## 4 С ПОСОБЫ ЗАРАБОТАТЬ БАЛ



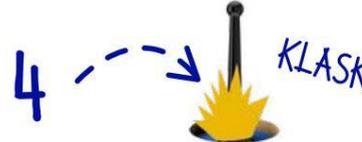
1 Оранжевый шарик попал в ворота противника и остался там (если шарик выскочил из ворот, игра продолжается).



2 (или все 3) белые магнитные шайбы присоединились к страйкеру противника.



3 Ваш противник потерял контроль над своим страйкером и больше не может перемещать его, используя контроллер.



4 КЛАСК! Страйкер вашего противника попал в свои ворота – вы сразу получаете бал, даже если ему удалось выбраться. Простое правило: если вы лышите KLASK, это уже бал.

## КАЖДЫЙ ПОЛУЧАЯ БАЛ

- Переместите свой диск для подсчета баллов на одно деление на шкале. Ура!
- Поверните все 3 белые магнитные шайбы на их стартовые позиции на игровом поле.
- Игрок, не забивший гол, начинает игру с любого угла по своему выбору.

## ДРУГИЕ ПРАВИЛА

- Если к страйкеру подключилась только 1 белая магнитная шайба, игра продолжается.
- Если белая магнитная шайба оказалась вне поля, игра продолжается.
- Если шарик оказался за пределами поля, расположите его в углу, ближайшем к месту, откуда он выгнан, и продолжите игру.
- Нельзя протаскивать белые магнитные шайбы с своего страйкера. Если же магнитная шайба сама отсоединилась во время игры, игра продолжается.
- Нельзя бить по белым магнитным шайбам шариком или страйкером. Нельзя перемещать шайбы по полю с помощью контроллера под игровым полем.
- Если игроки не могут прийти к согласию о присуждении балла, то балл не засчитывается, и игроки разыгрывают его снова.

## ВАЖЛИВО!

- Вы можете получить один балл за один раз, даже если произошло несколько событий, за которые начислялись баллы.

- В случае, когда оба игрока имеют право на бал, его получает тот, у кого событие, за которое начислялся бал, произошло раньше.