

KLASK

THE FRANTIC MAGNETIC GAME OF SKILL!

Distributed exclusively in Canada by:
FoxMind Canada
1104-5530 St-Patrick, Montreal, Qc, H4E 1A8, CANADA
www.foxmind.com

© FoxMind Canada

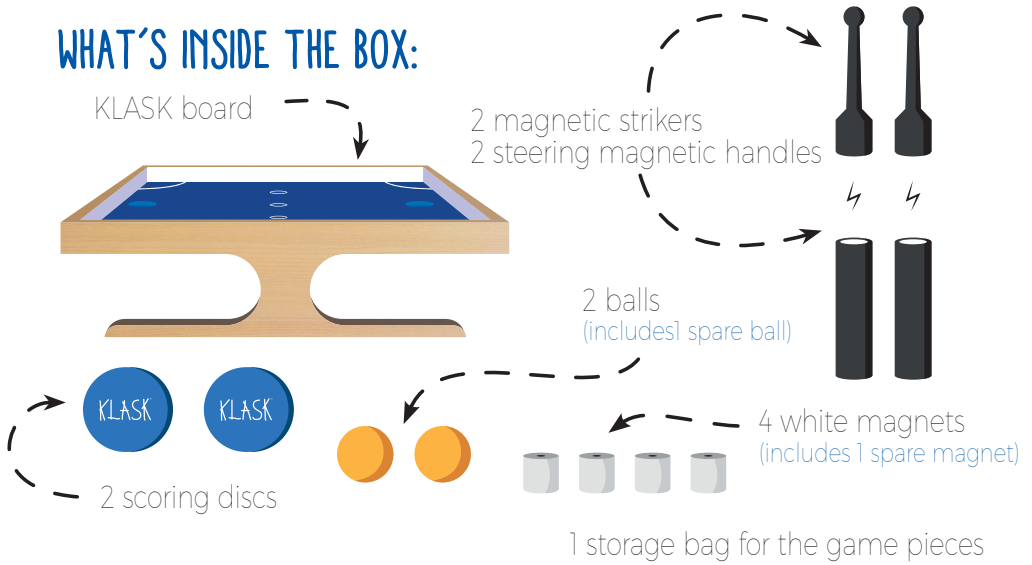


KLASK™



FoxMind

WHAT'S INSIDE THE BOX:



OBJECT OF THE GAME

The first player to score 6 points wins the game.

HOW TO PLAY:

Game on! Using the magnetic handles to steer their striker, players hit the orange ball around the field. Players are free to move continuously all over the field and there is no taking turns. The aim is to score points by shooting the orange ball into the opponent's 'goal'. But be careful not to lose control of your striker or make it fall into your own goal as this will earn your opponent a point. You can also use the orange ball to displace the white magnets around, but watch out: if two or more of the white magnets end up sticking to your striker, your opponent scores a point.

The first player to score 6 points wins the game!

BEFORE YOU START THE FUN:

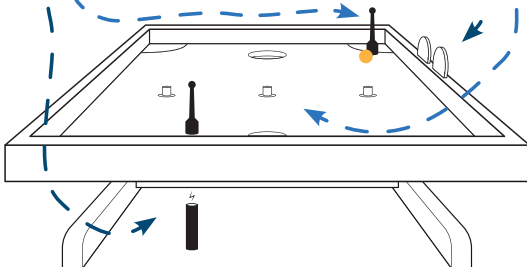
1. Place the KLASK board on a leveled table between the two players.

2. Place three white magnets on the white fields in the center of the board.
Note: Be sure to place the magnet pieces with the metallic end facing upwards to prevent them from being pushed away from the strikers.

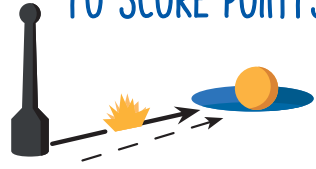
3. Insert both scoring discs in the starting position marked by "0" on the scoring slot.

4. Both players place their magnetic striker on the board surface and position their steering magnetic handle under the board directly under their striker. Once the contact is made, the players can move their striker around the board by moving the steering handle.

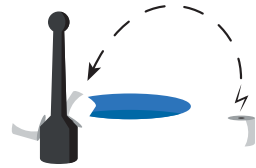
5. The youngest player starts the game by placing the ball on one of the two corners on their side of the field.



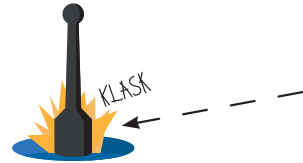
THERE ARE 4 WAYS TO SCORE POINTS:



1. If the ball ends up in your opponent's goal and stays there.



2. If two (or all three) white magnets stick to your opponent's striker.



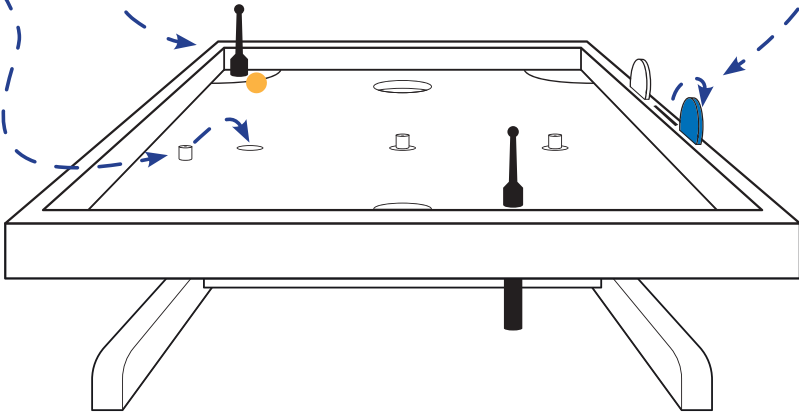
3. If your opponent accidentally drops their striker into their own goal (KLASK).
Note: You will get the point immediately, even if your opponent is able to jump out of the goal using the steering magnetic handle. Rule of thumb: If you hear KLASK: it's a point!



4. If your opponent loses control of their striker and cannot regain control back by using only the steering handle.

EACH TIME YOU SCORE A POINT:

1. You advance your scoring disc by one point.
2. You return all three white magnets to their starting positions at the centre of the board.
3. The player that did not score a point 'kicks off' from the corner of their choice.



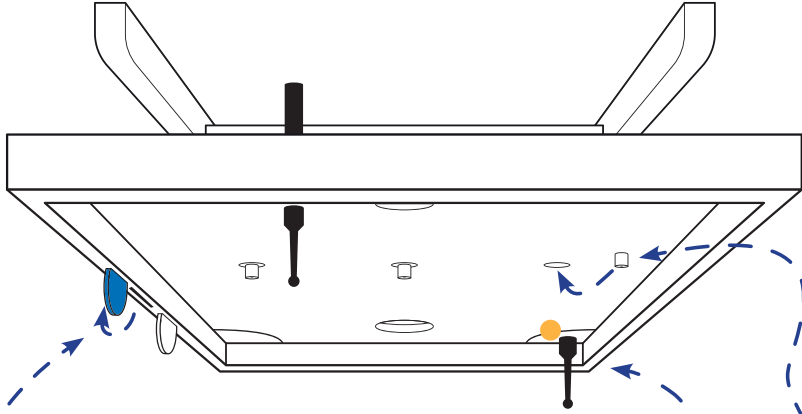
OTHER RULES YOU SHOULD KNOW:

- › If one of the white magnets sticks to a striker, the game continues. If two (or more) white magnets stick to one striker, the opponent gets a point.
- › You are not allowed to move the white magnets on the board by using your steering magnetic handle under the board.
- › If a white magnet falls off the board, the game continues.
- › If the ball falls off the board, place the ball on the corner closest to the point where the ball left the board and resume playing.

IMPORTANT! You can score only one point at a time. So, even if the ball ends inside your opponent's goal and at the same time they manage to attract two magnets to their striker and to top it all, end up dropping the striker into their own goal - you will still score only one point.

À CHAQUE FOIS QU'UN POINT EST MARQUÉ:

1. Le joueur ayant fait le point déplace son marqueur de pointage de un.
2. Les trois aimants blancs sont retournés à leur position de départ au centre du jeu.
3. Le joueur qui n'a pas marqué le point dépose la bille dans le coin de départ de son choix et redémarre la partie.



AUTRES RÉGLES QUE VOUS DEVEZ CONNAÎTRE:

- › Si un aimant blanc se colle à un aimant lorsqu'il est introduit lors d'un point sera marqué.
- › Si la bille est projetée en dehors du plateau, celle-ci est remplacée dans le coin de départ le plus près de l'endroit où elle est sortie et la partie reprend.
- › Vous ne pouvez pas faire bouger les aimants blancs sur le plateau en utilisant votre aimant pour diriger qui est en dessous du plateau.
- › Si un aimant blanc se colle à un aimant lorsqu'il est introduit lors d'un point sera marqué. C'est attaquant, la partie continue. C'est seulement lorsque deux aimants blancs se collent sur un attaquant que l'adversaire marque un point.
- › Vous ne pouvez pas faire bouger les aimants blancs sur le plateau en utilisant votre aimant pour diriger qui est en dessous du plateau.

IMPORTANT! Vous pouvez seulement marquer un seul point à la fois. Même si vous envoyez la bille dans le but adverse et qu'au même moment, votre adversaire fait tomber son attaquant dans son propre but et qu'en plus deux aimants blancs se collent dessus, vous ne marquez qu'un seul point!

AVANT DE COMMENCER À S'AMUSER:

1. Déposez le plateau de KLASK sur une table entre les deux joueurs.

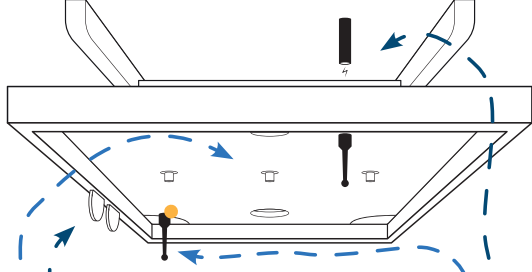
2. Placez les trois aimants blancs aux endroits indiqués par les cercles blancs au centre du plateau.

N.B. assurez-vous de mettre les aimants blancs avec le côté aimanté découvert vers le haut pour que ceux-ci soient attirés et non repoussés par les attaquants.

3. Insérez les deux marqueurs de points à la position 0 sur le côté du plateau indiquant le pointage.

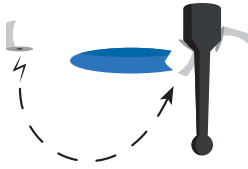
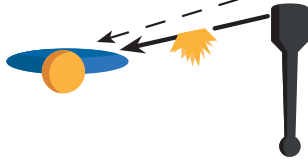
4. Chaque joueur place un attaquant sur le dessus du plateau et un aimant pour diriger au-dessous du plateau pour créer un contact magnétique avec les deux sections.

5. Le plus jeune des deux joueurs débute la partie en plaçant la bille dans l'un des deux coins de son côté du plateau.

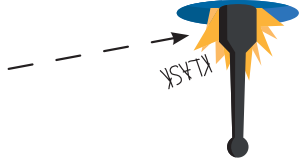


IL Y A 4 FAÇONS POUR UN JOUEUR DE MARQUER DES POINTS:

1. Si la bille orange entre dans le but adverse et y reste.



2. Si deux (ou les trois) aimants blancs restent aimantés à l'attaquant de votre adversaire.

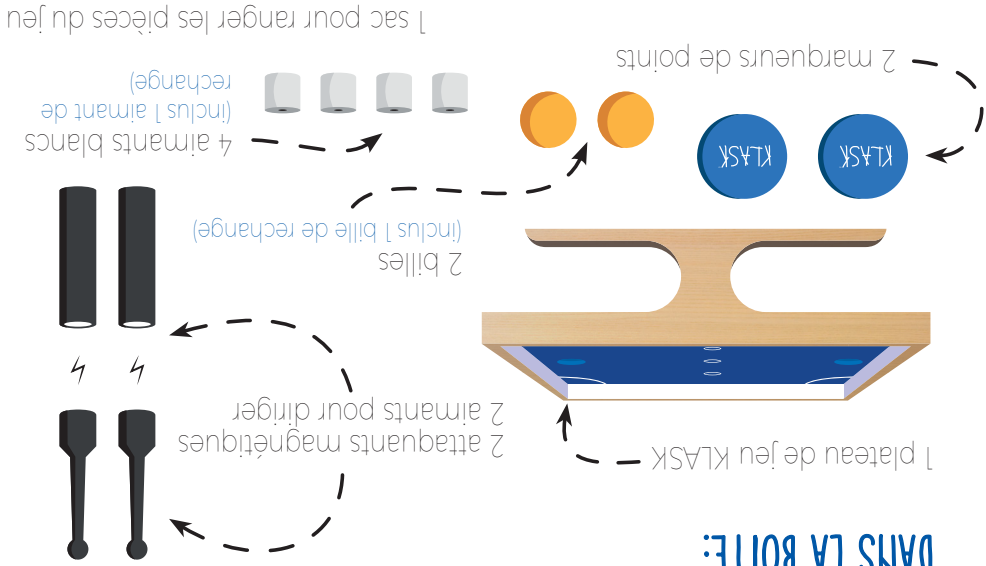


3. Si votre adversaire fait tomber accidentellement son attaquant dans son propre filet (KLASK). N.B.: Vous marquez automatiquement un point même si votre adversaire réussit à faire ressortir son attaquant du but en utilisant l'aimant pour diriger. Autrement dit, si vous entendez KLASK, c'est un point!



4. Si votre adversaire perd le contrôle de son attaquant et ne peut récupérer le contrôle en utilisant seulement l'aimant pour diriger sous le plateau.

QUE RETROUVE-T-ON DANS LA BOÎTE:



BUT DU JEU:

Le premier joueur à inscrire 6 points remporte la partie.

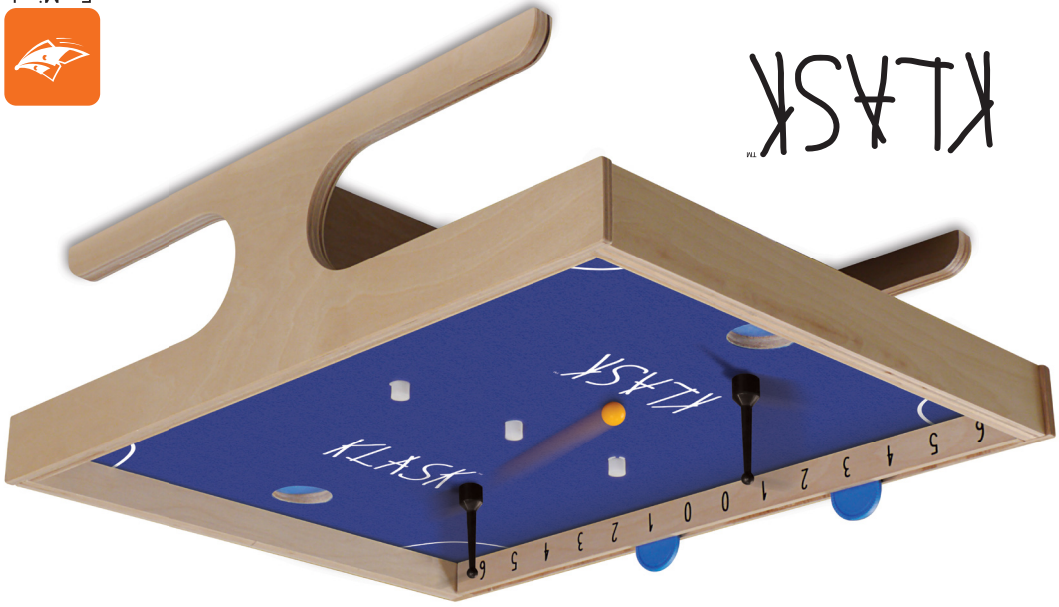
COMMENT JOUER:

Que la partie commence! Les joueurs frappent la bille orange sur la surface de jeu en déplaçant leur attaquant à l'aide de l'aimant pour diriger sous le plateau. Les joueurs sont libres de frapper la bille à tout moment et n'ont pas besoin de jouer à tour de rôle. L'objectif est de marquer des points en envoyant la bille orange dans le «but» de son adversaire. Il faudra cependant faire attention, car si un joueur perd le contrôle de son attaquant ou voit celui-ci tomber dans son propre but, l'adversaire marquera un point. Les joueurs peuvent aussi utiliser la bille orange pour déplacer les aimants blancs, mais prenez garde: si deux aimants blancs restent aimantés sur votre attaquant, votre adversaire marquera un point. Le premier joueur qui marque 6 points remporte la partie!

KLASK

LE JEU D'ADRESSE MAGNÉTIQUE ET FRÉQUENTIQUE!

Distribué exclusivement au Canada par:
FoxMind Canada
1104-5550 St-Patrick, Montréal, QC, H4E 1A8, CANADA
www.foxmind.com
© FoxMind Canada



KLASK™