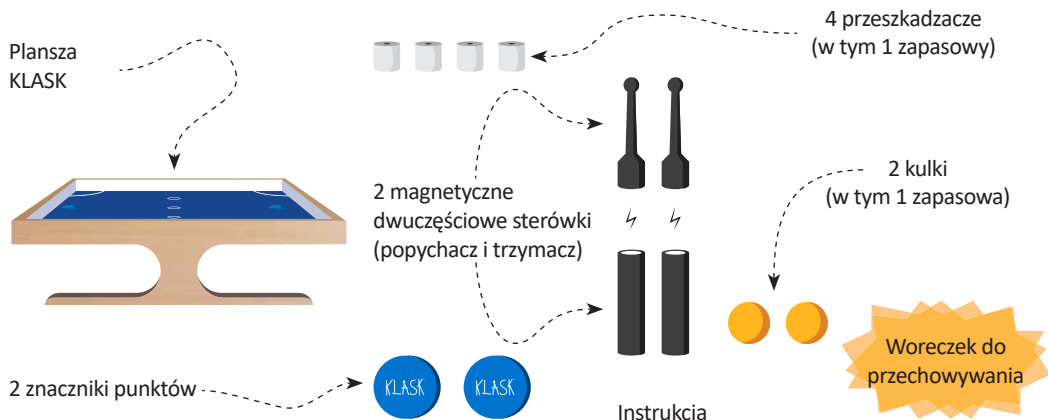


# KLASK™

Magnetyczna gra zręcznościowa

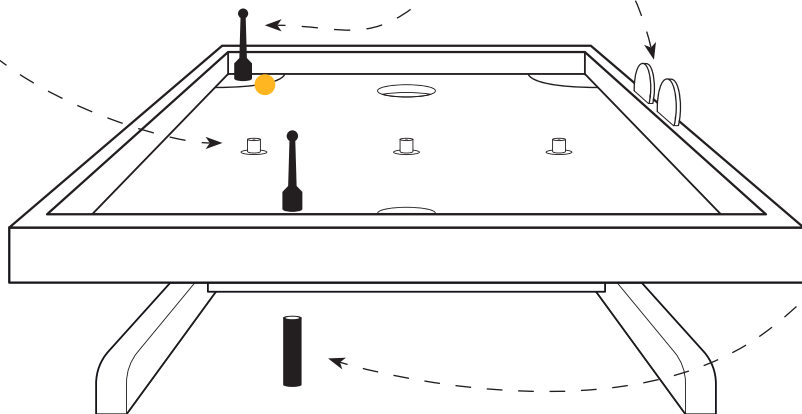


## Zawartość



## Przygotowanie

1. Planszę umieszcza się na stole pomiędzy dwoma graczami.
2. Trzy przeszkadzacze kładzie się na białych polach na środku planszy.  
**Uwaga:** przeszkadzacze należy umieścić stroną z kropeczką do góry, aby zapobiec odpychaniu ich od popychaczy.
3. Znaczniki punktów umieszcza się na początkowych polach na torach punktów, zaznaczonych cyfrą 0.
4. Każdy gracz bierze magnetyczną sterówkę, składającą się z dwóch części. Popychacz umieszcza się na planszy, a pod spodem przyłącza się trzymacz.
5. Młodszy gracz rozpoczyna, umieszczając kulkę w jednym z narożników po swojej stronie planszy.

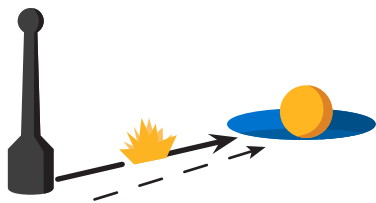


## Przebieg gry

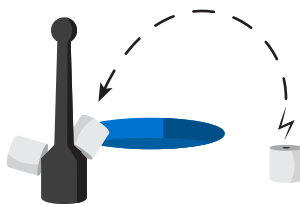
Gracze sterują swoimi popychaczami za pomocą trzymaczy i uderzają w pomarańczową kulkę przesuwając ją po całej planszy. Nie ma podziału na tury graczy. Celem w grze jest umieszczenie kulki w bramce przeciwnika. Należy być jednak ostrożnym, aby nie stracić kontroli nad popychaczem lub, aby nie wpadł on do bramki gracza, ponieważ to przyniesie punkty przeciwnikowi. Można używać pomarańczowej kulki do poruszania przeszkadzaczy, jednak należy uważać – kiedy dwa przeszkadzacze przyczepią się do popychacza gracza, przeciwnik otrzyma 1 punkt.

Osoba, która jako pierwsza zdobędzie 6 punktów, wygrywa!

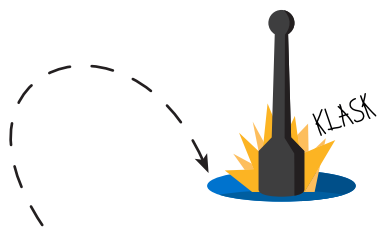
## Cztery sytuacje, w których zdobywa się punkty:



1. Kulka wpadła do bramki przeciwnika i w niej została, nie ma znaczenia, który gracz to spowodował.

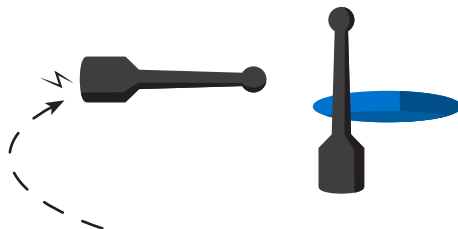


2. Dwa lub trzy przeszkadzacze przyczepiły się do popychacza przeciwnika.



3. Przeciwnik przypadkowo przesunął swój popychacz do swojej bramki (KLASK).

**Uwaga:** nawet jeśli przeciwnikowi uda się od razu wyciągnąć popychacz, przyciągając go trzymaczem, gracz i tak zdobywa punkt. Zasada jest prosta: KLASK oznacza zdobycie punktu!



4. Przeciwnik stracił kontrolę nad popychaczem i nie może jej odzyskać za pomocą trzymacza.

## Za każdym razem, kiedy gracz zdobywa punkt:

- przesuwają swój znacznik o jedno pole do przodu na torze punktów,
- wszystkie trzy przeszkadzacze wracają na swoje miejsca na środku planszy,
- osoba, która nie zdobyła punktu, wznawia grę z dowolnego narożnika po swojej stronie planszy.

**Uwaga!** Można zdobyć tylko jeden punkt na raz. Nawet jeśli gracz umieści kulkę w bramce przeciwnika, a w tym samym momencie przeciwnik wpadnie do swojej bramki i przyciągnie dwa białe magnesy, gracz otrzymuje tylko jeden punkt.

## Inne zasady:

- kiedy jeden z przeszkadzaczy przyczepi się do popychacza, gra toczy się dalej, przeciwnik zdobywa punkt dopiero wtedy, gdy do popychacza przyczepi się drugi przeszkadzacz,
- nie można przesuwać przeszkadzaczy za pomocą trzymacza,
- jeśli przeszkadzacz wypadnie z planszy, nic się nie dzieje, gra toczy się dalej,
- jeśli kulka wypadnie poza planszę, grę wznawia się od narożnika, którego najbliższej wypadła kulka.

**Życzymy dobrej zabawy z Klask!**

**Autor:** Mikkel Bertelsen

**Polska instrukcja:** Anna Mrzewa-Michalak



**Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!**

Wydawca i dystrybutor:

**G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa**  
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, [www.g3poland.com](http://www.g3poland.com)



[www.facebook.com/G3Poland](https://www.facebook.com/G3Poland)

Wyprodukowano w Chinach.

Wydanie 1. Rok 2016.

Wersja 1.0

**COMPETO**



© Oy Marektoy Ltd., Lönnrotinkatu 32 D 51, 00180 Helsinki, Finland, [www.competo.fi](http://www.competo.fi)

[WWW.KLASKGAME.COM](http://WWW.KLASKGAME.COM)