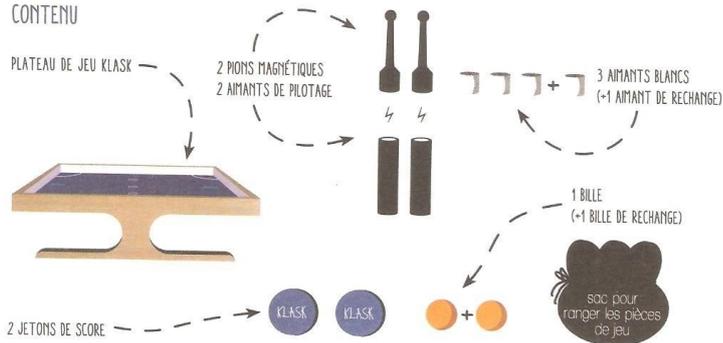




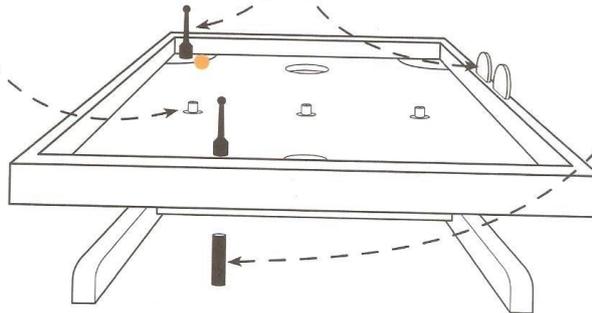
KLASK RÈGLES

CONTENU



PRÉPARATION

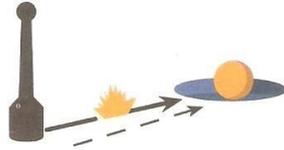
1. Posez le plateau de jeu KLASK sur une table entre les deux joueurs.
2. Placez les trois aimants blancs sur les trois petits ronds blancs situés au milieu du plateau.
Remarque : assurez-vous que les aimants soient correctement placés avec leur face aimantée orientée vers le haut pour éviter qu'ils s'éloignent du pion.
3. Insérez les deux jetons de score dans la fente latérale du plateau, à leur position de départ indiquée par les deux cases « 0 ».
4. Chacun des joueurs dispose d'un pion magnétique noir composé de deux éléments : une tige et un socle. Les joueurs placent la tige sur le plateau et le socle (autrement dit la partie aimantée plus épaisse) sous le plateau de manière à ce que les deux éléments produisent un contact magnétique.
5. Le joueur le plus jeune commence à jouer en plaçant la bille dans l'angle de départ de son choix.



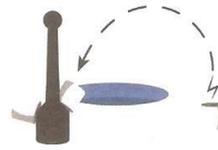
COMMENT JOUER

C'est parti ! Les joueurs frappent la bille orange sur la surface de jeu en déplaçant leur pion avec les aimants de pilotage situés 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 entrant sa bille orange dans le but adverse situé de l'autre côté du plateau. Les joueurs doivent bien veiller à ne pas perdre le contrôle de leur pion, ni à faire tomber leur bille dans leurs propres buts car cette erreur rapportera un point à l'adversaire. Les joueurs peuvent également se servir de la bille orange pour déplacer les aimants blancs situés sur la surface de jeu, mais attention : quand deux aimants blancs restent aimantés à un pion, l'adversaire gagne un point !
Le premier joueur qui réussit à remporter 6 points a gagné !

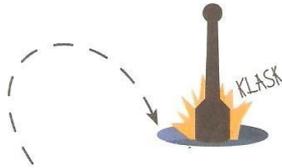
PUNKTEMECHANISMUS 4 façons différentes de marquer des points



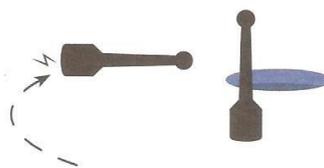
1. Quand la bille entre dans le but adverse et y reste.



2. Quand deux (ou les trois) aimants blancs restent aimantés au pion de votre adversaire.



3. Quand votre adversaire rentre accidentellement son pion dans ses propres buts (KLASK).
Remarque : vous obtenez ce point immédiatement même si votre adversaire est capable de sortir des buts en utilisant son aimant de pilotage. Principe de base : quand vous entendez KLASK, c'est que vous avez gagné un point !



4. Si votre adversaire perd le contrôle de son pion et n'arrive plus à le récupérer avec son aimant de pilotage.

AUTRES RÈGLES À SAVOIR

- Le jeu continue même si l'un des aimants blancs reste aimanté à un pion.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à déplacer les aimants blancs sur la surface de jeu en utilisant leur aimant de pilotage situé sous le plateau.
- Le jeu continue même si un aimant blanc tombe par-dessus le plateau.
- Si la bille tombe par-dessus un des bords du plateau, le joueur replace la bille dans l'angle de départ le plus proche de l'endroit où la bille est tombée et le jeu continue.

À CHAQUE FOIS QUE VOUS GAGNEZ UN POINT

- Vous déplacez votre jeton de score d'un point supplémentaire dans la fente latérale du plateau.
- Vous replacez les trois aimants blancs sur leur position de départ au centre du plateau de jeu.
- Le joueur qui n'a pas gagné un point « repart à l'attaque » à partir du coin qu'il s'est choisi.

IMPORTANT ! Vous ne pouvez gagner qu'un seul point à la fois. Même si vous entrez la bille dans les buts de votre adversaire et que votre adversaire tombe en même temps dans ses propres buts et attire deux aimants blancs, vous n'obtiendrez qu'un seul point.