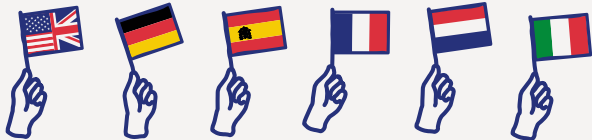
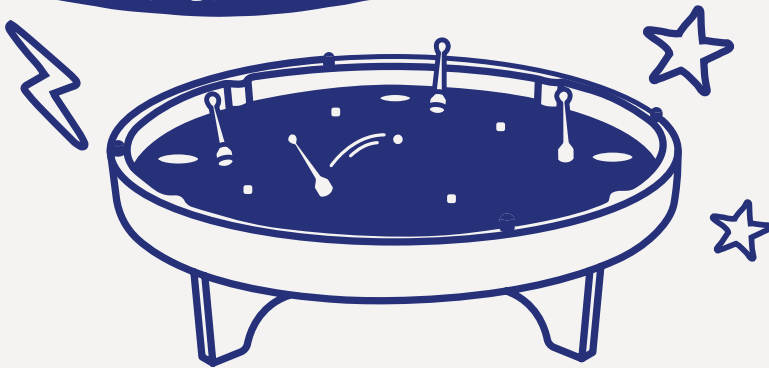




# THE WORLD OF KLASK™

AN EPIC MAGNETIC BATTLE!



4 PLAYER



I'm from the little kingdom of Denmark, it has a small population and strong sense of community, where board games are popularly played in pubs and homes.

I started out as a carpenter, restless with my hands and eager to create a game to play with my wife and two young children. From my small workshop I created KLASK.

After crafting a few games for my friends' Christmas presents, word spread and orders began to flood in from all over Denmark. The following year, I built over 3,000 games by hand in my garage. Working tirelessly from my home workshop handcrafting boards at the speed of a Viking warrior (and with some help from my family), the KLASK community was born.

The magnetic gameplay of KLASK is unique, fun and like no other game out there. Dodge, slide, scrape and score, just don't KLASK! A game for anyone, anywhere.

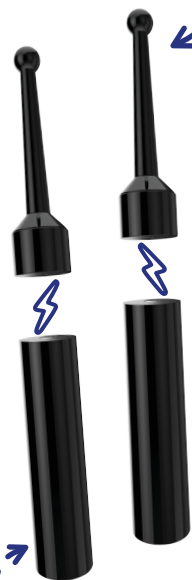


# WHAT'S INSIDE THE BOX ?



KLASK 4 PLAYER BOARD

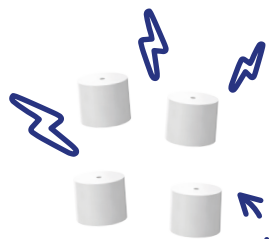
4 MAGNETIC STRIKERS



4 STEERING MAGNETS



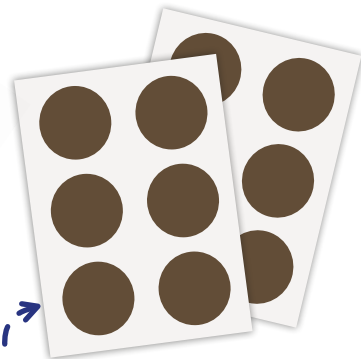
2 BALLS (1 SPARE)



7 WHITE MAGNETS (2 SPARE)



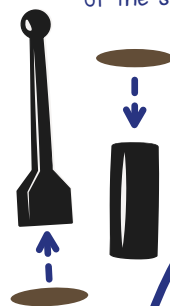
4 SCORING MARKERS



12 PTFE STICKERS (4 SPARE)

# LET'S GET STARTED

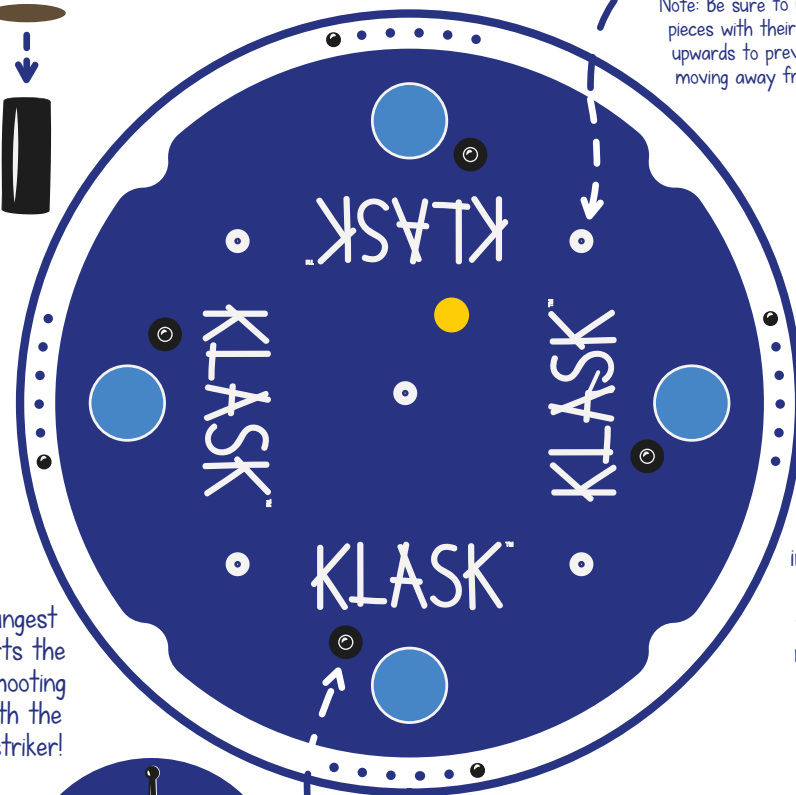
1. Attach PTFE stickers to the bottom of the magnetic strikers and top of the steering magnets.



2. Place the KLASK board on a table between all players and make sure it's level.

3. Place five white magnets on the white fields in the middle of the board.

Note: Be sure to place the magnet pieces with their magnets facing upwards to prevent them from moving away from the striker.



6. The youngest player starts the game by shooting the ball with the magnetic striker!



Note: Players move the steering magnet to move their striker on top of the board.

4. Each player inserts a scoring marker in their starting position marked with "5" on the scoring track.

5. Each player has a black striker magnet and connecting steering magnet. Place the striker on top of the board with the steerer underneath and connect!



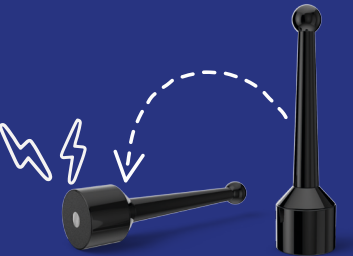

# HOW TO PLAY

Hit the orange ball into the other players' goals while avoiding the obstacles of the field. All players are free to move at all times and there is no order of turn. Players can move their strikers by using the steering magnets underneath the KLASK board. Each player starts with 5 points (lives) and the game ends when the first player reaches 0 points. The player(s) with the most points at the end wins!

Or learn how to play online:

[www.klaskgame.com/pages/HowToPlay](http://www.klaskgame.com/pages/HowToPlay)

## THERE ARE 4 WAYS TO LOSE POINTS

-  1 If the ball ends up in your goal and stays there (if the ball bounces out, the game continues).
-  2 If 2 (or more) white magnets stick to your striker.
-  3 If you lose control of your striker and cannot regain control using the steering magnet.
-  4 KLASK! If you accidentally pull your striker into your own goal - even if you manage to escape. Rule of thumb: if you hear KLASK it's a point lost.

# WHEN A PLAYER LOSES A POINT...

- Play stops and that player must deduct a point from their scoring track.
- All 5 white magnets must be returned to their starting positions.
- The player that lost the point, kicks off the next ball.

## IMPORTANT

- Only one point can be lost per player at a time, even if there are two simultaneous events where points can be lost.
- If two or more players make moves where points are lost simultaneously, then all players who made the move must deduct a point from their scoring track.



## OTHER RULES...

- If a white magnet falls over the side of the board the game continues.
- You cannot intentionally remove the white magnets from your striker in any way. If a magnet disconnects naturally during play, the play continues as normal.
- You can hit the white magnets with the ball or with the striker, however, you cannot use your steerer to move the white magnets.

## TEAM PLAY...

A game can be played in teams of two. Teams sit across from each other to compete. The teams share 10 points each, when a player loses a point it is recorded on their scoring tracker. You must take a point from your team mate if you run out! When both players in a team reach 0 points, the game is over and the team with points left wins!

# OUR (COMPETITIVE) KLASK™ COMMUNITY

The table top game of fast hands and even faster thinking has gained a worldwide following - from kitchen table play offs between family and friends, to late night rivalries and competitive tournaments of skill and dexterity around the world.

Get started with the score card at the back of this book and involve your friends or local community to battle it out in your own championship!

Ready to play with the best? National tournaments are hosted all over the world leading to the annual KLASK World Championship Tournament. Check out the highlights from previous Championships on Youtube!

To find out about upcoming tournaments near you, or to find new people to KLASK with, visit [tournaments.klaskgame.com](http://tournaments.klaskgame.com)



KLASK tattoos are always on us.  
Reach out to [tattoos@klaskgame.com](mailto:tattoos@klaskgame.com)



# KLASK™ AMBASSADORS

Have you ever wanted to spread awareness of the game you love to those around you? Ever dreamed of working together with the KLASK crew to host official tournaments and activities in your region?

Well stop dreaming and become a KLASK Ambassador! KLASK is taking applications for KLASK Ambassadors worldwide who will have the privilege of becoming the faces of the KLASK community with exclusive access to the KLASK inner circle and swag.

If you feel like this job was made for you then visit [www.klaskgame.com/pages/ambassadors](http://www.klaskgame.com/pages/ambassadors) to apply.



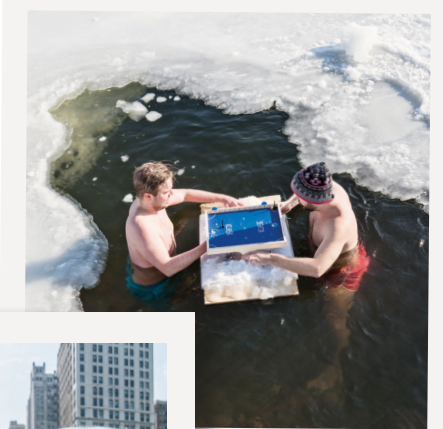
# SHARE YOUR #KLASKLIFE

The beauty of the KLASK design is the ability to pack it up and take it with you wherever you go. We've seen people battling it out in some weird and wonderful settings.

Show us where you KLASK with hashtag **#KLASKlife** on Twitter, Instagram or Facebook for a chance to get featured!



IN A SAUNA



A FROZEN LAKE



IN CHICAGO SQUARE

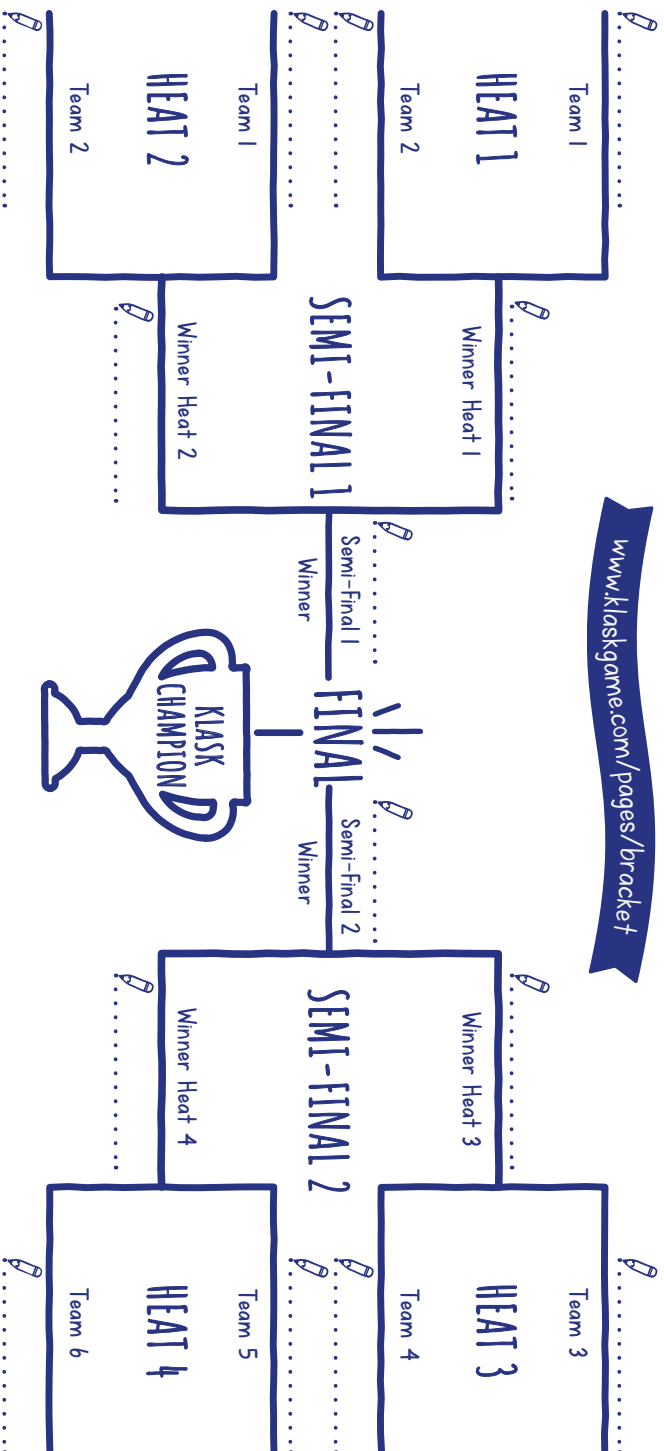
## NEED SOME INSPIRATION?

We're on Facebook, Instagram, Twitter and Youtube as @KLASKgame

# KEEP SCORE

Get KLASKing, use the table below to host your own tournament, wherever you choose to KLASK! Each round is best of three, meaning the winner of the match is the first player to win two sets. Download your own scoresheet here

[www.klaskgame.com/pages/bracket](http://www.klaskgame.com/pages/bracket)



# LOST YOUR BALL?



It seems like you've been KLASKing hard, don't let a missing part stop you! Either craft your own parts like a true Viking, or just order some more at [klaskgame.com](http://klaskgame.com)

HAVE YOU PLAYED THE ORIGINAL YET?  
CHALLENGE YOUR FRIENDS IN A HEAD-TO-HEAD  
BATTLE WITH OUR TWO-PLAYER GAME!

 2 PLAYERS



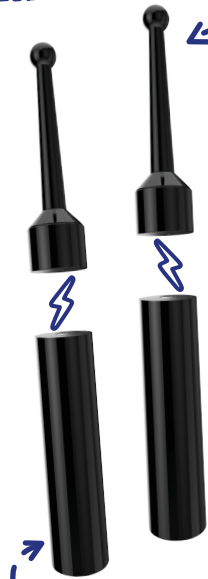


# WAS IST IN DER BOX ?



KLASK-4ER-SPIELBRETT

4 MAGNETISCHE SPIELFIGUREN



4 STEUERMAGNETE



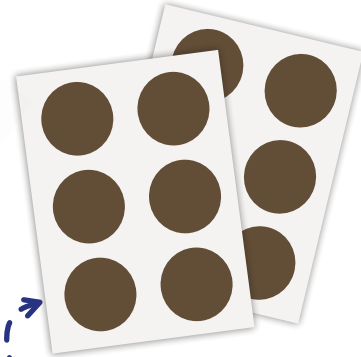
2 BÄLLE (1 ALS RESERVE)



7 WEISSE MAGNETE (2 ALS RESERVE)



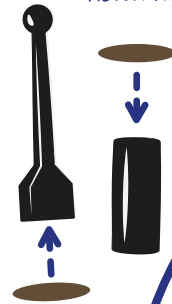
4 WERTUNGS-STIFTE



12 AUFKLEBER (4 ALS RESERVE)

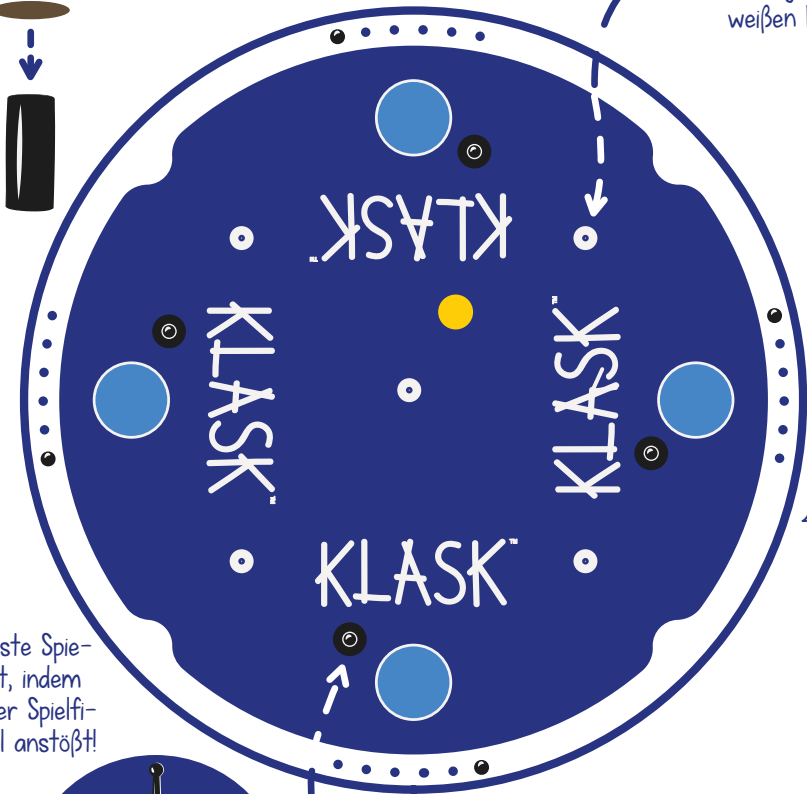
# BEVOR ES LOSGEHT

1. Verseht die Unterseite der Spielfiguren und die Oberseite der Steuermagneten mit je 1 Aufkleber.



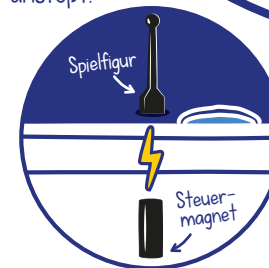
2. Stellt das Spielbrett in die Tischmitte und achtet darauf, dass es exakt horizontal steht.

3. Platziert 5 weiße Magnete mit der Magnetseite nach oben (wichtig!) auf die weißen Punkte.



4. Jeder steckt 1 Wertungsstift in die Position „5“ seiner Wertungs-Leiste.

6. Der jüngste Spieler beginnt, indem er mit seiner Spielfigur den Ball anstößt!



Hinweis: Ihr bewegt eure Spielfigur nur anhand des Steuermagneten unterm Spielbrett.

5. Jeder Spieler stellt eine Spielfigur in seinen Bereich des Spielbretts und verbindet sie magnetisch mit einem Steuermagnet unterhalb des Spielbretts.



# SPIELEN:

Kickt mit der Spielfigur den Ball an den Hindernissen vorbei in eines der gegnerischen Tore. Ihr spielt alle gleichzeitig und könnt eure Spielfigur über den Steuer magnet unterm Spielbrett frei bewegen. Jeder Spieler startet mit 5 Punkten („Leben“); das Spiel endet, sobald der erste Spieler 0 Punkte erreicht. Wer zu diesem Zeitpunkt die meisten Punkte hat, gewinnt!

Schau dir die Regeln online an:

[www.klaskgame.com/pages/HowToPlay](http://www.klaskgame.com/pages/HowToPlay)

## DIE 4 ARTEN, PUNKTE ZU VERLIEREN:



# WENN 1 PUNKT ABGEZOGEN WIRD:

- Das Spiel pausiert und der Spieler versetzt seinen Wertungs-Stift um 1 Punkt nach unten.
- Platziert die 5 weißen Magnete wieder mit der Magnetseite nach oben auf die weißen Felder.
- Der Spieler, der 1 Punkt verloren hat, stößt den Ball an und das Spiel geht weiter.

## WICHTIG!

- Jeder Spieler verliert immer nur 1 Punkt, auch wenn mehrere Ereignisse gleichzeitig einen Punktabzug auslösen.
- Verlieren mehrere Spieler gleichzeitig 1 Punkt, müssen auch alle betroffenen Spieler ihren Wertungs-Stift um 1 Punkt nach unten versetzen.



## EINZELHEITEN...

- Verlässt ein weißer Magnet das Spielbrett, geht das Spiel weiter.
- Ihr dürft nicht versuchen, einen weißen Magneten von eurer Spielfigur zu entfernen. Fällt er zufällig wieder ab, geht das Spiel weiter.
- Ihr dürft die weißen Magnete mit dem Ball oder eurer Spielfigur bewegen, aber nicht direkt mit eurem Steuer magneten.

## SPIEL IN TEAMS...

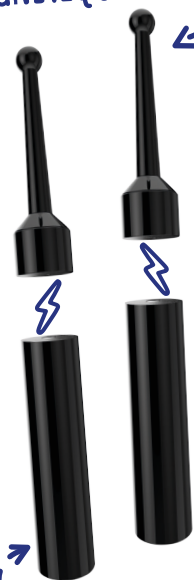
Ihr könnt auch in 2er-Teams spielen. Die Mitglieder jedes Teams sitzen sich dabei gegenüber. Jedes Team hat zusammen 10 Punkte. Dabei ist es egal, von welchem Teammitglied bei Punktabzug der Stift nach unten versetzt wird. Erreichen beide Spieler eines Teams 0 Punkte, endet das Spiel und das andere Team gewinnt!

# QUE CONTIENT LA BOÎTE ?



PLATEAU DE KLASK POUR 4 JOUEURS

4 BUTEURS MAGNÉTIQUES



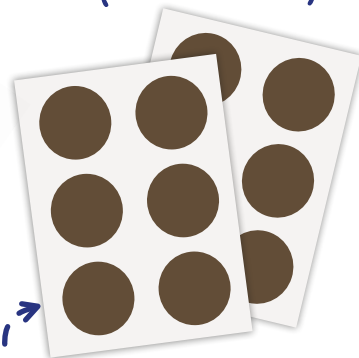
4 AIMANTS DE DIRECTION

2 BILLES (1 DE RECHANGE)



4 DISQUES DE SCORE

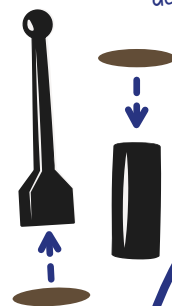
7 AIMANTS BLANCS OU "GALETTES" (2 DE RECHANGE)



12 AUTOCOLLANTS PTFE (4 DE RECHANGE)

# COMMENÇONS !

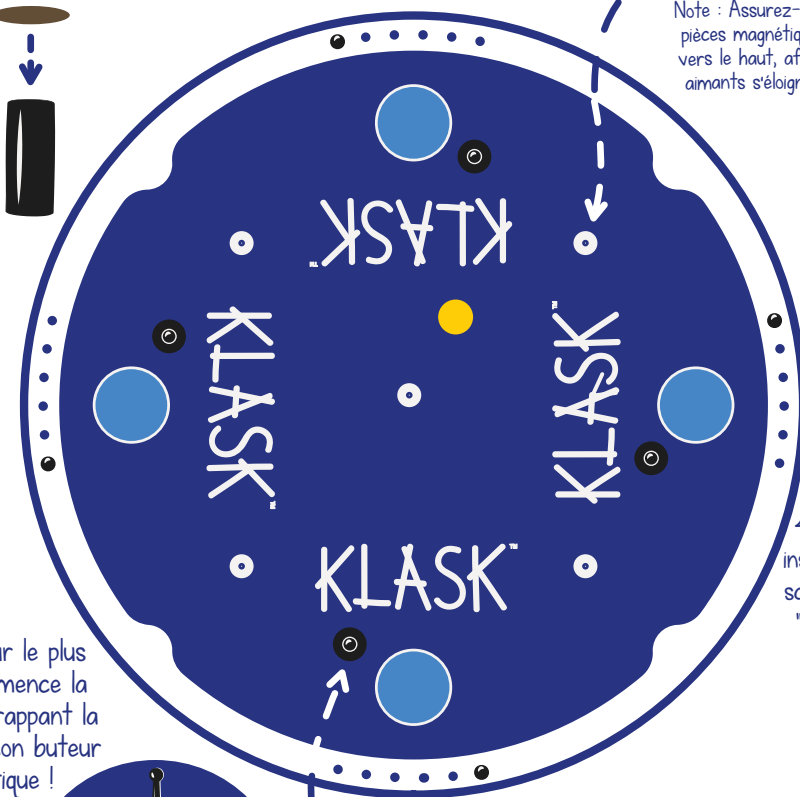
1. Fixez les autocollants PTFE sur le dessous des buteurs magnétiques et sur le dessus des deux aimants de direction.



2. Placez le plateau sur la table entre les 2 joueurs et assurez-vous qu'il est parfaitement à l'horizontale.

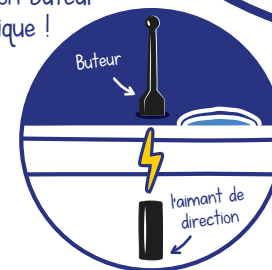
3. Placez 5 aimants blancs sur les espaces blancs, au centre du terrain.

Note : Assurez-vous de placer les pièces magnétiques face tournée vers le haut, afin d'éviter que les aimants s'éloignent des buteurs.



4. Chaque joueur insère un disque de score au niveau du "5" inscrit sur la piste de score.

6. Le joueur le plus jeune commence la partie en frappant la balle avec son buteur magnétique !



Note : Les joueurs vont déplacer l'aimant de direction pour faire bouger leur buteur sur le dessus du plateau.

5. Chacun des joueurs dispose d'un buteur magnétique de couleur noire et d'un aimant de direction. Placez le buteur au-dessus du plateau et l'aimant de direction en-dessous, et faites-les se connecter !

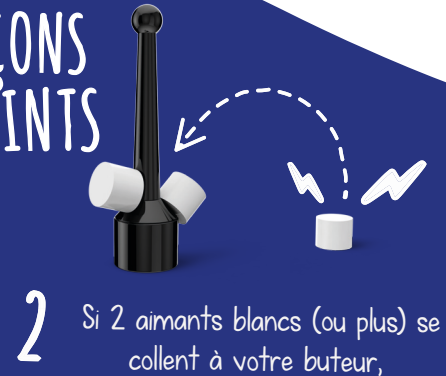
# COMMENT JOUER

Frappez la balle orange pour l'envoyer dans les buts de vos adversaires, tout en évitant les obstacles du terrain. Tous les joueurs sont libres de déplacer leurs buteurs quand ils le souhaitent et il n'y a pas d'ordre de tour. Les joueurs peuvent déplacer leurs buteurs grâce aux aimants de direction situés sous le plateau de KLASK. Chaque joueur débute la partie avec 5 points (vies) et la partie prend fin dès qu'un joueur atteint 0 point. Le(s) joueur(s) avec le plus de points en fin de partie gagne(nt) !

Apprenez-en plus sur:

[www.klaskgame.com/pages/HowToPlay](http://www.klaskgame.com/pages/HowToPlay)

## IL EXISTE 4 FAÇONS DE PERDRE DES POINTS



# QUAND UN JOUEUR PERD UN POINT

- La partie s'arrête et le joueur en question doit déduire un point de sa piste de score,
  - Les 5 aimants blancs doivent être replacés sur leurs positions de départ,
  - Le joueur qui a perdu le point donne le coup d'envoi et la partie se poursuit.

## IMPORTANT!

- Un joueur ne peut perdre qu'un seul point à la fois, même si deux situations de perte de points ont lieu simultanément.
- Si, au même moment, plusieurs joueurs effectuent un mouvement entraînant une perte de points, alors chacun d'eux déduit un point de sa piste de score.



## AUTRES RÈGLES...

- Si un aimant blanc tombe du plateau, la partie continue.
- Vous ne pouvez en aucun cas retirer intentionnellement les aimants blancs de votre buteur. Si un aimant se décroche naturellement au cours de la partie, la partie se poursuit normalement.
- Vous pouvez frapper les aimants blancs avec la balle ou votre buteur ; toutefois, vous ne pouvez pas utiliser votre aimant de guidage pour déplacer les aimants blancs.

## JEU EN ÉQUIPE...

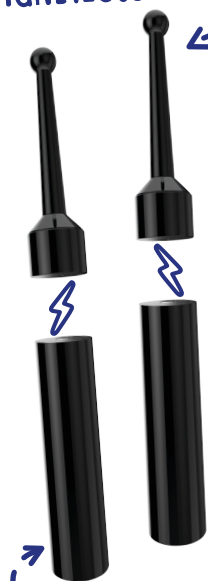
Il est possible de jouer une partie par équipes de deux. Les équipes s'assoient face à face pour s'affronter. Elles disposent chacune de 10 points ; lorsqu'un joueur perd un point, il l'ôte de sa piste de score. S'il ne vous reste plus de points, alors ôtez un point à votre coéquipier ! Lorsque les deux joueurs d'une équipe tombent à 0 point, la partie prend fin et l'équipe ayant encore des points remporte la manche !

# ¿QUÉ CONTIENE LA CAJA?



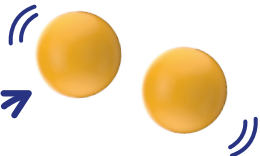
TABlero DE KLASK PARA 4 JUGADORES

4 DELANTEROS MAGNÉTICOS

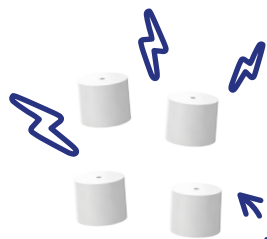


4 IMANES DE DIRECCIÓN

2 BOLAS (1 DE REPUESTO)



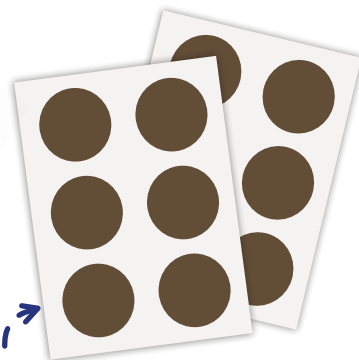
7 IMANES BLANCOS (2 DE REPUESTO)



4 DISCOS DE PUNTUACIÓN

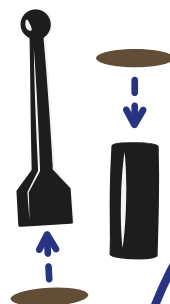


12 ADHESIVOS DE TEFLÓN (4 DE REPUESTO)



# EMPECEMOS

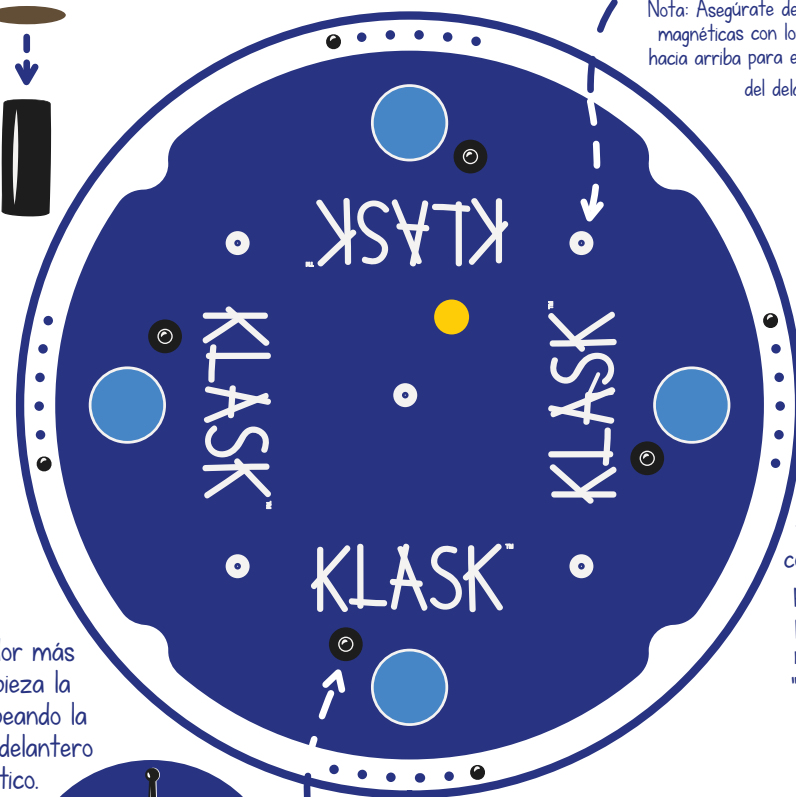
1. Fija los adhesivos de teflón en la parte inferior de los marcadores magnéticos y en la parte superior de los imanes de dirección.



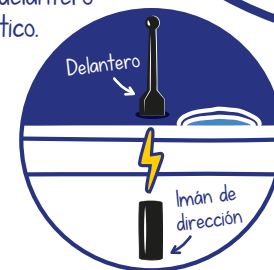
2. Coloca el tablero en una mesa entre 2 jugadores y asegúrate de que esté nivelado.

3. Coloca cinco imanes blancos en las casillas blancas en la mitad del tablero.

Nota: Asegúrate de colocar las piezas magnéticas con los imanes mirando hacia arriba para evitar que se alejen del delantero.



6. El jugador más joven empieza la partida golpeando la bola con el delantero magnético.



Nota: Los jugadores mueven el imán de dirección para poder mover al delantero encima del tablero.

5. Cada jugador tiene un delantero magnético negro y un imán de dirección. Coloca el delantero encima del tablero y el imán de dirección debajo y... ¡conéctalos!

4. Cada jugador coloca un disco de puntuación en la posición de inicio marcada con un "5" en la línea de puntuación.

# CÓMO JUGAR

Golpea la bola naranja en la portería de tus rivales mientras evitas los obstáculos del campo. Todos los jugadores son libres de moverse en todo momento y sin orden de turno. Los jugadores pueden mover a sus delanteros utilizando los imanes de dirección que se encuentran debajo del tablero KLASK. Cada jugador empieza con 5 puntos (vidas) y el juego termina cuando un jugador llegue a 0 puntos. El jugador con más puntos al final gana.

Lee más sobre cómo jugar:

[www.klaskgame.com/pages/HowToPlay](http://www.klaskgame.com/pages/HowToPlay)

## HAY 4 MANERAS DE PERDER PUNTOS

- 

1 Si la bola termina en tu portería y permanece ahí (si la bola rebota, el juego continúa).
- 

2 Si 2 (o más) imanes blancos se pegan a tu delantero
- 

3 Si pierdes el control de tu delantero y no puedes recuperarlo usando el imán de dirección.
- 

4 ¡KLASK! Si accidentalmente metes tu delantero dentro de tu portería - incluso si logras sacarlo. Regla de oro: si se escucha KLASK, se pierde un punto.

## CUANDO UN JUGADOR PIERDE UN PUNTO

- El juego se para y el jugador debe restarse un punto de su línea de puntuación.
- Los 5 imanes blancos deben volver a sus posiciones iniciales.
- El jugador que perdió el punto, saca la siguiente bola.

## ¡IMPORTANTE!

- Solo se puede perder un punto por jugador cada vez, incluso si hay dos situaciones simultáneas en las que se pueda perder puntos.
- Si dos o más jugadores hacen movimientos en los cuales se pierden puntos de manera simultánea, entonces todos aquellos jugadores que hicieron ese movimiento deben restarse un punto de su línea de puntuación.



## OTRAS REGLAS...

- Si un imán blanco cae a uno de los lados del tablero, el juego continúa.
- No puedes quitar intencionadamente los imanes blancos de tu delantero de ninguna manera. Si un imán se despegue de manera natural durante la partida, se continúa jugando.
- Puedes golpear los imanes blancos con la bola o con el delantero, sin embargo, no puedes usar tu imán de dirección para mover los imanes blancos.

## JUEGO EN EQUIPO...

Se puede jugar una partida en equipos de dos. Los equipos se sientan uno frente al otro para competir. Ambos equipos comparten 10 puntos cada uno, cuando un jugador pierde un punto, se registra en su marcador de puntuación. ¡Debes quitarle un punto a tu compañero de equipo si te quedas sin ellos! Cuando ambos jugadores de un mismo equipo se quedan a 0 puntos, el juego termina y el equipo con puntos todavía en su marcador gana.

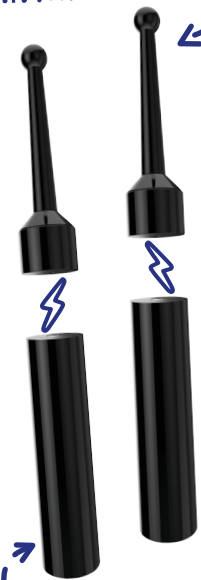


# WAT ZIT ER IN DE DOOS ?



KLASK-SPEELBORD VOOR 4 SPELERS

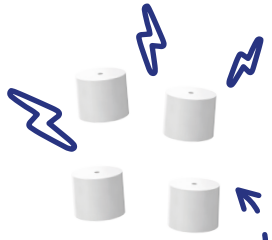
4 MAGNETISCHE AANVALLERS



4 STURINGSMAGNETEN



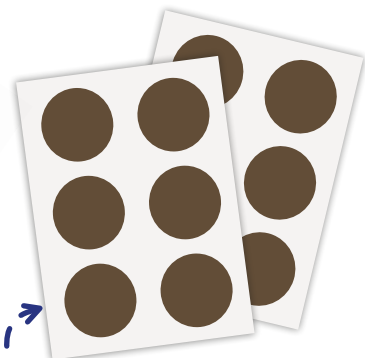
2 BALLEN (1 RESERVE)



7 WITTE MAGNETEN (2 RESERVE)



4 SCOREPIONNEN



12 PTFE-STICKERS (4 RESERVE)

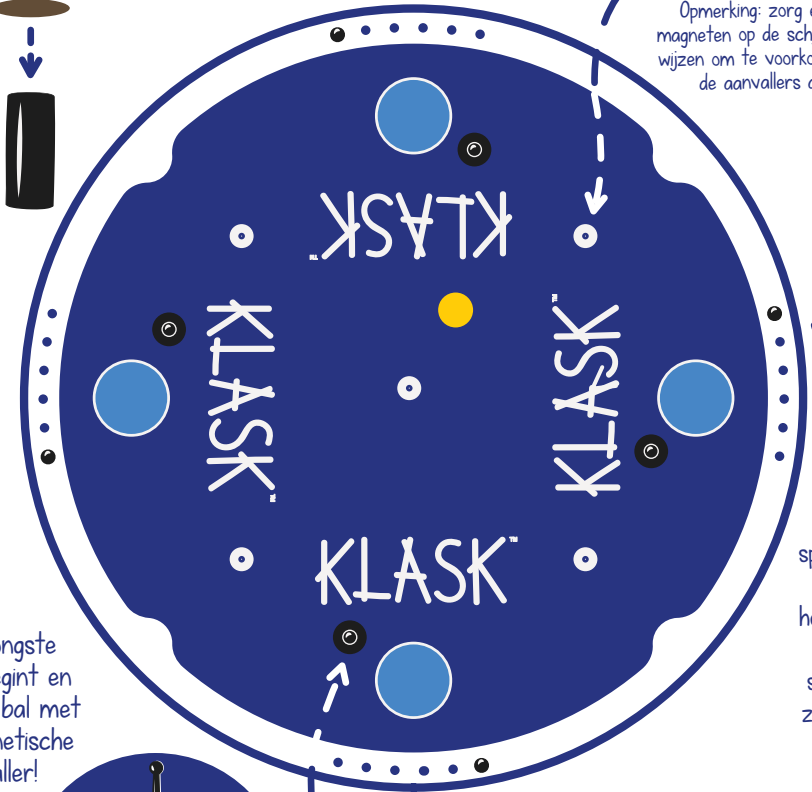
# VOORBEREIDING

1. Plak PTFE-stickers op de onderkant van de magnetische aanvallers en de bovenkant van de sturingsmagneten.

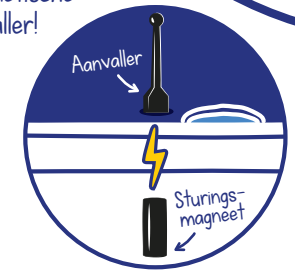
2. Zet het speelbord tussen alle spelers op een tafel en zorg ervoor dat het waterpas staat.

3. Leg 5 witte schijven op de witte velden in het midden van het speelbord.

Opmerking: zorg ervoor dat de magneten op de schijven naar boven wijzen om te voorkomen dat ze van de aanvallers af bewegen.



6. De jongste speler begint en schiet de bal met zijn magnetische aanvaller!



Opmerking: de spelers verplaatsen hun sturingsmagneet om de aanvaller op het speelbord te bewegen.

5. Iedere speler neemt 1 magnetische aanvaller en 1 sturingsmagneet. Hij zet de aanvaller op het speelbord en de sturingsmagneet eronder en verbindt de twee.

4. Iedere speler doet een scorepion in het met een '5' gemarkeerde startpunt van zijn scorespoor.

# SPELVERLOOP

Tik de oranje bal in het doel van de tegenstanders terwijl je de hindernissen op het speelveld omzeilt. Er is geen beurtvolgorde. Alle spelers mogen te allen tijde vrij bewegen. De spelers verplaatsen hun aanvallers met behulp van de sturingsmagneten onder het KLASK-bord. Iedere speler start met 5 punten (levens) en het spel is afgelopen als de eerste speler 0 punten heeft. De speler(s) die dan de meeste punten heeft/hebben, wint/winnen het spel.

Of leer het spel online:

[www.klaskgame.com/pages/HowToPlay](http://www.klaskgame.com/pages/HowToPlay)

## ER ZIJN 4 MANIEREN OM PUNTEN TE VERLIEZEN:

-  1 Als de bal in jouw doel rolt en daar blijft liggen (stuitert de bal eruit, dan gaat het spel verder).
-  2 Als 2 (of meer) witte magneten aan jouw aanvaller vastzitten.
-  3 Als je de controle over je aanvaller kwijt bent en deze niet meer met behulp van je sturingsmagneet onder controle kunt krijgen.
-  4 Als je jouw aanvaller in je eigen doel stuurt (KLASK). Je verliest het punt direct, ook als het je lukt om je aanvaller er weer uit te krijgen. Ezelsbruggetje: hoor je KLASK, dan verliest iemand een punt!

# ALS EEN SPELER EEN PUNT VERLIEST ...

- Het spel stopt en de betreffende speler verzet zijn scorepion op het scorespoor.
- Leg alle 5 witte magneten weer op hun startposities.
- De speler die het punt verloor, trapt af.

## BELANGRIJK

- Een speler kan altijd maar 1 punt per ronde verliezen, ook al treden er meerdere scoringssituaties tegelijk op.
- Het is mogelijk dat 2 of meer spelers tegelijkertijd een actie doen waardoor ze een punt verliezen. In dat geval verliezen de betreffende spelers allemaal 1 punt.



## OVERIGE SPELREGELS...

- Valt een witte magneet van het speelveld, dan gaat het spel gewoon verder.
- Je mag niet zelf, op welke manier dan ook, witte schijven van je aanvaller verwijderen. Valt een witte schijf tijdens het spel zelf van je aanvaller, dan gaat het spel gewoon door.
- Je mag witte magneten met de bal of je aanvaller raken, maar het is niet toegestaan om de witte magneten met je sturingsmagneet te verplaatsen.

## TEAMWORK...

Het spel kan ook 2 tegen 2 worden gespeeld. De teams zitten aan tegenoverliggende zijden van het speelveld. Een team heeft 10 punten totaal. Verliest een speler een punt, dan zet hij zijn scorepion 1 stap terug. Heeft hij geen punten meer, dan zet hij de scorepion van zijn teamgenoot 1 stap terug. Verliest een team zijn laatste punt, dan eindigt het spel en wint het andere team!

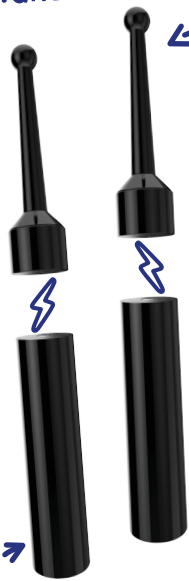


# COSA C'E' NELLA SCATOLA ?



KLASK PLANCIA PER 4 GIOCATORI

4 ATTACCANTI MAGNETICI

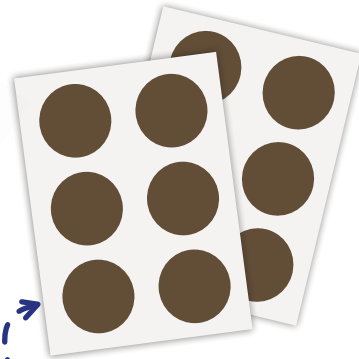


4 MAGNETI GUIDA

2 PALLINE (1 RISERVA)

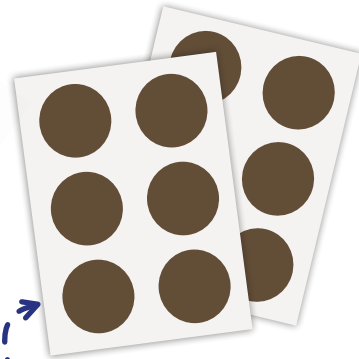


7 MAGNETI BIANCHI (2 RISERVA)



4 SEGNAPUNTI

12 ADESIVI PLASTICI PTFE (4 RISERVA)



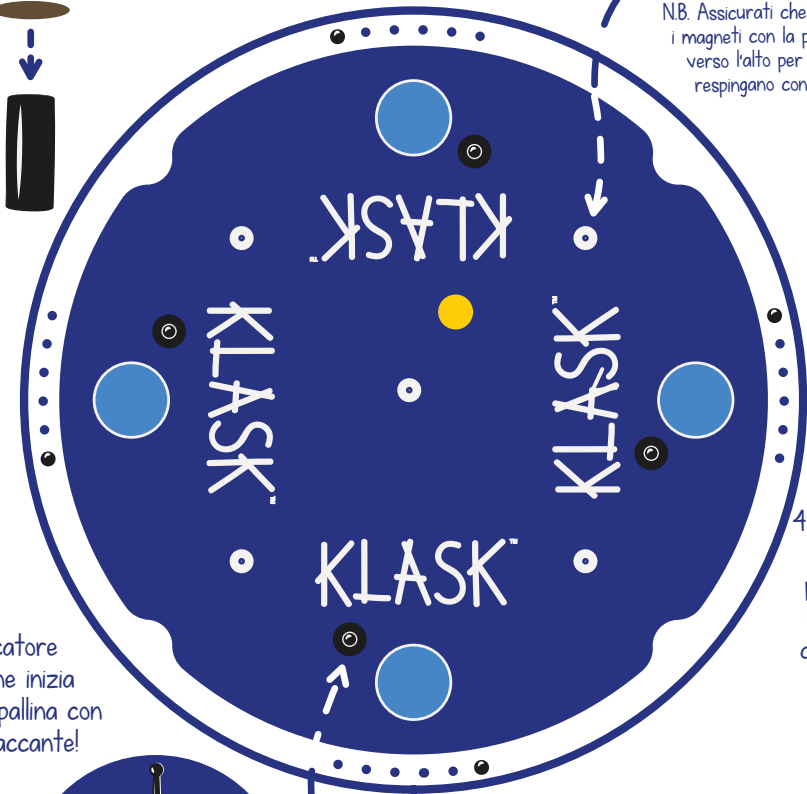
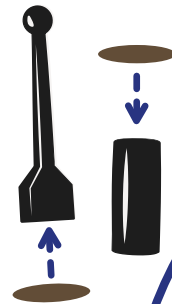
# PRIMA DI COMINCIARE

1. Incolla gli adesivi plastici PTFE sotto all'attaccante e sopra ai magneti guida.

2. Colloca la plancia di KLASK su un tavolo al centro di tutti i giocatori e controlla bene la messa in bolla.

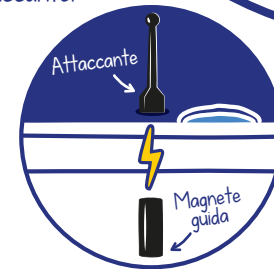
3. Colloca cinque magneti bianchi negli spazi indicati sulla plancia.

NB. Assicurati che di aver piazzato i magneti con la polarità corretta verso l'alto per evitare che si respingano con l'attaccante.



4. ogni giocatore inserisce un piolo punteggio nella posizione contrassegnata con "5" sul tracciato del punteggio.

6. Il giocatore più giovane inizia colpendo la pallina con il suo attaccante!



NB. I giocatori muovono il magnete guida per spostare il loro attaccante sulla plancia.

5. Ogni giocatore ha un attaccante magnetico nero connesso con un magnete guida. Colloca l'attaccante sopra la plancia e il magnete guida sotto; poi connettili!



# COME SI GIOCA

Indirizza la pallina gialla verso una delle porte avversarie evitando gli ostacoli sul campo. Tutti i giocatori sono liberi di colpire sempre e non c'è un turno alternato di gioco. I giocatori possono spostare i loro attaccanti usando il magnete guida posto sotto la plancia di KLASK. Ogni giocatore parte con una dote di 5 punti e la partita finisce quando un giocatore arriva per primo a 0 punti. Il/i giocatore/i con il punteggio più alto alla fine vince/vincono la partita.

Puoi anche vedere le regole online:

[www.klaskgame.com/pages/HowToPlay](http://www.klaskgame.com/pages/HowToPlay)

## 4 MODI PER PERDERE PUNTI



**1** Quando la pallina finisce nella tua porta e vi resta (se salta fuori la partita continua).



**2** Se 2 (o più) magneti bianchi aderiscono al tuo attaccante.



**3** Se tu perdi il controllo del tuo attaccante e non sei più in grado di riprenderlo usando il magnete guida.



**4** KLASK! Se accidentalmente fai cadere il tuo attaccante nella tua porta, anche se cerchi di farlo saltar fuori. Regola del "tonfo": quando si percepisce KLASK il punto è perso.

# QUANDO UN GIOCATORE PERDE UN PUNTO...

- Il gioco si ferma e quel giocatore deve sottrarre un punto nella traccia segnapunti.
- Tutti e 5 i i magneti bianchi debbono essere rimessi nelle posizioni di partenza.
- Il giocatore che ha perso il punto ridà l'avvio alla sfida.

## IMPORTANTE

- Ciascun giocatore può perdere soltanto un punto alla volta anche se si materializzano due situazioni simultanee dove si possono perdere punti.
  - Se due o più giocatori incappano contemporaneamente in situazioni dove i punti vengono persi, in questo caso tutti i giocatori interessati devono sottrarre un punto dalla traccia segnapunti.



## ALTRE REGOLE...

- Se un magnete bianco salta fuori dal campo, il gioco continua.
- Non puoi staccare intenzionalmente un magnete bianco dal tuo attaccante in nessun modo. Se il magnete si stacca da solo durante la partita, il gioco continua normalmente.
- Puoi colpire i magneti bianchi con la pallina o con l'attaccante; comunque non puoi usare il magnete guida per spostare i magneti bianchi.

## SQUADRE IN GIOCO...

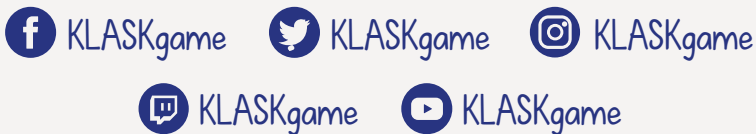
Una partita può essere giocata a squadre di due giocatori. I giocatori di una coppia si dispongono uno di fronte all'altro. Le squadre hanno a disposizione ciascuna 10 punti in partenza; quando un giocatore perde un punto, lo si marca nel suo segnapunti. Se vai oltre nella tua traccia puoi sottrarre il punto da quella del tuo compagno di squadra! Quando entrambi i giocatori di una squadra raggiungono lo 0, la partita finisce e vince la squadra che avrà conservato dei punti.

# LOVE PLAYING KLASK™?

Tell every person you ever meet about the game or find a roof top and shout the word KLASK!

Share your experience by writing a review on Amazon.

But best of all, become part of the global community! We love to see your posts and pictures more than anything else.



## SOMETHING NOT QUITE RIGHT?

Reach out to us and we'll work hard to  
put a smile back on your face!

[help@klaskgame.com](mailto:help@klaskgame.com)

[www.klaskgame.com/pages/support](http://www.klaskgame.com/pages/support)

© Oy Marektoy Ltd., Lönnrotinkatu 32d 51, 008180 Helsinki,  
Finland, [www.competo.fi](http://www.competo.fi)

WARNING! Not suitable for children under 36 months of age due to  
small parts. Choking hazard. Please keep this box for future reference.

WARNING! This toy contains magnets or magnetic components. Magnets  
sticking together or becoming attached to a metallic object inside the  
human body can cause serious or fatal injury. Seek immediate medical  
help if magnets are swallowed or inhaled.

CE

