



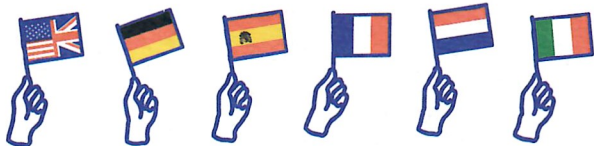
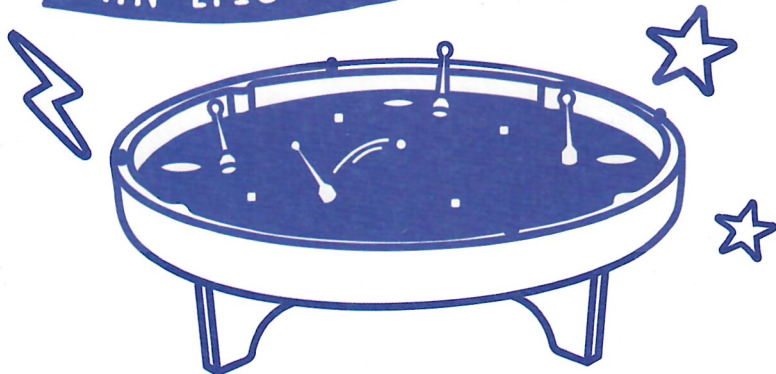
THE



WORLD OF

KLASK™

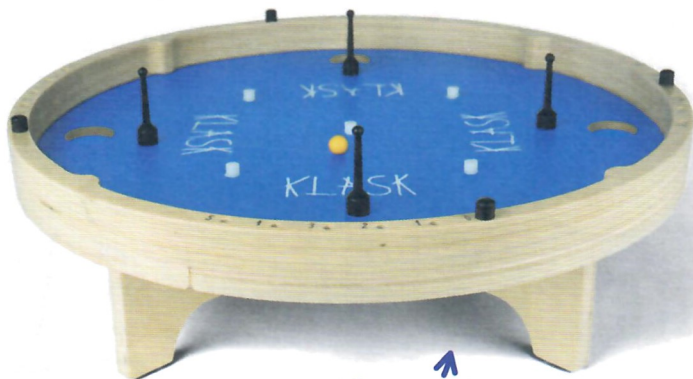
AN EPIC MAGNETIC BATTLE!



4 PLAYER

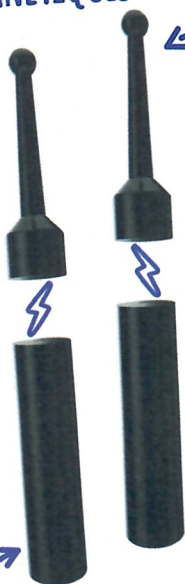


QUE CONTIENT LA BOÎTE ?



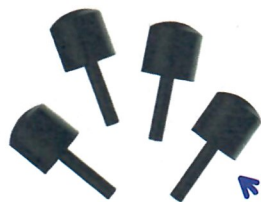
PLATEAU DE KLASK POUR 4 JOUEURS

4 BUTEURS
MAGNÉTIQUES

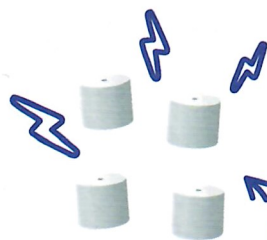


4 AIMANTS DE
DIRECTION

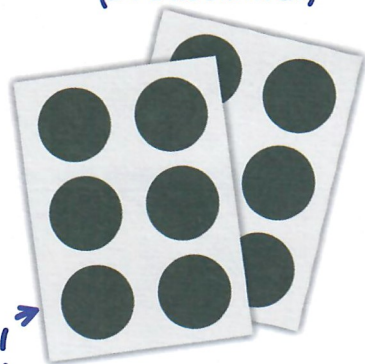
2 BALLES (1 DE RECHANGE)



4 DISQUES DE SCORE



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



12 AUTOCOLLANTS PTFE (4 DE RECHANGE)

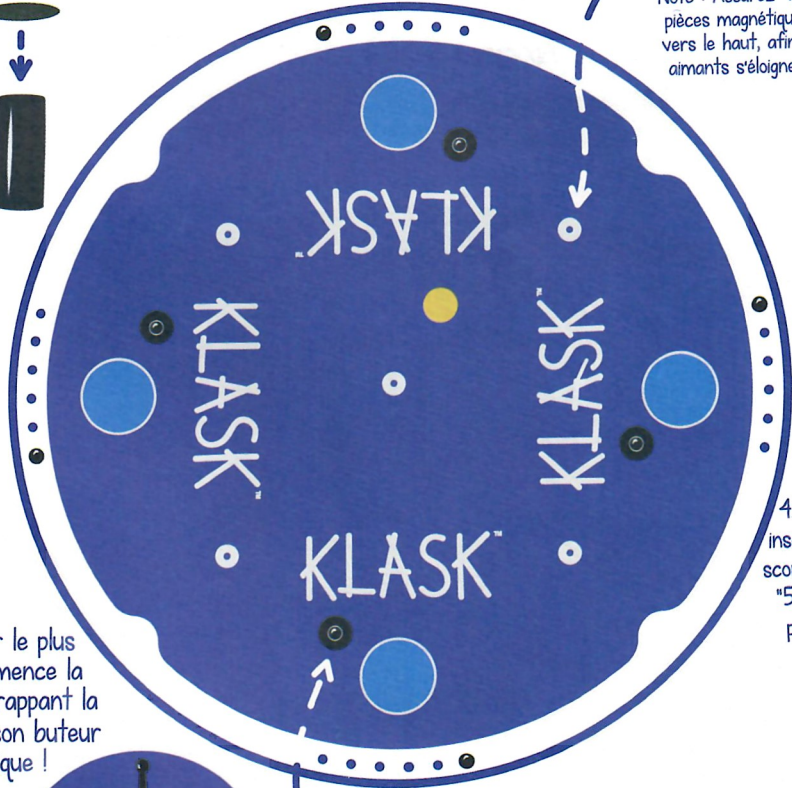
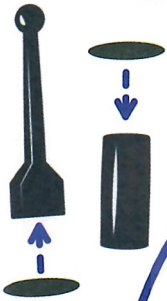
COMMENÇONS !

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.

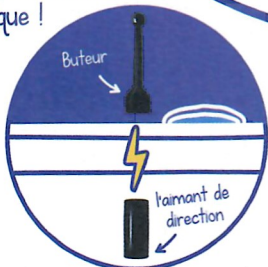
3. Placez 5 aimants blancs sur les espaces blancs, au centre du terrain.

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 !



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 !

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

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) !

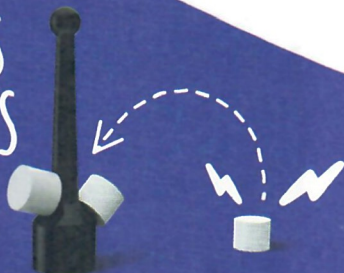
Apprenez-en plus sur:

www.klaskgame.com/pages/HowToPlay

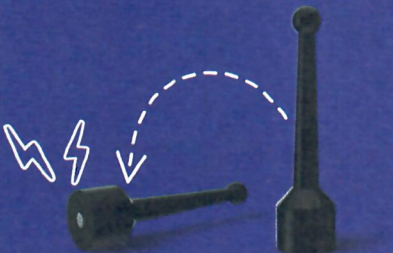
IL EXISTE 4 FAÇONS DE PERDRE DES POINTS



- 1 Si la balle finit dans votre propre but et y reste (si la balle rebondit et ressort, la partie continue),



- 2 Si 2 aimants blancs (ou plus) se collent à votre buteur,



- 3 Si vous perdez le contrôle de votre buteur et ne parvenez pas à le récupérer en utilisant l'aimant de direction,



- 4 KLASK ! Si vous faites accidentellement entrer votre buteur dans votre propre but, même si vous parvenez à l'en faire ressortir. Règle de base : si vous entendez KLASK, un point est perdu.

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 !