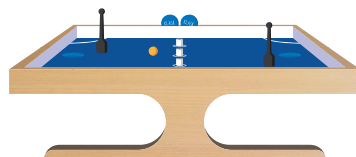


KLASK PRAVIDLA OBRAZOVÝ PRŮVODCE K VÍTĚZSTVÍ!!!

KLASK™
ZRUČNOSTNÍ MAGNETICKÁ HRA

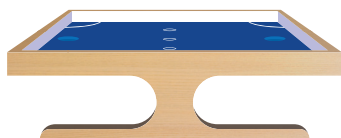


KLASK PRAVIDLA



OBSAH HRY:

1 x KLASK hrací deska



2 x skórovací disk



2 x magnetický útočník
2 x ovládací magnet



4 x bílý magnet
(1 magnet je náhradní)



2 x míček
(1 míček je náhradní)



Sáček pro skladování
komponentů

PŘÍPRAVA HRY:

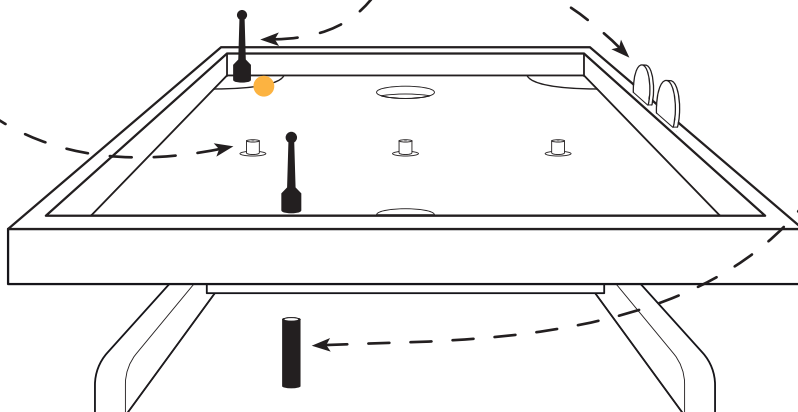
1. Hrací desku umístěte na stůl mezi dva hráče.

2. Umístěte tři bílé magnety na bíle vyznačená pole uprostřed hrací desky. Magnetická část musí být umístěna směrem vzhůru, aby se magnety nepohybovaly směrem od útočníků.

3. Skórovací disky umístěte do startovní pozice na počítadle označené číslem 0.

4. Oba hráči mají svého magnetického útočníka tvořeného ze dvou částí. Umístěte uží část útočníka na desku a druhou ovládací přičtyte magnetickým kontaktem zespu desky.

5. Hru začíná mladší hráč tím, že umístí jeden míček do jedné z vyznačených oblastí v rohu na své straně desky.

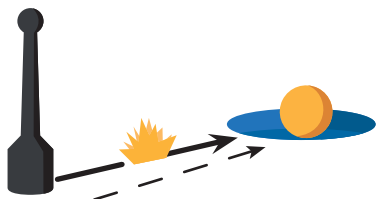


PRAVIDLA HRY:

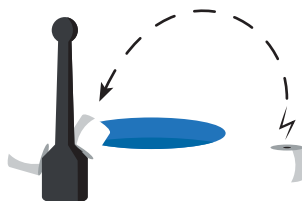
Hra může začít! Hráči se trefojí do oranžového míčku pomocí svých střelců tím, že s nimi hýbou pod hrací deskou skrze ovládací magnety. Hráči mohou svými střelci hýbat kdykoli během hry, oba hrají zároveň a nestřídají se. Cílem hry je střelit oranžový míček do "brány" soupeře na jeho straně hrací plochy. Hráči si musí dávat pozor, aby neztratili kontrolu nad svým útočníkem nebo s ním nespadli do vlastní "brány". Tyto chyby se totiž mění v soupeřovy vítězné body. Hráči mohou také oranžovým míčkem srážet a hýbat bílými magnety. Na ně ovšem pozor! Pokud se dva bílé magnety přichytí na střelce, soupeř získává rovněž vítězný bod.

První hráč, který získá 6 vítězných bodů, vyhrává.

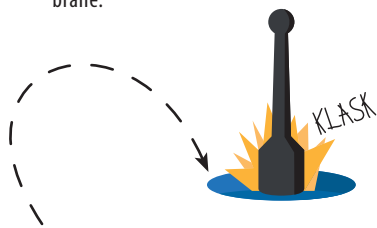
ČTYŘI ZPŮSOBY, JAK ZÍSKAT VÍTĚZNÝ BOD:



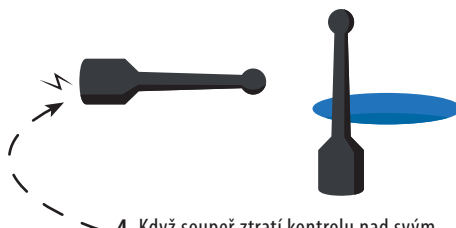
1. Když oranžový míček skončí v soupeřově bráně.



2. Když se dva (nebo všechny tři) bílé magnety přichytí na soupeřova střelce.



3. Když soupeř omylem vjede svým střelcem do vlastní brány (udělá tzv. KLASK). Bod se připisuje okamžitě, i když je hráč schopen bránu ihned opustit.



4. Když soupeř ztratí kontrolu nad svým střelcem a není schopen s ním pohybovat pomocí ovládacích magnetů.

POKAŽDÉ KDYŽ NĚKDO ZÍSKÁ VÍTĚZNÝ BOD:

- Pohněte příslušným skórovacím diskem na počítadle o 1 bod jeho směrem.
- Vraťte všechny tři bílé magnety na jejich výchozí pozici uprostřed hrací desky.
- Hráč, který neobdržel vítězný bod "vykopává" ze zvoleného rohu na jeho straně hrací desky.

DŮLEŽITÉ! V jednom okamžiku můžete získat jen jeden vítězný bod. I v případě, že střelíte míček soupeři do brány a on do ní ve stejný okamžik spadne svým střelcem, na kterého se mu přichytí dva bílé magnety. I v tomto případě opravdu získáte jen jeden vítězný bod.

DALŠÍ PRAVIDLA HRY:

- Pokud se jeden z bílých magnetů přichytí na střelce, hra pokračuje dál. Pokud se na jednoho střelce přichytí dva a více bílých magnetů, soupeř získává vítězný bod.
- Není povoleno hýbat bílými magnety pomocí ovládacího magnetu.
- Pokud bílý magnet spadne z herní desky, hra dále pokračuje.
- Pokud oranžový míček spadne z herní desky, umístí se do nejbližšího rohu a hra pokračuje.

HODNĚ ZÁBAVY S KLASKEM!!!

RUCE I... I POD STŮL!!!



Příběh hry KLASK

V roce 2013, po dlouhých nocích strávených ve své dílně, dánský truhlář Mikkel Bertelsen vymyslel něco unikátního – dynamickou hru s dřevěnou deskou a magnetickými jezdci, jejichž pohyb se řídí pod deskou stolu!

Mikkel měl vždy hodně nápadů na inovace různého druhu, ale **Klask** byl něco jiného. Na Vánoce ručně vyrobil několik kopií jako dárek pro své kamarády. Brzy na to se o Klasku začalo mluvit, dostal se do širšího povědomí a objednávky od individuálních zákazníků, ale také z barů, kaváren i kanceláří se začaly hrnout. Následující rok už ve své garáži vyrobil 3000 kusů Klasku. V roce 2014 obdržela hra Klask ocenění „Dánská hra roku. V následujících letech získala i mnohá další ocenění v Evropě i v USA.

© 2016 OY MAREKTOY LTD.
WWW.KLASKGAME.COM

Dovozce:
Dino Toys, K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz

