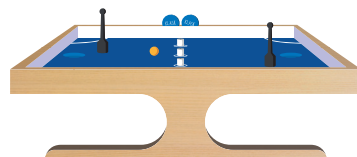


KLASK PRAVIDLÁ OBRAZOVÝ SPRIEVODCA K VÍTAZSTVU!!!

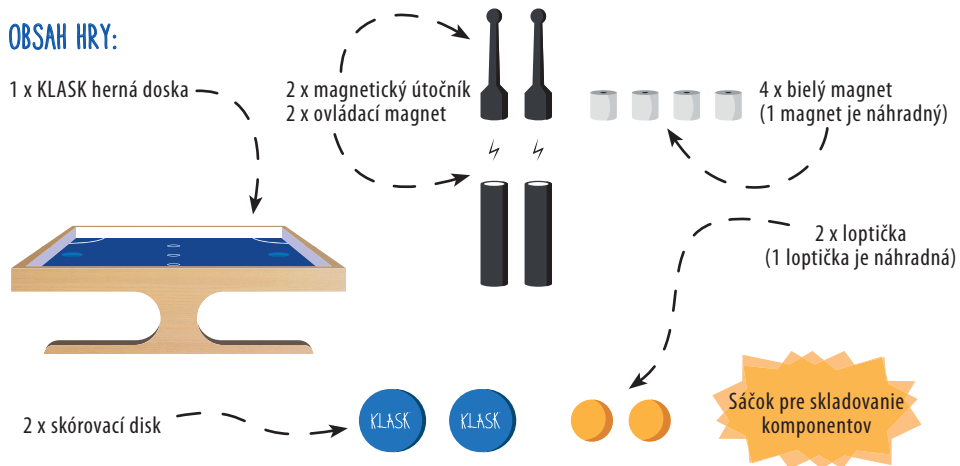
KLASK™
ZRUČNOSTNÁ MAGNETICKÁ HRA



KLASK PRAVIDLÁ

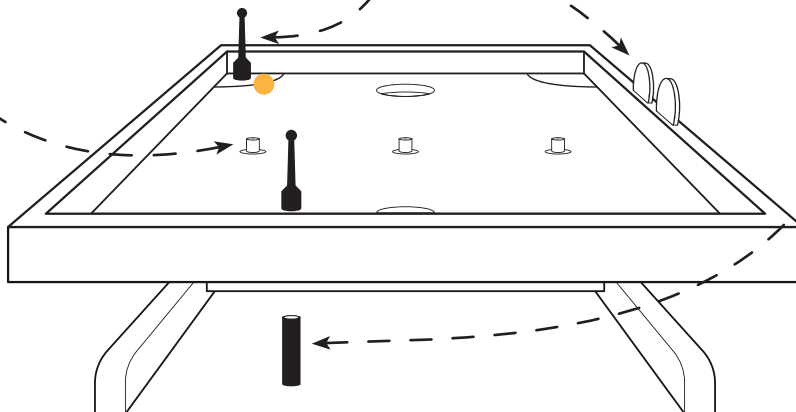


OBSAH HRY:



PRÍPRAVA HRY:

1. Hraciu dosku umiestnite na rovný stôl medzi dvoch hráčov.
2. Umiestnite tri biele magnety na bielo vyznačené políčka uprostred hracej dosky. Magnetická časť musí byť umiestnená smerom hore, aby sa magnety nepohybovali smerom od útočníkov.
3. Skórovacie disky umiestnite do štartovacej pozície na počítadle označené číslom 0.
4. Oba hráči majú svojho magnetického útočníka tvoreného z dvoch častí. Umiestnite užšiu časť útočníka na dosku a druhú ovládaciu prichyťte magnetickým kontaktom zospodu dosky.
5. Hru začína mladší hráč tým, že umiestni jednu loptičku do jednej z vyznačených oblastí v rohu na svojej strane dosky.

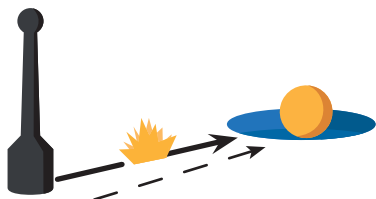


PRAVIDLÁ HRY:

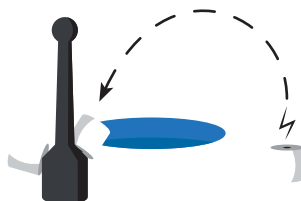
Hra môže začať! Hráči sa triafajú do oranžovej loptičky pomocou svojich strelcov tým, že s nimi hýbu pod hracou doskou skrz ovládacie magnety. Hráči môžu svojimi strelcami hýbať kedykoľvek počas hry, obaja hrajú zároveň a nestriedajú sa. Cieľom hry je streliť oranžovú loptičku do "brány" súpera na jeho strane hracej plochy. Hráči si musia dávať pozor, aby nestratili kontrolu nad svojím útočníkom alebo s ním nespádli do vlastnej "brány". Tieto chyby sa totiž menia v súperove víťazné body. Hráči môžu tiež oranžovou loptičkou zrážať a hýbať bielymi magnetmi. Na nich však pozor! Ak sa dva biele magnety prichytia na strelca, súper získava tiež víťazný bod.

Prvý hráč, ktorý získa 6 víťazných bodov, vyhráva.

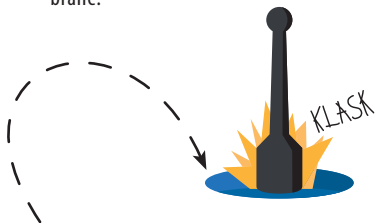
ŠTYRI SPÔSOBY AKO ZÍSKAŤ VÍŤAZNÝ BOD:



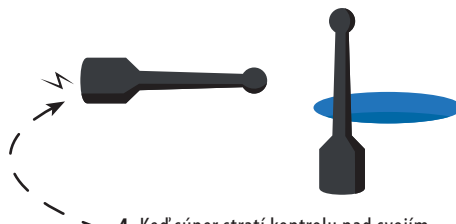
1. Keď oranžová loptička skončí v súperovej bráne.



2. Keď sa dva (alebo všetky tri) biele magnety prichytia na súperovho strelca.



3. Keď súper omylom vojde svojím strelcom do vlastnej brány (urobí tzv. KLASK). Bod sa pripisuje okamžite, aj keď je hráč schopný bránu ihneď opustiť.



4. Keď súper stratí kontrolu nad svojím strelcom a nie je schopný s ním pohybovať pomocou ovládacích magnetov.

ZAKAŽDÝM KEĎ NIEKTO ZÍSKA VÍŤAZNÝ BOD::

- Pohnite príslušným skórovacím diskom na počítadle o 1 bod jeho smerom.
- Vráťte všetky tri biele magnety na ich východiskovú pozíciu uprostred hracej dosky.
- Hráč, ktorý nedostal víťazný bod "vykopáva" zo zvoleného rohu na jeho strane hracej dosky.

DÔLEŽITÉ! V jednom okamihu môžete získať len jeden víťazný bod. Aj v prípade, že strelíte loptičku súperovi do brány a on do nej v rovnaký okamih spadne svojím strelcom, na ktorého sa mu prichytia dva biele magnety. Aj v tomto prípade naozaj získate len jeden víťazný bod.

ĎALŠIE PRAVIDLÁ HRY:

- Ak sa jeden z bielych magnetov prichytí na strelca, hra pokračuje ďalej. Ak sa na jedného strelca prichytia dva a viac bielych magnetov, súper získava víťazný bod.
- Nie je povolené hýbať bielymi magnetmi pomocou ovládacieho magnetu.
- Pokiaľ biely magnet vypadne z hernej dosky, hra ďalej pokračuje.
- Ak oranžová loptička vypadne z hernej dosky, umiestni sa do najbližšieho rohu a hra pokračuje.

VEĽA ŽÁBAVY S KLASKOM!!!

RUKY POD STÔL!!!



Príbeh hry KLASK

V roku 2013, po dlhých nociach strávených vo svojej dielni, dánsky stolár Mikkel Bertelsen vymyslel niečo unikátne - dynamickú hru s drevenou doskou a magnetickými jazdcami, ktorých pohyb sa riadi pod doskou stola!

Mikkel mal vždy veľa nápadov na inovácie rôzneho druhu, ale **KLASK** bol niečo iné. Na Vianoce ručne vyrobil niekoľko kópií ako darček pre svojich kamarátov. Čoskoro na to sa o KLASKU začalo hovoriť, dostal sa do širšieho povedomia a objednávky od individuálnych zákazníkov, ale aj z barov, kaviarní i kancelárií sa začali hrnúť. Nasledujúci rok už vo svojej garáži vyrobil 3000 kusov KLASKU. V roku 2014 dostala hra KLASK ocenenie "Dánska hra roka. V nasledujúcich rokoch získala aj mnohé ďalšie ocenenie v Európe i v USA.

© 2016 OY MAREKTOY LTD.

WWW.KLASKGAME.COM

Dovozca:

Dino Toys, K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic

www.dinotoys.cz

