

# ПРИБЕРІТЬ СВОЮ РУКУ ПІД СТІЛ!

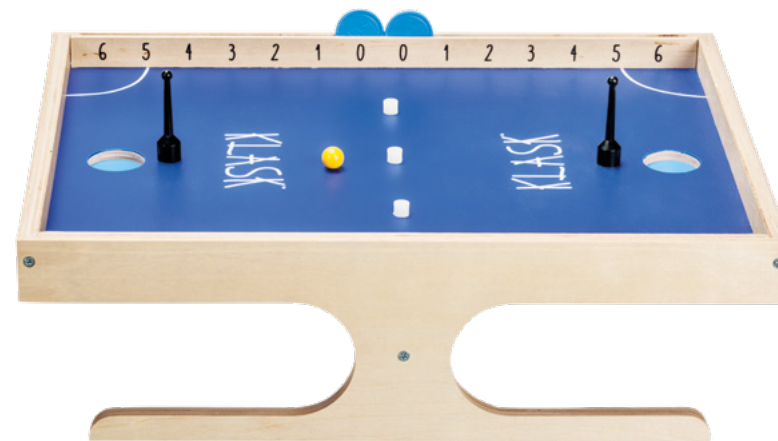
Виробник: Ой Маректой Лтд, Пені Робертінкату, 9, 00130 Гельсінкі, Фінляндія  
Oy Marektoy Ltd, Pieni Roobertinkatu, 9, 00130 Helsinki, FINLAND



Офіційний дистриб'ютор: ТОВ «Лорд оф Бордз»  
Україна, 21021 м. Вінниця, просп. Юності, 8, оф. 1  
[www.lordofboards.com.ua](http://www.lordofboards.com.ua)

Увага! Ця іграшка містить магнітні елементи. Примагнітившись один до одного або ж до металевого об'єкту всередині людського тіла, вони можуть призвести до серйозних або смертельних травм. Якщо ви проковтнули або ж вдихнули магніти, негайно зверніться по медичну допомогу!

# ПРАВИЛА ГРИ КЛАСК!

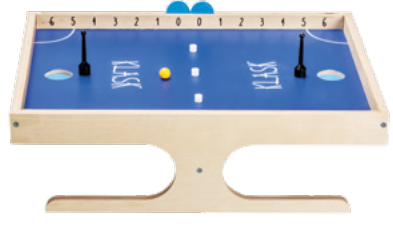


 [KLASK.UKRAINE](https://www.instagram.com/klask_ukraine)

 [WWW.LORDOFBOARDS.COM.UA](http://www.lordofboards.com.ua)



## ЩО В КОРОБЦІ



Ігрове поле



2 магнітні страйкери



2 магнітні контролери



2 диски для підрахунку очок

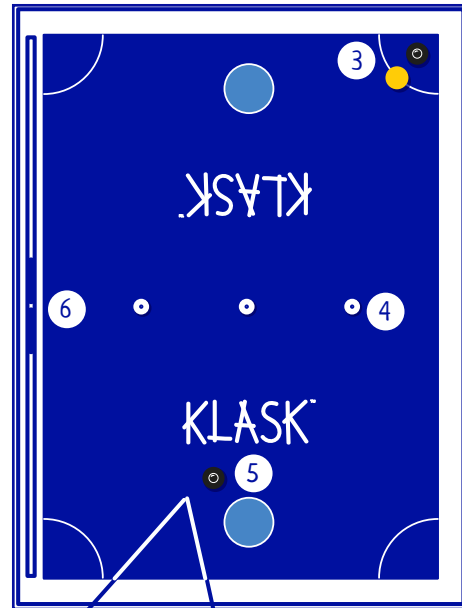
## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Встановіть ігрове поле на столі між двома гравцями і переконайтеся, що воно стоїть рівно.
2. Перший гравець (наприклад, наймолодший) вибирає будь-який стартовий кут і розміщує в ньому кульку.
3. Розташуйте білі магнітні шайби на відповідних позначках білого кольору магнітами догори.

Примітка. Обов'язково розмістіть ці компоненти магнітами догори. Вони мають приєднуватися до магнітних страйкерів, коли ті поруч, а не відштовхуватися від них.

4. Кожен гравець має по 1 чорному магнітному страйкеру та по 1 магнітному контролеру. Розташуйте страйкер на поверхні поля, а контролер — під ігровим полем, так, щоб магніти з'єдналися.

5. Розташуйте обидва диски для підрахунку очок на стартовій позначці «0».

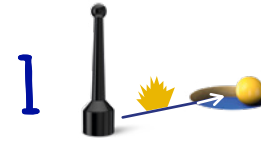


Примітка. Щоб страйкери рухалися ігровим полем, гравці переміщують контролери під ним.

## ЯК ГРАТИ

Переміщуючись магнітними страйкерами по полю, штовхайте жовту кульку до воріт суперника. Обидва гравці можуть рухатися одночасно, не дотримуючись черговості ходів. Страйкери гравців переміщуються за допомогою магнітних контролерів, розташованих під ігровим полем. Перемагає той, хто першим здобуде 6 очок.

## 4 СПОСОБИ ЗДОБУТИ ОЧКО



1 Жовта кулька влучила у ворота суперника і залишилася там (якщо кулька вискочила з воріт, гра продовжується).



2 (або всі 3) білі магнітні шайби приєдналися до страйкера суперника.



3 Ваш суперник втратив контроль над своїм страйкером і більше не може перемішувати його за допомогою контролера.



4 КЛАСК! Страйкер вашого суперника влучив у його ж ворота! Ви негайно здобуваєте 1 очко, навіть якщо суперникові пощастило відновити контроль над своїм страйкером. Просте правило: почули КЛАСК! — здобуваєте очко.

## ЩОРАЗУ, НАБРАВШИ ОЧКО:

- Перемістіть свій диск для підрахунку очок на 1 поділку на шкалі. Ура!
- Поверніть усі 3 білі магнітні шайби на їхні стартові позиції на ігровому полі.
- Ваш суперник починає новий раунд з будь-якого кута на свій вибір.

## ІНШІ ПРАВИЛА

- Якщо до страйкера приєдналася лише 1 біла магнітна шайба, гра продовжується.
- Якщо біла магнітна шайба опинилася за межами поля, гра продовжується.
- Якщо кулька опинилася за межами поля, розташуйте її в куті, найближчому до місяця, звідки вона випала, і продовжуйте гру.
- Заборонено знімати білі магнітні шайби зі свого страйкера до завершення раунду. Якщо ж магнітна шайба від'єдналася сама, то гра продовжується.
- Дозволяється бити по білим магнітним шайбам кулькою або страйкером. Не можна перемішувати шайби по полю за допомогою контролера під ігровим полем.
- Якщо гравці не можуть дійти згоди щодо того, хто з них здобуває очко, то його не зараховують жодному гравцеві. Зіграйте ще один раунд.

### ВАЖЛИВО!

- Ви набираєте лише по 1 очку за раунд, навіть якщо сталося кілька подій, за які можна здобути очко.
- Якщо протягом одного раунду в обох гравців стається подія, за яку вони можуть здобути очко, то очко здобуває той гравець, в якого ця подія сталася раніше.