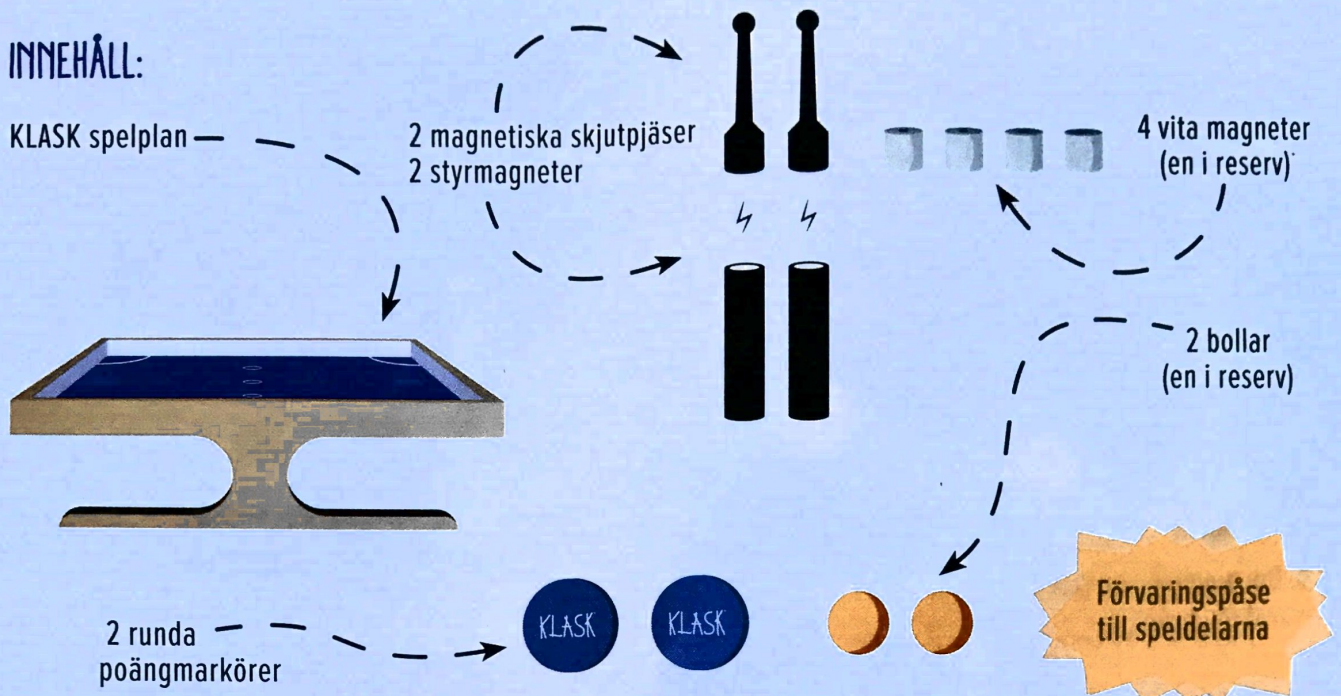


KLASK REGLER



INNEHÅLL:



SPELFÖRBEREDELSE:

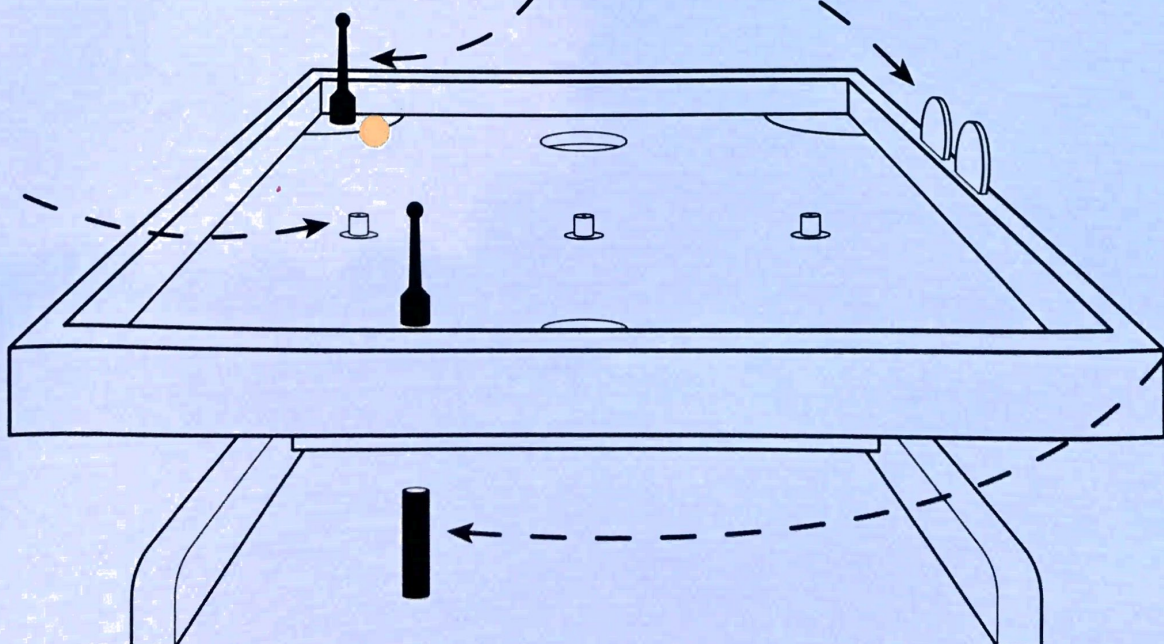
1. Placera spelplanen på ett bord mellan de båda spelarna.

2. Placera de tre vita magneterna på de vita fälten i mitten på spelplanen.
OBS: Placera dem med magneten uppåt så att de inte rör sig bort från skjutpjäsen.

3. Placera de båda runda poängmarkörerna i utgångsläget som är markerat med "0" i poängbanan.

4. Båda spelarna ska ha varsin svart magnetisk skjutpjäs som består av två delar. Placera skjutdelen uppe på spelplanen och den tjocka styrmagneten under spelplanen så att båda delarna har magnetisk kontakt.

5. Den yngsta spelaren börjar spelet genom att placera bollen i valfritt starthörn.

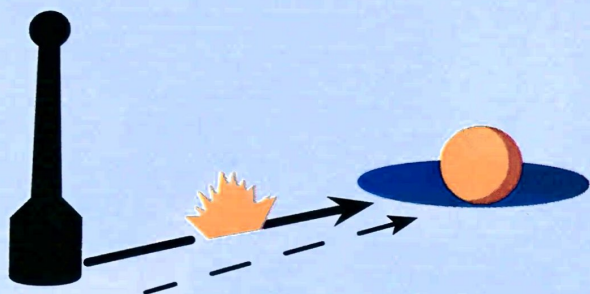


SÅ HÄR SPELAR NI:

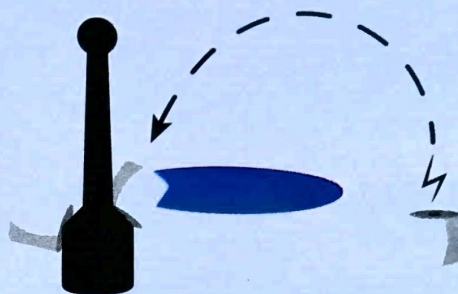
Sätt igång! Spelarna slår till bollen runt planen genom att styra skjutpjäsen med styrmagneten under spelplanen. Spelarna får flytta hela tiden och det finns ingen turordning. Målet är att få poäng genom att skjuta bollen i målhålet på motståndarens sida av spelplanen. Du måste också vara försiktig så att du inte tappar kontrollen på din skjutpjäs eller hamnar i målet på din egen sida, vilket ger motståndaren poäng. Du kan också använda den röda bollen för att flytta på de vita magneterna, men se upp: Om två av de vita magneterna fastnar på din skjutpjäs, då får din motståndare en poäng.

Den som först får 6 poäng vinner spelet!

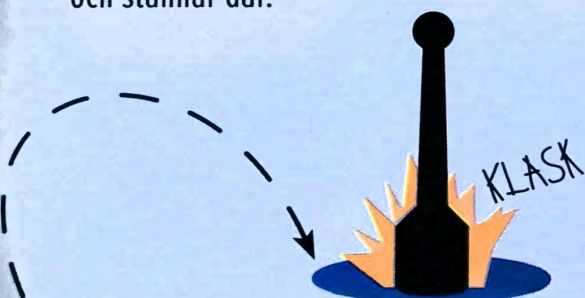
DET FINNS 4 SÄTT FÖR DIG ATT SAMLA POÄNG:



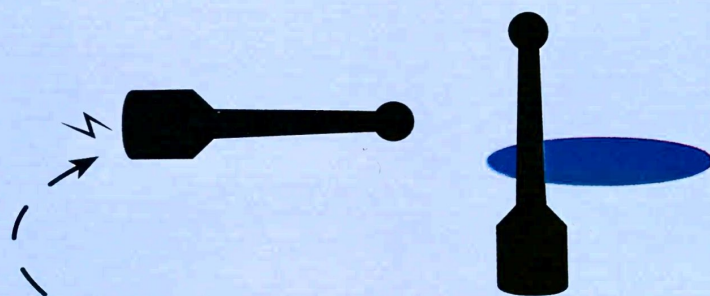
1. Om bollen hamnar i motståndarens mål och stannar där.



2. Om två (eller alla tre) vita magneter fastnar på din motståndares skjutpjäs.



3. Om din motståndare oavsiktligt drar sin skjutpjäs i det egna målet (KLASK).
Obs: Du får poäng direkt, även om motståndaren lyckas hoppa ur målet med hjälp av styrmagneten. Tumregel: Om du hör KLASK, blir det poäng!



4. Om din motståndare förlorar kontrollen över sin skjutpjäs och inte kan återta kontrollen med hjälp av styrmagneten.

VARJE GÅNG DU FÅR POÄNG:

- Flytta poängmarkören ett steg framåt på poängbanan.
- Ställ tillbaka alla de tre vita magneterna på deras utgångslägen mitt på spelplanen.
- Spelaren som inte fick poäng startar spelet från valfritt hörn.

VIKTIGT! Du kan bara få ett poäng åt gången. Även om du skjuter bollen i motståndarens mål och han - på samma gång - hamnar i eget mål och drar på sig två vita magneter, får du bara ett poäng.

ÖVRIGA REGLER:

- Om någon av de vita magneterna fastnar på en skjutpjäs, fortsätter spelet. Om två (eller fler) vita magneter fastnar på en skjutpjäs, får motståndaren en poäng.
- Du får inte flytta de vita magneterna på spelplanen med hjälp av din styrmagnet under spelplanen.
- Om en vit magnet faller utanför spelplanen, fortsätter spelet.
- Om bollen trillar över kanten på spelplanen, placerar ni bollen i ett starthörn närmast där bollen trillade ut, och fortsätter spelet.

LYCKA TILL MED KLASK.