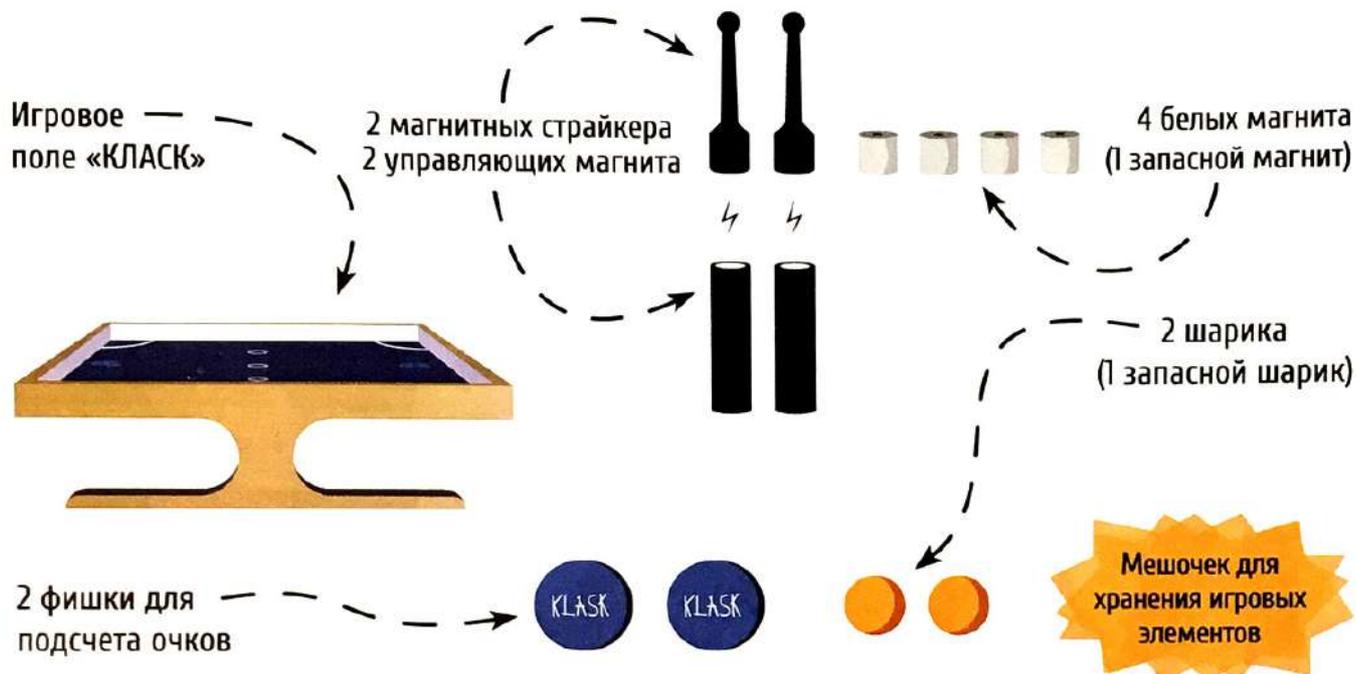


ПРАВИЛА ИГРЫ КЛАСК

ЧТО НАХОДИТСЯ ВНУТРИ КОРОБКИ:



ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ:

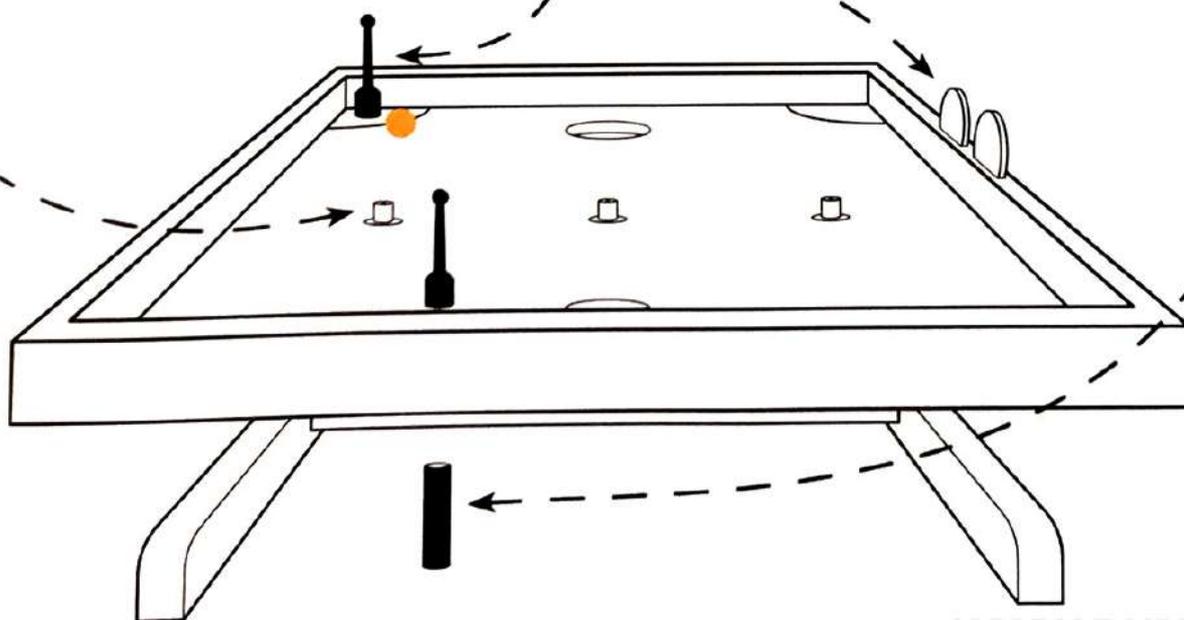
1. Разместите игровое поле «КЛАСК» на столе между двумя игроками.

2. Поместите три белых магнита на белые отметки в середине поля.
Примечание: обязательно поместите магниты их намагниченной частью вверх, чтобы они не отмагничивались от страйкера.

3. Вставьте обе фишки для подсчета очков в прорези с цифрами «0».

4. У каждого игрока есть черный магнитный страйкер, состоящий из двух частей. Поместите ударную часть страйкера на верхнюю часть игрового поля, а толстый управляющий магнит – под игровое поле, чтобы две части примагнитились друг к другу.

5. Младший игрок начинает игру, размещая шарик в один из стартовых углов на свой выбор.

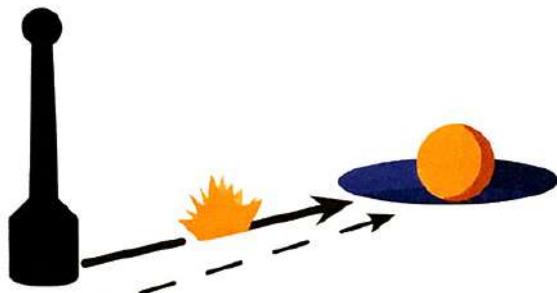


КАК ИГРАТЬ:

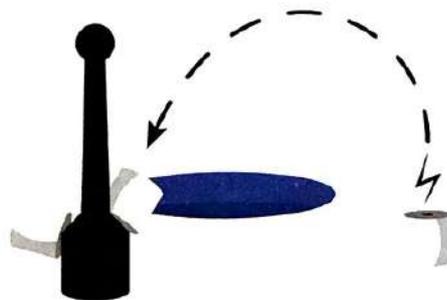
Игра началась! Игроки водят оранжевый шарик по игровому полю, ударяя его страйкерами (страйкер перемещается с помощью управляющих магнитов под игровым полем). Игроки могут свободно перемещаться по полю в любое время, без всякой очередности ходов. Их цель – набрать очки, отправив оранжевый шарик в «ворота» на стороне игрового поля противника. Вам также следует быть осторожным, чтобы не потерять управление своим страйкером или не попасть в ворота на своей стороне, так как это даст противнику очко. Вы можете также использовать оранжевый шарик, чтобы бить им по белым магнитам, но будьте осторожны: если два белых магнита примагнитятся к вашему страйкеру, ваш противник получит очко.

Выигрывает игрок, первым заработавший 6 очков!

ЕСТЬ 4 СПОСОБА ЗАРАБОТАТЬ ОЧКО:



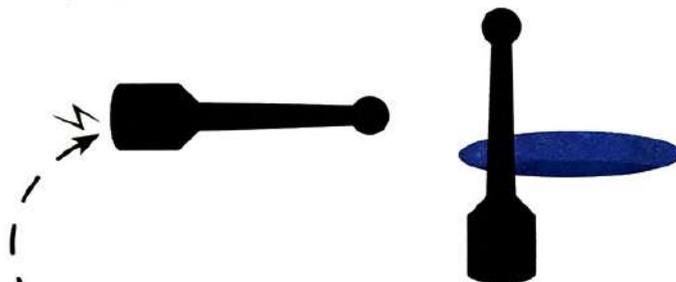
1. Если шарик попадает в ворота противника и остается там.



2. Если два (или все три) белых магнита примагнитиваются к страйкеру противника.



3. Если ваш противник случайно попадает своим страйкером в собственные ворота (КЛАСК).
Примечание: вы сразу получаете очко, даже если ваш противник сможет выпрыгнуть из ворот с помощью управляющего магнита. Общее правило: Если вы слышите звук «КЛАСК» – получаете очко!



4. Если ваш противник теряет управление над своим страйкером и не может вернуть контроль с помощью управляющего магнита.

КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ОЧКО:

- Вы продвигаете свою фишку на одно очко вперед в прорези для подсчета очков.
- Вы возвращаете все три белых магнита на исходные позиции в центре поля.
- Игрок, который не получил очко, вбрасывает шарик с одной из угловых отметок на выбор.

ВАЖНО! Вы можете получить только одно очко за один раз. Даже если вы забили шарик в ворота соперника и, в то же самое время, он попадает в свои собственные ворота и к нему примагнитиваются два белых магнита, вы все равно получаете только одно очко.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ ВАМ СЛЕДУЕТ ЗНАТЬ:

- Если один из белых магнитов примагнитивается к страйкеру, то игра продолжается. Если два (или более) белых магнита примагнитиваются к одному страйкеру, то противник получает очко.
- Нельзя перемещать белые магниты по полю с помощью управляющего магнита под игровым полем.
- Если белый магнит падает с игрового поля, то игра продолжается.
- Если шарик падает с игрового поля, то вы помещаете шарик в ближайший стартовый угол от того места, где шарик упал с поля, и продолжаете игру.

ЖЕЛАЕМ ПРОВЕСЕЛИТЬСЯ С КЛАСКОМ.