



REGRAS KLASK™

UMA BATALHA MAGNÉTICA ÉPICA!

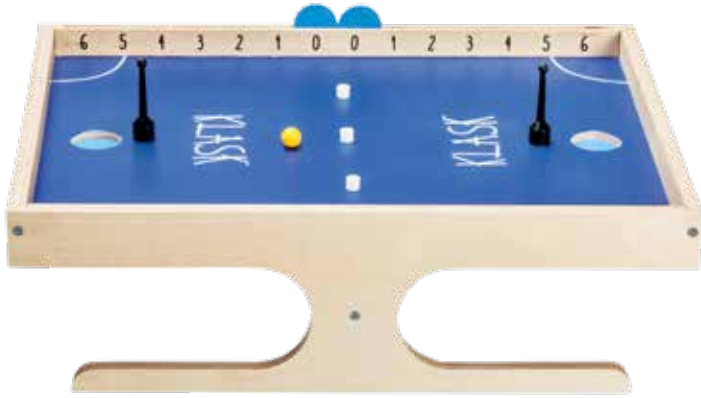


mebo

2 JOGADORES



O QUE ESTÁ DENTRO DA CAIXA ?



2 ÍMANES MARCADORES

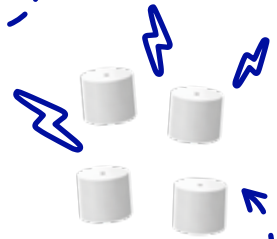


2 ÍMANES CONDUTORES

TABULEIRO KLASK



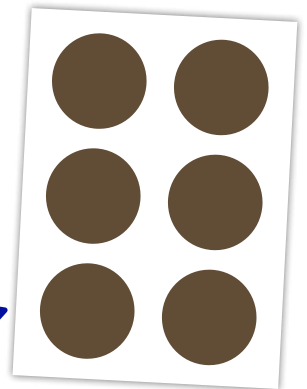
2 BOLAS
(UMA SOBRESSELENTE)



4 ÍMANES BRANCOS - "BISCOITOS"
(UM SOBRESSELENTE)



2 DISCOS DE PONTUAÇÃO



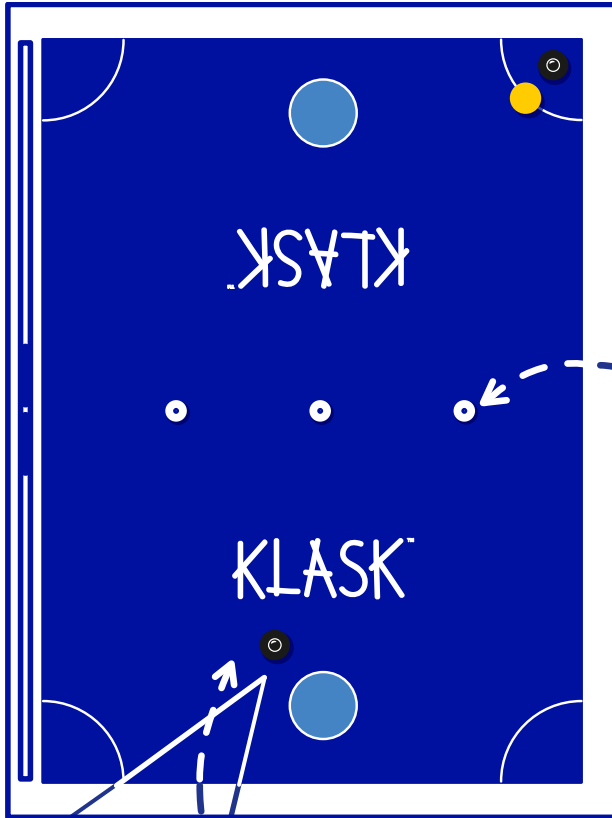
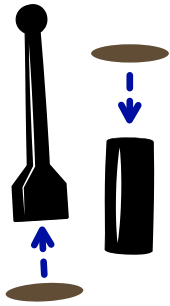
6 AUTOCOLANTES (DOIS SOBRESSELENTE)

PREPARAÇÃO

1. Cola os autocolantes no fundo dos ímanes marcadores e no topo dos ímanes condutores.

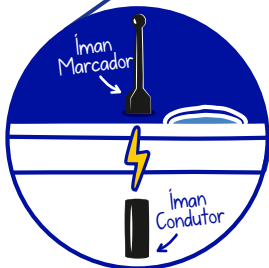
2. Coloca o tabuleiro entre os dois jogadores, garantindo que está nivelado.

3. O jogador mais novo começa colocando a bola num dos cantos à sua escolha, do seu lado do campo.



6. Coloca os discos de pontuação nos espaços laterais que indicam 0 pontos.

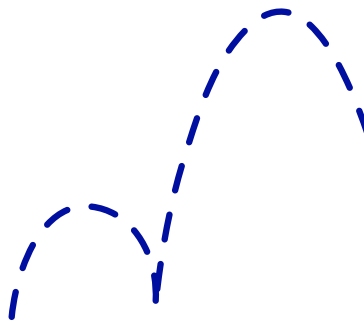
4. Coloca os 3 biscoitos a meio do tabuleiro, cada um em cima de uma das marcas brancas presentes no campo. Garante que os ímanes têm o pequeno buraco virado para cima de forma a serem atraídos pela aproximação de um íman marcador.



5. Cada jogador recebe um íman marcador e um íman condutor. Colocam o marcador por cima da mesa e o condutor por baixo, de forma a ficarem ligados magneticamente.

COMO JOGAR

Com o íman marcador, bate na bola laranja em direcção ao buraco do campo adversário evitando os obstáculos que estão pelo campo. Os jogadores podem mover-se em qualquer momento, ou seja, jogam em simultâneo. Só podem movimentar os seus marcadores agarrando no íman condutor, por baixo do tabuleiro do KLASK. O primeiro jogador a chegar aos 6 pontos, ganha o jogo.



HÁ 4 FORMAS DE PONTUAR



- 1 Se a bola laranja entrar no buraco do adversário e não sair (se a bola ressaltar e sair do buraco, o jogo continua).



- 2 Se 2 (ou 3) biscoitos se colarem ao íman marcador do adversário.



- 3 Se o adversário perder controlo do seu íman marcador e não conseguir retomar esse controlo usando apenas o íman condutor.



- 4 KLASK! Se o íman marcador do adversário cair no buraco, um ponto é atribuído de imediato, mesmo que ele o consiga retirar. Regra de ouro: se for ouvido o som KLASK, é um ponto!



QUANDO SE PONTUA

- Move o teu disco de pontuação uma casa para a frente na faixa de pontuação.
- Coloca os 3 biscoitos de novo na sua posição inicial.
- O jogador que não pontuou começa uma nova jogada, colocando a bola num dos seus cantos à escolha.

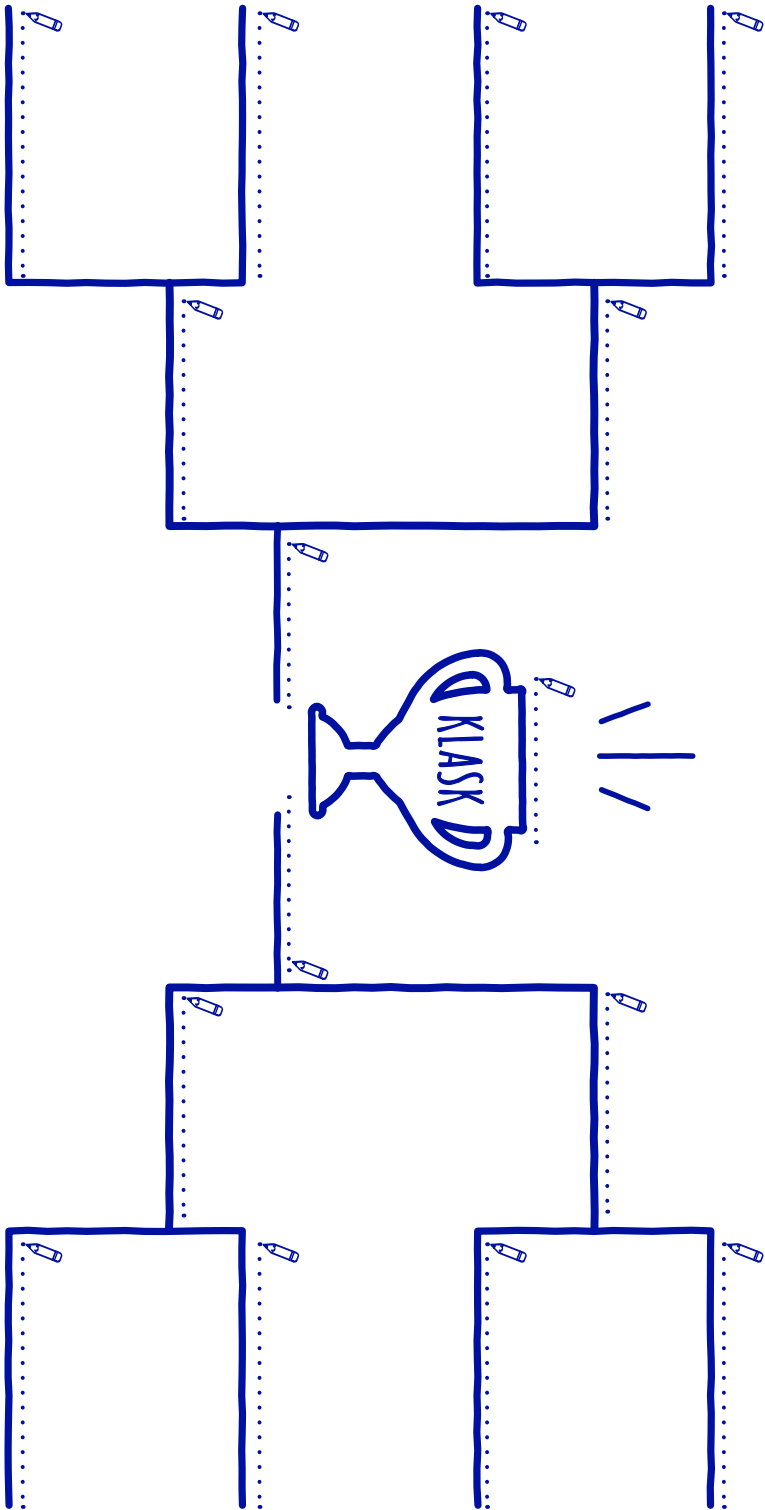
ÍMPORTANTE!

- Um jogador só pode ganhar UM ponto em cada jogada, mesmo que dois eventos que lhe atribuem pontos ocorram em simultâneo.
- Caso os 2 jogadores pontuem na mesma jogada, o ponto é atribuído ao jogador que pontuou primeiro.



OUTRAS REGRAS

- Se apenas um dos biscoitos se colar a um marcador, o jogo continua.
- Se algum biscoito cair para fora do tabuleiro, o jogo continua.
- Se a bola cair para fora do tabuleiro, a mesma é colocada no canto mais próximo do local por onde saiu e o jogo continua.
- Não se pode remover intencionalmente biscoitos do íman marcador de nenhuma forma. Se, no entanto, o íman branco cair naturalmente durante uma jogada, o jogo continua.
- Pode bater-se nos biscoitos com a bola ou com o íman marcador. No entanto, não se pode usar o íman condutor para mover os biscoitos.
- Se os jogadores não chegarem a acordo sobre um dado evento, o ponto em discussão não conta e a jogada recomeça.





Edição portuguesa e distribuição exclusiva em Portugal e Espanha:
Edición en español y distribución exclusiva en Portugal y España:

MEBO Games Lda
Rua dos Bem Lembrados, 141 - Marique
2645-471 Alcabideche, Portugal

Qualquer assunto sobre este jogo:
Cualquier pregunta sobre este juego:

info@mebo.pt * www.mebo.pt

