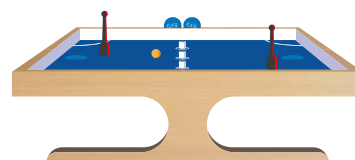


**iii** REGLAS  
DE **KLASK!!!**  
GUÍA VISUAL  
PARA ANOTAR  
PUNTOS

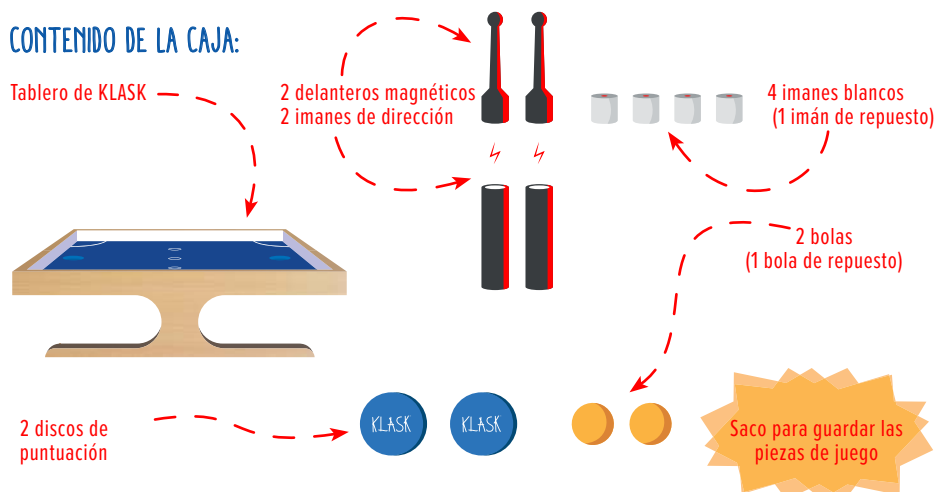
**KLASK™**  
THE MAGNETIC GAME OF SKILL



# REGLAS DE KLASK

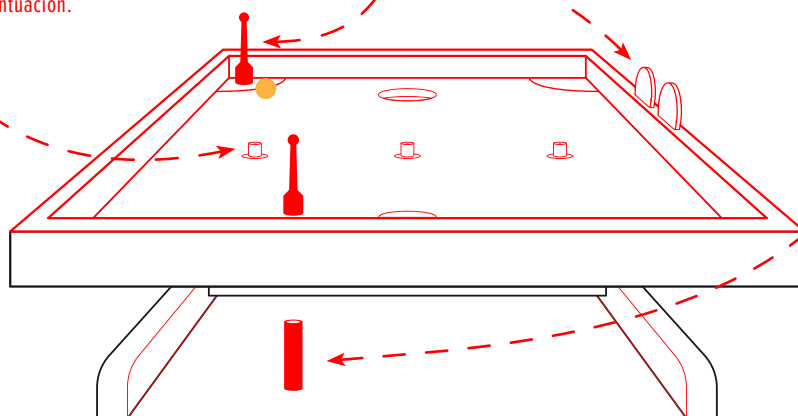


## CONTENIDO DE LA CAJA:



## ANTES DE EMPEZAR LA DIVERSIÓN:

1. Coloca el tablero de KLASK sobre una mesa entre los dos jugadores.
2. Coloca tres imanes blancos sobre las casillas blancas en el centro del tablero.  
Nota: Asegúrate de colocar las piezas magnéticas con los imanes mirando hacia arriba para prevenir que se salgan del delantero.
3. Inserta ambos discos de puntuación en posición inicial, marcando "0" en la ranura de puntuación.
4. Ambos jugadores tienen un delantero magnético que cuenta con dos secciones. Coloca la sección del delantero encima del tablero y el imán de dirección grueso bajo el tablero para que ambas secciones hagan contacto magnético.
5. El jugador más joven empieza el juego colocando la bola en la esquina de inicio de su elección.

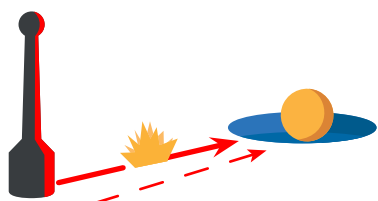


## CÓMO JUGAR:

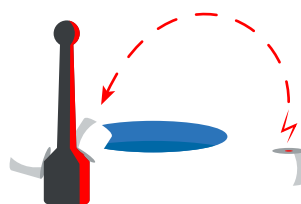
¡Qué empiece el juego! Los jugadores golpean la bola naranja alrededor del campo moviendo sus delanteros, que usan los imanes de dirección bajo el tablero de juego. Los jugadores son libres de mover en cualquier momento y sin orden de turnos. El objetivo es anotar puntos golpeando la bola naranja en la portería, que se encuentra en el lado del tablero de tu oponente. También deberás tener cuidado de no perder el control de tu delantero o marcar en tu propia portería, ya que esto le dará un punto a tu oponente. Asimismo, puedes usar la bola naranja para mover los imanes blancos alrededor, pero cuidado: si dos de los imanes blancos se pegan a tu delantero, tu oponente gana un punto.

**El primer jugador en anotar 6 puntos gana la partida**

## HAY 4 FORMAS DE ANOTAR PUNTOS:



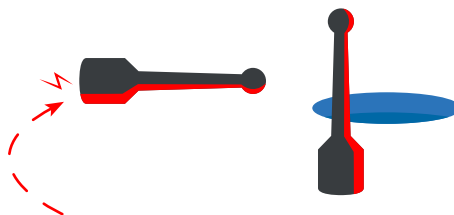
1. Si la bola termina en la portería de tu oponente y permanece ahí.



2. Si dos (o las tres) piezas magnéticas se pegan al delantero de tu oponente.



3. Si tu oponente arrastra accidentalmente su delantero en su propia portería (KLASK).  
Nota: Anotarás puntos inmediatamente incluso si tu oponente es capaz de saltar fuera del tablero usando su imán de dirección. La norma del pulgar: si oyes KLASK es un punto.



4. Si tu oponente pierde control de su delantero y no puede recuperarlo usando el imán de dirección.

## CADA VEZ QUE ANOTAS UN PUNTO:

- Desplaza tu disco de puntuación en la ranura de puntuación.
- Devuelves los tres imanes blancos a la posición inicial en el centro del tablero.
- El jugador que no anotó un punto hace un saque inicial desde la esquina que elija.

**¡IMPORTANTE!** Sólo puedes anotar un punto cada vez. Incluso si lanzaste la bola dentro de la portería de tu oponente y, al mismo tiempo, se marca un propio gol y dos imanes blancos se pegan a su delantero, sólo anotarás un punto.

## OTRAS REGLAS QUE DEBERÍAS SABER:

- Si uno de los imanes blancos se pega a un delantero, el juego continúa. Si dos (o más) imanes blancos se pegan a un delantero, el oponente anota un punto.
- No está permitido mover los imanes blancos en el tablero usando tu imán de dirección bajo el tablero.
- Si un imán blanco se cae al lado del tablero, el juego continúa.
- Si la bola cae en el borde del tablero, deberás colocar la bola en la esquina de inicio más cercana al punto donde la bola cayó y continuar el juego.

## DIVIÉRTETE CON KLASK.