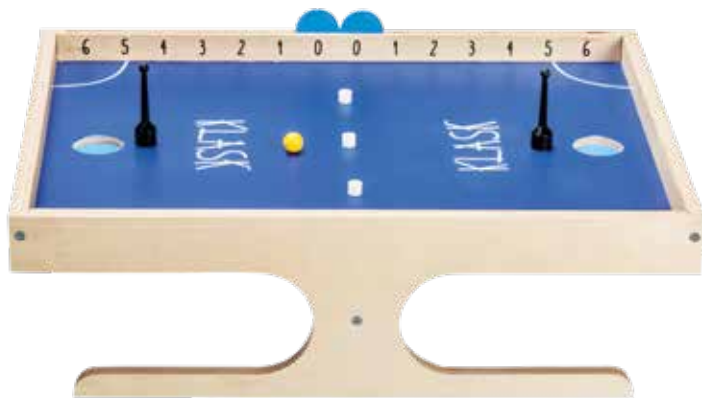
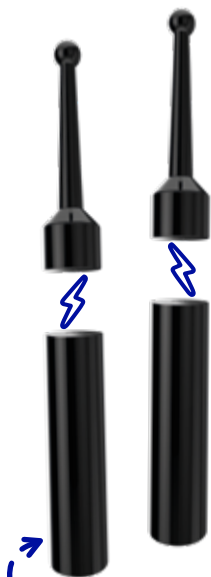




COMPONENTES

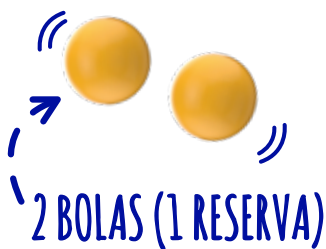


2 KLASKERS MAGNÉTICOS

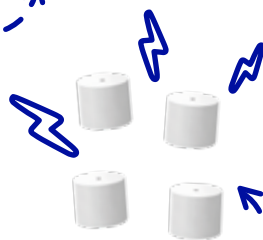


2 ÍMÃS DE CONTROLE

ARENA DE KLASK



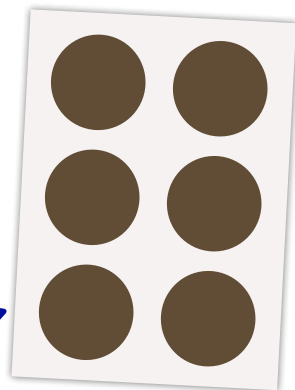
2 BOLAS (1 RESERVA)



4 ÍMÃS BRANCOS,
OS FÃS FANÁTICOS (1 RESERVA)



2 DISCOS DE
PONTUAÇÃO



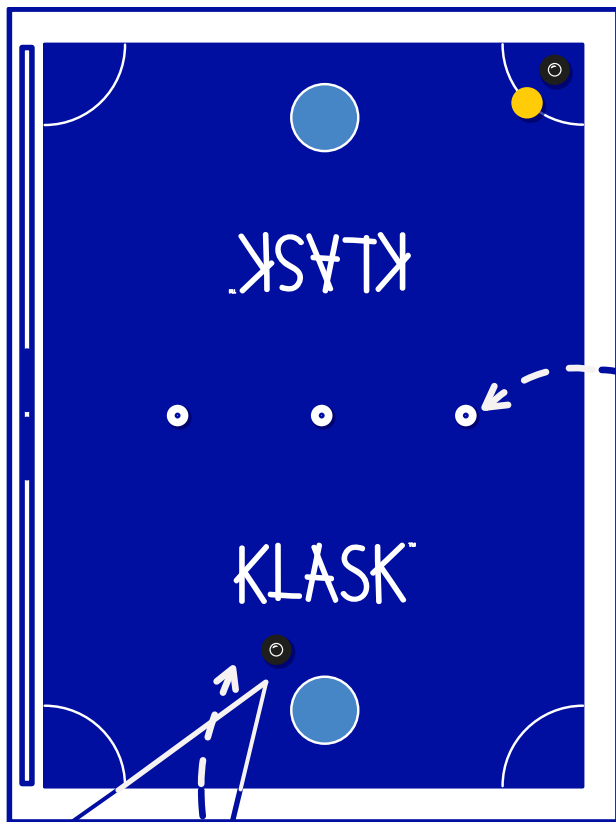
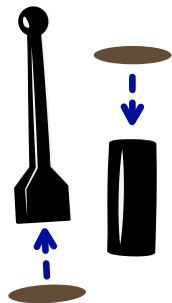
6 ADESIVOS DE PTFE (2 RESERVAS)

VAMOS COMEÇAR!

1. Cole os adesivos de PTFE na base dos klaskers magnéticos e na parte de cima dos dois ímãs de controle.

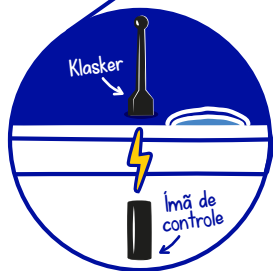
2. Coloque a arena sobre uma mesa entre os dois jogadores e certifique-se de que o campo esteja nivelado.

3. O jogador mais novo começa a partida colocando uma bola no canto inicial de sua escolha.



6. Insira os dois discos de pontuação no placar na lateral do campo e os posicione na marca de 0 pontos.

4. Coloque os fãs fanáticos nos pontos brancos no campo com os ímãs virados para cima.



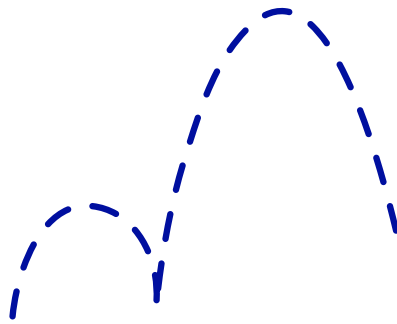
5. Ambos os jogadores ficarão com um klasker preto conectado ao ímã de controle. Posicione o klasker sobre o campo com os ímãs de controle sob o campo no mesmo local para conectar!

COMO JOGAR

Faça a bola amarela entrar no gol do seu oponente enquanto desvia dos fãs fanáticos que invadiram o campo! Os dois klaskers podem ser movidos durante toda a partida, e não há ordem de turnos.

Os jogadores podem mover seus respectivos klaskers utilizando os ímãs de controle sob o campo de KLASK.

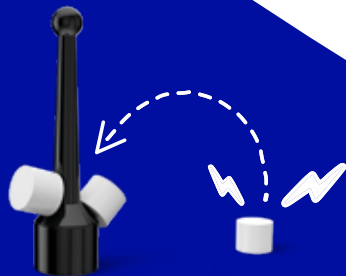
O primeiro jogador a obter 6 pontos ganha o jogo.



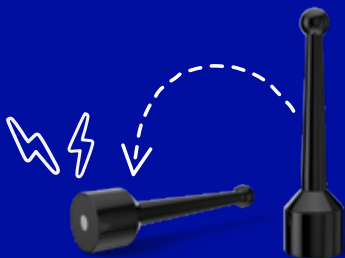
EXISTEM 4 FORMAS DE PONTUAR



- 1 Se a bola amarela entrar no gol do seu oponente e ficar lá (se a bola pular para fora, o jogo continua).



- 2 Se 2 (ou 3) fãs fanáticos conseguirem agarrar o klasker do seu oponente.



- 3 Se o seu oponente perder o controle do klasker dele e não conseguir controlá-lo novamente com o ímã de controle.



- 4 KLASK! Se o seu oponente levar o klasker dele para dentro do próprio gol, você receberá imediatamente um ponto – mesmo que ele escape. Regra geral: se você ouvir KLASK, alguém pontua.



AO PONTUAR:

- Mova o seu disco de pontuação para frente no placar. Uhull!
- Retorne todos os 3 fãs fanáticos para as respectivas posições iniciais no campo.
- O jogador que não marcou o ponto começa, colocando a bola em jogo a partir do canto inicial de sua escolha.

IMPORTANTE!

- Você só pode obter um ponto por vez mesmo que haja dois eventos que valeriam pontos acontecendo ao mesmo tempo.
- Caso os dois jogadores marquem pontos, o ponto será atribuído ao jogador cujo evento de pontuação aconteceu antes.



OUTRAS REGRAS...

- Se apenas um fã fanático conseguir grudar em um klasker, a partida continua.
- Se um fã fanático sair do campo e cair da arena, a partida continua.
- Se a bola cair para fora da arena, retorne-a ao canto no campo mais próximo do local da queda e continue.
- Você não pode, de maneira alguma, remover propositalmente os fãs fanáticos agarrados no seu baterador. Se um fã fanático desgrudar do klasker por conta própria durante a partida, no entanto, continue a jogar normalmente.
- Você pode mover os fãs fanáticos jogando a bola em cima deles ou com o seu próprio klasker, mas você não pode usar o seu imã de controle para movê-los.
- Se os jogadores não chegarem a um acordo sobre um evento, o ponto é retornado e jogado novamente.

Agradecimentos a Adriano Crocco, Amanda Santos, Ana Carolina Santos, Daniel Vieito, Danilo Sardinha, Dimitrios Meimaridis, Evelyn Trippo, Felipe Godinho, Filipe Fernandes, Guilherme Xavier, Gustavo Pereira, Henrique Rizzuti, José Eduardo Martin, Kévila Cordas, Marcelo Monteiro, Paula Pizauro e Rafael Marzullo por deixar a versão brasileira de Klask ainda mais legal!