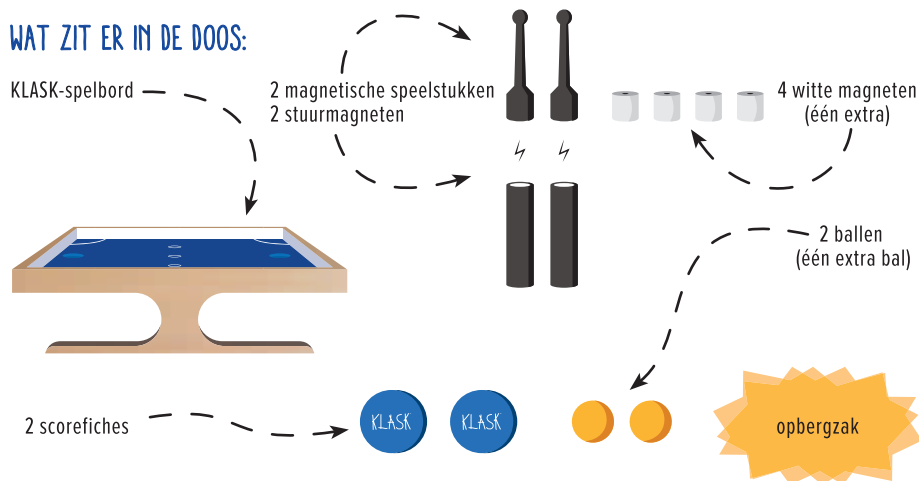


# KLASK SPELREGELS



## WAT ZIT ER IN DE DOOS:



## VOORDAT JE BEGINT:

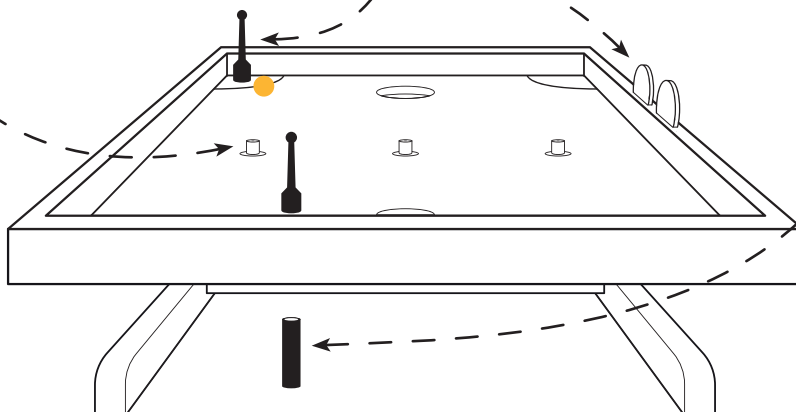
1. Zet het KLASK-spelbord tussen de twee spelers op tafel.

2. Plaats de drie witte magneten op de witte velden in het midden van het bord.  
Let op: Zorg dat de magnetische zijde naar boven wijst, zodat ze niet worden weggeduwd door de speelstukken.

3. Zet de scorefiches in positie '0' van de scoregleuf.

4. Je hebt allebei een zwart magnetisch speelstuk dat bestaat uit twee delen. Zet het speelstuk op het bord en plaats de grote stuurmagneet zo onder het bord dat beide delen magnetisch contact maken.

5. De jongste speler begint en legt de bal in een starthoek die hij zelf kiest.

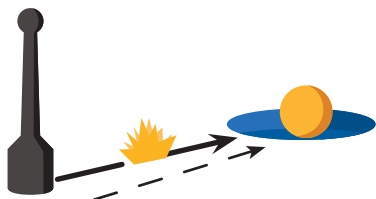


## HOE GAAT HET SPEL?

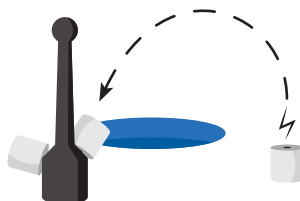
De wedstrijd is begonnen! Je schiet de oranje bal over het veld door je speelstuk te besturen met de magneet onder het bord. Er zijn geen beurten, je mag je stuk continu bewegen. Het doel van het spel is punten scoren door de oranje bal in het doelgat aan de overkant van het bord te schieten. Je moet goed opletten dat je de controle over jouw speelstuk niet verliest en dat je niet in het doelgat aan je eigen kant van het bord valt. In dat geval krijgt je tegenstander een punt. Je kunt de oranje bal ook gebruiken om de witte magneten te verplaatsen, maar let op: als er twee witte magneten aan jouw speelstuk kleven, krijgt je tegenstander een punt.

**De speler die als eerste 6 punten heeft, is de winnaar!**

## ER ZIJN 4 MANIEREN OM PUNTEN TE SCOREN:



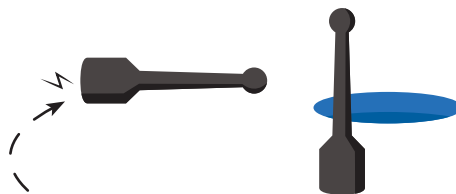
1. Als de bal in het doelgat aan de overkant van het bord komt en daar blijft liggen.



2. Als er twee (of drie) witte magneten aan het speelstuk van je tegenstander kleven.



3. Als je tegenstander per ongeluk zijn speelstuk in zijn eigen doelgat laat vallen (KLASK).  
Let op: Je krijgt dit punt meteen, zelfs als je tegenstander zijn stuk met de magneet nog uit het doelgat kan wippen. Vuistregel: Als je 'KLASK' hoort, wordt er gescoord!



4. Als je tegenstander de controle over zijn speelstuk verliest en het niet meer onder controle krijgt met zijn stuurmagneet.

## TELKENS ALS JE EEN PUNT SCOORT:

- Schuif je jouw scorefiche een plaats op in de scoregleuf.
- Zet je de drie witte magneten terug in startpositie in het midden van het bord.
- Neemt degene die niet gescoord heeft, de 'uittrap' vanuit de hoek die hij zelf kiest.

**BELANGRIJK!** Je kunt maar één punt per keer scoren. Zelfs als je de bal in het doelgat van de tegenstander schiet en zijn stuk tegelijkertijd in zijn eigen doelgat valt en twee witte magneten aantrekt, krijg je toch slechts één punt.

## OVERIGE REGELS:

- Als er slechts één witte magneet aan een speelstuk kleeft, gaat het spel gewoon door. Als er twee (of meer) witte magneten aan een speelstuk hangen, krijgt de tegenstander een punt.
- Je mag de witte magneten niet over het bord bewegen met je stuurmagneet onder het bord.
- Als er een witte magneet over de rand van het bord valt, gaat het spel gewoon door.
- Als de bal over de rand van het bord valt, leg je de bal in de starthoek die het dichtst bij de plaats is waar de bal het veld verliet en gaat het spel weer door.

## VEEL PLEZIER MET KLASKI