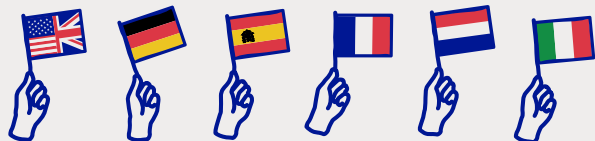
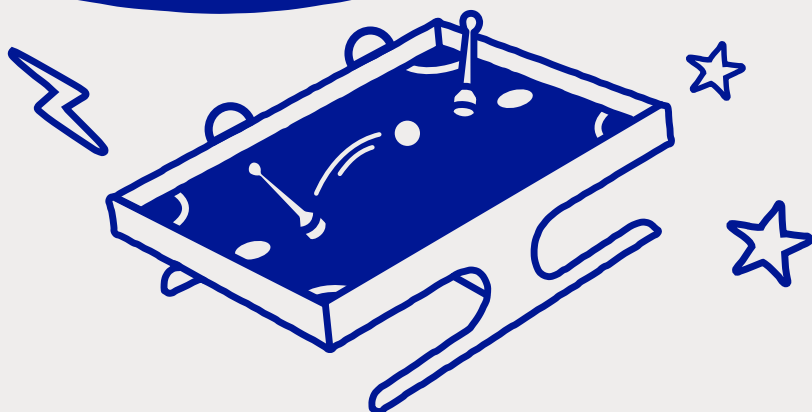




THE WORLD OF KLASK™



AN EPIC MAGNETIC BATTLE!

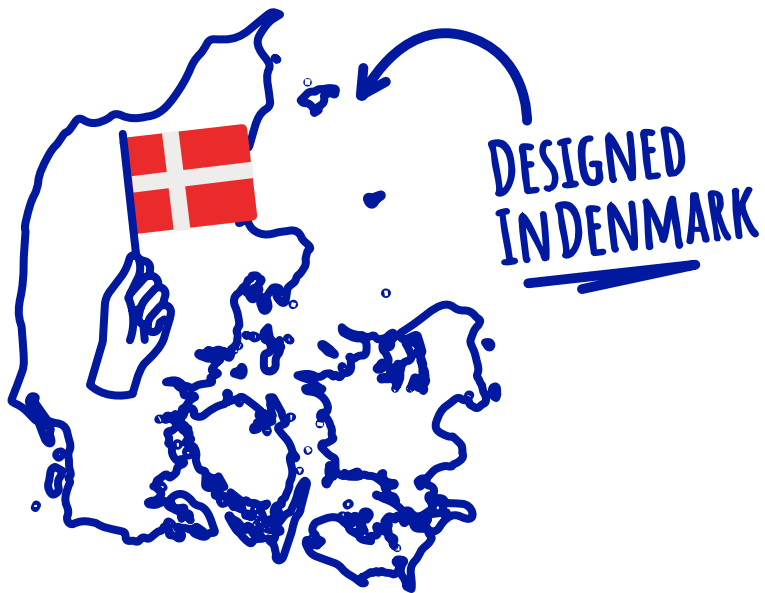


2 PLAYER



HEJ!
I'M MIKKEL





I'm from the little kingdom of Denmark, it has a small population and strong sense of community, where board games are popularly played in pubs and homes.

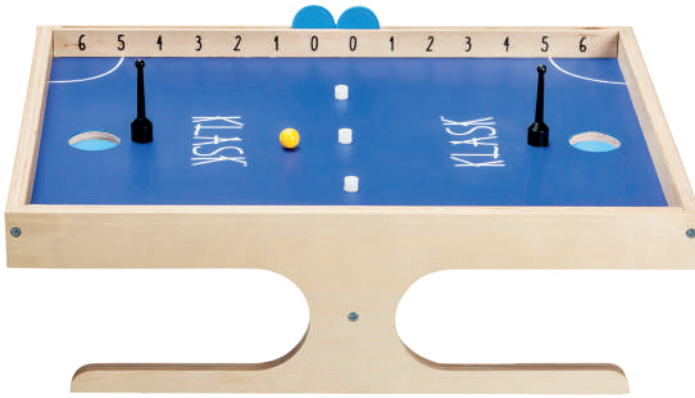
I started out as a carpenter, restless with my hands and eager to create a game to play with my wife and two young children. From my small workshop I created KLASK.

After crafting a few games for my friends' Christmas presents, word spread and orders began to flood in from all over Denmark. The following year, I built over 3,000 games by hand in my garage. Working tirelessly from my home workshop handcrafting boards at the speed of a Viking warrior (and with some help from my family), the KLASK community was born.

The magnetic gameplay of KLASK is unique, fun and like no other game out there. Dodge, slide, scrape and score, just don't KLASK!
A game for anyone, anywhere.



WHAT'S INSIDE THE BOX?



KLASK BOARD — ↗

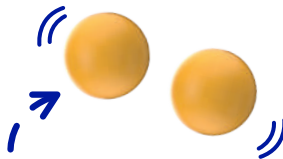
2 MAGNETIC STRIKERS



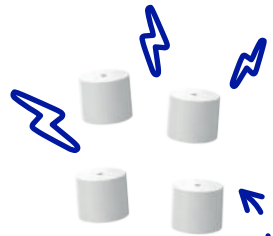
↖
2 STEERING MAGNETS



↗
2 SCORING DISCS



↖
2 BALLS (1 SPARE)

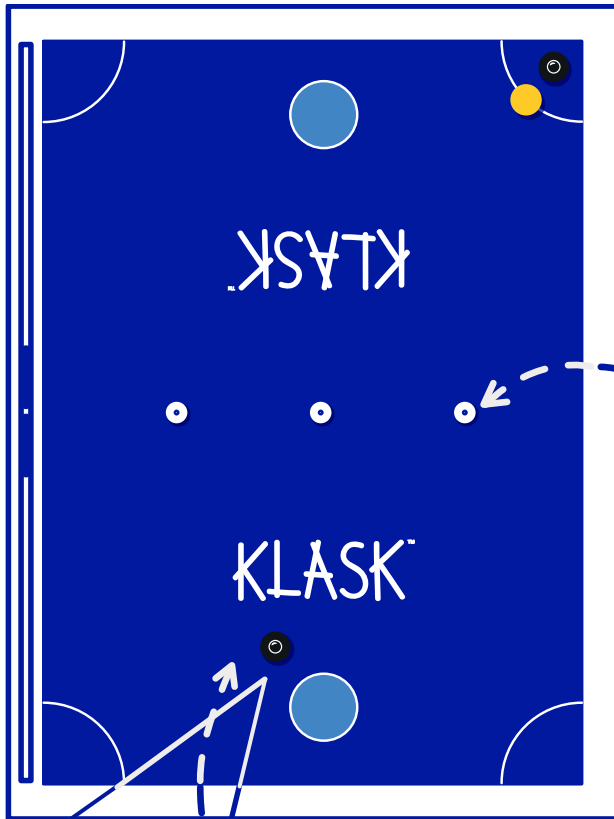


↗
4 WHITE MAGNETS AKA
BISCUITS (1 SPARE)

LET'S GET STARTED

1. Place the board on a table between 2 players and make sure it's level.

2. The youngest player starts the game by placing the ball on the starting corner of their choice.



5. Insert both scoring discs to start at 0 points.

3. Place the white magnets on the white fields, magnets facing up.

4. Both players have a black striker magnet and connecting steering magnet. Place the striker on top of the board with the steerer underneath and connect!



HOW TO PLAY

Hit the orange ball into your opponent's goal while avoiding the obstacles of the field. Both players are free to move at all times and there is no order of turn. Players can move their strikers by using the steering magnets underneath the KLASK board. First player to 6 points wins the game.

Or learn how to play online:

www.klaskgame.com/pages/HowToPlay

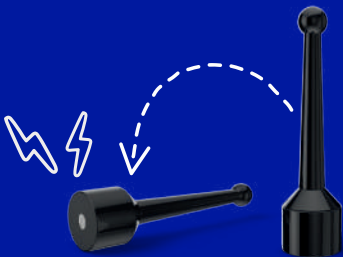
THERE ARE 4 WAYS TO SCORE



- 1 If the orange ball ends up in your opponent's goal and stays there (if the ball bounces out, the game continues).



- 2 If 2 (or 3) white magnets stick to your opponent's striker.



- 3 If your opponent loses control of their striker and can't gain control again by using the steering magnet.



- 4 KLASK! When your opponent steers their striker into their own goal a point will be awarded immediately - even if they manage to escape. Rule of thumb: If you hear KLASK, it's a point.



WHEN YOU SCORE

- Move your scoring disc one point forward in the scoring slot. Yay!
- Return all 3 white magnets to their position on the field.
- The non-scoring player 'kicks-off' from their chosen corner.

IMPORTANT!

- You can only score one point at a time even if there are two simultaneous scoring events.
- In the case of both players scoring, the point is awarded to the player whose scoring event happened first.



OTHER RULES...

- If only one white magnet sticks to a striker the game continues.
- If a white magnet falls over the side of the board the game continues.
- If the ball falls over the side of the board, place it in the closest corner to the point of exit and continue.
- You cannot intentionally remove the white magnets from your striker in anyway. If a magnet disconnects naturally during play, the play continues as normal.
- You can hit the white magnets with the ball or with the striker, however, you cannot use your steerer to move the white magnets.
- If the players cannot agree on an event, the point is reset and replayed.

OUR (COMPETITIVE) KLASK[™] COMMUNITY

The table top game of fast hands and even faster thinking has gained a worldwide following – from kitchen table play offs between family and friends, to late night rivalries and competitive tournaments of skill and dexterity around the world.

Get started with the score card at the back of this book and involve your friends or local community to battle it out in your own championship!

Ready to play with the best? National tournaments are hosted all over the world leading to the annual KLASK World Championship Tournament. Check out the highlights from previous Championships on Youtube!

To find out about upcoming tournaments near you, or to find new people to KLASK with, visit tournaments.klaskgame.com



KLASK™ AMBASSADORS

Have you ever wanted to spread awareness of the game you love to those around you? Ever dreamed of working together with the KLASK crew to host official tournaments and activities in your region?

Well stop dreaming and become a KLASK Ambassador! KLASK is taking applications for KLASK Ambassadors worldwide who will have the privilege of becoming the faces of the KLASK community with exclusive access to the KLASK inner circle and swag.

If you feel like this job was made for you then visit www.klaskgame.com/pages/ambassadors to apply.



SHARE YOUR #KLASKLIFE

The beauty of the KLASK design is the ability to pack it up and take it with you wherever you go. We've seen people battling it out in some weird and wonderful settings.

Show us where you KLASK with hashtag **#KLASKlife** on Twitter, Instagram, Facebook or TikTok for a chance to get featured!



IN A SAUNA



A FROZEN LAKE



IN CHICAGO SQUARE

NEED SOME
INSPIRATION?

We're on Facebook,
Instagram, Twitter.
TikTok & Youtube as
@KLASKgame

LOST YOUR BALL?



It seems like you've been KLASKing hard, don't let a missing part stop you! Either craft your own parts like a true Viking, or just order some more at klaskgame.com

WANT 4X THE FUN? PLAY WITH MORE PEOPLE!



4 PLAYERS

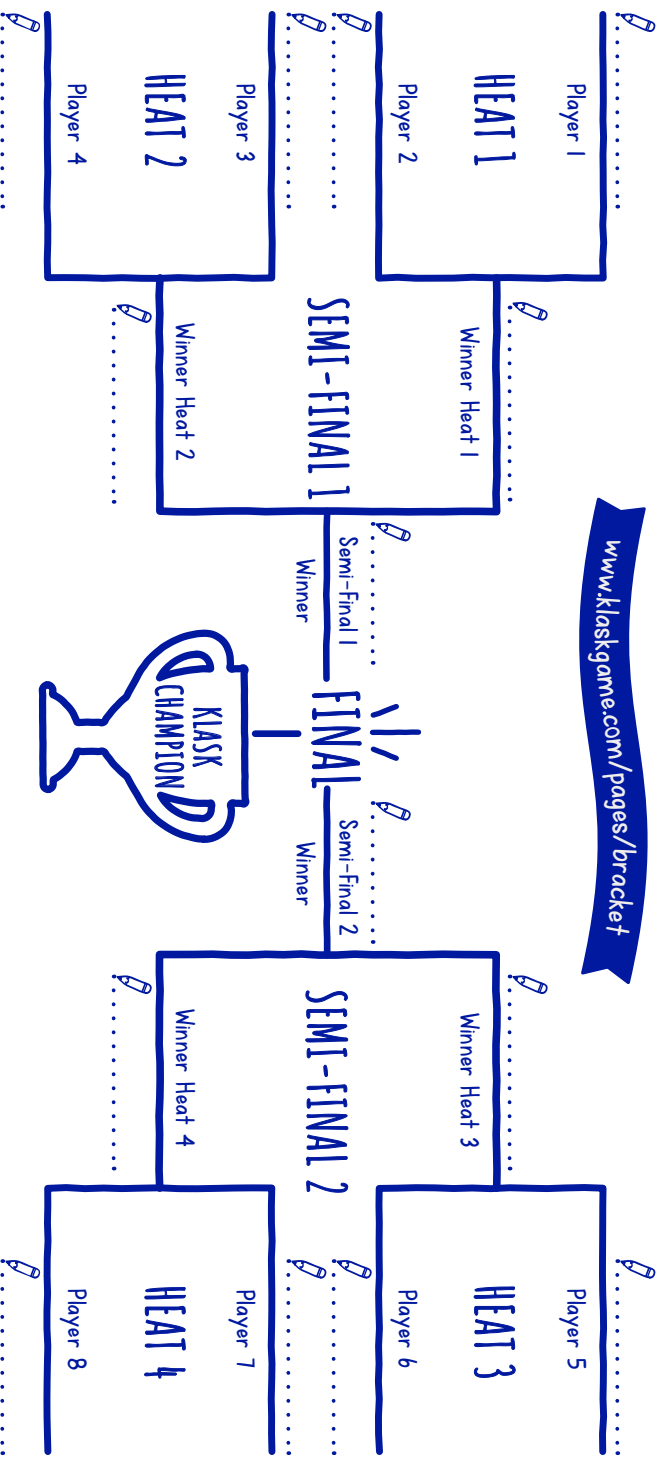


KEEP SCORE

Get KLASKing, use the table below to host your own tournament, wherever you choose to KLASK! Each round is best of three, meaning the winner of the match is the first player to win two sets.

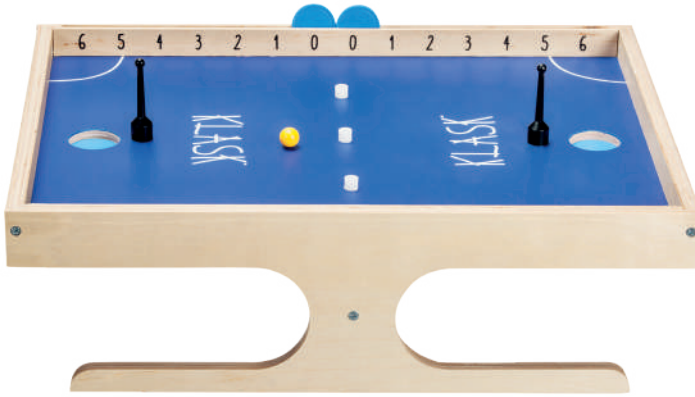
Download your own scoresheet here

www.klaskgame.com/pages/bracket





WAS IST IN DER BOX?



2 MAGNETISCHE
SPIELFIGUREN

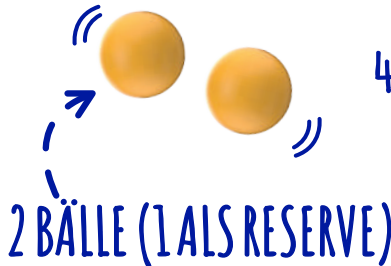
KLASK-SPIELBRETT



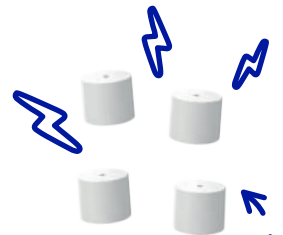
2 WERTUNGS-CHIPS



2 STEUERMAGNETE



2 BÄLLE (1 ALS RESERVE)



4 WEISSE MAGNETE
(1 ALS RESERVE)

BEVOR ES LOSGEHT

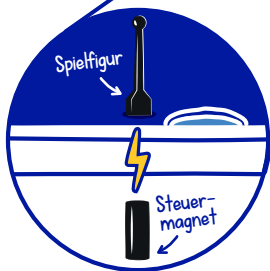
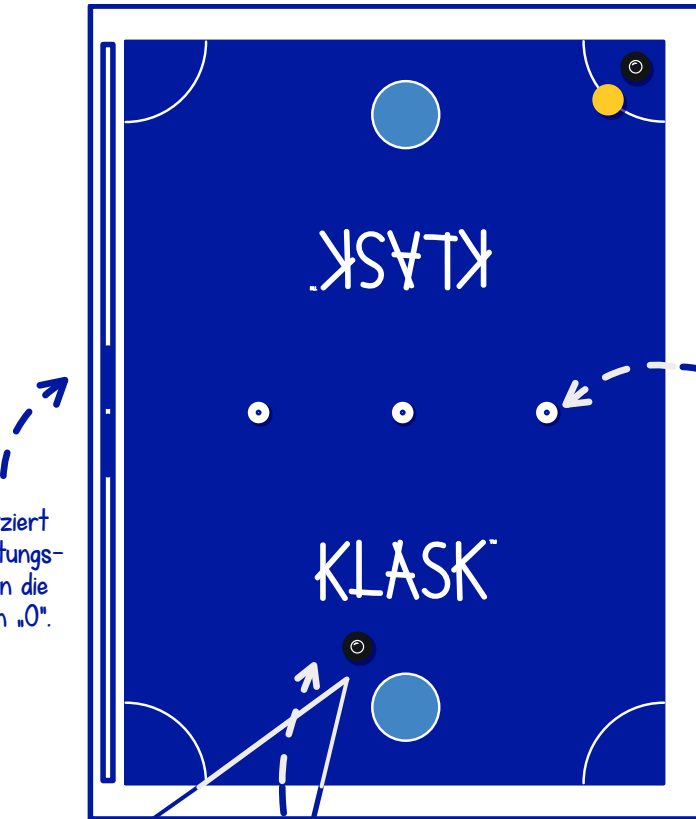
1. Stellt das Spielbrett zwischen den 2 Spielern auf den Tisch und achtet darauf, dass es exakt horizontal steht.

2. Der jüngste Spieler beginnt, indem er den Ball in eine Startecke seiner Wahl legt.

3. Platziert die weißen Magnete mit der magnetischen Seite nach oben auf die weißen Punkte.

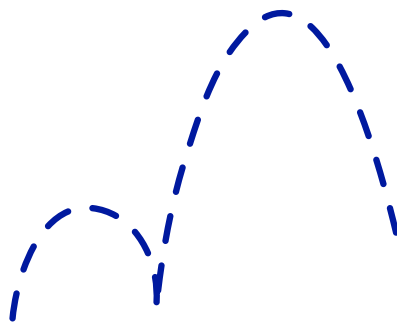
4. Jeder Spieler stellt eine Spielfigur auf seine Seite des Spielbretts und verbindet sie magnetisch mit einem Steuermagnet unterhalb des Spielbretts.

5. Platziert die Wertungs-Chips in die Position „0“.



SPIELEN:

Kickt mit der Spielfigur den Ball an den Hindernissen vorbei ins gegnerische Tor. Ihr spielt beide gleichzeitig und könnt eure Spielfigur über den Steuermagnet unterm Spielbrett frei bewegen. Der Spieler, der zuerst 6 Punkte erreicht, gewinnt.



Schau dir die Regeln online an:

www.klaskgame.com/pages/HowToPlay

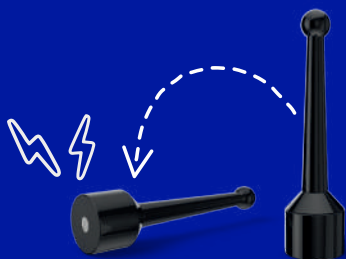
DIE 4 ARTEN ZU PUNKTEN:



- 1 Der Ball landet im gegnerischen Tor und bleibt dort (springt er wieder heraus, geht das Spiel weiter).



- 2 (oder 3) weiße Magnete haften an der gegnerischen Spielfigur.



- 3 Dein Gegner verliert die Kontrolle über seine Spielfigur und kann sie mit seinem Steuermagnet nicht wieder erlangen.



- 4 KLASK! Landet die Spielfigur des Gegners in dessen Tor, bekommst du sofort 1 Punkt – auch, wenn er sie wieder heraus manövriert. Faustregel: Hört ihr „KLASK“, ist 1 Punkt fällig.



PUNKTEN:

- Rücke deinen Wertungs-Chip 1 Punkt weiter. Yeah!
- Platziert alle 3 weißen Magnete wieder auf die weißen Felder.
- Der Spieler, der nicht punktet, spielt aus einer Startecke seiner Wahl weiter.

WICHTIG!

- Es gibt immer nur 1 Punkt, auch wenn mehrere Ereignisse gleichzeitig eine Wertung auslösen.
- Punkten beide Spieler quasi gleichzeitig, geht es danach, welches Ereignis zuerst eingetreten ist.

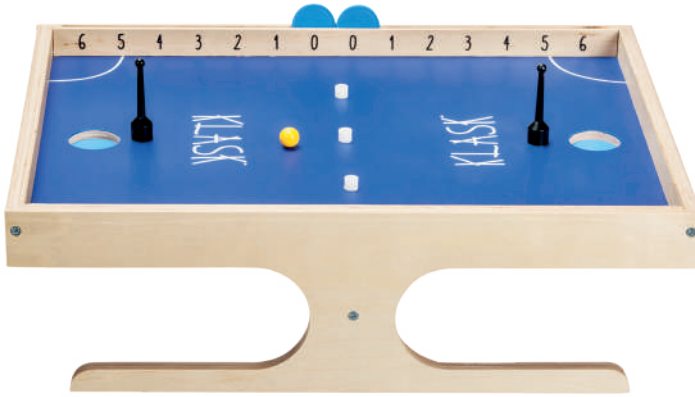


EINZELHEITEN...

- Haftet nur ein weißer Magnet an einer Spielfigur, geht das Spiel weiter.
- Verlässt ein weißer Magnet das Spielbrett, geht das Spiel weiter.
- Springt der Ball vom Spielbrett, legt ihn in die Ecke am nächsten zum Punkt, wo er das Brett verlassen hat und spielt weiter.
- Ihr dürft nicht versuchen, einen weißen Magneten von eurer Spielfigur zu entfernen. Fällt er zufällig wieder ab, geht das Spiel weiter.
- Ihr dürft die weißen Magnete mit dem Ball oder eurer Spielfigur bewegen, aber nicht direkt mit eurem Steuermagneten.
- Werdet ihr euch über ein Ereignis nicht einig, wie und ob es gewertet wird, zählt keinen Punkt und spielt weiter.



QUE CONTIENT LA BOÎTE ?



PLATEAU DE KLASK

2 BUTEURS MAGNÉTIQUES



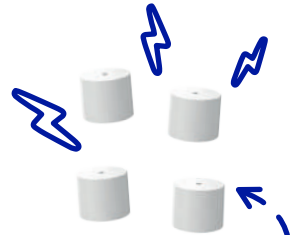
2 AIMANTS DE DIRECTION



2 DISQUES DE SCORE



2 BALLES (1 DE RECHANGE)

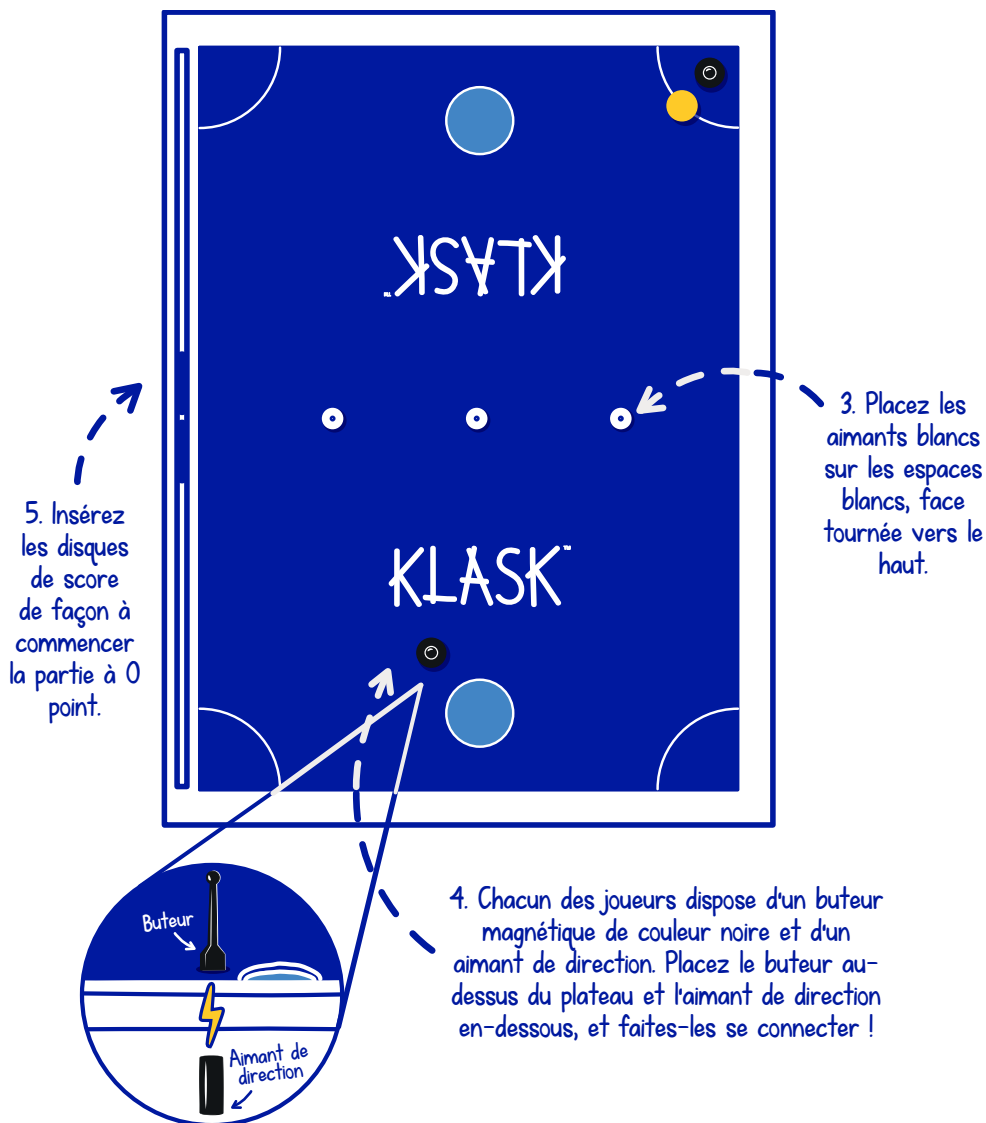


4 AIMANTS BLANCS
OU "GALETTES"
(1 DE RECHANGE)

COMMENÇONS !

1. Placez le plateau sur la table entre les 2 joueurs et assurez-vous qu'il est parfaitement à l'horizontale.

2. Le joueur le plus jeune commence la partie en plaçant le ballon dans le coin de départ de son choix.



COMMENT JOUER

Frappez la balle orange pour l'envoyer dans le but de votre adversaire, tout en évitant les obstacles du terrain. Chaque joueur est libre de déplacer son buteur quand il le souhaite et il n'y a pas d'ordre de tour. Les joueurs peuvent déplacer leurs buteurs grâce aux aimants de direction situés sous le plateau de KLASK. Le premier joueur à atteindre 6 points remporte la partie.

Apprenez-en plus sur :

www.klaskgame.com/pages/HowToPlay

IL EXISTE 4 FAÇONS DE MARQUER

1 Si la balle orange finit dans les buts de votre adversaire et y reste (si la balle rebondit et ressort, la partie continue),

2 Si 2 (ou 3) aimants blancs se collent au buteur de l'adversaire,



3 Si votre adversaire perd le contrôle de son buteur et ne parvient pas à le récupérer en utilisant l'aimant de direction.



4 KLASK ! Si votre adversaire fait entrer son buteur dans son propre but, un point vous est immédiatement accordé, même s'il parvient à l'en faire ressortir.
Règle de base : si vous entendez KLASK, un point est marqué.



LORSQU'UN JOUEUR MARQUE

- Faites avancer son disque de score d'un point dans la fente de score. Bien joué !
- Replacez les 3 aimants blancs sur leur position initiale sur le terrain.
- Le joueur qui n'a pas marqué donne le coup d'envoi à partir du coin de son choix (de son côté du plateau).

IMPORTANT !

- Vous ne pouvez marquer qu'un point à la fois, même si deux situations permettant de marquer des points ont lieu simultanément.
- Dans le cas où les deux joueurs marquent, le point est accordé au joueur ayant marqué le point en premier.

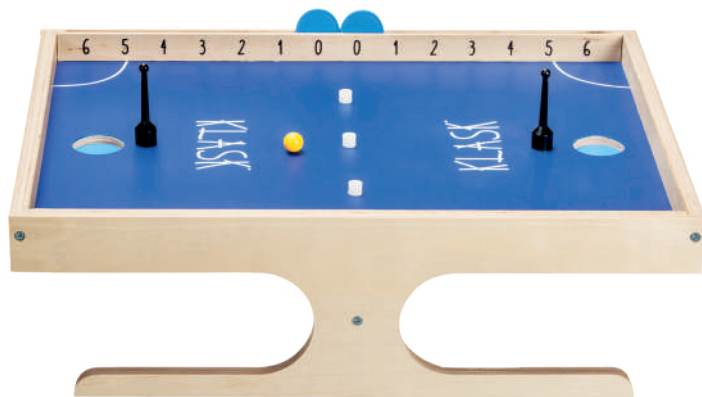


AUTRES RÈGLES...

- Si un seul des aimants blancs se colle au buteur, la partie continue.
- Si un aimant blanc tombe du plateau, la partie continue.
- Si la balle sort du plateau, placez-la dans le coin le plus proche de l'endroit où elle est tombée, et poursuivez la partie.
- Vous ne pouvez en aucun cas retirer intentionnellement les aimants blancs de votre buteur. Si un aimant se décroche naturellement au cours de la partie, la partie se poursuit normalement.
- Vous pouvez frapper les aimants blancs avec la balle ou votre buteur ; toutefois, il n'est pas permis d'utiliser votre aimant de guidage pour déplacer les aimants blancs.
- Si les joueurs ne parviennent pas à se mettre d'accord sur une situation de jeu, alors le point est annulé et rejoué.



¿QUÉ CONTIENE LA CAJA?



2 DELANTEROS
MAGNÉTICOS



2 IMANES DE DIRECCIÓN

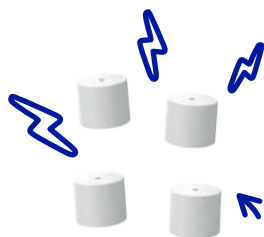
TABLERO DE KLASK



2 DISCOS DE PUNTUACIÓN



2 BOLAS (1 DE REPUESTO)



4 IMANES BLANCOS
O GALLETAS
(1 DE REPUESTO)

EMPECEMOS

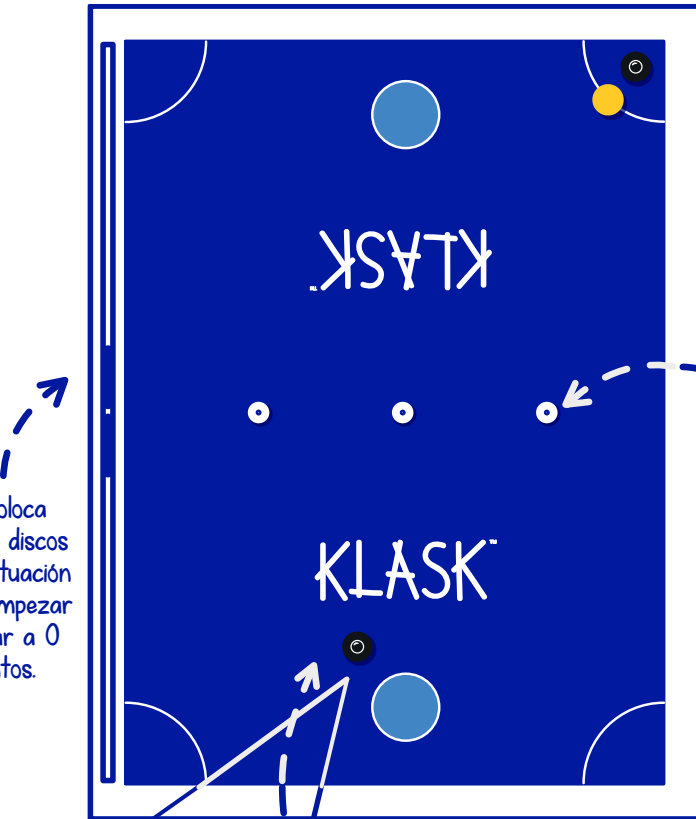
1. Coloca el tablero en una mesa entre 2 jugadores y asegúrate de que esté nivelado.

2. El jugador más joven empieza la partida colocando la bola en la esquina de inicio de su elección.

3. Coloca los imanes blancos, mirando hacia arriba, en las casillas blancas.

5. Coloca ambos discos de puntuación para empezar a jugar a 0 puntos.

4. Ambos jugadores tienen un delantero magnético negro y un imán de dirección. Coloca el delantero encima del tablero y el imán de dirección debajo y... ¡conéctalos!



CÓMO JUGAR

Golpea la bola naranja en la portería de tu rival mientras evitas los obstáculos del campo. Ambos jugadores son libres de moverse en todo momento y sin orden de turno. Los jugadores pueden mover a sus delanteros utilizando los imanes de dirección que se encuentran debajo del tablero KLASK. El primer jugador con 6 puntos gana la partida.

Lee más sobre cómo jugar:

www.klaskgame.com/pages/HowToPlay

HAY 4 MANERAS DE MARCAR

- 1 Si la bola naranja termina en la portería de tu rival y permanece ahí (si la bola rebota, el juego continúa).



- 2 Si 2 (o 3) imanes blancos se pegan al marcador de tu rival.



- 3 Si tu rival pierde el control de su delantero y no puede recuperarlo usando el imán de dirección.



- 4 ¡KLASK! Cuando tu rival lleve a su delantero a marcar en propia meta se otorgará un punto inmediatamente – incluso si logra sacarlo. Regla de oro: Si se escucha KLASK, es un punto.



CUANDO MARCAS

- Gira tu disco de puntuación un punto en la casilla de puntuación. ¡Dale!
- Vuelve a colocar los 3 imanes blancos en su posición en el campo.
- El jugador que no haya marcado saca desde la esquina de su elección.

¡IMPORTANTE!

- Solo puedes marcar un punto a la vez, incluso si se producen dos situaciones simultáneas en las que se puedan marcar puntos.
- En el caso de que ambos jugadores marquen, el punto lo recibirá el jugador que marcó primero.

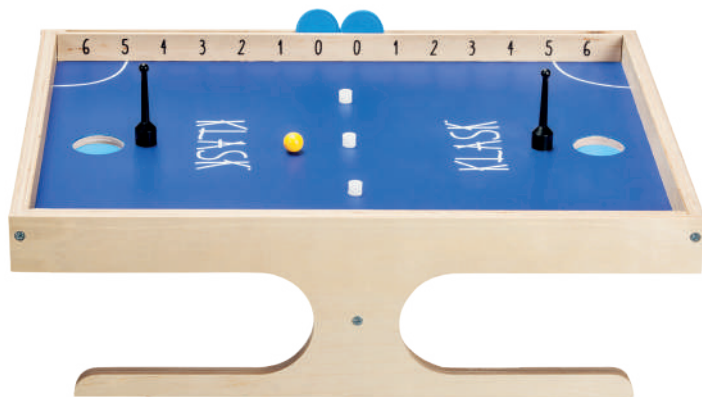


OTRAS REGLAS...

- Si solo uno de los imanes blancos se pega a un delantero el juego continúa.
- Si un imán blanco cae a uno de los lados del tablero, el juego continúa.
- Si la bola cae a uno de los lados del tablero, colócala en la esquina más próxima al punto de salida y continúa.
- De ningún modo puedes quitar intencionadamente los imanes blancos pegados a tu delantero. Si un imán se despega de manera natural durante la partida, se continúa jugando.
- Puedes golpear los imanes blancos con la bola o con el delantero, sin embargo, no puedes usar tu imán de dirección para mover los imanes blancos.
- Si los jugadores no se ponen de acuerdo en cuanto a un evento del juego, el punto no se contabiliza y se vuelve a jugar.



WAT ZIT ER IN DE DOOS?

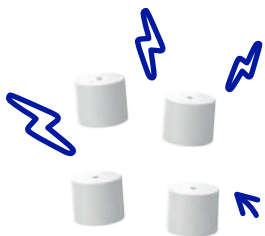


2 MAGNETISCHE
AANVALLERS

KLASK-SPEELBORD



2 SCORESCHIJVEN



4 WITTE MAGNETEN
(1 RESERVE)



2 BALLEN (1 RESERVE)

2 STURINGSMAGNETEN



VOORBEREIDING

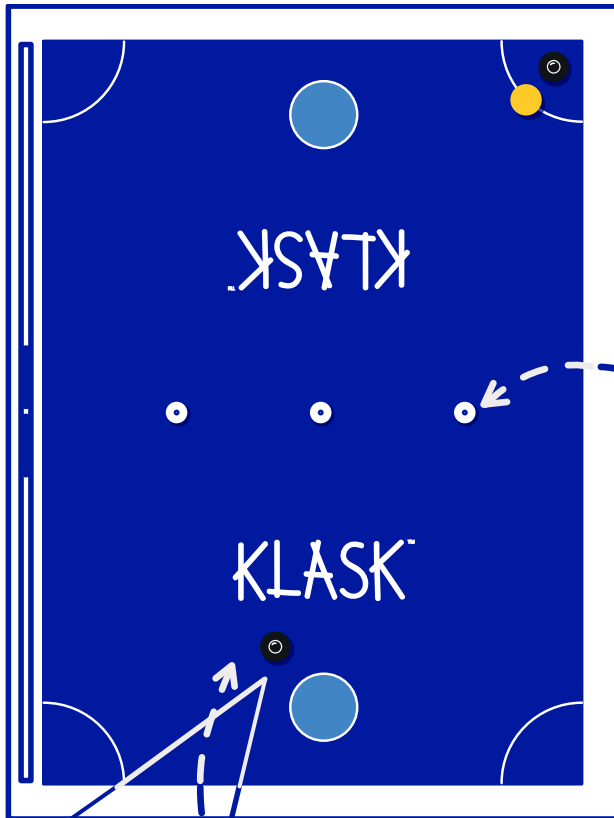
1. Zet het speelbord tussen de 2 spelers op een tafel en zorg ervoor dat het waterpas staat.

2. De jongste speler begint het spel en legt de bal in een hoek naar keuze.

5. Zet beide scoreschijven in de rand op 0 punten.

3. Leg de witte schijven met de magneten naar boven op de witte velden.

4. De spelers nemen ieder 1 magnetische aanvaller en 1 sturingsmagneet. Zet de aanvaller op het speelbord en de sturingsmagneet eronder en verbind de twee.



SPELVERLOOP

Tik de oranje bal in het doel van de tegenstander terwijl je de hindernissen op het speelveld omzeilt. Er is geen beurtvolgorde. Beide spelers mogen te allen tijde vrij bewegen. De spelers verplaatsen hun aanvallers met behulp van de sturingsmagneten onder het KLASK-bord.

De eerste speler met 6 punten wint het spel.

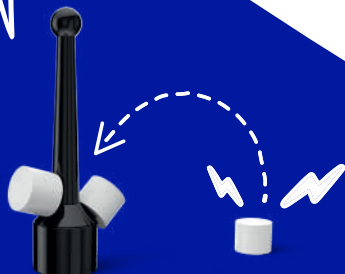
Of leer het spel online:

www.klaskgame.com/pages/HowToPlay

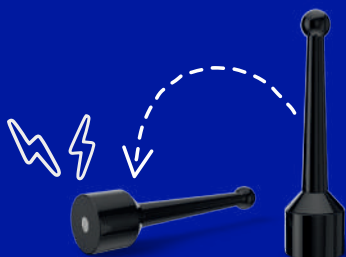
ER ZIJN 4 MANIEREN OM TE SCOREN:



- 1** Als de bal in het doel van je tegenstander rolt en daar blijft liggen (stuitert de bal eruit, dan wordt er doorgespeeld).



- 2** Als 2 (of 3) witte magneten aan de aanvaller van je tegenstander vastzitten.



- 3** Als je tegenstander de controle over zijn aanvaller kwijt is en deze niet meer met behulp van zijn sturingsmagneet onder controle kan krijgen.



- 4** Als je tegenstander zijn aanvaller in zijn eigen doel stuurt (KLASK). Je krijgt het punt direct, ook als het je tegenstander lukt om zijn aanvaller er weer uit te krijgen. Ezelsbruggetje: hoor je KLASK, dan krijg je een punt!



ELKE KEER DAT JE EEN PUNT SCOORT:

- Zet je scoreschijf 1 punt vooruit.
- Leg alle 3 witte magneten terug op hun startposities.
- De speler die het punt niet scoorde, mag uit een hoek naar keuze 'aftrappen'.

BELANGRIJK!

- Een speler kan altijd maar 1 punt per ronde scoren, ook al treden er meerdere scoringssituaties tegelijk op.
- Scoren beide spelers, dan gaat het punt naar de speler waarvan de scoringssituatie eerder optrad.

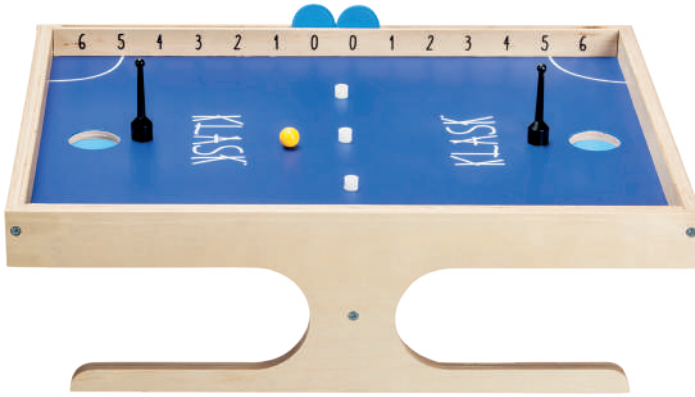


OVERIGE SPELREGELS...

- Zit er 1 magneet aan een aanvaller vast, dan gaat het spel gewoon verder.
- Valt een witte magneet van het speelbord, dan gaat het spel gewoon verder.
- Valt de bal van het speelbord, leg deze dan op de starthoek die het dichtst bij de plek ligt waar de bal het speelbord verliet. Het spel gaat dan direct verder.
- Je mag niet zelf, op welke manier dan ook, witte schijven van je aanvaller verwijderen. Valt een witte schijf tijdens het spel zelf van je aanvaller, dan gaat het spel gewoon door.
- Je mag witte magneten met de bal of je aanvaller raken, maar het is niet toegestaan om de witte magneten met je sturingsmagneet te verplaatsen.
- Zijn de spelers het niet eens over een bepaalde situatie, speel het punt dan opnieuw.



COSA C'È NELLA SCATOLA?



2 ATTACANTI
MAGNETICI

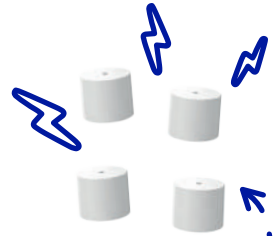


2 MAGNETI GUIDA

KLASK PLANCIA



2 GETTONI PUNTEGGIO



4 MAGNETI BIANCHI
"BISCOTTI" (1 RISERVA)



2 PALLINE (1 DI RISERVA)

PRIMA DI COMINCIARE

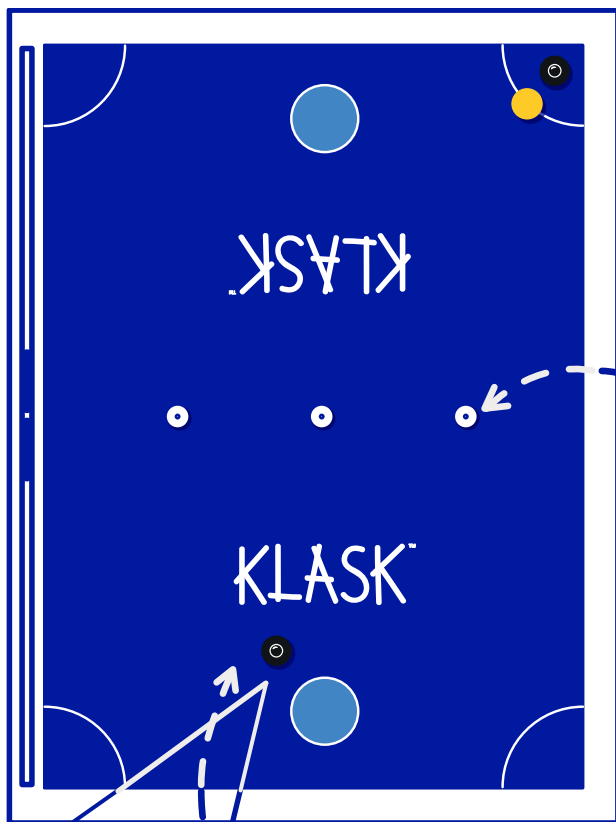
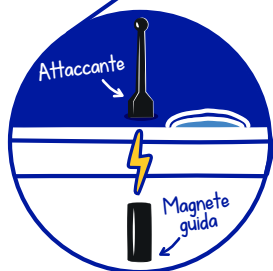
1. Piazza la plancia tra i 2 giocatori e controlla che sia in bolla.

2. Il giocatore più giovane inizia il gioco, partendo con la pallina da uno dei due angoli a sua scelta.

5. Inserisci i due gettoni punteggio partendo dallo 0.

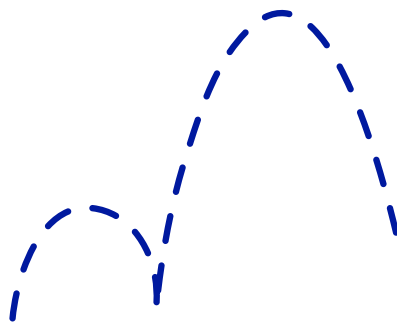
3. Piazza i magneti negli spazi bianchi con la polarità corretta rivolta verso l'alto.

4. Entrambi i giocatori hanno un attaccante connesso con il magnete guida. Si piazza l'attaccante sulla plancia, la guida sotto e poi si connettono.



COME SI GIOCA

Manda la pallina gialla nella porta avversaria evitando gli ostacoli sul campo. I due giocatori sono liberi di colpire sempre e non c'è un turno alternato di gioco. I giocatori dirigono i loro attaccanti usando i loro magneti guida da sotto la plancia di KLASK. Il primo che raggiunge i 6 punti vince la partita.



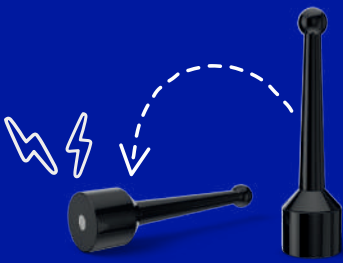
Puoi anche vedere le regole online:

www.klaskgame.com/pages/HowToPlay

4 MODI PER FARE PUNTI

- 

1 Se la pallina arancione finisce nella porta avversaria e si arresta lì (se la pallina salta fuori, la partita continua)
- 

2 Se 2 (o 3) magneti bianchi aderiscono all'attaccante dell'avversario.
- 

3 Se il tuo avversario perde il controllo del proprio attaccante e non è più in grado di riprenderlo utilizzando il magnete guida.
- 

4 KLASK! Quando il tuo avversario fa finire il suo attaccante nella propria porta, il punto viene assegnato immediatamente, anche se lui cerca di saltare fuori. Regola del "tonfo": se si percepisce KLASK, allora è punto.



QUANDO GUADAGNI PUNTI

- Sposta il tuo gettone punteggio di una unità lungo la traccia numerata.
- Rimetti tutti e 3 i magneti bianchi nella posizione iniziale.
- Il giocatore che perde il punto riavvia il gioco partendo da un angolo a sua scelta.

IMPORTANTE!

- Puoi segnare soltanto un punto alla volta, anche se contemporaneamente si materializza un'altra occasione.
- Nel caso in cui entrambi i giocatori ottengano un punto, questo viene assegnato a quello dei due che l'ha determinato per primo.



ALTRE REGOLE...

- Se soltanto un magnete bianco aderisce all'attaccante, la partita continua.
- Se un magnete bianco salta fuori dal campo il gioco continua.
- Se la pallina salta fuori dal campo, la si rimette in gioco a partire dall'angolo più vicino al punto di uscita e si continua.
- Non puoi in nessun modo staccare intenzionalmente un magnete bianco dal tuo attaccante. Se il magnete si stacca da solo durante il gioco, la partita continua normalmente.
- Puoi colpire un magnete bianco con la pallina o con l'attaccante; comunque non puoi usare il tuo magnete guida per spostare un magnete bianco.
- Se i giocatori non sono d'accordo su un fatto, il punto viene cancellato e si rigioca.

LOVE PLAYING KLASK™?

Tell every person you ever meet about the game or find a roof top and shout the word KLASK!

Share your experience by writing a review on Amazon.

But best of all, become part of the global community! We love to see your posts and pictures more than anything else.



SOMETHING NOT QUITE RIGHT?

Reach out to us and we'll work hard to
put a smile back on your face!

help@klaskgame.com

www.klaskgame.com/pages/support

© Oy Marektoy Ltd., Lönnrotinkatu 32d 51, 008180 Helsinki,
Finland, www.competo.fi

WARNING! Not suitable for children under 36 months of age due to
small parts. Choking hazard. Please keep this box for future reference.

WARNING! This toy contains magnets or magnetic components. Magnets
sticking together or becoming attached to a metallic object inside the
human body can cause serious or fatal injury. Seek immediate medical
help if magnets are swallowed or inhaled.

CE

