

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com

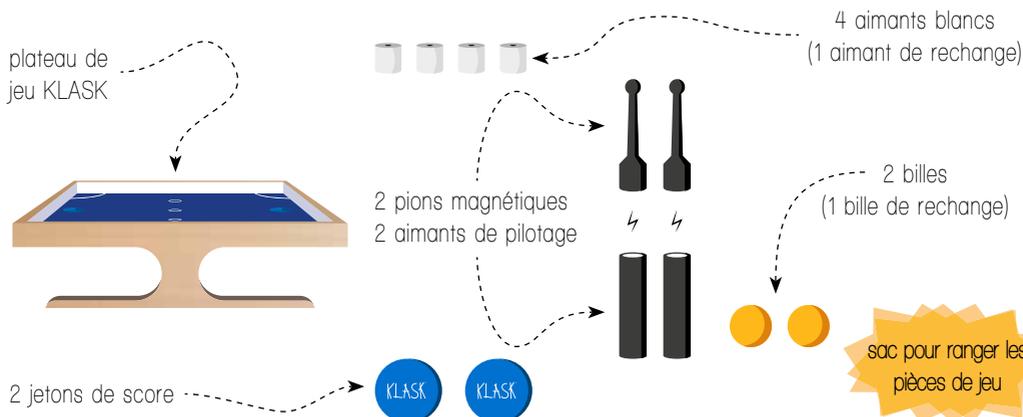


KLASK™

L'attraction magnétique



Que trouve-t-on dans la boîte :



Avant de commencer à s'amuser :

1. Posez le plateau de jeu KLASK sur une table entre les deux joueurs.

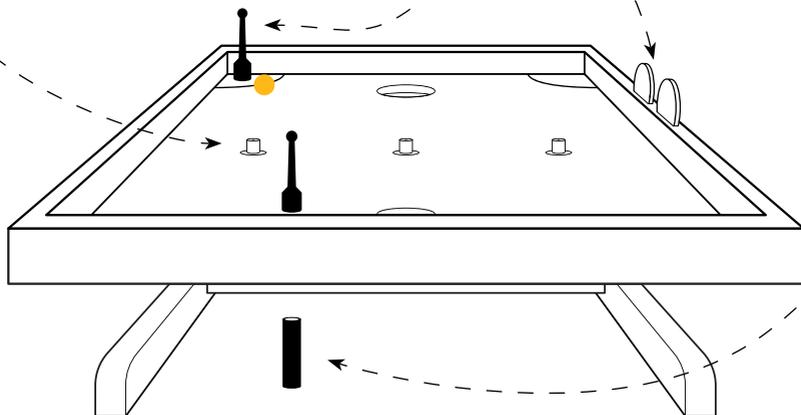
2. Placez les trois aimants blancs sur les trois petits ronds blancs situés au milieu du plateau.

Remarque : assurez-vous que les aimants soient correctement placés avec leur face aimantée orientée vers le haut pour éviter qu'ils s'éloignent du pion.

3. Insérez les deux jetons de score dans la fente latérale du plateau, à leur position de départ indiquée par les deux cases « 0 ».

4. Chacun des joueurs dispose d'un pion magnétique noir composé de deux éléments : une tige et un socle. Les joueurs placent la tige sur le plateau et le socle (autrement dit la partie aimantée plus épaisse) sous le plateau de manière à ce que les deux éléments produisent un contact magnétique.

5. Le joueur le plus jeune commence à jouer en plaçant la bille dans l'angle de départ de son choix.

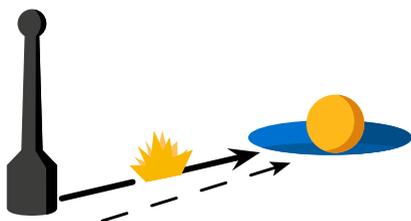


Comment jouer :

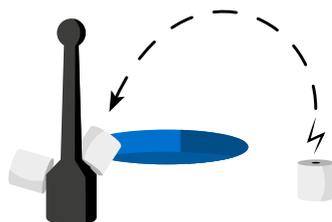
C'est parti ! Les joueurs frappent la bille sur la surface de jeu en déplaçant leur pion avec les aimants de pilotage situés sous le plateau. Les joueurs sont libres de frapper la bille à tout moment et n'ont pas besoin de jouer à tour de rôle. L'objectif est de marquer des points en entrant sa bille dans le but adverse situé de l'autre côté du plateau. Les joueurs doivent bien veiller à ne pas perdre le contrôle de leur pion, ni à faire tomber leur bille dans leurs propres buts car cette erreur rapportera un point à l'adversaire. Les joueurs peuvent également se servir de la bille pour déplacer les aimants blancs situés sur la surface de jeu, mais attention : quand deux aimants blancs restent aimantés à un pion, l'adversaire gagne un point !

Le premier joueur qui réussit à remporter 6 points gagne !

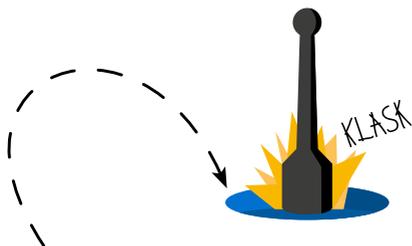
Il y a 4 façons différentes de marquer un point :



1. Quand la bille entre dans le but adverse et y reste.

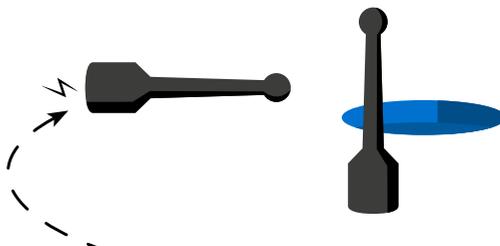


2. Quand deux (ou les trois) aimants blancs restent aimantés au pion de votre adversaire.



3. Quand votre adversaire rentre accidentellement son pion dans son propre but (KLASK).

Remarque : vous obtenez ce point immédiatement même si votre adversaire est capable de sortir du but en utilisant son aimant de pilotage. Principe de base : quand vous entendez KLASK, c'est que vous avez gagné un point !



4. Si votre adversaire perd le contrôle de son pion et n'arrive plus à le récupérer avec son aimant de pilotage.

À chaque fois que vous gagnez un point :

- Vous déplacez votre jeton de score d'un point supplémentaire dans la fente latérale du plateau.
- Vous replacez les trois aimants blancs sur leur position de départ au centre du plateau de jeu.
- Le joueur qui n'a pas gagné un point remet la bille en jeu à partir du coin qu'il s'est choisi.

IMPORTANT ! Vous ne pouvez gagner qu'un seul point à la fois. Même si vous entrez la bille dans les buts de votre adversaire et que votre adversaire tombe en même temps dans ses propres buts et attire deux aimants blancs, vous n'obtiendrez qu'un seul point.

Autres règles à savoir :

- Le jeu continue même si l'un des aimants blancs reste aimanté à un pion. Si deux aimants blancs (ou plus) restent aimantés à un pion, l'adversaire gagne un point.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à déplacer les aimants blancs sur la surface de jeu en utilisant leur aimant de pilotage situé sous le plateau.
- Le jeu continue même si un aimant blanc tombe par-dessus le plateau.
- Si la bille tombe par-dessus un des bords du plateau, le joueur replace la bille dans l'angle de départ le plus proche de l'endroit où la bille est tombée et le jeu continue.

Adaptation et distribution
pour la France :

COMPETO

WWW.KLASKGAME.COM



© OY MAREKTOY LTD.
LÖNNROTINKATU 32 D 51
00180 HELSINKI, FINLAND
WWW.COMPETO.FI



GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux
France
www.gigamic.com



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Données et adresses à conserver.

ATTENTION ! Ce jouet contient des aimants ou des composants magnétiques. Des aimants collés les uns aux autres ou à un objet métallique à l'intérieur du corps humain peuvent entraîner des lésions graves ou mortelles. En cas d'ingestion ou d'inhalation d'aimants, demandez immédiatement une assistance médicale.