

1. セッティング

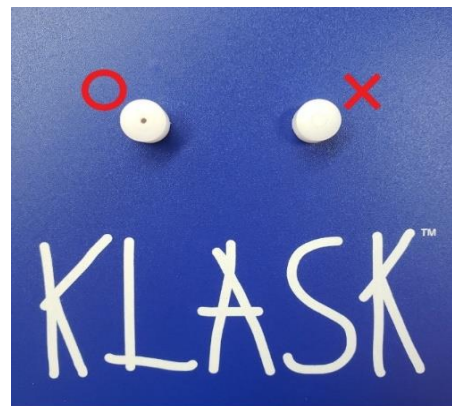
ボードを両プレイヤーが届きやすい、お互いが納得する位置に置きます。

ボードが水平であることを確認します。

ボードの上にボールを落とし、ボールの動きを見ることでボードが水平かどうかを判断できます。ボールの動きが落とした位置から直径5センチの円内に収まればボードが水平だと認められます。

白マグネットを3個、穴がある面を上向きにしてボード中央に描かれている白丸の上に置きます。

両プレイヤーはストライカーを各自の陣地に置きます。



* 白マグネットは穴が上

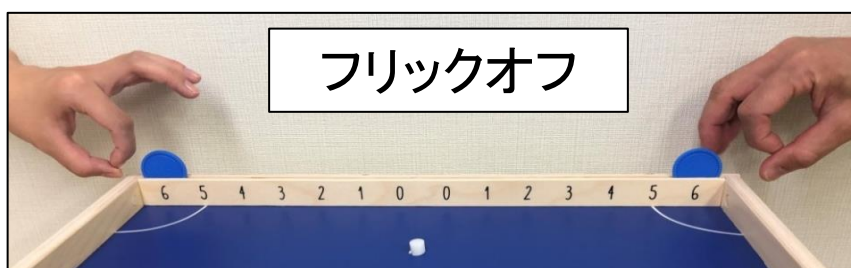
2. フリックオフでゲームを始める

どちらのプレイヤーが最初にボールをサーブするかは、ゲームが始まる前の点数ディスクのフリックオフで決まります。

フリックオフとは、点数ディスクをそれぞれ6のロットに入れ、ディスクを1本の指で0の位置に向かって同時にはじき、サーブ権を決める方法です。ディスクを落とさずにより遠くに、もしくは0の位置を通過したプレイヤーがフリックオフに勝利し、ゲームの先制権を得られます。

双方のディスクが落ちてしまった場合はやり直しです。

フリックオフが引き分けの場合はどちらかが勝つまで続けます。



3. サーブ

サーブ権を持ったプレイヤーは、開始コーナーからボールをサーブします。

左右どちらの開始コーナーからサーブしても構いません。

開始コーナー以外からの無効なサーブの場合は、サーブ権が相手に渡ります。

サーブするプレイヤーはボールが相手側に行く前に再度ボールに触れてはいけません。

触れてしまった場合は反則になり、サーブ権が相手に渡ります。

ゲーム開始時以降のサーブは、得点を入れられた方のプレイヤーが行います。

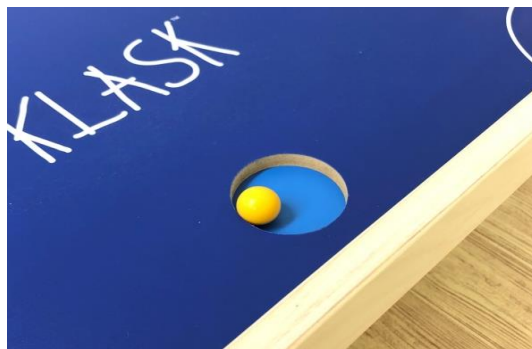
4. 得点方法

クラスクには4つの得点方法があります。

4-1. 相手ゴールにボールを入れる

ストライカーを使ってボールを打ち、相手のゴールに入れます。ボールが相手のゴールに入って止まったら自分の得点になります。相手がストライカーを使ってゴールに入ったボールを出した場合は相手の反則になり、自分の得点になります。

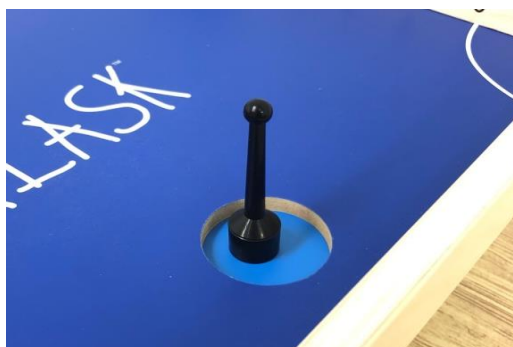
ボールがゴールに入ったものの直ぐに飛び出た場合は得点にはなりません。



4-2 クラスク(ストライカーのOWNゴール)

相手がストライカーを自分のゴールに入れてしまった場合は自分の得点になります。相手がストライカーをゴールから出すことができたとしても、クラスク(ピシャ)¹という音が聞こえた瞬間得点になります。

*¹クラスクはストライカーがゴールに落ちる音を指します。



4-3 白マグネットがストライカーに2つ以上つく

相手のストライカーに白マグネットが2個以上くっついた場合は自分の得点になります。

ストライカーから故意に白マグネットを外してはいけませんが、ゲーム中に自然と外れた場合はそのままゲームを続行します。

ボール又はストライカーを白マグネットに当て、戦術的に相手側のボードに飛ばしたり相手のストライカーに意図的にくっつけようとしたりすることも有効です。



4-4 ストライカーの制御不能

相手のストライカーが制御不能になり、コントロールを取り戻せなかった場合は自分の得点になります。

自分のストライカーがボードから飛び出てしまった場合は相手の得点になります。

ストライカーが制御不能になり、自分側のボードの角のネジに貼りついた際に、ボード下の操作マグネットを使ってコントロールを取り戻せなかった場合は相手の得点になります。



5. 補足

正しく立っていないストライカーを使い続けるのは禁じられています。

得点があった時は、ゲームが再開される前に点数ディスクを動かさなければいけません。

得点になることが2つ同時に起きた場合でも得点は1回につき1点のみです。²

お互いの得点になることが2つ同時に起きた場合は最初に起こった出来事に得点が与えられます。³

白マグネットがボードから落ちても得点がされるまでゲームは続きます。次のサーブ前に白マグネットを置き直し、ボードをリセットします。

ゲーム中にボールがボードから落ちた場合は、落下した場所に一番近い開始コーナーからゲームを再開します。

プレイヤー同士で結論が出せない曖昧な出来事が起きた場合はどのようにゲームを進めるかを審判が決めます。もし手の空いている審判がない時はスポーツマンシップに則ってプレイヤー同士で決めます。お互いの得点になることが同時に起きた場合はその得点はカウントせず、再スタートします。

*²例：ボールが相手ゴールに入ったと同時に相手のストライカーに白マグネットが2個くっつく。

*³例：相手ゴールにボールを入れ、自分のストライカーに白マグネットが2個くっついたら、先に起こった出来事に得点が与えられます。