 **Kluster DUO** est un jeu d'aimants pour 1 ou 2 joueurs. Plusieurs jeux peuvent être combinés pour réunir davantage de joueurs. **DUO** peut également servir d'extension à **Kluster Classic** (voir **Kluster+** plus bas).

Mise en place

Placez la corde à votre guise sur n'importe quelle surface plane et horizontale.

Divisez les 12 aimants spinners équitablement entre les joueurs.

Déroulement d'une partie

Le premier joueur qui n'a plus d'aimants gagne la partie.

Le joueur ayant fini la dernière partie avec le plus d'aimants commence à jouer. En cas d'égalité, ou s'il s'agit de la première partie, le plus petit joueur (en taille) commence.

Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, un joueur doit placer un de ses aimants de manière à ce qu'il touche la surface de jeu à l'intérieur de la zone délimitée par la corde.

Toutefois, si des aimants se touchent ou sortent de la zone lors du tour d'un joueur (même s'il ne les a pas touchés directement), ce dernier récupère tous ces aimants et son tour prend fin immédiatement, même s'il n'a pas encore pu placer d'aimant.

Un joueur ne peut pas toucher les aimants déjà posés, mais il peut déplacer la corde à sa guise durant son tour (et donc bouger, indirectement, les aimants qui la touchent), tant qu'elle reste à plat sur la surface de jeu et que des aimants ne se collent pas dans l'opération.

Un joueur peut également utiliser le magnétisme des aimants qu'il tient en main pour tenter de déplacer ceux qui se trouvent dans la surface de jeu. Mais attention, si des aimants se touchent, il les récupère !

Les joueurs jouent ainsi chacun leur tour jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait placé son dernier aimant.

Mode Expert

Pour des parties encore plus disputées, vous pouvez appliquer la règle suivante :

Si, après avoir placé un aimant, un joueur a toujours plus d'aimants en main que le joueur suivant, il peut choisir (mais il n'est pas obligé) de rejouer pour placer un autre aimant. Un joueur peut ainsi placer plusieurs aimants d'affilée, tant qu'il a strictement plus d'aimants que le joueur suivant.

Toutefois, si son tour s'arrête parce que des aimants se touchent ou sortent de la zone, un joueur ne peut plus poser d'autres aimants à ce tour.

Jeu Solo

Pour jouer seul à Kluster, appliquez les règles normales. Cependant, vous n'avez le droit qu'à 2 fautes. Chaque occasion où vous ramassez des aimants est une faute.

Le but est de placer le plus d'aimants possibles dans la zone. Placer tous les aimants constitue une victoire totale !

Kluster+

Pour réunir plus d'aimants et de joueurs, il est possible de combiner plusieurs boîtes de **Kluster Classic** et/ou de **Kluster DUO**. Le nombre maximum de joueurs est alors égal à la somme des joueurs autorisés par l'ensemble des jeux combinés.

Exemples : 2 DUOs = 4 joueurs ; 2 Classics = 8 joueurs ; 1 Classic + 1 DUO = 6 joueurs ; etc.

Les règles habituelles s'appliquent, avec les modifications suivantes :

Lors de la mise en place, toutes les cordes sont placées sur la surface de jeu l'une après l'autre. Chaque corde placée après la première doit chevaucher au moins l'une des cordes déjà sur la surface de jeu.


Tous les aimants sont regroupés puis répartis afin que tous les joueurs aient le même nombre d'aimants. Les aimants classiques et les aimants spinners sont regroupés et répartis séparément. Les aimants classiques restants ne sont pas utilisés. Les spinners restants sont

conservés et placés sur la surface de jeu lors de la mise en place, chacun étant positionné au plus près du centre d'une corde différente, sans se toucher.

Exemple : considérons une partie avec 5 joueurs autour d'un Kluster Classic et d'un Kluster DUO. Les 24 aimants classiques sont répartis équitablement, ce qui donne 4 aimants par joueur, tandis que les 4 aimants supplémentaires sont retirés du jeu. Les 12 spinners sont également répartis équitablement, chaque joueur recevant 2 spinners. Les 2 spinners restants sont conservés et placés dans la zone de jeu avant le début de la partie.

Un aimant est considéré comme étant dans la zone de jeu s'il est à l'intérieur d'au moins une corde. Lors de son tour, un joueur peut manipuler toutes les cordes en suivant les règles habituelles, mais il doit éviter de séparer une corde des autres. Si cela se produit, avant de terminer son tour, il doit déplacer la corde en question, en respectant les règles habituelles, afin qu'elle chevauche une autre corde. À la fin du tour d'un joueur, chaque corde doit croiser au moins une autre corde.



 **Kluster DUO** is a magnet game for 1 or 2 players. Several games can be combined to bring together more players. **DUO** can also serve as an expansion to **Kluster Classic** (see **Kluster+** below).

Setup

Place the string as desired on any flat, horizontal surface.

Divide the 12 spinner magnets equally between the players.

How to play

The first player to get rid of their magnets wins the game.

The player who finished the last game with the most magnets starts playing. In case of a tie, or if it is the first game, the smallest player (in height) goes first.

Players then take turns going clockwise.

On their turn, a player must place one of their magnets so that it touches the playing surface inside the area bounded by the string.

However, if magnets touch each other or move out of the area during a player's turn (even if they didn't touch the magnets directly), that player collects all of those magnets and their turn ends immediately, even if they haven't been able to place a magnet yet.

A player cannot touch the magnets already placed, but they can move the string as they please during their turn (and therefore move, indirectly, the magnets touching it), as long as it remains flat on the playing surface and that magnets do not stick together in the process.

A player can also use the magnetism of the magnets in their hand to try to move those that are on the playing surface. But be careful, if magnets touch each other, the player collect them!

The players take turns until one of them has placed their last magnet.

Expert Mode

For even more competitive games, you can apply the following rules:

If, after placing a magnet, a player still has more magnets in hand than the next player, they can choose (but do not have to) play again to place another magnet. A player can thus place several magnets consecutively, as long as they have strictly more magnets than the next player.

However, if their turn ends because magnets stick together or move out of the area, a player cannot place any more magnets.

Solo Game

To play Kluster alone, follow the normal rules.

However, you are only allowed 2 failures. Every occasion you pick up magnets is a failure.

The goal is to place as many magnets as possible in the area.

Placing all the magnets is a total victory!

Kluster+

To bring together more magnets and players, it is possible to combine several boxes of **Kluster Classic** and/or **Kluster DUO**. The maximum number of players is then equal to the sum of the players allowed by all the games combined.

Examples: 2 DUOs = 4 players; 2 Classics = 8 players; 1 Classics + 1 DUO = 6 players; etc.

The usual rules apply, with the following modifications: During setup, all the strings are placed on the playing surface one after the other. Each string placed after the first must overlap at least one of the strings already on the playing surface.

All the magnets are grouped together and then distributed so that all players have the same number of magnets. Classic magnets and spinner magnets are grouped and distributed separately. The remaining classic magnets are not used. The remaining spinners are

kept and placed on the playing surface during setup, each positioned closest to the center of a different string, without touching.

Example: consider a game with 5 players around a Kluster Classic and a Kluster DUO. The 24 classic magnets are evenly distributed, resulting in 4 magnets per player, while the 4 extra magnets are removed from the game. The 12 spinners are equally distributed, with each player receiving 2 spinners. The remaining 2 spinners are kept and placed in the playing area before the game starts.

A magnet is considered to be in the playing area if it is inside at least one string. During their turn, a player can manipulate all the strings following the usual rules, but they must avoid separating one string from the others. If this happens, before ending their turn, they must move the string in question, following the usual rules, so that it overlaps another string. At the end of a player's turn, each string must cross at least one other string.



Kluster DUO ist ein Magnetspiel für 1-2 Spieler. Ihr könnt mehrere Spiele nutzen, um mit mehr Spielern zu spielen. **DUO** kann auch als eine Erweiterung für **Kluster Klassik** genutzt werden (siehe **Kluster+** unten).

Aufbau

Legt die Schnur in beliebiger Form auf eine flache, horizontale Unterlage.

Verteilt die 12 Magneten gleichmäßig auf alle Spieler.

Spielablauf

Der erste Spieler, der keine Magneten mehr hat, gewinnt!

Der Spieler, welcher bei der letzten Spielrunde am meisten Magneten übrig hatte, beginnt. Falls zwei Spieler die gleiche Anzahl an Magneten übrig hatten oder es sich um die erste Spielrunde handelt, beginnt der kleinste Spieler.

Im Uhrzeigersinn setzt nun jeder Spieler jeweils einen Magneten in den durch die Schnur abgegrenzten Bereich.

Falls sich Magneten verbinden (**Kluster!**) oder aus dem Spielbereich fallen, muss der Spieler, welcher an der Reihe ist, diese Magneten aufnehmen (auch wenn er die Magneten nicht berührt hat) und sein Zug endet sofort (auch wenn er noch keine Möglichkeit hatte, einen Magneten zu setzen).

Die Spieler dürfen die Magneten im Spielbereich nicht direkt berühren. Sie dürfen aber während des eigenen Zuges die Schnur bewegen oder auch mit den Magneten auf der eigenen Hand die bisher gelegten Magneten manipulieren.

Solange sich keine Magneten verbinden und die Spielfläche flach bleibt, ist alles erlaubt!

Das wird wiederholt, bis ein Spieler keine Magneten mehr auf der Hand hat.

Expertenmodus

Um das Spiel noch kompetitiver zu machen, könnt ihr mit der folgenden Regel spielen:

Falls ein Spieler nach dem Legen eines Magneten noch mehr Magneten auf der Hand hat, als der nächste Spieler, kann er wählen, ob er noch einen weiteren Magneten legen möchte. Die Spieler dürfen also auch mehrere Magneten hintereinander spielen, solange sie noch mehr Magneten haben als der nächste Spieler.

Falls die Runde jedoch endet, weil sich Magneten zusammengezogen haben, oder aus dem Spielbereich gefallen sind, darf dieser Spieler keine Magneten mehr legen.

Solo Modus

Es gelten die üblichen Regeln. Allerdings dürfen nur zwei Fehler begangen werden. Jedes Mal, wenn sich Magneten verbinden, zählt als Fehler.

Das Ziel ist es, so viele Magneten wie möglich in den Spielbereich zu platzieren. Die Platzierung aller Magneten innerhalb des Spielbereiches kann als ultimativer Sieg angesehen werden!

Kluster+

Ihr könnt mehrere **Kluster Klassik** und/oder **Kluster DUO** miteinander kombinieren, um mit mehr Magneten und Spielern zu spielen. Die maximale Spieleranzahl ist dann die Summe der maximalen Spieleranzahl aller kombinierten Spiele.

Beispiele : 2 DUOs = 4 Spieler ; 2 Klassik = 8 Spieler ; 1 Klassik + 1 DUO = 6 Spieler ; usw.

Es gelten die üblichen Regeln, mit den folgenden Ausnahmen:

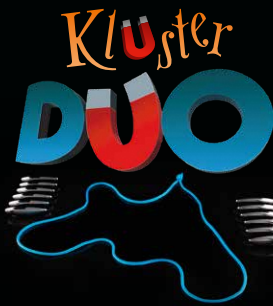
Während des Aufbaus werden die Schnüre eine nach der anderen auf die Spieloberfläche gelegt. Jede Schnur, die nach der ersten gelegt wurde, muss sich mit mindestens einer der vorher gelegten Schnüre überschneiden.


Alle Magneten werden zusammengemischt und dann gleichmäßig an die Spieler verteilt. Magneten von **Kluster Klassik** und Magneten von **Kluster DUO** werden dabei separat gruppiert und verteilt. Falls Magneten von **Kluster Klassik** übrigbleiben, werden diese nicht genutzt.

Falls Magneten von **Kluster DUO** übrig sind, legt diese während des Spielaufbaus in den Spielbereich. Jeder übriggebliebene **Kluster DUO** Magnet wird dabei so nah wie möglich (ohne sich zu Klustern!) in die Mitte von jeweils einer genutzten Schnur gelegt.

*Beispiel: Ihr spielt ein Spiel mit **Kluster Klassik** und **Kluster DUO** mit 5 Spielern. Die 24 **Klassik** Magneten werden gleichmäßig verteilt, sodass jeder Spieler 4 von ihnen erhält. So bleiben 4 Magneten übrig und werden in diesem Spiel nicht genutzt. Die 12 **DUO** Magneten werden gleichmäßig verteilt, sodass jeder Spieler 2 von ihnen erhält. Die 2 verbleibenden **DUO** Magneten werden vor Spielbeginn in den Spielbereich gelegt. Legt den ersten Magneten in die Mitte einer Schnur und dann den nächsten so nah in die Mitte der zweiten, wie möglich, ohne, dass sie sich verbinden.*

Ein Magnet gilt als im Spielbereich, wenn er sich innerhalb mindestens einer Schnur befindet. Während des Zuges darf ein Spieler alle Schnüre wie gewohnt bewegen. Ihr dürft jedoch nie eine Schnur komplett von den anderen Schnüren trennen.



 **Kluster DUO** is een spel met magneten voor 1 of 2 spelers. Door meerdere exemplaren van dit spel te gebruiken, kun je het met meer spelers spelen. Je kunt **Kluster DUO** ook gebruiken als uitbreiding op **Kluster Classic** (zie **Kluster+** hieronder).

Vorbereiding

Leg het koord in een vorm naar keuze op een vlak horizontaal oppervlak.

Verdeel de 12 spinnermagneten gelijk onder de spelers.

Spelverloop

De eerste speler die al zijn magneten heeft afgelegd, wint het spel.

De speler die aan het einde van het vorige spel nog de meeste magneten bezat, is startspeler. Bij een gelijke stand of als je het spel voor het eerst speelt, is de kleinste speler (in lengte) de startspeler.

De spelers zijn om beurten aan de beurt, te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee.

In hun beurt moeten de spelers een van hun magneten in het door het koord afgebakende speelgebied leggen.

Als magneten elkaar raken of uit het afgebakende speelgebied verdwijnen in de beurt van een speler (ook al raakte hij de magneten niet aan), moet die speler die magneten in de hand nemen en is zijn beurt direct gedaan, ook als hij nog geen magneet legde.

De spelers mogen eerder gelegde magneten niet aanraken, maar ze mogen in hun beurt wel het koord verplaatsen (en zo indirect de magneten die tegen het koord liggen, verplaatsen), zolang het koord maar plat op het speeloppervlak blijft liggen en er geen magneten tegen elkaar gaan plakken ('cluseren').

De spelers mogen ook met behulp van het magnetisme van de magneten in hun hand proberen magneten in het speelgebied te verplaatsen. Maar kijk uit, want als magneten aan elkaar gaan plakken, moet je ze in de hand nemen.

Zodra een van de spelers zijn laatste magneet legt, is het spel gedaan.

Expertmodus

Voor een meer uitdagend spel kunnen de spelers de volgende extra spelregels toepassen:

Als een speler nadat hij een magneet heeft gelegd, meer magneten in de hand heeft dan de volgende speler, mag hij (maar hij hoeft niet) nog een magneet leggen. Een speler kan dus meerdere magneten in een beurt leggen, zolang hij meer magneten in zijn hand heeft dan de volgende speler. Zijn beurt is echter direct voorbij als magneten aan elkaar gaan plakken of zich buiten het speelgebied verplaatsen. De speler mag dan geen magneten meer leggen.

Solospel

Wil je Kluster alleen spelen? Volg dan de gewone spelregels. Je mag echter slechts 2 fouten begaan. Elke keer dat je magneten terug in de hand moet nemen, geldt als een fout.

Het doel is om zoveel mogelijk magneten in het speelgebied te leggen. Als je erin slaagt alle magneten af te leggen, ben je een absolute kampioen!

Kluster+

Wil je het spel spelen met meer magneten en meer spelers? Combineer dan verschillende exemplaren van **Kluster Classic** en/of **Kluster DUO**. Het maximumaantal spelers is dan gelijk aan de som van het aantal spelers van de gebruikte exemplaren.

Voorbeeld: 2 x DUO = 4 spelers; 2 x Classics = 8 spelers; 1 x Classics + 1 x DUO = 6 spelers enzovoort.

De gewone spelregels gelden, met de volgende aanpassingen:

Leg tijdens de voorbereiding alle koorden een voor een op het speeloppervlak. Nadat het eerste koord is gelegd, moet elk volgend koord minstens één van de ervoor gelegde koorden overlappen.


Sorteer alle magneten en verdeel ze gelijk onder de spelers. Verdeel de klassieke magneten en de spinnermagneten apart. Doe overgebleven klassieke magneten terug in de doos. Leg overgebleven spinnermagneten tijdens de voorbereiding als volgt in het speelgebied: leg

in het midden van elk koord een spinnermagneet en zorg ervoor dat de magneten elkaar niet raken.

Voorbeeld: stel dat 5 spelers 1 Kluster Classic en 1 Kluster DUO combineren. De 24 klassieke magneten verdelen ze gelijk en dus krijgt iedere speler 4 van die magneten. De 4 overgebleven magneten doen ze terug in de doos. De 12 spinnermagneten verdelen ze gelijk en dus krijgt iedere speler 2 van die magneten. De 2 overgebleven spinnermagneten leggen de spelers tijdens de voorbereiding in het speelgebied.

Een magneet bevindt zich in het speelgebied als het door ten minste 1 koord wordt omringd. In hun beurt mogen de spelers alle koorden volgens de gewone spelregels verplaatsen, maar de koorden moeten elkaar blijven overlappen, de spelers mogen niet 1 koord van de andere isoleren. Gebeurt dat toch, dan moet de speler dat koord opnieuw verplaatsen volgens de gewone spelregels, zodat het opnieuw een ander koord overlapt. Aan het einde van de beurt van een speler moet elk koord minstens 1 ander koord raken.



 **Kluster DUO** es un juego de imanes para 1 o 2 jugadores. Varios juegos se pueden combinar para reunir a más jugadores. **DUO** también puede servir como una expansión de **Kluster Classic** (ver **Kluster+** más abajo)

Preparación

Coloca la cuerda como quieras sobre cualquier superficie plana y horizontal.

Divide los 12 imanes giratorios equitativamente entre los jugadores

Desarrollo de la partida

El primer jugador en quedarse sin imanes gana la partida

El jugador que terminó la última partida con más imanes es quien empieza a jugar. En caso de empate, o si se trata de la primera partida, el jugador más bajo (en estatura) comienza.

El resto de jugadores juegan su turno en el sentido de las agujas del reloj

En su turno, el jugador debe colocar uno de sus imanes de forma que toque la superficie de juego dentro de la zona delimitada por la cuerda.

Si algunos imanes se tocan o salen de la zona durante el turno de un jugador (incluso aunque no los haya tocado directamente) ese jugador debe recoger todos esos imanes y su turno termina inmediatamente, incluso aunque no haya sido capaz de colocar su imán.

Un jugador no puede tocar los imanes que ya están colocados, pero puede mover la cuerda como quiera durante su turno (y, por tanto, mover indirectamente los imanes que la tocan) siempre que se mantenga plana sobre la superficie del juego y que los imanes no se peguen durante la operación.

Un jugador también puede usar el magnetismo de los imanes de su mano para tratar de mover los imanes que están sobre la superficie de juego. Pero cuidado, si los imanes se tocan ¡se los lleva!

Los jugadores siguen jugando por turnos hasta que uno de ellos consiga colocar su último imán.

Modo Experto

Para tener partidas aún más competitivas, podéis aplicar las siguientes reglas:

Si después de colocar un imán el jugador tiene en su mano más imanes que el siguiente jugador, puede elegir (pero no es obligatorio) jugar de nuevo para colocar otro de sus imanes. Un jugador también puede colocar varios imanes de manera consecutiva siempre y cuando tenga estrictamente más imanes que el siguiente jugador. Por supuesto, si su turno acaba porque algunos imanes se tocan o salen de la zona, un jugador no puede colocar más imanes.

Juego en solitario

Para jugar solo a Kluster, aplicar las reglas normales. No obstante, solamente puedes cometer 2 fallos. Cada vez que tienes que recoger imanes es un fallo.

El objetivo es colocar el mayor número de imanes posible en la zona. Colocar todos los imanes constituye una victoria total!

Kluster+

Para reunir más imanes y jugadores, es posible combinar varias cajas de **Kluster Classic** y/o **Kluster DUO**. El número máximo de jugadores será entonces igual a la suma de los jugadores autorizados por el total de los juegos combinados

Ejemplos: 2 DUOs = 4 jugadores; 2 Classics = 8 jugadores; 1 Classic + 1 DUO = 6 jugadores

Se aplican las reglas habituales, con las siguientes modificaciones:

Durante la preparación, todas las cuerdas se colocan en la superficie de juego una a continuación de la otra. Cada cuerda colocada a continuación de la primera debe superponerse al menos con una de las cuerdas que ya están en la superficie del juego.


Todos los imanes se agrupan y se reparten, a fin de que todos los jugadores tengan el mismo número de imanes. Los imanes clásicos y los imanes giratorios se agrupan y distribuyen separadamente. Los imanes clásicos que sobren no se utilizan. Los imanes giratorios que sobren se

colocan en la superficie de juego durante la preparación, ubicando cada uno lo más cerca del centro de una cuerda diferente, sin tocarse.

Ejemplo: consideremos una partida de 5 jugadores con un Kluster Classic y un Kluster DUO. Los 24 imanes clásicos se reparten equitativamente, lo que resulta 4 imanes por jugador, y los 4 imanes restantes se retiran del juego. Los 12 imanes giratorios también se reparten equitativamente, así que cada jugador recibe 2 imanes giratorios. Los 2 imanes giratorios restantes se colocan en la zona de juego antes de la partida.

Se considera que un imán está en la zona de juego si está en el interior de, al menos, una cuerda. Durante su turno, un jugador puede manipular todas las cuerdas siguiendo las reglas habituales, pero debe evitar separar una cuerda de las demás. Si esto se produce, antes de terminar su turno debe desplazar la cuerda en cuestión respetando las reglas habituales, a fin de que se superponga con otra cuerda. Al final del turno de cada jugador, cada cuerda debe cruzar al menos otra cuerda.



 **Kluster DUO** è un gioco con magneti per 1 o 2 giocatori. Più confezioni possono essere riunite per aumentare il numero di giocatori. **DUO** può anche essere unito al **Kluster Classic** (vedi **Kluster+** più sotto)

Preparazione

Si colloca a piacere la cordicella su una superficie piana stesa in orizzontale.

Si dividono i 12 magneti spinner in parti uguali tra i giocatori.

Come si gioca

Il primo giocatore che finisce i propri magneti è il vincitore.

Il giocatore che termina l'ultima partita con più magneti inizia la successiva. In caso di parità o se si tratta della prima partita, il giocatore più basso inizia per primo.

I giocatori continuano poi in senso orario.

Nel proprio turno un giocatore deve piazzare uno dei suoi magneti posandolo sulla superficie interna delimitata dalla cordicella.

Tuttavia se dei magneti si attraggono o escono dal campo di gioco durante il turno di un giocatore (anche se lui non li ha toccati direttamente), quel giocatore si prende tutti questi magneti e il suo turno finisce immediatamente, anche se non ha ancora piazzato alcun magnete.

Un giocatore non può toccare i magneti già messi in gioco, ma può spostare a suo piacere la cordicella durante il suo turno (può quindi spostare, indirettamente, i magneti che la toccano) purchè resti sempre aderente al piano e che dei magneti non si attraggano durante l'operazione.

Un giocatore può anche sfruttare il magnetismo delle pietre che ha in mano per tentare di spostare quei magneti che sono già in gioco. Però se dei magneti si attraggono, deve prenderseli!

I giocatori si susseguono nei turni finchè uno di loro non avrà piazzato il suo ultimo magnete.

Modalità per esperti

Per partite ancor più competitive si può usare la regola che segue:

Se, dopo aver piazzato un magnete un giocatore ha sempre più magneti del giocatore successivo, può scegliere (ma non è obbligato) di rigiocare e piazzare un altro magnete. In questo modo un giocatore può piazzare più magneti di seguito, finchè ne avrà più del giocatore successivo.

Tuttavia, se il suo turno termina perchè dei magneti si attraggono o escono dal campo, quel giocatore non potrà più posare altri magneti.

Solitario

Per giocare Kluster in solitario si applica il regolamento standard. Tuttavia sono possibili soltanto 2 errori. Ogni volta che si recupera un magnete è un errore.

Lo scopo è quello di piazzare il maggior numero di magneti nell'area. Piazzare tutti i magneti è la vittoria totale!

Kluster+

Per giocare con più magneti e più giocatori è possibile combinare più scatole di **Kluster Classic** e/o di **Kluster DUO**. Il numero massimo di giocatori sarà uguale alla somma dei giocatori previsti dal totale dei giochi combinati.

Esempi: 2 DUOs = 4 giocatori; 2 Classic = 8 giocatori; 1 Classic + 1 DUO = 6 giocatori; e così via.

Le regole standard si applicano con le seguenti modifiche:

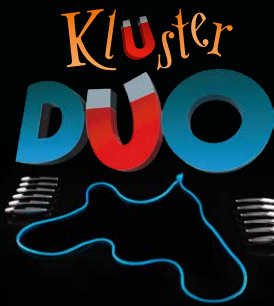
Durante la preparazione, tutte le cordicelle vengono messe sul piano di gioco una dopo l'altra. Ogni cordicella piazzata dopo la prima deve sovrapporsi almeno ad una di quelle già presenti sul campo di gioco.

Tutti i magneti vengono raggruppati insieme e poi divisi in modo che tutti i giocatori ne abbiano la stessa quantità. I magneti classici e i magneti spinner vengono raggruppati e ripartiti separatamente. I magneti classici che residuano non vengono utilizzati. Gli spinner residui

vengono conservati e messi sul piano di gioco durante la preparazione, avendo cura di metterli il più vicino possibile al centro di una cordicella diversa, senza che si tocchino.

Esempio: prendiamo il caso di una partita in 5 giocatori con un Kluster Classic e un Kluster DUO. I 24 magneti classici sono divisi in parti uguali, cioè 4 magneti per ciascun giocatore e i 4 magneti in esubero sono ritirati dal gioco. I 12 spinner sono divisi anch'essi in parti uguali e ogni giocatore ne riceve 2. I 2 spinner residui vengono conservati e messi sul piano di gioco prima di iniziare la partita.

Un magnete è considerato nell'area di gioco se si trova all'interno di almeno una cordicella. Durante il proprio turno un giocatore può spostare tutte le cordicelle come da regolamento, ma deve evitare di separare una cordicella dalle altre. Se ciò avviene, prima di terminare il suo turno, deve spostare la cordicella in questione in modo che si sovrapponga a un'altra. Alla fine del turno di un giocatore ogni cordicella deve incrociare almeno un'altra.



Kluster DUO é um jogo magnético para 1 ou 2 jogadores. Vários jogos podem ser combinados para acrescentar mais jogadores. **DUO** serve também de expansão para o **Kluster Clássico** (ver **Kluster+** abaixo).

Preparação

Coloque a corda conforme desejar numa superfície plana e horizontal.

Divida os 12 ímanes em número igual pelos jogadores.

Como jogar

O primeiro jogador a ficar sem ímanes ganha o jogo.

Inicia o jogo o jogador que terminou o último jogo com mais ímanes. Em caso de empate, ou se for o primeiro jogo, o jogador mais pequeno (em altura) joga primeiro.

Os jogadores jogam no sentido dos ponteiros do relógio.

No seu turno, o jogador deve colocar um dos seus ímanes de forma a tocar na superfície de jogo dentro da área delimitada pela corda.

No entanto, se um dos seus ímanes tocar ou sair da área durante o turno de um jogador (mesmo que não tenha tocado diretamente nos ímanes), esse jogador fica com todos esses ímanes e acaba de imediato o seu turno, mesmo que não tenha sido capaz de colocar um único íman.

Um jogador não pode tocar nos ímanes já colocados, mas pode mover a corda como quiser durante o seu turno, (e, portanto mover, indiretamente, os ímanes que nela tocam), desde que a corda permaneça plana na superfície de jogo e que os ímanes não fiquem colados durante o processo.

É permitido ao jogador usar o magnetismo dos ímanes que tem na mão para tentar mover os ímanes que estão na superfície de jogo. Mas tenha cuidado, se os ímanes tocarem uns nos outros, tem que os recolher!

Os jogadores jogam até que um deles coloque o último íman.

Modo Expert

Para jogos mais competitivos, pode aplicar as seguintes regras:

Se, depois de colocar um íman, um jogador tiver na sua mão mais ímanes do que o jogador seguinte, este pode optar (mas não é obrigado), por jogar novamente e colocar outro íman. É possível um jogador colocar vários ímanes consecutivos, desde que tenha obrigatoriamente mais ímanes do que o jogador seguinte.

No entanto, se terminar o seu turno porque os ímanes se colaram/juntaram ou moveram para fora da área, o jogador deixa de poder colocar mais ímanes.

Jogo Solo

Para jogar sozinho o Kluster, siga as regras normais. No entanto, só é possível ocorrerem 2 falhas. É considerada uma falha cada vez que tiver que recolher ímanes.

O objetivo é colocar o maior número possível de ímanes na área de jogo. É obtida a vitória quando todos os ímanes são colocados!

Kluster+

Para acrescentar mais ímanes e jogadores, é possível combinar várias caixas de **Kluster Clássico** e/ou **Kluster DUO**. O número máximo de jogadores é igual à soma dos jogadores permitidos em todos os jogos combinados.

Exemplo: 2 DUOs = 4 jogadores; 2 Clássicos = 8 jogadores; 1 Clássico + 1 DUO = 6 jogadores; etc.

Aplicam-se as regras habituais, com as seguintes alterações:

Durante a preparação, as cordas são todas colocadas na superfície de jogo, uma após a outra. Após a colocação da primeira corda, as cordas seguintes devem sobrepor pelo menos uma das cordas já colocadas na superfície de jogo. Os ímanes são depois agrupados e distribuídos de forma a que todos os jogadores tenham o mesmo número de ímanes. Os ímanes clássicos e os spinner são agrupados e distribuídos separadamente. Os restantes ímanes clássicos não são utilizados. Os ímanes spinner que sobram são mantidos e colocados na superfície de jogo durante a preparação, cada um é posicionado o mais

próximo possível do centro de uma corda diferente, sem se tocarem.

Exemplo: considere um jogo com 5 jogadores à volta de um Kluster Clássico e de um Kluster DUO. Os 24 ímanes clássicos são distribuídos uniformemente, resultando em 4 ímanes por jogador, enquanto que os 4 ímanes extra são removidos do jogo. Os 12 ímanes spinner são distribuídos de igual modo, com cada jogador a receber 2 spinner. Os 2 spinner que restam são mantidos e colocados na área de jogo antes do jogo iniciar.

Considera-se que o íman está na área de jogo se estiver pelo menos dentro de uma corda. O jogador pode, durante o seu turno, manipular todas as cordas respeitando as regras habituais, mas deve evitar separar uma corda das outras. Caso isso aconteça, antes de terminar o seu turno, a corda em questão deve ser movida, respeitando as regras habituais, para que a corda se sobreponha a outra corda. No final do turno de um jogador, cada corda deve cruzar pelo menos uma outra corda.



Kluster DUO to magnetyczna gra dla 1 lub 2 graczy. Można też połączyć kilka egzemplarzy gry, by zagrać w większym gronie. **DUO** jest również rozszerzeniem gry **Kluster Classic** (patrz **Kluster+** niżej).

Przygotowanie gry

Rozłóż sznurek wedle uznania na płaskiej, równej powierzchni.

Rozdziel 12 magnetycznych kamieni i 12 spinnerów równo między graczy.

Rozgrywka

Grę rozpoczyna gracz, który zakończył poprzednią grę z największą liczbą kamieni. W przypadku remisu zaczyna gracz najniższy wzrostem.

Gracze następnie rozgrywają tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

W czasie swojej tury gracz musi położyć jeden ze swoich kamieni na stole, wewnątrz obszaru ograniczonego sznurkiem.

Jeśli podczas tury gracza jakieś kamienie się połączą lub znajdą się poza obszarem gry, gracz ten musi zabrać te kamienie (nawet jeśli nie zostały przez niego dotknięte) i jego tura się kończy, nawet jeśli nie miał w ogóle okazji położyć własnego kamienia.

Podczas tury, gracz nie może fizycznie dotykać kamieni znajdujących się w grze. Może natomiast przesunąć sznurek (zmieniając tym samym położenie kamieni względem obszaru gry), o ile nadal będzie on w kontakcie z powierzchnią stołu, uważając, by żaden z kamieni nie złączy się z innym.

Gracz może też wykorzystać magnetyzm własnych kamieni, by przesunąć inne wewnątrz obszaru gry. Musi jednak uważać, by w czasie tych manewrów żadne kamienie się nie złączyły, gdyż wtedy gracz musi je zabrać.

Gracze rozgrywają w ten sposób tury, dopóki któryś z graczy nie wyłoży z powodzeniem swojego ostatniego kamienia.

Kluster+

By zwiększyć liczbę magnesów, zwiększając tym samym liczbę możliwych graczy, można połączyć ze sobą kilka egzemplarzy gry **Kluster Classic** i/lub **Kluster DUO**. Wtedy suma graczy z pojedynczych gier wyznacza maksymalną liczbę graczy, która może wziąć udział w rozgrywce.

Przykłady: 2 DUO = 4 graczy; 2 gry Classic = 8 graczy;
1 Classic + 1 DUO = 6 graczy, itd.

W łączonej grze obowiązują standardowe zasady, z poniższymi wyjątkami:

Podczas przygotowania gry, wszystkie sznurki są kładzone na stole jeden po drugim. Obszar każdego następnego sznurka musi częściowo nakładać się na obszar wyznaczony przez poprzedni sznurek.

Wszystkie magnesy zbiera się i dzieli równo między graczy. Kamienie klasyczne i spinery są zbierane i rozdzielane osobno. Jeśli pozostały jakieś nierozdzielone klasyczne kamienie - nie biorą one udziału w grze.

Tryb ekspercki

Zachęcamy do użycia poniższych zasad, by podnieść poziom trudności rozgrywki.

Jeśli po udanym wyłożeniu kamienia gracz ma nadal w ręce więcej kamieni niż przeciwnik, może (ale nie musi) wyłożyć jeszcze jeden kamień. W ten sposób gracz może wyłożyć kilka pod rząd, o ile nadal ma więcej kamieni niż pozostały gracz.

Jeśli jednak magnesy się złączą, albo wyjdą poza obszar gry, tura tego gracza się kończy i nie może on wykladać więcej kamieni w tej turze.

Rozgrywka solo

W grze solo obowiązują wszystkie standardowe zasady, natomiast graczowi wolno tylko na dwie straty. Każda sytuacja, w której gracz zabiera magnesy ze stołu jest stratą.

Celem gry jest wyłożenie jak największej liczby kamieni. Wyłożenie wszystkich to zwycięstwo całkowite!

Pozostałe kamienie - spinery układane są w czasie przygotowania gry na stole tak, by każdy z nich znajdował się możliwie w środku każdego obszaru wyznaczonego przez sznurek. Spinery nie mogą się stykać.

Przykład: trwają przygotowania gry dla 5 graczy, z połączonych zestawów Kluster Classic i Kluster DUO. 24 kamienie klasyczne rozdzielone są po równo i każdy gracz dostaje po 4. Pozostałe 4 kamienie nie biorą udziału w grze. Gracze dzielą następnie 12 spinnerów. Każdy z graczy dostaje po 2 sztuki, a 2 pozostałe spinery układane są na obszarach gry przed rozpoczęciem rozgrywki.

Magnes znajduje się w obszarze gry, jeśli jest wewnątrz co najmniej jednego sznurka. W czasie swojej tury gracz może manipulować sznurkiem zgodnie ze standardowymi zasadami, musi jednak pamiętać, by nachodzące na siebie sznurki nie rozdzieliły się. Jeśli tak się zdarzy, gracz musi przemieścić ten sznurek, by znowu nachodził na inny. Pod koniec tury każdego gracza, każdy sznurek musi nachodzić na co najmniej jeden inny.