

# Kluster DUO



1-2



10'



7+



**BORDERLINE**  
EDITIONS



[www.borderlineeditions.com](http://www.borderlineeditions.com)

[support@borderlineeditions.com](mailto:support@borderlineeditions.com)

Copyright © 2023 Borderline Editions & Kluster LLC



**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.

## 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 Classics + 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.*

## 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.

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, they collect them!

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

## 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.*

## 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 in succession, 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 this turn.

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.

## **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 wie möglich in die Mitte der zweiten, ohne dass sie sich verbinden.*

## 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.

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 ('clusteren').

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.

## 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 maximum aantal spelers is dan gelijk aan de som van het aantal spelers van de verschillende 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.*

## Expertmodus

Voor een meer uitdagend spel kunnen de spelers de volgende 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.

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** 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 Classico** (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.

## 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.*

### Modalità per esperti

Per partite ancor più competitive si possono usare le seguenti regole:

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.

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** 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.

## 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 máximos permitidos por el total de los juegos combinados.

*Ejemplos: 2 DUOs = 4 jugadores; 2 Classics = 8 jugadores;*

*1 Classics + 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.*

## 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 en una fila, 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.

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** 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 os ímanes se tocarem ou saírem 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.

## 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.*

## 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.

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** er et

magnetspil for 1 eller 2 spillere, men du kan øge spillerantallet

ved at kombinere flere sæt. **DUO** fungerer også som en udvidelse til **Kluster Classic** (se **Kluster+** herunder).

### **Opstilling**

Placér snoren som ønsket på en lige, horisontal overflade.

Fordel de 12 magneter ligeligt ud mellem spillerne.

### **Sådan spiller man**

Spilleren, der først kommer af med alle sine magneter, vinder spillet.

Spilleren, der havde flest magneter, sidst spillede sluttede, starter spillet. Stod det lige, eller er dette jeres første spil, starter den laveste spiller.

Derefter går spillet på tur med uret.

Når det er din tur, skal du lægge en af dine magneter i spilleområdet, der afgrænses af snoren.

Men hvis en eller flere magneter samles eller ryger udenfor spilleområdet på din tur (selv hvis du ikke rørte direkte ved magneterne) fjører du magneterne til din pulje og slutter din tur – også selvom du ikke havde nået at lægge en magnet.

Det er ikke tilladt at røre magneter, der allerede er lagt, men på din tur må du gerne flytte på snoren, så længe snoren forbliver fladt på overfladen, og ingen magneter samles. På denne måde kan man indirekte flytte magneterne.

En anden måde, hvorpå man kan flytte på spilleområdets magneter, er ved at bruge magnetismen fra ens egne magneter. Men pas på: Hvis nogen som helst magneter samles, fjører du dem til din pulje!

Spillet fortsætter, indtil en spiller har lagt sin sidste magnet!

## **Solovariant**

Vil du prøve kræfter med Kluster alene, følger du bare de normale regler. Hver gang du tager magneter tilbage, er det en fejl. Begår du 3 fejl, taber du!

Målet er at få lagt alle dine magneter i spilleområdet. Gør du dét, før du har begået 3 fejl, vinder du spillet!



## Kluster+

For maksimal magnetkaos med flere spillere kan du frit kombinere så mange Kluster DUO-sæt og Kluster Classic-sæt med hinanden, som du vil. I kan være lige så mange med, som sættene tilsammen tillader.

*Eksempler: 2 DUOs = 4 spillere; 2 Classics = 8 spillere;*

*1 Classic + 1 DUO = 6 spillere; osv.*

Normale regler gælder – men med følgende ændringer:

Under opstillingen placeres snorene én efter én. Hver snor skal som minimum krydse ind over én anden, placeret snor.

Fordel alle magneter ligeligt ud mellem spillerne; først Kluster Classic-magneterne og herefter Kluster DUO-magneterne. Overskydende Classic-magneter lægges til side og skal ikke bruges. Overskydende DUO-magneter skal dog bruges: De lægges i midten af hver sin snor under opstillingen.

*Eksempel: Et spil med 5 spillere m. et Kluster Classic og et Kluster DUO. De 24 Classic-magneter fordeles ligeligt: 4 til hver spiller. De resterende 4 Classic-magneter fjernes fra spillet. Herefter fordeles de 12 DUO-magneter: 2 til hver spiller. De resterende 2 DUO-magneter beholdes og placeres i spilleområdet, før spillet starter.*

## Ekspertvariant

Hvis du vil øge sværhedsgraden, kan du føje følgende regler til spillet:

Hvis du lige har lagt en magnet, men stadig har flere magneter i din pulje end næste spiller, kan du vælge at lægge endnu en magnet i spilleområdet – og sådan må du blive ved, indtil du ikke længere har flere magneter i din pulje.

Men pas på – hvis nogen som helst magneter samles eller ryger uden for spilleområdet, føjer du dem til din pulje og afslutter din tur.

En magnet betragtes som værende indenfor spilleområdet, hvis den er indenfor mindst én snor. På din tur må du rykke på snorene som normalt – så længe snorene forbliver forbundne. Hvis de adskilles på din tur, skal du forbinde snorene igen jf. reglerne for dette, før du må afslutte din tur. Ingen snore må være adskilte i slutningen af en tur!



**Kluster DUO** är ett magnetspel för 1–2 spelare. Genom att kombinera flera spel kan fler spelare delta. **DUO** kan även användas som expansion av originalspellet **Kluster Classic** (se avsnittet **Kluster+** nedan).

## Förberedelser

Lägg ut snöret på valfritt slät, vågrät yta. Dela upp de 12 magneterna jämnt mellan spelarna.

## Spelets gång

Den spelare som först lyckas bli av med alla sina magneter har vunnit.

Den spelare som hade flest magneter kvar efter förra omgången inleder nästa. Om flera spelare fick samma resultat, eller om det är första gången ni spelar, börjar den av er som är kortast.

Turen går medurs runt bordet.

När det blir din tur ska du lägga ut en av dina magneter på spelytan innanför snöret.

Om några magneter skulle vidröra varandra eller flyttas utanför snöret (oavsett om du har rört vid någon magnet eller inte) måste du plocka upp dessa och din tur tar omedelbart slut, även om du inte har hunnit lägga ut någon magnet ännu.

Du får aldrig röra vid magneterna som redan ligger på spelytan. Under din egen tur får du dock fritt flytta på snöret (och då indirekt flytta magneter som snöret vidrör), under förutsättning att snöret alltid ligger plant mot spelytan och att inga magneter slås ihop vid förflyttningen.

Du får också använda kraften hos magneterna du har i handen för att flytta magneter på spelytan. Men pass på! Om magneterna slås ihop måste du plocka upp dem.

Spelet fortsätter i tur och ordning tills någon spelare har lagt ut sin sista magnet.

## Solospel

Vid solospel gäller samma regler som vanligt. Du får dock bara två försök. Varje gång du måste plocka upp magneter har du använt ett försök.

Målet är att lägga ut så många magneter som möjligt på spelytan. Lyckas du lägga ut samtliga har du besegrat spelet!

## Kluster+

Om ni vill spela med fler magneter och spelare kan ni kombinera flera askar av Kluster Classic och/eller Kluster DUO. Högsta antalet möjliga spelare blir då summan av det högsta antalet spelare för alla spelen sammanlagt.

*Exempel: 2 DUO = 4 spelare; 2 Classic = 8 spelare;*

*1 Classic + 1 DUO = 6 spelare o.s.v.*

De vanliga reglerna gäller med följande förändringar:

Under förberedelserna läggs alla snörena ut ett i taget. Varje nytt snöre efter det första måste överlappa minst ett annat snöre.

Alla magneter fördelas lika mellan spelarna. Originalspelets magneter och snurrmagneterna fördelas var för sig, så att alla spelare har samma antal av respektive sort. Överblivna magneter från originalspelet plockas bort och används inte. Överblivna snurrmagneter läggs under förberedelserna ut innanför var sitt snöre, så nära mitten av respektive spelyta som möjligt.

*Exempel: Ett Kluster Classic har kombinerats med ett Kluster DUO för spel med 5 spelare. De 24 magneterna från originalspelet delas lika mellan spelarna som får 4 magneter var. De 4 överblivna magneterna plockas bort. De 12 snurrmagneterna delas också lika, vilket ger varje spelare 2 snurrmagneter var. De två överblivna snurrmagneterna läggs sedan ut på var sin spelyta innan spelet börjar.*

## Expertvariant

Expertvariant

Om ni vill höja svårighetsgraden lite lägger ni till följande regler:

Om du efter att ha lagt ut en magnet på spelytan fortfarande har fler magneter på hand än nästa spelare får du, om du vill, lägga ut ytterligare en magnet. Du får alltså lägga ut flera magneter under samma tur så länge du har fler magneter på hand än nästa spelare.

Om magneterna på bordet slås ihop eller hamnar utanför snöret är din tur dock slut precis som enligt de vanliga reglerna.

En magnet anses befinna sig på spelytan om den ligger innanför minst ett snöre. När det blir din tur får du fritt flytta samtliga snören enligt de vanliga reglerna, men varje snöre måste alltid överlappa minst ett annat. Om en spelyta blir separerad från de övriga måste du, innan det blir nästa spelares tur, flytta snöret enligt de vanliga reglerna så att det återigen överlappar minst ett annat snöre.



## Kluster

## DUO

on

magneettinen peli 1–2 pelaajalle. Jos yhdistätte useam-

man pakkauksen, mukaan mahtuu enemmän pelaajia. **DUO**a voi käyttää myös lisäosana **Kluster Classicille** (ks. **Kluster+** alempana).

## Valmistelut

Asettakaa naru tasaiselle ja vaakasuoralle alustalle haluamaanne muotoon.

Jakakaa kaikki 12 sukkulamagneettia tasan pelaajille.

## Pelin kulku

Se pelaaja voittaa, joka ensimmäisenä pääsee magneeteistaan eroon.

Se pelaaja aloittaa, jolla oli edellisen pelin lopussa eniten magneetteja jäljellä. Tasatilanteessa tai ensimmäisessä pelissä pienikokoisin pelaaja aloittaa.

Vuorot vaihtuvat myötäpäivään.

Vuorossa olevan pelaajan pitää asettaa yksi magneeteistaan pelialustalle narun rajaaman alueen sisäpuolelle.

Jos vuoron aikana mitkä tahansa magneetit tarttuvat toisiinsa tai päätyvät narun rajaaman alueen ulkopuolelle, pelaajan pitää ottaa kaikki tällaiset magneetit itselleen (riippumatta siitä, koskiko hän niihin) ja hänen vuoronsa päättyy heti (riippumatta siitä, ehtikö hän pelaamaan oman magneettinsa).

Pelialueella oleviin magneetteihin ei saa koskea, mutta narua saa siirtää (ja sen mukana välillisesti myös magneetteja), kunhan se pysyy pelialustan tasaisena eivätkä magneetit tartu toisiinsa siirron aikana.

Kädessä olevan sukkulan magneettista voimaa saa käyttää pelialueella olevien magneettien varovaiseen liikuttamiseen. Jos magneetit tällöin tarttuvat toisiinsa, pelaajan pitää ottaa ne itselleen kuten tavallisesti.

Näin jatketaan vuorotellen, kunnes joku pelaajista saa asetettua viimeisen magneettinsa.

## Yksinpeli

Kaikki tavalliset säännöt ovat voimassa myös yksinpelissä. Saat kuitenkin tehdä vain 2 virhettä. Aina kun magneetit tarttuvat toisiinsa, se on virhe.

Tavoitteenasi on asettaa pelialueelle mahdollisimman monta magneettia. Jos saat asetettua kaikki magneetit, olet todellinen mestari!

## Kluster+

Jos haluatte enemmän magneetteja tai pelaajia, voitte yhdistää useamman Kluster Classic ja/tai Kluster DUO -pakkauksen. Peliin mahtuu silloin niin monta pelaajaa kuin kaikkiin yhdistämiinne peleihin yhteensä mahtuisi.

*Esimerkkejä: 2 DUOa = 4 pelaajaa; 2 Classicia = 8 pelaajaa;*

*1 DUO + 1 Classic = 6 pelaajaa; jne.*

Tavalliset säännöt ovat voimassa seuraavin muutoksin:

Pelivalmisteluissa narut asetetaan pelialustalle yksitellen. Jokaisen myöhemmin asetettavan narun täytyy mennä jostakin kohtaa päällekkäin vähintään yhden aiemmin asetetun narun kanssa.

Kaikki magneetit kerätään yhteen ja jaetaan pelaajille siten, että jokainen pelaaja saa yhtä monta magneettia. Classic-magneetit ja sukkulamagneetit kerätään ja jaetaan erikseen. Yli jäävät Classic-magneetit poistetaan pelistä. Yli jäävät sukkulamagneetit asetetaan kukin eri narun rajaaman alueen keskelle, siten että magneetit eivät koske toisiinsa.

*Esimerkki: Yhdistetään Kluster Classic ja Kluster DUO 5 pelaajan peliksi. Kun 24 Classic-magneettia jaetaan tasan, jokainen pelaaja saa 4 magneettia ja ylimääräiset 4 magneettia poistetaan pelistä. Kun 12 sukkulamagneettia jaetaan tasan, jokainen pelaaja saa 2 sukkulaa. Loput 2 sukkulaa asetetaan pelialueelle eri narujen keskelle ennen kuin peli alkaa.*

## Vaativa pelimuoto

Jos haluatte kilpailullisemman pelitavan, kokeilkaa näitä lisäsääntöjä:

Jos pelaajalla on magneetin asettamisen jälkeen enemmän magneetteja jäljellä kuin seuraavaksi vuorossa olevalla pelaajalla, hän voi halutessaan jatkaa vuoroaan asettamalla uuden magneetin. Tällä tavoin pelaaja voi saada asetettua useita magneetteja samalla vuorolla, kunhan hänellä on koko ajan enemmän magneetteja kuin seuraavalla pelaajalla.

Jos magneetit tarttuvat toisiinsa tai päätyvät ulos pelialueelta, silloin vuoroa ei kuitenkaan enää saa jatkaa.

Magneetin katsotaan olevan pelialueella, jos se on vähintään yhden narun sisällä. Vuoron aikana naruja saa siirtää tavallisten sääntöjen mukaan, mutta naruja ei saa irrottaa toisistaan. Jos niin kuitenkin käy, ennen vuoron päättymistä naruja on pakko siirtää siten, että se menee ainakin yhden muun narun kanssa päällekkäin. Vuoron lopussa jokaisen narun täytyy mennä jostakin kohtaa päällekkäin ainakin yhden muun narun kanssa.



**Kluster DUO** er et magnetisk spill for 1 eller 2 spillere, men du kan øke antall spillere ved å kombinere flere sett. **DUO** fungerer også som en utvidelse til **Kluster Classic** (se **Kluster+** nedenfor).

## Oppstilling

Plasser snoren som ønsket på en rett, horisontal overflate.

Fordel de 12 magnetene jevnt mellom spillerne.

## Slik spiller man

Spilleren som først kvitter seg med alle magneter sine, vinner spillet.

Spilleren som hadde flest magneter da forrige runde avsluttet, starter spillet. Hvis det stod likt, eller dette er deres første spill, starter den laveste spilleren.

Deretter går spillet med klokka.

Når det er din tur, må du legge en av magnene dine i spillområdet, som avgrenses av snoren.

Men hvis en eller flere magneter samler seg eller faller utenfor spillområdet på din tur (selv om du ikke rørte direkte ved magnetene), legger du dem tilbake i din pulje og avslutter din tur – selv om du ikke rakk å legge ned en magnet.

Det er ikke tillatt å røre magneter som allerede er lagt, men på din tur kan du flytte på snoren, så lenge snoren forblir flat på overflaten, og ingen magneter samles. På denne måten kan du indirekte flytte magneter.

En annen måte å flytte på spillområdets magneter er å bruke magnetismen fra dine egne magneter. Men vær forsiktig: Hvis noen magneter samler seg, legger du dem tilbake i din pulje!

Spillet fortsetter til en spiller har lagt sin siste magnet!

## Solovariant

Hvis du vil prøve deg på Kluster alene, følger du bare de normale reglene. Hver gang du tar tilbake magneter, er det en feil. Gjør du 3 feil, taper du!

Målet er å få lagt alle dine magneter i spillområdet. Hvis du gjør det før du har begått 3 feil, vinner du!

## Kluster+

For maksimalt magnetisk kaos med flere spillere, kan du fritt kombinere så mange Kluster DUO-sett og Kluster Classic-sett som du vil. Du kan spille så mange som settene tilsammen tillater.

*Eksempler: 2 DUO = 4 spillere; 2 Classic = 8 spillere;*

*1 Classic + 1 DUO = 6 spillere; osv.*

Normale regler gjelder – men med følgende endringer:

Under oppsettet plasseres snorene én etter én. Hver snor må som minimum krysse over én annen, allerede plassert snor.

Fordel alle magnetene jevnt mellom spillerne; først Kluster Classic-magnetene og deretter Kluster DUO-magnetene. Overflødige Classic-magneter legges til side og skal ikke brukes. Overflødige DUO-magneter må imidlertid brukes: De plasseres i midten av hver sin snor under oppsettet.

*Eksempel: Et spill med 5 spillere med ett Kluster Classic og ett Kluster DUO. De 24 Classic-magnetene fordeles jevnt: 4 til hver spiller. De resterende 4 Classic-magnetene fjernes fra spillet. Deretter fordeles de 12 DUO-magnetene: 2 til hver spiller. De*

*resterende 2 DUO-magnetene beholdes og plasseres i spillområdet før spillet starter.*

## Ekspertvariant

Hvis du ønsker å øke vanskelighetsgraden, kan du legge til følgende regler:

Hvis du nettopp har lagt en magnet, men fortsatt har flere magneter i puljen din enn neste spiller, kan du velge å legge ned enda en magnet i spillområdet – og slik kan du fortsette til du ikke lenger har flere magneter enn neste spiller i puljen din.

Men pass på – hvis noen magneter samler seg eller faller utenfor spillområdet, legger du dem tilbake i puljen din og avslutter din tur.

En magnet betraktes som innenfor spillområdet hvis den er innenfor minst én snor. På din tur kan du flytte på snorene som normalt – så lenge snorene forblir koblet sammen. Hvis de skiller seg på din tur, må du koble snorene sammen igjen i henhold til reglene før du kan avslutte din tur. Ingen snorer må være adskilt ved slutten av en tur!



**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 - spinnerów równo między graczy.

## Rozgrywka

Wygrywa ten z graczy, który pierwszy pozbędzie się kamieni.

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 złączył się z innym.

Gracz może też wykorzystać magnetyzm własnych kamieni, by przesuwać 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.

## 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!



## 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 należy położyć 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 spinnery są zbierane i rozdzielane osobno. Jeśli pozostały jakieś nierozdzielone klasyczne kamienie - nie biorą one udziału w grze. Pozostałe kamienie - spinnery układane są w czasie przygotowania gry na stole tak, by każdy z nich znajdował się możliwie w środku każdego obszaru wyznaczonego przez sznurek. Spinnery 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 rozdzielają następnie 12 spinnerów. Każdy z graczy dostaje po 2 sztuki, a 2 pozostałe spinnery układane są na obszarach gry przed rozpoczęciem rozgrywki.*

## 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.

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.



## Kluster DUO je hra

s magnety pro 1 až 2 hráče.

Chcete-li hrát ve více hráčích, je možné spojit dohromady několik herních sad. **Kluster DUO** lze také použít jako rozšíření pro hru **Kluster Classic** (viz **Kluster+** níže).

## Příprava hry

Umístěte provázek libovolným způsobem doprostřed stolu.

Rozdělte 12 magnetů rovnoměrně mezi hráče.

## Průběh hry

Ve hře zvítězí hráč, kterému se jako prvnímu podaří zbavit se všech magnetů ze své zásoby.

Hru začíná hráč, kterému v předcházející hře zůstalo nejvíce magnetů. Pokud panuje shoda nebo se jedná o první hru, začíná nejmenší (z hlediska výšky) hráč.

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček.

Když je hráč na tahu, musí umístit na stůl jeden ze svých magnetů dovnitř plochy ohraničené smyčkou provázku.

Když se však během umísťování některé magnety spojí nebo posunou mimo smyčku (a to i v případě, že se jich hráč přímo nedotkl), musí si tyto magnety hráč vzít a přidat je do své zásoby. Jeho tah poté ihned končí, a to i v případě, že žádný ze svých magnetů nestihl umístit.

Hráč se nesmí dotýkat rukou již umístěných magnetů, může však v průběhu svého tahu libovolně pohybovat provázkem (a tím pádem nepřímou pohybovat i umístěnými magnety) za předpokladu, že provázek bude stále v horizontální poloze na stole. Pokud však dojde ke spojení magnetů, jeho tah opět končí a spojené magnety získává do zásoby.

Hráč může také využívat magnetismu magnetů ve své zásobě a s jejich pomocí se pokoušet pohybovat již umístěnými magnety. Ovšem opět platí, že spojené magnety získává hráč do zásoby a jeho tah končí.

Hráči se střídají v tazích až do okamžiku, kdy se některému z nich podaří umístit poslední magnet.

## Hra pro jednoho hráče

Při hře jednoho hráče probíhá hra běžným způsobem. Můžete však udělat jen dvě chyby. Za chybu je považován okamžik, kdy se spojí dva či více magnetů.

Cílem hry je správně umístit co nejvíce magnetů. Úplného vítězství dosáhnete, pokud správně umístíte všechny magnety.

## Kluster+

Pokud chcete hrát s více hráči či více magnety, můžete zkombinovat několik kopií Klusteru DUO, případně i s kopiemi hry Kluster Classic. Maximální počet hráčů je pak roven součtu maximálního počtu hráčů každé kopie.

*Například: 2x Kluster DUO = 4 hráči, 2x Kluster Classic = 8 hráčů,  
1x DUO + 1x Classic = 6 hráčů atd.*

Hra probíhá běžným způsobem až na následující úpravy:

Při přípravě hry se provázky umísťují na stůl jeden po druhém. Každá z umístěných smyček provázku musí alespoň částečně překrývat alespoň část nejméně jednoho z již umístěných provázků.

Rozdělte všechny magnety podle druhů (zvláště podlouhlé magnety z Klusteru DUO, zvláště kulaté z Klusteru Classic) a každý druh rozdělte rovnoměrně mezi hráči. Případně zbylé magnety z Klusteru Classic nebudou ve hře použity. Případně zbylé magnety z Klusteru DUO umístěte co nejbližše středům jednotlivých smyček tak, aby se nedotýkaly.

*Například: Hra v pěti hráčích, kteří mají k dispozici 1x Kluster Classic a 1x Kluster DUO. 24 kulatých magnetů (Classic) je rozděleno tak, že každý hráč dostane do své zásoby 4 magnety. Zbývající 4 kulaté magnety nebudou použity. 12 podlouhlých magnetů (DUO) je rozděleno po 2 každému hráči. Zbývající dva podlouhlé magnety jsou při přípravě hry umístěny do hry do středů jednotlivých smyček provázků.*

## Pro pokročilé

Pro větší výzvu při hře zkušenějších hráčů můžete vyzkoušet následující pravidla:

Pokud má hráč ve svém tahu poté, co umístil magnet, ve své zásobě více magnetů než hráč po jeho levici, může se pokusit umístit další magnet. Tímto způsobem může umísťovat magnety až do okamžiku, kdy bude mít v zásobě stejný počet magnetů jako hráč po jeho levici.

Stále však platí pravidlo, že v okamžiku, kdy dojde ke spojení magnetů na stole, jeho tah končí a další magnety nemůže v tomto tahu umísťovat.

Magnet je považován za správně umístěný v případě, že se nachází uvnitř alespoň jedné smyčky provázku. Během svého tahu může hráč provázku libovolně pohybovat dle obvyklých pravidel, nesmí však dopustit, aby se jednotlivé smyčky od sebe oddělily. Pokud k tomu dojde, musí provázku opět pohnout tak, aby oddělená smyčka opět částečně překrývala alespoň jednu jinou smyčku. Na konci hráčova tahu musí každá smyčka částečně překrývat alespoň jednu jinou smyčku.

# Kluster DUO



**FR - Informations à conserver - ATTENTION:** Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Danger d'étouffement dû à la présence de petits éléments. Longue corde. Dangers de suffocation.

**EN - Informations to keep - WARNING:** Not suitable for children under three years. There is a risk of choking on small parts. Long cord. Suffocation hazard.

**DE - Aufbewahrungspflichtige Informationen - ACHTUNG:** Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Erstickungsgefahr aufgrund verschluckbarer Kleinteile. Lange Schnur. Strangulationsgefahr.

**NL - Informatie om te bewaren - WAARSCHUWING:** Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar. Gevaar voor verslikken in kleine elementen. Lang touw. Verstikkingsgevaar.

**IT - Informazioni da conservare - AVVERTENZA:** Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni. Rischio di soffocamento con piccoli elementi. Corde lunghe. Rischio di soffocamento.

**ES - Información que debe conservarse - ADVERTENCIA:** No conviene para niños menores de tres años. Existe riesgo de asfixia con elementos pequeños. Cuerda larga. Peligro de asfixia.

**PT - Informações a guardar - ATENÇÃO:** Contraindicado para crianças com menos de 3 anos. Existe o risco de asfixia com peças pequenas. Corda comprida. Risco de sufocamento.

**DK - Behold disse informationer - ADVARSEL:** Ikke egnet for børn under tre år. Indeholder små dele. Lang snor. Kvælningssfare.

**SE - Spara detta informationsblad - VARNING:** Ej lämpligt för barn under 3 år. Innehåller smådelar och ett långt snöre. Kvävningssfara.

**FI - Säilyttäkää nämä tiedot - VAROITUS:** Ei sovelly alle kolmevuotiaille. Tukehtumisvaara, sisältää pieniä osia. Kuristumisvaara, sisältää pitkän narun.

**NO - Behold disse opplysningene - ADVARSEL:** Ikke egnet for barn under tre år. Inneholder små deler. Lang snor. Kvelningsfare.

**PL - Informacje, które należy zachować - OSTRZEŻENIE:** Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami. Długa linka. Niebezpieczeństwo uduszenia.

**CZ - Informace k uchování - VAROVÁNÍ:** Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části. Nebezpečí spolknutí. Obsahuje provázek. Nebezpečí udušení.