



# Kluster

1-4 IO' 14+

© 2019 Borderline Editions & Kluster LLC. All Rights Reserved.  
www.borderlineeditions.com  
support@borderlineeditions.com  
Illustrations: Bannister  
Photos: Mariëlsa Niels

**BORDERLINE**  
EDITIONS



**Kluster est un jeu d'aimants pour 1 à 4 joueurs.**

### Mise en place

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

Divisez les 24 pierres magnétiques équitablement entre les joueurs.

### But du jeu

Le premier joueur qui n'a plus de pierres gagne la partie.

### Déroulement d'une partie

Le joueur à qui il restait le plus de pierres lors de la dernière partie commence à jouer. En cas d'égalité, ou s'il s'agit de la première partie, le plus petit joueur (en taille) commence.

Chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs doivent placer une de leurs pierres entièrement à l'intérieur de la zone délimitée par la corde.

Lors de son tour, un joueur récupère les pierres qui s'aimantent ou sortent de la zone (même s'il ne les a pas touchées !) et son tour prend fin immédiatement (même s'il n'a pas encore pu placer de pierre).

Lors de son tour, un joueur ne peut pas toucher les pierres déjà posées, mais il peut déplacer la corde à sa guise (et donc indirectement, les pierres qui la touchent), tant qu'elle reste à plat sur la surface de jeu et que des pierres ne s'aimantent pas dans l'opération.

Un joueur peut également utiliser le magnétisme des pierres qu'il tient

en main pour tenter de déplacer celles qui se trouvent dans la surface de jeu. Mais attention, si, en jouant ainsi, des pierres s'aimantent, il les récupère !

Les joueurs jouent ainsi chacun leur tour jusqu'à ce que l'un d'eux ait placé sa dernière pierre.

### Jeu solo

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

Le but est de placer le plus de pierres possibles dans la zone. Placer les 24 pierres constitue une victoire totale !

Kluster is a magnet game for 1 to 4 players.

### Setup

Lay the cord as you wish on any flat and horizontal surface. Divide the 24 magnetic stones evenly between players.

### Goal

The first player with no stones left wins.

### Play

The player with the most stones left at the end of the last game plays first. In case of equality or if this is the first game, the smallest player goes first.

Taking turns, clockwise, players must put one of their stones entirely inside the area delimited by the cord.

During a player's turn, if any stones join together (i.e. cluster) or get outside the playing area, he or she has to pick all of them up (even if he or she hasn't touched it) and his or her turn ends immediately (even if he or she did not have a chance to play a stone yet).

During their turn, players can't touch the stones laid in the playing area, but they can move the cord (and thereby indirectly move some stones), as long as it stays flat on the playing surface and that no stones cluster together in the process.

Players can also use the magnetism of the stones in their hands to move those inside the playing area. But be careful, if any stones cluster together in the process, the player picks them up as usual.

Players take turn that way until one of them places his or her last stone.

### Solo game

To play Kluster solo, all usual rules apply.

However, you may only cluster twice (i.e. pick up any stones).

The goal is to place as many stones as possible in the playing area. Placing the 24 stones is a total victory!

Kluster ist ein Magnet-Spiel für 1 bis 4 Spieler.

### Aufbau

Legte die Schnur in beliebiger Form auf eine flache, horizontale Unterlage. Verteile die 24 Magnetsteine gleichmäßig auf alle Spieler.

### Ziel

Der Spieler, welcher als erster keine Steine mehr hat, gewinnt das Spiel.

### Spielablauf

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

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

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

Ist ein Spieler an der Reihe, darf die Steine im Spielbereich nicht berühren. Die Schnur darf aber verschoben werden (und indirekt dadurch auch die Steine), solange sie flach auf der Spieloberfläche bleibt und sich dadurch keine Steine verbinden. Die Spieler dürfen den

Magnetismus der Steine in ihrer Hand benutzen um die gelegten Steine im Spielbereich zu verschieben. Falls sich Steine durch diese Handlung verbinden, muss der Spieler diese aufnehmen. Es wird solange auf diese Weise gespielt, bis der erste Spieler alle seine Steine gelegt hat.

### Einzelspiel

Es gelten die üblichen Regeln. Allerdings dürfen nur zwei Fehler begangen werden. Jedes Mal, wenn sich Steine verbinden, zählt als Fehler. Das Ziel ist es, so viele Steine wie möglich in den Spielbereich zu platzieren. Die Platzierung aller 24 Steine innerhalb des Spielbereiches als auch Sieg der Superlative angesehen werden!

Kluster is een spel met magneten voor 1 tot 4 spelers.

### Opstelling

Leg het koord op een vlak, horizontaal oppervlak, in een vorm naar keuze. Verdeel de 24 magneten tussen de spelers.

### Doel

De eerste speler die al z'n magneten kan afleggen wint het spel.

### Spelverloop

De speler die tijdens het vorige spel eindigde met de meeste magneten mag beginnen. Indien dit het eerste spel is, of indien twee of meer spelers eindigden met het hoogste aantal magneten, begint de kleinste speler. De spelers leggen één voor één, in wijzigzins, één van hun magneten volledig in het speelveld afgebakend

door het koord.

Indien tijdens debeurt van een speler twee of meer magneten aan elkaar plakken (met andere woorden "klusteren") of indien magneten zich buiten het afgebakende speelveld bewegen (zels als de speler hen niet heeft aangeraakt), moet de speler deze magneten in zijn of haar hand nemen. Dit beëindigt meteen de beurt van de speler, zelfs indien de speler geen kans had om een magneet af te leggen.

De spelers mogen de magneten in het speelveld niet aanraken. Het is echter wel toegestaan om het koord te verplaatsen (en zo indirect de magneten te verplaatsen), zolang het koord plat op het speelveld blijft in zolang de magneten niet klusteren. De spelers mogen ook het magnetisme van de magneten in hun

hand gebruiken om de magneten in het speelveld te verplaatsen. Maar wees voorzichtig, indien twee of meer magneten klusteren, dan moet de speler ze in zijn of haar hand nemen.

De spelers leggen om de beurt een magneet af totdat een van hen al zijn of haar magneten heeft afgelegd.

### Solo Spel

Indien u Kluster Solo speelt, gelden alle normale regels.

U mag echter maar twee fouten begaan. Elke keer wanneer u één of meer magneten terug in uw hand moet nemen begint u een fout.

Het doel is om zoveel mogelijk magneten in het afgebakende speelveld te plaatsen. Indien u alle 24 magneten in het speelveld kan plaatsen behaalt u de ultieme overwinning.

Kluster è un gioco con pietre magnetiche da 1 a 4 giocatori.

### Preparativi

Posizionare la corda nel modo che si preferisce su una superficie orizzontale e liscia. Distribuire equamente tra i giocatori le 24 pietre magnetiche.

### Obiettivo

Il primo giocatore che resta senza pietre vince.

### Regole

Il giocatore con il maggior numero di pietre alla fine di ogni turno gioca per primo. In caso di parità o se si tratta del primo turno di gioco, sarà il giocatore più piccolo a giocare per primo.

Continuando in senso orario, ogni giocatore deve piazzare una delle proprie pietre nell'area di gioco delimitata dalla corda.

Se durante il turno di un giocatore le pietre si attaccano (cioè fanno Kluster) oppure escono dall'area di gioco, il giocatore dovrà raccogliere tutte le pietre, anche se non le ha toccate e il suo turno finisce (anche nel caso in cui il giocatore non abbia ancora piazzato la pietra).

Durante il loro turno, i giocatori non possono toccare direttamente le pietre nell'area di gioco ma possono muovere la corda (e dunque muovere le pietre) che deve restare sempre a contatto con la superficie di gioco, facendo

attenzione a non fare Kluster!

I giocatori possono anche usare il magnetismo delle pietre nella loro mano per muovere quelle nell'area di gioco. Anche in questo caso, attenzione al Kluster! o il giocatore dovrà raccogliere tutte le pietre.

Il gioco continua finché uno dei giocatori resta senza pietre.

### Variante per un solo giocatore

Per un solo giocatore, valgono tutte le regole sopraddette. Tuttavia, al giocatore sono concessi al massimo due falli (ogni Kluster corrisponde a un fallo). Inoltre, l'obiettivo del gioco in questo caso sarà quello di piazzare quante più pietre possibili nell'area di gioco. Piazzare tutte e 24 sarà la vittoria suprema!

cada jogador no seu turno, deve colocar uma pedra completamente dentro da área delimitada pelo cordão.

Durante o turno de um jogador, se alguma pedra se juntar a outra (isto é, Kluster) ou sair da área de jogo, esse jogador tem de recolher todas as pedras que se juntaram (mesmo que não lhes tenha tocado) e o seu turno termina imediatamente (mesmo que ainda não tenha tido a oportunidade de jogar uma pedra).

Durante o seu turno, os jogadores não podem tocar nas pedras dispostas na área de jogo, mas podem mover o cordão (e assim, mover indiretamente algumas pedras), desde que se mantenha plano na superfície de jogo e

que nenhuma pedra se junte no processo. Os jogadores também podem usar o magnetismo das suas pedras para mover as que estão na área de jogo. Mas cuidado, se alguma pedra se juntar a outra no processo, o jogador terá que recolher essas pedras. Os jogadores jogam por turnos até que um jogador coloque a sua última pedra.

### Modo individual

Para jogar Kluster em modo individual, todas as regras normais são aplicadas. No entanto, o jogador só pode cometer 2 erros. Sempre que as pedras se juntam é um erro. O objetivo é colocar o máximo de pedras possíveis na área de jogo. Colocar as 24 pedras é a vitória total!

Kluster er et magnetspil for 1 til 4 spillere.

### Forberedelse

Leg snoren som ønsket på en flad og vandret overflade. Fordel de 24 magnetiske sten mellem spillerne.

### Formål

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

### Spillet

Spilleren med flest sten tilbage i slutningen af det sidste spil begynder. I tilfælde af lighed eller hvis dette er det første spil, begynder den yngste spiller.

Med tret mundt skiftes spillerne til at placere en af deres sten helt inde i det område, der er afgrænset af snoren. Hvis to eller flere sten samles (klustres) på din tur skal du samle dem alle sammen op straks, også selvom du ikke har rørt dem eller hvis du ikke har haft en chance til at placere en sten. Det samme gælder, hvis to eller flere sten kommer uden for spilleområdet. På din tur må du ikke røre de sten, der er lagt i spilleområdet, men du må sørge for, at snoren er der ved indirekte flytte nogle sten. Så længe snoren forbliver flad på spillefladen og så længe ingen sten føres sammen i

processen. Du må også bruge magnetismen i stene til at flytte de andre sten inden for spilleområdet. Men vær forsigtig: Hvis sten klusterer sammen i processen, skal du samle dem op som sædvanligt. Spillerne skiftes til at placere en sten indtil én spiller placerer sin sidste sten.

### Spil alene

For at spille Kluster alene gælder alle de samme regler. Du må dog kun lave 2 fejl: Hver gang sten klusterer sammen er det en fejl. Her handler det om at placere flest mulige sten i spilleområdet. Når du har placeret alle 24 sten, vinder du spillet!

Kluster è un gioco magnetico de 1 a 4 jugadores.

### Preparación

Numa superfície horizontal coloque o cordão como pretender. Distribua as 24 pedras em quantidades iguais, pelos jogadores.

### Objetivo

O primeiro jogador a ficar sem pedras vence.

### Jogo

O primeiro jogador é aquele que tiver o maior número de pedras no jogo anterior. Se for o primeiro jogo, o jogador mais baixo começa.

No sentido dos ponteiros do relógio,

grazce musza polozycy po jednym kamieniu na stole, wywnatrz obszaru ograniczonego sznurkiem.

Jesli podczas tury grazca jakies kamienie sie polacza lub znajduja sie poza obszarem gry, gracz ten musi zabrać wszystkie przyznane sznurkiem (zmieniajace tym samym polozenie kamieni wzgledem obszaru gry), o ile nadal bedzie on w pelni na powierzchni gry. Gracz może też

wykorzystac magnetyzm wlasnych kamieni, by przesuwać inne wewnątrz obszaru gry przed polozeniem w nim kamienia. Trzeba uważać jednak, by w czasie tych manewrow żadne kamienie sie nie łączyły, gdyż wtedy gracz musi je wziąć z powrotem do tury. Grazca rozgrywa ją w ten sposób tury, dopoki koryś z graczy nie wyloży z powodemieniem ostatniego kamienia. Flerezyryka solo

W grze solo obowiązują wszystkie powyższe zasady, natomiast gracz może dopuścić do połączenia się kamieni (czyli do zabrania kamienia z obszaru gry) tylko dwukrotnie. Celem gry jest, jak w przypadku zwykłej liczby kamieni. Wyłożenie wszystkich 24 to zwycięstwo całkowite!

Kluster to magnetyczna gra dla 1-4 graczy.

### Przygotowanie gry

Rozłoż sznurka wedle uznania na płaskiej, równej powierzchni, a następnie rozdzielił 24 kamienie równo między graczy.

### Cel gry

Wygrywa ten z graczy, który pierwszy pozbedzie się kamieni.

### Rozgrywka

Gr rozpoczyna gracz, który zakończył poprzednią grę z największą liczbą kamieni. W przypadku remisju zaczyna gracz najniższego wzrostem. Kolejno, z ruchem wskazówek zegara,

Wykorzystać magnetyzm wlasnych kamieni, by przesuwać inne wewnątrz obszaru gry przed polozeniem w nim kamienia. Trzeba uważać jednak, by w czasie tych manewrow żadne kamienie sie nie łączyły, gdyż wtedy gracz musi je wziąć z powrotem do tury. Grazca rozgrywa ją w ten sposób tury, dopoki koryś z graczy nie wyloży z powodemieniem ostatniego kamienia. Flerezyryka solo

W grze solo obowiązują wszystkie powyższe zasady, natomiast gracz może dopuścić do połączenia się kamieni (czyli do zabrania kamienia z obszaru gry) tylko dwukrotnie. Celem gry jest, jak w przypadku zwykłej liczby kamieni. Wyłożenie wszystkich 24 to zwycięstwo całkowite!

Kluster är ett magnetspel för 1 till 4 spelare.

### Förberedelser

Lägg snöret på en plan och horisontell yta. Fordela de 24 magnetiska stenarna mellan spelarna.

### Målet med spelet

Den första spelaren som lagt alla sina stenar innanför snöret vinner.

### Spelat

Spelaren som förlorade den senaste runden startar. Om det är första gången i spelet, så börjar den yngsta spelaren. Turar går medurs. Spelarna turas om att lägga sina stenar, en i taget,

innanför snöret. Om två eller flera stenar stöter ihop med varandra (kluster) under en spelares tur, måste hen ta upp dessa sten om spelaren inte rör dem (eller andra stenar/stenarna eller ens häft chans att lägga ner sin sten. Men om måste också plocka upp stenar som hamnar utanför snöret.

Under sin tur får spelarna inte röra vid stenarna som ligger inom snöret, men de får flytta på och dra i snöret – så länge som snöret ligger kvar plant mot underlaget – och då indirekt flytta på stenarna. Självkollat får inga stenar slår ihop.

Man får också utnyttja stenarnas magnetism för att flytta andra stenar inom snöret. Men som vanligt, om stenarna slår ihop - så ska man ta upp dem. Spelarna turas om att lägga en sten i taget tills en spelare har lagt sin sista sten.

### Spela själv

Om du spelar Kluster med dig själv gäller samma regler som ovan. Men du får bara göra 2 fel. Varje gång en eller flera stenar slår samman så räknas det som ett fel. Snyffet är att placera alla stenarna innanför snöret. Lyckas du placera alla 24, så har du vunnit!

Kluster er et magnetspil for 1 til 4 spillere.

### Forberedelser

Legg snoren som ønsket på en flat og horisontal overflate. Fordel de 24 magnetiske steinene mellom spillerne.

### Formålet

Den første spilleren som ikke har flere rester, vinner.

### Spillet

Spilleren med flest steiner igjen på slutten av det siste spillet begynner. I tilfelle uavgjort eller om dette er det første spillet, begynner den yngste spilleren.

Med klokken skiftes spillerne på å plassere en av steinene sine innenfor området som er begrenset av snoren. Hvis to eller flere steiner klynger seg sammen i en spillers tur, må han eller hun plukke dem opp umiddelbart, selv om spilleren ikke har rørt dem eller hvis han eller hun ikke har hatt mulighet til å legge en stein. Det samme gjelder hvis to eller flere steiner kommer utenfor spilleområdet. På din tur, sin kan spillerne ikke berøre steinene som er lagt i spilleområdet, men de kan flytte snoren og derved indirekte bevege noen steiner så lenge snoren forblir flat på spilleflaten og så lenge ingen steiner

klynger seg sammen i processen. Spillere kan også bruke magnetismen i steinene for å flytte de andre steinene i spilleområdet. Men vær forsiktig for hvis steiner klynger seg sammen i processen, må spilleren plukke dem opp som vanlig. Spillerne bytter på å plassere en stein til en av spillerne plasserer sin siste stein.

### Spill alene

For å spille Kluster alene gjelder alle de samme reglene. Du må imidlertid bare gjøre 2 fel. Hver gang stein klynger sammen er det en feil. Hensikten er å plassere så mange steiner som mulig i spilleområdet. Plassering av alle de 24 steinene er en komplett seier!

Kluster je hra s magnety pro 1 až 4 hráče.

### Příprava hry

Umístěte provázek libovolným způsobem na plochý povrch, horizontální povrch. Rozdělte 24 magnetů rovnoměrně mezi hráče.

### Cíl hry

Vs hře zvítězí hráč, kterému se jako první podaří zbavit se všech magnetů z své zásoby.

### Průběh hry

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

hádnových ručiček. Když je hráč na tahu, musí umístit na stůl jeden ze svých magnetů dovnitř plochy ohraničené smyčkou provázku. Když se však během hráčova tahu některé magnetů spojí nebo posunou mimo smyčku (a to i v případě, že se ič hráč přimoví nedotkn), musí si tyto magneté hrát vzít a přidat je do své zásoby. Jeho tah poté iihned končí, a to i v případě, že žádný ze svých magnetů nestihl umístit.

Hráč se nesmí dotýkat rukou jíz umístěných magnetů, může však v průběhu svého tahu libovolně pohybovat provázkem (a tím pádem nepřímo pohybovat i umístěnými magnety) za předpokladu, že provázek bude stále v horizontální poloze na stole. Pokud však dojde ke spojení

magnetů, jeho tah opét končí a spojené magneté získává do zásoby. Hráč může také využít magnetismus magnetů ve své zásobě a se jejich pomocí se pokouset pohybovat jíz umístěnými magnety. Ovšem opét platí, že spojené magneté 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. Úplňno vítězství dosáhnete, pokud správně umístit všech 24 magnetů.

Kluster on magneettinen peli 1-4 pelaajalle.

### Pelivalmistelut

Asettakaa narun taisaisella ja vaakaosuoralle alustalle haluamaanne muotoon. Jakakaa 24 magneettikiveä tasain pelaajien kesken.

### Tasain tavoite

Se pelaaja voittaa, joka ensimmäisenä pääsee kivistään eroon.

### Pelin kulku

Se pelaaja aloittaa, jolla oli edelliselln pelin lopussa eniten kiviä jäljellä. Tasatallanta ensin ta ensimmäisellä pelissä pienikokoisin pelaaja aloittaa. Vuorot vaihtuvat myötävaiavan.

Vuorossa olevan pelaajan pitää asettaa yksi kivistään narun rajaaman alueen sisäpuolelle. Jos vuoron aikana mitkään tahansa kivet tarttuvat toisiinsa (Klusterit) tai päätyvät narun rajaaman alueen ulkopuolelle, pelaajan pitää ottaa kaikki tällaiset kivet itselleen (riippumatta siitä, koskiko hän niihin) ja hänen vuoronsa päätyy heti (riippumatta siitä, chitkö hän pelaaamaan oman kivenessa).

Pelitaluella oleviin kiviin ei saa koskea, mutta nartaa saa siirtää (ja sen mukana välillisesti myös vieräkiä), kunhan se pysyy pelialustan tasaisena eikä kivet tartu toisiinsa narun siirron aikana.

Kädessä olevan kivien magneettista voimaa saa käyttää pelialustalla olevien kivienväaroiseen liikuttamiseen. Jos kivet tällöin tarttuvat toisiinsa, pelaajan pitää ottaa ne itselleen kuren tavallisesti.

Näin jatketaan vuoroitten, kunnes joku pelaajasta saa asettettua viimeisen kivenessa.

### Yksinpeli

Kaikki tavalliset säännöt ovat voimassa myös yksinpelissä. Saat kuitenkin tehdä vain 2 virheitä. Aina kun kivet tarttuvat toisiinsa, se on virhe. Tavoitteena on asettaa pelialuella mahdollisimman monta kiveä. Jos saat asettettua kaikki 24 kiveä, olet todellinen mestari!



# Kluster

