

VIDEO



Kluster

1-4 10' 14+



Made in EU. Produced & distributed in agreement with **Kluster LLC, USA**
Published by **Borderline Editions**
www.borderlineeditions.com
Illustrations: **Banniers**
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 ist ein Magnet-Spiel für 1 bis 4 Spieler.

Aufbau

Lege 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 er 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 kann als Sieg der Superlative angesehen werden!

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 stone 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.

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 wisselzins, één van hun magneten volledig in het speelveld afgebakend

door het koord. Indien tijdens de beurt van een speler twee of meer magneten aan elkaar plakken (met andere woorden "klusteren") of indien magneten zich buiten het afgebakende speelveld begeven (zelfs 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 en 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 beraat 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.

manecillas del reloj, los jugadores deben colocar una de sus piedras completamente dentro del área delimitada por la cuerda.

Durante el turno de un jugador, si algunas piedras se agrupan (es decir: Kluster!) o salen del área de juego, el jugador deberá recoger todas las piedras (incluso si no las ha tocado) y su turno termina inmediatamente (incluso si el jugador no ha tenido la oportunidad de colocar una piedra aún).

Durante su turno, los jugadores no pueden tocar las piedras colocadas en el área de juego, pero pueden mover el cable (y por lo tanto mover indirectamente algunas piedras) siempre y cuando se mantenga plana en la superficie y que ninguna piedra se agrupe con otras en el proceso.

Los jugadores también pueden usar el magnetismo de las piedras para mover aquellas que se encuentran dentro del área de juego. Pero sé cuidadoso, si algunas piedras se agrupan en el proceso, el jugador deberá recogerlas como siempre. Los jugadores toman turnos de este modo hasta que uno de ellos coloque su última piedra.

Juego en solitario

Para jugar Kluster en solitario, las mismas reglas de siempre se aplican. Sin embargo, sólo se pueden cometer dos faltas. Cada vez que las piedras se agrupan cuenta como una falta. El objetivo es colocar tantas piedras como sea posible en el área de juego. ¡El colocar las 24 piedras es una victoria completa!

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 minor 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 a 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 sopraelencate. Tuttavia, il 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. Piazzarle tutte e 24 sarà la vittoria suprema!

Kluster é um jogo magnético de 1 a 4 jogadores.

Preparação

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 ficado com mais pedras no jogo anterior. Se for o primeiro jogo, o jogador mais baixo começa.

No sentido dos ponteiros do relógio, 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 to magnetyczna gra dla 1-4 graczy.

Przygotowanie gry

Rozłóż sznurek wedle uznania na płaskiej, równej powierzchni, a następnie rozdziel 24 kamienie równo między graczy.

Cel gry

Wygrwa ten z graczy, który pierwszy pozbedzie się kamieni.

Rozgrywka

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

Kolejno, z ruchem wskazówek zegara, gracze muszą położyć po

jednym kamieniu na stole, wewnątrz obszaru ograniczonego sznurkiem.

Jeśli podczas tury gracza jakies kamienie sie polacza lub znajduja sie poza obszarem gry, gracz ten musi zabrac te kamienie (nawet jesli nie zostaly przez niego dotkniete) i jego tura sie konczy (nawet jesli nie mial w ogole okazji polozyc wlasnego kamienia).

Podczas tury, gracz nie moze fizycznie dotknac kamieni znajdujacych sie w grze. Moze natomiast przesusnac sznurek (zmieniajac tym samym polozenie kamieni wzledem obszaru gry), o ile nadal bedzie on w pelni na powierzchni gry. Gracz moze tez wykorzystac magnetyzm wlasnych kamieni, by przesusnac inne

wewnątrz obszaru gry przed położeniem w nim kamienia. Trzeba uważać jednak, by w czasie tych manewrów żadne kamienie się nie złączyły, gdyż wtedy gracz musi je wziąć i zakończyć turę. Gracze rozgrywają w ten sposób tury, dopóki któryś z graczy nie wyłoży z powodzeniem ostatniego kamienia.

Rozgrywka solo

W grze solo obowiązują wszystkie powyższe zasady, natomiast gracz może dopuścić do połączenia się kamieni (czyli do zabrania kamieni z obszaru gry) tylko dwukrotnie.

Celem gry jest wyłożenie jak największej liczby kamieni. Wyłożenie wszystkich 24 to zwycięstwo całkowite!

Kluster er et magnetispil for 1 til 4 spillere.

Forberedelse

Læg 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.

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.

Spelet

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

Med uret runt skiftes spillerna till att placera 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 under for spilleområdet. På din tur må du ikke røre de sten, der er lagt i spilleområdet, men du må gerne flytte snoren og derved 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 din kluster sammen i processen, skal du samle dem op som sædvanlig. 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 din kluster 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!

innanför snöret.

Om två eller flera stenar stöter ihop med varandra (kluster) under en spelares tur, måste hen ta upp dessa även om spelaren inte rört den/de andra stenen/stenarna eller ens haft chans att lägga ner sin sten. Man 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. Sjalvkart 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. Syftet är att placera alla stenarna innanför snöret. Lyckas du placera alla 24, så har du vunnit!

kluger 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 prosessen, 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 feil. 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!

Vuorossa olevan pelaajan pitää asettaa yksi kivistään narun rajaaman alueen sisäpuolelle. Jos vuoron aikana mitkä tahansa kivet tarttuvat toisiinsa (Kluster!) tai päätyvät narun rajaaman alueen ulkopuolelle, pelaajan pitää ottaa kaikki tällaiset kivet itselleen (riippumatta siitä, koskiko hän niihin) ja hänen vuoronsa päättyy heti (riippumatta siitä, ehtikö hän pelaamaan oman kivensä).

Pelialueella oleviin kiviin ei saa koskea, mutta naru saa siirtää (ja sen mukana välillisesti myös kiviä), kunhan se pysyy pelialueen tasaisena eivätkä kivet tartu toisiinsa narun siirron aikana.

Kädessä olevan kiven magneettista voimaa saa käyttää pelialueella olevien kiven varoisena liikuttamiseen. Jos kivet tullaan tarttuvat toisiinsa, pelaajan pitää ottaa ne itselleen kurten tavallisesti.

Näin jälkeen vuorotellen, kunnes joku pelaajista saa asetettua viimeisen kivensä. **Yksinpeli** Kaikki tavalliset säännöt ovat voimassa myös yksinpelissä. Saat kuka nkin ehdä vain 2 virhettä. Aina kun kivet tarttuvat toisiinsa, se on virhe. Tavoitteena on asettaa pelialueella mahdollisimman monta kiveä. Jos saat asetettua kaikki 24 kiveä, olet todellinen mestari!