


Kluster

BORDERLINE
EDITIONS



 VIDEO: borderlineeditions.com/kluster

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'entre 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 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.

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. kluster!) 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, as long as it stays flat on the playing surface and that no stones kluster 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 kluster 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 can only make 2 faults. Every time stones kluster together is a fault.

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

Kluster es un juego magnético de uno a cuatro jugadores.

Preparación

Coloque la cuerda como desee sobre cualquier superficie plana y horizontal.

Divida los 24 imanes equitativamente entre los jugadores.

Objetivo

El primer jugador que quede sin piedras gana.

Juego

El jugador con más piedras al final del último juego juega primero. En caso de empate, o si este es el primer juego, el jugador más pequeño va primero.

Tomando turnos, en el sentido de las 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 encuentren 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!

Produced & distributed
in agreement with

Kluster LLC, USA

Robert & Paula Henning

Published by **Borderline Editions**

1 rue des frères Flamencourt

45130 Meung-sur-Loire, France

<http://www.borderlineeditions.com>

contact@borderlineeditions.com

Photos: **Marielsa Niels**

Made in EU, magnets made in China

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 wijzerzins, 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 speeloppervlak 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 begaat 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 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.

Med uret rundt 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 gerne flytte snoren og derved indirekte flytte nogle sten, så længe snoren forbliver fladt på spillefladen og så længe ingen sten føres sammen i processen.

Du må også bruge magnetismen i stenene til at flytte de andre sten inden for spilleområdet. Men vær forsigtig: Hvis sten klustrer 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 klustrer 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 er et magnetispil 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 steiner, 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.

I løpet av turen 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.

Spil 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!



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 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 sopraelencate. 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. Piazzarle tutte e 24 sarà la vittoria suprema!

Kluster är ett magnetspel för 1 till 4 spelare.

Förberedelser

Lägg snöret på en plan och horisontell yta.

Fördela 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, 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 stenar/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. Självklart 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!



Kluster on magneettinen peli 1–4 pelaajalle.

Pelivalmistelut

Asettakaa naru tasaiselle ja vaakasuoralle alustalle haluamaanne muotoon.

Jakakaa 24 magneettikiveä tasan pelaajien kesken.

Pelin tavoite

Se pelaaja voittaa, joka ensimmäisenä pääsee kivistään eroon.

Pelin kulku

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

Vuorot vaihtuvat myötäpäivään. Vuorossa olevan pelaajan pitää asettaa yksi kivistään narun rajaaman alueen sisäpuolelle.

Jos vuoron aikana mitkä tahansa kivet tarttuivat toisiinsa (Kluster!) tai päätyivät 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 pelialustan tasaisena eivätkä kivet tartu toisiinsa narun siirron aikana.

Kädessä olevan kiven magneettista voimaa saa käyttää pelialueella olevien kiviin varovaiseen liikuttamiseen. Jos kivet tällöin tarttuivat toisiinsa, pelaajan pitää ottaa ne itselleen kuten tavallisesti.

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

Yksinpeli

Kaikki tavalliset säännöt ovat voimassa myös yksinpelissä.

Saat kuitenkin tehdä vain 2 virhettä. Aina kun kivet tarttuivat toisiinsa, se on virhe.

Tavoitteenasi on asettaa pelialueelle mahdollisimman monta kiveä.

Jos saat asetettua kaikki 24 kiveä, olet todellinen mestari!

