

Kluster ist ein Magnetspiel für 1 bis 4 Spieler.

Aufstellen

Legen Sie das Seil nach Belieben auf eine beliebige ebene und horizontale Fläche. Teilen Sie die 24 magnetischen Steine gleichmäßig unter den Spielern auf.

Ziel des Spiels

Der erste Spieler, der keine Steine mehr hat, gewinnt das Spiel.

Ablauf einer Partie

Der Spieler, der beim letzten Spiel die meisten Steine übrig hatte, beginnt zu spielen. Bei Gleichstand oder wenn es sich um das erste Spiel handelt, beginnt der kleinste Spieler (nach Körpergröße).

Die Spieler müssen abwechselnd im Uhrzeigersinn einen ihrer Steine vollständig innerhalb des durch das Seil begrenzten Bereichs platzieren.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, sammelt er Steine ein, die sich magnetisieren oder aus dem Bereich herausfallen (auch wenn er sie nicht berührt hat!), und sein Zug endet sofort (auch wenn er noch keinen Stein platzieren konnte).

Während seines Zuges kann ein Spieler keine bereits gesetzten Steine berühren, aber er kann das Seil nach Belieben bewegen (und damit indirekt auch die Steine, die es berühren), solange es flach auf der Spielfläche liegt und keine Steine dabei magnetisiert werden.

Ein Spieler kann auch den Magnetismus der Steine, die er in der Hand hält, nutzen, um zu versuchen, die Steine auf der Spielfläche zu bewegen. Aber Vorsicht: Wenn sich bei diesem Spiel Steine magnetisieren, bekommt er sie wieder zurück!

So spielen die Spieler abwechselnd, bis einer von ihnen seinen letzten Stein platziert hat.

Spiel allein

Um Kluster allein zu spielen, wenden Sie die normalen Regeln an. Allerdings dürfen Sie nur zwei Fouls begehen. Jede Gelegenheit, bei der Sie einen oder mehrere Steine einsammeln, ist ein Foul.

Das Ziel ist es, so viele Steine wie möglich im Feld zu platzieren. Wenn Sie alle 24 Steine platzieren, ist dies ein Gesamtsieg!