

**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.