



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!