

Kluster



1-4



10'



14+



VIDEO



BORDERLINE
EDITIONS

© 2019 Borderline Editions & Kluster LLC. Všechna práva vyhrazena.

www.borderlineeditions.com

support@borderlineeditions.com

Photos: Marielsa Niels

Kluster je hra s magnety pro 1 až 4 hráče.



Příprava hry

Umístěte provázek libovolným způsobem na jakýkoliv rovný, horizontální povrch.

Rozdělte 24 magnetů rovnoměrně mezi hráče.

Cíl hry

Ve hře zvítězí hráč, kterému se jako prvnímu podaří zbavit se všech magnetů ze své zásoby.

Průběh hry

Hru začíná hráč, kterému v předcházející hře zůstalo nejvíce magnetů. Pokud panuje shoda nebo se jedná o první hru, začíná nejmenší (z hlediska výšky) hráč.

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček. Když je hráč na tahu, musí umístit na stůl jeden ze svých magnetů dovnitř plochy ohraničené smyčkou provázku.

Když se však během hráčova tahu některé magnety spojí nebo posunou mimo smyčku (a to i v případě, že se jich hráč přímo nedotkl), musí si tyto magnety hráč vzít a přidat je do své zásoby. Jeho tah poté ihned končí, a to i v případě, že žádný ze svých magnetů nestihl umístit.

Hráč se nesmí dotýkat rukou již umístěných magnetů, může však v průběhu svého tahu libovolně pohybovat provázkem (a tím pádem nepřímo pohybovat i umístěnými magnety) za předpokladu, že provázek bude stále v horizontální poloze na stole. Pokud však dojde ke spojení magnetů, jeho tah opět končí a spojené magnety získává do zásoby.

Hráč může také využívat magnetismu magnetů ve své zásobě a s jejich pomocí se pokoušet pohybovat již umístěnými magnety. Ovšem opět platí, že spojené magnety získává hráč do zásoby a jeho tah končí.

Hráči se střídají v tazích až do okamžiku, kdy se některému z nich podaří umístit poslední magnet.

Hra pro jednoho hráče

Při hře jednoho hráče probíhá hra běžným způsobem.

Můžete však udělat jen dvě chyby. Za chybu je považován okamžik, kdy se spojí dva či více magnetů.

Cílem hry je správně umístit co nejvíce magnetů. Úplného vítězství dosáhnete, pokud správně umístité všech 24 magnetů.