

Kluster DUO²



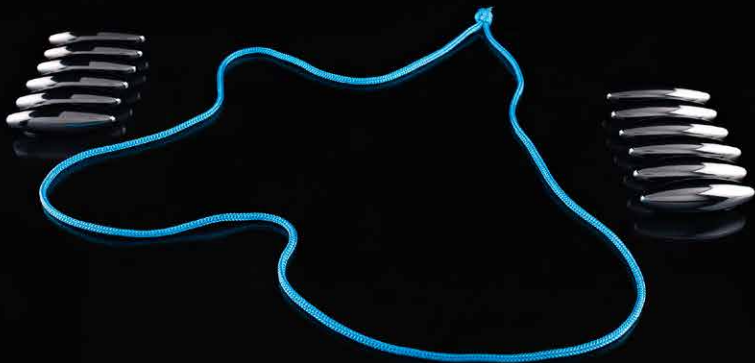
1-4



10'



7+





*Pour 1 ou 2 joueurs, le règles normales s'appliquent.
À plus de 2 joueurs, utilisez le Mode Élimination.*



Mise en place

Placez la corde à votre guise sur n'importe quelle surface plane et horizontale.

Divisez les 12 aimants spinners équitablement entre les joueurs.

Déroulement d'une partie

Le premier joueur qui n'a plus d'aimants gagne la partie.

Le joueur ayant fini la dernière partie avec le plus d'aimants commence à jouer. En cas d'égalité, ou s'il s'agit de la première partie, le plus petit joueur (en taille) commence.

Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, un joueur doit placer un de ses aimants de manière à ce qu'il touche la surface de jeu à l'intérieur de la zone délimitée par la corde.

Toutefois, si des aimants se touchent ou sortent de la zone lors du tour d'un joueur (même s'il ne les a pas touchés directement), ce dernier récupère tous ces aimants et son tour prend fin immédiatement, même s'il n'a pas encore pu placer d'aimant.

Un joueur ne peut pas toucher les aimants déjà posés, mais il peut déplacer la corde à sa guise durant son tour (et donc bouger, indirectement, les aimants qui la touchent), tant qu'elle reste à plat sur la surface de jeu et que des aimants ne se collent pas dans l'opération.

Un joueur peut également utiliser le magnétisme des aimants qu'il tient en main pour tenter de déplacer ceux qui se trouvent dans la surface de jeu. Mais attention, si des aimants se touchent, il les récupère !

Les joueurs jouent ainsi chacun leur tour jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait placé son dernier aimant.

Mode Élimination



Les aimants ne sont pas répartis entre les joueurs. Tous les aimants sont passés au joueur dont c'est le tour de jouer, qui doit choisir et placer un aimant. Puis c'est au joueur suivant, etc.

Si des aimants se collent ou sortent de la zone pendant le tour d'un joueur, ce dernier est éliminé. Le dernier joueur en lice l'emporte.

Jeu Solo



Pour jouer seul à Kluster, appliquez les règles normales. Cependant, vous n'avez le droit qu'à 2 fautes. Chaque occasion où vous ramassez des aimants est une faute.

Le but est de placer le plus d'aimants possibles dans la zone. Placer tous les aimants constitue une victoire totale !

Mode Expert

Pour des parties encore plus disputées, vous pouvez appliquer la règle suivante :

Si, après avoir placé un aimant, un joueur a toujours plus d'aimants en main que le joueur suivant, il peut choisir (mais il n'est pas obligé) de rejouer pour placer un autre aimant. Un joueur peut ainsi placer plusieurs aimants d'affilée, tant qu'il a strictement plus d'aimants que le joueur suivant.

Toutefois, si son tour s'arrête parce que des aimants se touchent ou sortent de la zone, un joueur ne peut plus poser d'autres aimants à ce tour.

Kluster+

Pour réunir encore plus de joueurs, il est possible de combiner plusieurs boîtes de Kluster. Le nombre maximum de joueurs est alors égal à la somme des joueurs autorisés par l'ensemble des jeux combinés.

Les règles habituelles s'appliquent, avec les modifications suivantes :

Lors de la mise en place, toutes les cordes sont placées sur la surface de jeu l'une après l'autre. Chaque corde placée après la première doit chevaucher au moins l'une des cordes déjà sur la surface de jeu.

Tous les aimants sont regroupés puis répartis afin que tous les joueurs aient le même nombre d'aimants. Les aimants restants sont placés dans la surface de jeu lors de la mise en place, chacun étant positionné au plus près du centre d'une corde différente, sans se toucher.

Un aimant est considéré comme étant dans la zone de jeu s'il est à l'intérieur d'au moins une corde. Lors de son tour, un joueur peut manipuler toutes les cordes en suivant les règles habituelles, mais il doit éviter de séparer une corde des autres. Si cela se produit, avant de terminer son tour, il doit déplacer la corde en question, en respectant les règles habituelles, afin qu'elle chevauche une autre corde. À la fin du tour d'un joueur, chaque corde doit croiser au moins une autre corde.



*For 1 or 2 players, the normal rules apply.
For more than 2 players, use Elimination Mode.*



Setup

Place the string as desired on any flat, horizontal surface.

Divide the 12 spinner magnets equally between the players.

How to play

The first player to get rid of their magnets wins the game.

The player who finished the last game with the most magnets starts playing. In case of a tie, or if it is the first game, the smallest player (in height) goes first.

Players then take turns going clockwise.

On their turn, a player must place one of their magnets so that it touches the playing surface inside the area bounded by the string.

However, if magnets touch each other or move out of the area during a player's turn (even if they didn't touch the magnets directly), that player collects all of those magnets and their turn ends immediately, even if they haven't been able to place a magnet yet.

A player cannot touch the magnets already placed, but they can move the string as they please during their turn (and therefore move, indirectly, the magnets touching it), as long as it remains flat on the playing surface and that magnets do not stick together in the process.

A player can also use the magnetism of the magnets in their hand to try to move those that are on the playing surface. But be careful, if magnets touch each other, they collect them!

The players take turns until one of them has placed their last magnet.

Elimination Mode



The magnets are not divided among the players. All magnets are passed to the player whose turn it is, who must choose and place one magnet. Then it's the next player's turn, and so on.

If magnets stick together or leave the area during a player's turn, that player is eliminated. The last remaining player wins.

Solo Game



To play Kluster alone, follow the normal rules.

However, you are only allowed 2 failures. Every occasion you pick up magnets is a failure.

The goal is to place as many magnets as possible in the area. Placing all the magnets is a total victory!

Expert Mode

For even more competitive games, you can apply the following rules:

If, after placing a magnet, a player still has more magnets in hand than the next player, they can choose (but do not have to) play again to place another magnet. A player can thus place several magnets in succession, as long as they have strictly more magnets than the next player.

However, if their turn ends because magnets stick together or move out of the area, a player cannot place any more magnets this turn.

Kluster+

To bring together even more players, it is possible to combine several Kluster boxes. The maximum number of players is then equal to the sum of the players allowed by all the combined games.

The usual rules apply, with the following modifications:

During setup, all strings are placed on the playing surface one after the other. Each string placed after the first must overlap at least one of the strings already on the playing surface.

All magnets are grouped together and distributed so that all players have the same number of magnets. The remaining magnets are placed on the playing surface during setup, each as close as possible to the center of a different string, without touching.

A magnet is considered to be in the playing area if it is inside at least one string. During their turn, a player may manipulate all strings following the usual rules, but must avoid separating one string from the others. If this happens, the player must move the string before ending their turn so that it overlaps another string. At the end of a player's turn, each string must cross at least one other string.



*Für 1 oder 2 Spieler gelten die normalen Regeln.
Ab 3 Spielern verwendet den Eliminierungsmodus.*



Aufbau

Legt die Schnur in beliebiger Form auf eine flache, horizontale Unterlage.

Verteilt die 12 Magneten gleichmäßig auf alle Spieler.

Spielablauf

Der erste Spieler, der keine Magneten mehr hat, gewinnt!

Der Spieler, welcher bei der letzten Spielrunde am meisten Magneten übrig hatte, beginnt. Falls zwei Spieler die gleiche Anzahl an Magneten übrig hatten oder es sich um die erste Spielrunde handelt, beginnt der kleinste Spieler.

Im Uhrzeigersinn setzt nun jeder Spieler jeweils einen Magneten in den durch die Schnur abgegrenzten Bereich.

Falls sich Magneten verbinden (Kluster!) oder aus dem Spielbereich fallen, muss der Spieler, welcher an der Reihe ist, diese Magneten aufnehmen (auch wenn er die Magneten nicht berührt hat) und sein Zug endet sofort (auch wenn er noch keine Möglichkeit hatte, einen Magneten zu setzen).

Die Spieler dürfen die Magneten im Spielbereich nicht direkt berühren. Sie dürfen aber während des eigenen Zuges die Schnur bewegen oder auch mit den Magneten auf der eigenen Hand die bisher gelegten Magneten manipulieren.

Solange sich keine Magneten verbinden und die Spielfläche flach bleibt, ist alles erlaubt!

Das wird wiederholt, bis ein Spieler keine Magneten mehr auf der Hand hat.

Eliminierungsmodus



Verteilt die Magneten **nicht** auf die Spieler, sondern gebt sie immer dem Spieler der an der Reihe ist. Dieser Spieler muss einen Magneten im Spielbereich platzieren. Dann ist der nächste Spieler dran usw.

Wenn sich beim platzieren Magneten verbinden, oder den Spielbereich verlassen, scheidet dieser Spieler aus dem Spiel aus. Der letzte verbleibende Spieler gewinnt.

Solo Modus



Es gelten die üblichen Regeln. Allerdings dürfen nur zwei Fehler begangen werden. Jedes Mal, wenn sich Magneten verbinden, zählt als Fehler.

Das Ziel ist es, so viele Magneten wie möglich in den Spielbereich zu platzieren. Die Platzierung aller Magneten innerhalb des Spielbereiches kann als ultimativer Sieg angesehen werden!

Expertenmodus

Um das Spiel noch kompetitiver zu machen, könnt ihr mit der folgenden Regel spielen:

Falls ein Spieler nach dem Legen eines Magneten noch mehr Magneten auf der Hand hat, als der nächste Spieler, kann er wählen, ob er noch einen weiteren Magneten legen möchte. Die Spieler dürfen also auch mehrere Magneten hintereinander spielen, solange sie noch mehr Magneten haben als der nächste Spieler. Falls die Runde jedoch endet, weil sich Magneten zusammengezogen haben oder aus dem Spielbereich gefallen sind, darf dieser Spieler keine Magneten mehr legen.

Kluster+

Um noch mehr Spieler zusammenzubringen, könnt ihr mehrere Kluster-Boxen kombinieren. Die maximale Spielerzahl entspricht dann der Summe aller Spieler, die von den kombinierten Spielen erlaubt sind.

Die üblichen Regeln gelten, mit den folgenden Änderungen:

Beim Aufbau werden alle Schnüre nacheinander auf der Spieloberfläche platziert. Jede Schnur nach der ersten muss sich mit mindestens einer bereits gelegten Schnur überschneiden.

Alle Magneten werden zusammengelegt und so verteilt, dass alle Spieler gleich viele erhalten. Die übrigen Magneten werden während des Aufbaus im Spielbereich platziert – so nah wie möglich am Zentrum einer anderen Schnur, ohne sich zu berühren.

Ein Magnet gilt als im Spielbereich, wenn er sich innerhalb mindestens einer Schnur befindet. Während seines Zuges darf ein Spieler alle Schnüre gemäß den üblichen Regeln bewegen, muss jedoch vermeiden, eine Schnur von den anderen zu trennen. Passiert dies, muss die Schnur vor Ende des Zuges so verschoben werden, dass sie sich wieder mit einer anderen Schnur überschneidet. Am Ende des Zuges muss jede Schnur mindestens eine andere kreuzen.



*Voor 1 of 2 spelers gelden de normale spelregels.
Bij meer dan 2 spelers gebruik je de Eliminatiemodus.*



Vorbereiding

Leg het koord in een vorm naar keuze op een vlak horizontaal oppervlak.

Verdeel de 12 spinnermagneten gelijk onder de spelers.

Spelverloop

De eerste speler die al zijn magneten heeft afgelegd, wint het spel.

De speler die aan het einde van het vorige spel nog de meeste magneten bezat, is startspeler. Bij een gelijke stand of als je het spel voor het eerst speelt, is de kleinste speler (in lengte) de startspeler.

De spelers zijn om beurten aan de beurt, te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee.

In hun beurt moeten de spelers een van hun magneten in het door het koord afgebakende speelgebied leggen.

Als magneten elkaar raken of uit het afgebakende speelgebied verdwijnen in de beurt van een speler (ook al raakte hij de magneten niet aan), moet die speler die magneten in de hand nemen en is zijn beurt direct gedaan, ook als hij nog geen magneet legde.

De spelers mogen eerder gelegde magneten niet aanraken, maar ze mogen in hun beurt wel het koord verplaatsen (en zo indirect de magneten die tegen het koord liggen, verplaatsen), zolang het koord maar plat op het speeloppervlak blijft liggen en er geen magneten tegen elkaar gaan plakken ('clusteren').

De spelers mogen ook met behulp van het magnetisme van de magneten in hun hand proberen magneten in het speelgebied te verplaatsen. Maar kijk uit, want als magneten aan elkaar gaan plakken, moet je ze in de hand nemen.

Zodra een van de spelers zijn laatste magneet legt, is het spel gedaan.

Eliminatiemodus



De magneten worden niet verdeeld onder de spelers. Alle magneten worden doorgegeven aan de speler die aan de beurt is, die er één kiest en plaatst. Dan is de volgende speler aan de beurt, enzovoort.

Als magneten aan elkaar kleven of buiten het speelgebied terechtkomen tijdens een beurt, ligt die speler uit het spel. De laatst overgebleven speler wint.

Solospel



Wil je Kluster alleen spelen? Volg dan de gewone spelregels. Je mag echter slechts 2 fouten begaan. Elke keer dat je magneten terug in de hand moet nemen, geldt als een fout.

Het doel is om zoveel mogelijk magneten in het speelgebied te leggen. Als je erin slaagt alle magneten af te leggen, ben je een absolute kampioen!

Expertmodus

Voor een meer uitdagend spel kunnen de spelers de volgende spelregels toepassen:

Als een speler nadat hij een magneet heeft gelegd, meer magneten in de hand heeft dan de volgende speler, mag hij (maar hij hoeft niet) nog een magneet leggen. Een speler kan dus meerdere magneten in een beurt leggen, zolang hij meer magneten in zijn hand heeft dan de volgende speler.

Zijn beurt is echter direct voorbij als magneten aan elkaar gaan plakken of zich buiten het speelgebied verplaatsen. De speler mag dan geen magneten meer leggen.

Kluster+

Om met nog meer spelers te spelen, kun je meerdere Kluster-dozen combineren. Het maximum aantal spelers is dan gelijk aan de som van de toegestane spelers van alle gecombineerde spellen.

De gewone spelregels gelden, met de volgende aanpassingen:

Tijdens de voorbereiding worden alle koorden één voor één op het speeloppervlak gelegd. Elk koord dat na het eerste wordt gelegd, moet minstens één eerder geplaatst koord overlappen.

Alle magneten worden bij elkaar gelegd en gelijk verdeeld zodat elke speler hetzelfde aantal heeft. De overgebleven magneten worden tijdens de voorbereiding op het speeloppervlak gelegd, zo dicht mogelijk bij het midden van elk verschillend koord, zonder elkaar te raken.

Een magneet wordt als binnen het speelgebied beschouwd als hij binnen minstens één koord ligt. Tijdens zijn beurt mag een speler alle koorden manipuleren volgens de gebruikelijke regels, maar hij moet vermijden dat een koord wordt losgemaakt van de rest. Als dat toch gebeurt, moet hij het koord vóór het einde van zijn beurt verplaatsen zodat het weer een ander koord overlapt. Aan het einde van elke beurt moet elk koord minstens één ander koord kruisen.



*Per 1 o 2 giocatori si applicano le regole normali.
Con più di 2 giocatori, utilizzare la Modalità Eliminazione.*



Preparazione

Si colloca a piacere la cordicella su una superficie piana stesa in orizzontale.
Si dividono i 12 magneti spinner in parti uguali tra i giocatori.

Come si gioca

Il primo giocatore che finisce i propri magneti è il vincitore.

Il giocatore che termina l'ultima partita con più magneti inizia la successiva.
In caso di parità o se si tratta della prima partita, il giocatore più giovane inizia per primo.

I giocatori continuano poi in senso orario.

Nel proprio turno un giocatore deve piazzare uno dei suoi magneti posandolo sulla superficie interna delimitata dalla cordicella.

Tuttavia se dei magneti si attraggono o escono dal campo di gioco durante il turno di un giocatore (anche se lui non li ha toccati direttamente), quel giocatore si prende tutti quei magneti e il suo turno finisce immediatamente, anche se non ha ancora piazzato alcun magnete.

Un giocatore non può toccare i magneti già messi in gioco, ma può spostare a suo piacere la cordicella durante il suo turno (può quindi spostare, indirettamente, i magneti che la toccano) purchè resti sempre aderente al piano e che dei magneti non si attraggano durante l'operazione.

Un giocatore può anche sfruttare il magnetismo delle pietre che ha in mano per tentare di spostare quei magneti che sono già in gioco. Però se dei magneti si attraggono, deve prenderseli!

I giocatori si susseguono nei turni finchè uno di loro non avrà piazzato il suo ultimo magnete.

Modalità Eliminazione



I magneti non vengono divisi tra i giocatori. Tutti i magneti vengono passati al giocatore di turno, che deve sceglierne uno e piazzarlo. Poi tocca al giocatore successivo, e così via.

Se dei magneti si attraggono o escono dall'area durante il turno di un giocatore, quel giocatore è eliminato. Vince l'ultimo giocatore rimasto.

Solitario



Per giocare Kluster in solitario si applica il regolamento standard. Tuttavia sono possibili soltanto 2 errori. Ogni volta che si recuperano dei magneti è un errore.

Lo scopo è quello di piazzare il maggior numero di magneti nell'area. Piazzare tutti i magneti è la vittoria totale!

Modalità per esperti

Per partite ancor più competitive si possono usare le seguenti regole:

Se, dopo aver piazzato un magnete un giocatore ha sempre più magneti del giocatore successivo, può scegliere (ma non è obbligato) di rigiocare e piazzare un altro magnete. In questo modo un giocatore può piazzare più magneti di seguito, finché ne avrà più del giocatore successivo.

Tuttavia, se il suo turno termina perché dei magneti si attraggono o escono dal campo, quel giocatore non potrà più posare altri magneti.

Kluster+

Per giocare con ancora più giocatori, è possibile combinare più scatole di Kluster. Il numero massimo di giocatori sarà la somma dei giocatori previsti da tutti i giochi combinati.

Si applicano le regole normali, con le seguenti modifiche:

Durante la preparazione, tutte le cordicelle vengono posizionate una dopo l'altra sul piano di gioco. Ogni cordicella dopo la prima deve sovrapporsi ad almeno una delle precedenti.

Tutti i magneti vengono raggruppati e distribuiti equamente tra i giocatori. I magneti rimanenti vengono posizionati sul piano di gioco durante la preparazione, ciascuno il più vicino possibile al centro di una cordicella diversa, senza toccarsi.

Un magnete è considerato all'interno dell'area di gioco se si trova all'interno di almeno una cordicella. Durante il proprio turno, un giocatore può manipolare tutte le cordicelle secondo le regole, ma deve evitare di separare una cordicella dalle altre. Se accade, deve riposizionarla prima di terminare il turno, affinché si sovrapponga a un'altra cordicella. Alla fine del turno, ogni cordicella deve incrociarne almeno un'altra.



*Para 1 o 2 jugadores se aplican las reglas normales.
Con más de 2 jugadores, usad el Modo Eliminación.*



Preparación

Coloca la cuerda como quieras sobre cualquier superficie plana y horizontal.
Divide los 12 imanes giratorios equitativamente entre los jugadores.

Desarrollo de la partida

El primer jugador en quedarse sin imanes gana la partida

El jugador que terminó la última partida con más imanes es quien empieza a jugar. En caso de empate, o si se trata de la primera partida, el jugador más bajo (en estatura) comienza.

El resto de jugadores juegan su turno en el sentido de las agujas del reloj

En su turno, el jugador debe colocar uno de sus imanes de forma que toque la superficie de juego dentro de la zona delimitada por la cuerda.

Si algunos imanes se tocan o salen de la zona durante el turno de un jugador (incluso aunque no los haya tocado directamente) ese jugador debe recoger todos esos imanes y su turno termina inmediatamente, incluso aunque no haya sido capaz de colocar su imán.

Un jugador no puede tocar los imanes que ya están colocados, pero puede mover la cuerda como quiera durante su turno (y, por tanto, mover indirectamente los imanes que la tocan) siempre que se mantenga plana sobre la superficie del juego y que los imanes no se peguen durante la operación.

Un jugador también puede usar el magnetismo de los imanes de su mano para tratar de mover los imanes que están sobre la superficie de juego. Pero cuidado, si los imanes se tocan ¡se los lleva!

Los jugadores siguen jugando por turnos hasta que uno de ellos consiga colocar su último imán.

Modo Eliminación



Los imanes no se reparten entre los jugadores. Todos los imanes se pasan al jugador que tiene el turno, quien debe escoger y colocar uno. Luego le toca al siguiente jugador, y así sucesivamente.

Si los imanes se tocan o salen de la zona durante el turno de un jugador, este queda eliminado. Gana el último jugador en juego.

Juego en solitario



Para jugar solo a Kluster, aplicar las reglas normales. No obstante, solamente puedes cometer 2 fallos. Cada vez que tienes que recoger imanes es un fallo.

El objetivo es colocar el mayor número de imanes posible en la zona. Colocar todos los imanes constituye una victoria total!

Modo Experto

Para tener partidas aún más competitivas, podéis aplicar las siguientes reglas:

Si después de colocar un imán el jugador tiene en su mano más imanes que el siguiente jugador, puede elegir (pero no es obligatorio) jugar de nuevo para colocar otro de sus imanes. Un jugador también puede colocar varios imanes de forma consecutiva, siempre y cuando tenga estrictamente más imanes que el siguiente jugador.

Por supuesto, si su turno acaba porque algunos imanes se tocan o salen de la zona, un jugador no puede colocar más imanes.

Kluster+

Para partidas de más de 4 jugadores, es posible combinar varias cajas de Kluster. El número máximo de jugadores será la suma de los permitidos por cada juego combinado.

Se aplican las reglas habituales, con las siguientes modificaciones:

Durante la preparación, todas las cuerdas se colocan una tras otra sobre la superficie de juego. Cada cuerda, a partir de la segunda, debe superponerse al menos con una de las ya colocadas.

Todos los imanes se agrupan y se reparten para que todos los jugadores tengan la misma cantidad. Los imanes restantes se colocan en el área de juego durante la preparación, lo más cerca posible del centro de diferentes cuerdas, sin tocarse entre ellos.

Un imán se considera dentro del área de juego si está dentro de al menos una cuerda. Durante su turno, el jugador puede mover todas las cuerdas siguiendo las reglas habituales, pero debe evitar separar una cuerda de las demás. Si eso ocurre, debe moverla antes de terminar su turno para que vuelva a superponerse con otra cuerda. Al final del turno, cada cuerda debe cruzar al menos otra cuerda.



*Para 1 ou 2 jogadores, aplicam-se as regras normais.
Com mais de 2 jogadores, utilize o Modo de Eliminação.*



Preparação

Coloque a corda conforme desejar numa superfície plana e horizontal.

Divida os 12 ímanes em número igual pelos jogadores.

Como jogar

O primeiro jogador a ficar sem ímanes ganha o jogo.

Inicia o jogo o jogador que terminou o último jogo com mais ímanes. Em caso de empate, ou se for o primeiro jogo, o jogador mais pequeno (em altura) joga primeiro.

Os jogadores jogam no sentido dos ponteiros do relógio.

No seu turno, o jogador deve colocar um dos seus ímanes de forma a tocar na superfície de jogo dentro da área delimitada pela corda.

No entanto, se os ímanes se tocarem ou saírem da área durante o turno de um jogador (mesmo que não tenha tocado diretamente nos ímanes), esse jogador fica com todos esses ímanes e acaba de imediato o seu turno, mesmo que não tenha sido capaz de colocar um único íman.

Um jogador não pode tocar nos ímanes já colocados, mas pode mover a corda como quiser durante o seu turno, (e, portanto mover, indiretamente, os ímanes que nela tocam), desde que a corda permaneça plana na superfície de jogo e que os ímanes não fiquem colados durante o processo.

É permitido ao jogador usar o magnetismo dos ímanes que tem na mão para tentar mover os ímanes que estão na superfície de jogo. Mas tenha cuidado, se os ímanes tocarem uns nos outros, tem que os recolher!

Os jogadores jogam até que um deles coloque o último íman.

Modo de Eliminação



Os ímanes não são distribuídos entre os jogadores. Todos os ímanes são passados ao jogador da vez, que deve escolher e colocar um íman. Em seguida, é a vez do próximo jogador, e assim por diante.

Se os ímanes se colarem ou saírem da área durante a vez de um jogador, este é eliminado. Ganha o último jogador em jogo.

Jogo Solo



Para jogar sozinho o Kluster, siga as regras normais. No entanto, só é possível ocorrerem 2 falhas. É considerada uma falha cada vez que tiver que recolher ímanes.

O objetivo é colocar o maior número possível de ímanes na área de jogo. É obtida a vitória quando todos os ímanes são colocados!

Modo Expert

Para jogos mais competitivos, pode aplicar as seguintes regras:

Se, depois de colocar um íman, um jogador tiver na sua mão mais ímanes do que o jogador seguinte, este pode optar (mas não é obrigado), por jogar novamente e colocar outro íman. É possível um jogador colocar vários ímanes consecutivos, desde que tenha obrigatoriamente mais ímanes do que o jogador seguinte.

No entanto, se terminar o seu turno porque os ímanes se colaram/juntaram ou moveram para fora da área, o jogador deixa de poder colocar mais ímanes.

Kluster+

Para juntar ainda mais jogadores, é possível combinar várias caixas de Kluster. O número máximo de jogadores é igual à soma dos permitidos por todos os jogos combinados.

As regras habituais aplicam-se, com as seguintes alterações:

Durante a preparação, todas as cordas são colocadas uma após a outra sobre a superfície de jogo. Cada corda, a partir da segunda, deve sobrepor-se a pelo menos uma já colocada.

Todos os ímanes são agrupados e distribuídos igualmente pelos jogadores. Os ímanes restantes são colocados na superfície de jogo durante a preparação, o mais próximo possível do centro de uma corda diferente, sem se tocarem.

Um íman é considerado dentro da zona de jogo se estiver no interior de pelo menos uma corda. Durante o seu turno, o jogador pode manipular todas as cordas conforme as regras habituais, mas deve evitar separar uma corda das outras. Se isso acontecer, antes de terminar o seu turno, deve reposicionar a corda de forma a que volte a sobrepor-se a outra. No final do turno, cada corda deve cruzar pelo menos outra.



*For 1 eller 2 spillere gælder de normale regler.
Ved flere end 2 spillere, brug Eliminationsmodus.*



Opstilling

Placér snoren som ønsket på en lige, horisontal overflade.

Fordel de 12 magneter ligeligt ud mellem spillerne.

Sådan spiller man

Spilleren, der først kommer af med alle sine magneter, vinder spillet.

Spilleren, der havde flest magneter, sidst spillede sluttede, starter spillet. Stod det lige, eller er dette jeres første spil, starter den laveste spiller.

Derefter går spillet på tur med uret.

Når det er din tur, skal du lægge en af dine magneter i spilleområdet, der afgrænses af snoren.

Men hvis en eller flere magneter samles eller ryger udenfor spilleområdet på din tur (selv hvis du ikke rørte direkte ved magneterne) føjer du magneterne til din pulje og slutter din tur – også selvom du ikke havde nået at lægge en magnet.

Det er ikke tilladt at røre magneter, der allerede er lagt, men på din tur må du gerne flytte på snoren, så længe snoren forbliver fladt på overfladen, og ingen magneter samles. På denne måde kan man indirekte flytte magneterne.

En anden måde, hvorpå man kan flytte på spilleområdets magneter, er ved at bruge magnetismen fra ens egne magneter. Men pas på: Hvis nogen som helst magneter samles, føjer du dem til din pulje!

Spillet fortsætter, indtil en spiller har lagt sin sidste magnet!

Eliminationsmodus



Magneterne fordeles ikke mellem spillerne. Alle magneter gives til den spiller, der er på tur, som vælger og placerer én magnet. Derefter går turen videre til den næste spiller osv.

Hvis magneter samler sig eller ryger ud af området under en spillers tur, er spilleren ude. Den sidste tilbageværende spiller vinder.

Solovariant



Vil du prøve kræfter med Kluster alene, følger du bare de normale regler. Hver gang du tager magneter tilbage, er det en fejl. Begår du 3 fejl, taber du! Målet er at få lagt alle dine magneter i spilleområdet. Gør du dét, før du har begået 3 fejl, vinder du spillet!

Ekspertvariant

Hvis du vil øge sværhedsgraden, kan du føje følgende regler til spillet:

Hvis du lige har lagt en magnet, men stadig har flere magneter i din pulje end næste spiller, kan du vælge at lægge endnu en magnet i spilleområdet – og sådan må du blive ved, indtil du ikke længere har flere magneter i din pulje.

Men pas på – hvis nogen som helst magneter samles eller ryger uden for spilleområdet, føjer du dem til din pulje og afslutter din tur.

Kluster+

For at samle endnu flere spillere er det muligt at kombinere flere Kluster-æsker. Det maksimale antal spillere svarer til summen af det antal spillere, de kombinerede spil tillader.

De almindelige regler gælder med følgende ændringer:

Ved opsætning placeres alle snore på spillefladen én efter én. Hver snor efter den første skal krydse mindst én af de allerede placerede snore.

Alle magneter samles og fordeles ligeligt, så alle spillere har det samme antal. De resterende magneter placeres på spillefladen under opsætningen, hver så tæt som muligt på midten af en forskellig snor uden at røre hinanden.

En magnet anses for at være inden for spilleområdet, hvis den ligger inden for mindst én snor. Under sin tur må spilleren flytte på alle snore i henhold til de sædvanlige regler, men må ikke adskille en snor fra de andre. Sker det, skal snoren flyttes, så den igen krydser en anden snor. Ved turens afslutning skal hver snor krydse mindst én anden snor.



För 1 eller 2 spelare gäller de vanliga reglerna.
Vid fler än 2 spelare, använd Eliminationsläget.



Förberedelser

Lägg ut snöret på valfritt slät, vågrät yta.

Dela upp de 12 magneterna jämnt mellan spelarna.

Spelets gång

Den spelare som först lyckas bli av med alla sina magneter har vunnit.

Den spelare som hade flest magneter kvar efter förra omgången inleder nästa. Om flera spelare fick samma resultat, eller om det är första gången ni spelar, börjar den av er som är kortast.

Turen går medurs runt bordet.

När det blir din tur ska du lägga ut en av dina magneter på spelytan innanför snöret.

Om några magneter skulle vidröra varandra eller flyttas utanför snöret (oavsett om du har rört vid någon magnet eller inte) måste du plocka upp dessa och din tur tar omedelbart slut, även om du inte har hunnit lägga ut någon magnet ännu.

Du får aldrig röra vid magneterna som redan ligger på spelytan. Under din egen tur får du dock fritt flytta på snöret (och då indirekt flytta magneter som snöret vidrör), under förutsättning att snöret alltid ligger plant mot spelytan och att inga magneter slås ihop vid förflyttningen.

Du får också använda kraften hos magneterna du har i handen för att flytta magneter på spelytan. Men pass på! Om magneterna slås ihop måste du plocka upp dem.

Spelet fortsätter i tur och ordning tills någon spelare har lagt ut sin sista magnet.

Eliminationsläge



Magneterna delas inte ut till spelarna. Alla magneter ges till den spelare som är i tur, som väljer en magnet och placerar den. Sedan är det nästa spelares tur, och så vidare.

Om magneter slår ihop sig eller hamnar utanför spelområdet under en spelares tur, är spelaren ute. Den sista spelaren som är kvar vinner.

Solospel



Vid solospel gäller samma regler som vanligt. Du får dock bara två försök. Varje gång du måste plocka upp magneter har du använt ett försök.

Målet är att lägga ut så många magneter som möjligt på spelytan. Lyckas du lägga ut samtliga har du besegrat spelet!

Expertvariant

Om ni vill höja svårighetsgraden lite lägger ni till följande regler:

Om du efter att ha lagt ut en magnet på spelytan fortfarande har fler magneter på hand än nästa spelare får du, om du vill, lägga ut ytterligare en magnet. Du får alltså lägga ut flera magneter under samma tur så länge du har fler magneter på hand än nästa spelare.

Om magneterna på bordet slås ihop eller hamnar utanför snöret är din tur dock slut precis som enligt de vanliga reglerna.

Kluster+

För att kunna spela med ännu fler spelare kan ni kombinera flera Kluster-spel. Det maximala antalet spelare är summan av de tillåtna spelarna i varje kombinerat spel.

Vanliga regler gäller, med följande ändringar:

Vid uppställning läggs alla snören ut ett i taget på spelytan. Varje snöre efter det första måste överlappa minst ett redan placerat snöre.

Alla magneter samlas och fördelas jämnt mellan spelarna. Överblivna magneter placeras på spelplanen under uppställningen, så nära mitten av en annan snöre som möjligt, utan att vidröra varandra.

En magnet anses vara inom spelområdet om den ligger innanför minst ett snöre. Under sin tur får spelaren flytta alla snören enligt vanliga regler, men får inte separera ett snöre från de andra. Om det händer, måste spelaren innan turens slut flytta snöret så att det åter överlappar ett annat. I slutet av spelarens tur måste varje snöre korsa minst ett annat.



1 tai 2 pelaajalle sovelletaan tavallisia sääntöjä.
Yli 2 pelaajalla käytä Eliminaatiotilaa.



Valmistelut

Asettakaa naru tasaiselle ja vaakasuoralle alustalle haluamaanne muotoon.

Jakakaa kaikki 12 sukkulamagneettia tasan pelaajille.

Pelin kulku

Se pelaaja voittaa, joka ensimmäisenä pääsee magneeteistaan eroon.

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

Vuorot vaihtuvat myötöpäivään.

Vuorossa olevan pelaajan pitää asettaa yksi magneeteistaan pelialustalle narun rajaaman alueen sisäpuolelle.

Jos vuoron aikana mitkä tahansa magneetit tarttuvat toisiinsa tai päätyvät narun rajaaman alueen ulkopuolelle, pelaajan pitää ottaa kaikki tällaiset magneetit itselleen (riippumatta siitä, koskiko hän niihin) ja hänen vuoronsa päättyy heti (riippumatta siitä, ehtikö hän pelaamaan oman magneettinsa).

Pelialueella oleviin magneetteihin ei saa koskea, mutta narua saa siirtää (ja sen mukana välillisesti myös magneetteja), kunhan se pysyy pelialustan tasaisena eivätkä magneetit tartu toisiinsa siirron aikana.

Kädessä olevan sukkulan pelialueella olevien magneettien varovaiseen liikuttamiseen. Jos magneetit tällöin tarttuvat toisiinsa, pelaajan pitää ottaa ne itselleen kuten tavallisesti.

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

magneettista voimaa saa käyttää

Eliminaatiotila



Magneetteja ei jaeta pelaajille. Kaikki magneetit annetaan vuorossa olevalle pelaajalle, joka valitsee ja asettaa yhden magneetin. Sitten on seuraavan pelaajan vuoro jne.

Jos magneetit tarttuvat toisiinsa tai menevät alueen ulkopuolelle, pelaaja putoaa pelistä. Viimeisenä jäljellä oleva pelaaja voittaa.

Yksinpeli



Kaikki tavalliset säännöt ovat voimassa myös yksinpelissä. Saat kuitenkin tehdä vain 2 virhettä. Aina kun magneetit tarttuvat toisiinsa, se on virhe.

Tavoitteenasi on asettaa pelialueelle mahdollisimman monta magneettia. Jos saat asetettua kaikki magneetit, olet todellinen mestari!

Vaativa pelimuoto

Jos haluatte kilpailullisemman pelitavan, kokeilkaa näitä lisäsääntöjä:

Jos pelaajalla on magneetin asettamisen jälkeen enemmän magneetteja jäljellä kuin seuraavaksi vuorossa olevalla pelaajalla, hän voi halutessaan jatkaa vuoroaan asettamalla uuden magneetin. Tällä tavoin pelaaja voi saada asetettua useita magneetteja samalla vuorolla, kunhan hänellä on koko ajan enemmän magneetteja kuin seuraavalla pelaajalla.

Jos magneetit tarttuvat toisiinsa tai päätyvät ulos pelialueelta, silloin vuoroa ei kuitenkaan enää saa jatkaa.

Kluster+

Pelaajamäärän kasvattamiseksi voit yhdistää useita Kluster-pelejä. Pelaajien enimmäismäärä on yhdistettyjen pelien sallimien pelaajien summa.

Normaalit säännöt ovat voimassa seuraavin muutoksin:

Pelin alussa kaikki narut asetetaan pelialueelle yksi kerrallaan. Jokaisen seuraavan narun on ylitettävä vähintään yksi jo asetettu naru.

Kaikki magneetit kerätään yhteen ja jaetaan tasan kaikille pelaajille. Ylimääräiset magneetit asetetaan pelialueelle valmistelun aikana, jokainen mahdollisimman lähelle eri narun keskustaa ilman että ne koskettavat toisiaan.

Magneetti katsotaan pelialueella olevaksi, jos se on vähintään yhden narun sisällä. Vuoronsa aikana pelaaja voi siirtää kaikkia naruja sääntöjen mukaisesti, mutta naruja ei saa erottaa toisistaan. Jos näin käy, pelaajan on ennen vuoronsa päättymistä siirrettävä kyseinen naru niin, että se jälleen ylittää jonkin toisen narun. Vuoron lopussa jokaisen narun on ylitettävä ainakin yksi toinen naru.



*For 1 eller 2 spillere gjelder vanlige regler.
For flere enn 2 spillere, bruk Elimineringmodus.*



Oppstilling

Plasser snoren som ønsket på en rett, horisontal overflate.

Fordel de 12 magnetene jevnt mellom spillerne.

Slik spiller man

Spilleren som først kvitter seg med alle magneter sine, vinner spillet.

Spilleren som hadde flest magneter da forrige runde avsluttet, starter spillet. Hvis det stod likt, eller dette er deres første spill, starter den laveste spilleren.

Deretter går spillet med klokka.

Når det er din tur, må du legge en av magnene dine i spillområdet, som avgrenses av snoren.

Men hvis en eller flere magneter samler seg eller faller utenfor spillområdet på din tur (selv om du ikke rørte direkte ved magnetene), legger du dem tilbake i din pulje og avslutter din tur – selv om du ikke rakk å legge ned en magnet.

Det er ikke tillatt å røre magneter som allerede er lagt, men på din tur kan du flytte på snoren, så lenge snoren forblir flat på overflaten, og ingen magneter samles. På denne måten kan du indirekte flytte magneter.

En annen måte å flytte på spillområdets magneter er å bruke magnetismen fra dine egne magneter. Men vær forsiktig: Hvis noen magneter samler seg, legger du dem tilbake i din pulje!

Spillet fortsetter til en spiller har lagt sin siste magnet!

Elimineringsmodus



Magnetene deles ikke mellom spillerne. Alle magnetene gis til spilleren som har tur, som velger og plasserer én magnet. Så går turen videre til neste spiller osv.

Hvis magneter samler seg eller går ut av området, elimineres spilleren. Den siste spilleren som er igjen, vinner.

Solovariant



Hvis du vil prøve deg på Kluster alene, følger du bare de normale reglene. Hver gang du tar tilbake magneter, er det en feil. Gjør du 3 feil, taper du!

Målet er å få lagt alle dine magneter i spillområdet.

Hvis du gjør det før du har begått 3 feil, vinner du!

Ekspertvariant

Hvis du ønsker å øke vanskelighetsgraden, kan du legge til følgende regler:

Hvis du nettopp har lagt en magnet, men fortsatt har flere magneter i puljen din enn neste spiller, kan du velge å legge ned enda en magnet i spillområdet – og slik kan du fortsette til du ikke lenger har flere magneter enn neste spiller i puljen din.

Men pass på – hvis noen magneter samler seg eller faller utenfor spillområdet, legger du dem tilbake i puljen din og avslutter din tur.

Kluster+

For å samle enda flere spillere, kan du kombinere flere Kluster-spill. Maksimalt antall spillere er summen av spillerne tillatt i alle de kombinerte spillene.

De vanlige reglene gjelder, med følgende endringer:

Under oppsettet legges alle snorene på spillområdet én etter én. Hver snor etter den første må overlappe minst én av de tidligere plasserte snorene.

Alle magnetene samles og fordeles likt slik at alle spillere har samme antall.

De resterende magnetene plasseres på spillområdet under oppsettet, hver så nær som mulig midten av en forskjellig snor, uten å berøre hverandre.

En magnet regnes som innenfor spillområdet hvis den ligger innenfor minst én snor. Under sin tur kan spilleren flytte alle snorene i henhold til de vanlige reglene, men må unngå å skille en snor fra de andre. Skjer det, må spilleren flytte snoren før turen er over, slik at den igjen krysser en annen snor. Ved slutten av turen må hver snor overlappe minst én annen.



*Dla 1 lub 2 graczy obowiązują normalne zasady.
Powyżej 2 graczy użyj Trybu Eliminacji.*



Przygotowanie gry

Rozłóż sznurek wedle uznania na płaskiej, równej powierzchni.

Rozdziel 12 magnetycznych kamieni - spinnerów równo między graczy.

Rozgrywka

Wygrywa ten z graczy, który pierwszy pozbędzie się kamieni.

Grę rozpoczyna gracz, który zakończył poprzednią grę z największą liczbą kamieni. W przypadku remisu zaczyna gracz najniższy wzrostem.

Gracze następnie rozgrywają tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

W czasie swojej tury gracz musi położyć jeden ze swoich kamieni na stole, wewnątrz obszaru ograniczonego sznurkiem.

Jeśli podczas tury gracza jakieś kamienie się połączą lub znajdą się poza obszarem gry, gracz ten musi zabrać te kamienie (nawet jeśli nie zostały przez niego dotknięte) i jego tura się kończy, nawet jeśli nie miał w ogóle okazji położyć własnego kamienia.

Podczas tury, gracz nie może fizycznie dotykać kamieni znajdujących się w grze. Może natomiast przesunąć sznurek (zmieniając tym samym położenie kamieni względem obszaru gry), o ile nadal będzie on w kontakcie z powierzchnią stołu, uważając, by żaden z kamieni nie złączył się z innym.

Gracz może też wykorzystać magnetyzm własnych kamieni, by przesuwac inne wewnątrz obszaru gry. Musi jednak uważać, by w czasie tych manewrów żadne kamienie się nie złączyły, gdyż wtedy gracz musi je zabrać.

Gracze rozgrywają w ten sposób tury, dopóki któryś z graczy nie wyłoży z powodzeniem swojego ostatniego kamienia.

Tryb Eliminacji



Magnesy nie są dzielone między graczy. Wszystkie przekazywane są graczowi, który wykonuje ruch — wybiera i kładzie jeden magnes. Następnie kolejnego gracza itd.

Jeśli podczas tury magnesy się połączą lub opuszczą strefę gry, gracz zostaje wyeliminowany. Wygrywa ostatni gracz na placu boju.

Rozgrywka solo



W grze solo obowiązują wszystkie standardowe zasady, natomiast graczowi wolno tylko na dwie straty. Każda sytuacja, w której gracz zabiera magnesy ze stołu jest stratą.

Celem gry jest wyłożenie jak największej liczby kamieni. Wyłożenie wszystkich to zwycięstwo całkowite!

Tryb ekspercki

Zachęcamy do użycia poniższych zasad, by podnieść poziom trudności rozgrywki.

Jeśli po udanym wyłożeniu kamienia gracz ma nadal w ręce więcej kamieni niż przeciwnik, może (ale nie musi) wyłożyć jeszcze jeden kamień. W ten sposób gracz może wyłożyć kilka pod rząd, o ile nadal ma więcej kamieni niż pozostały gracz.

Jeśli jednak magnesy się złączą, albo wyjdą poza obszar gry, tura tego gracza się kończy i nie może on wykladać więcej kamieni w tej turze.

Kluster+

Aby zebrać jeszcze więcej graczy, można połączyć kilka pudełek gry Kluster. Maksymalna liczba graczy to suma graczy dopuszczalnych we wszystkich połączonych zestawach.

Obowiązują standardowe zasady, z następującymi modyfikacjami:

Podczas przygotowania wszystkie sznurki układa się na powierzchni gry, jeden po drugim. Każdy kolejny sznurek musi nachodzić na co najmniej jeden z już ułożonych.

Wszystkie magnesy są łączone, a następnie rozdzielane tak, aby każdy gracz miał ich po równo. Pozostałe magnesy umieszcza się na planszy podczas przygotowania, jak najbliżej środka różnych sznurków, tak aby się nie stykały.

Magnez uznaje się za znajdujący się w strefie gry, jeśli leży wewnątrz przynajmniej jednego sznurka. W swojej turze gracz może manipulować wszystkimi sznurkami zgodnie ze standardowymi zasadami, ale musi unikać odłączania jednego sznurka od reszty. Jeśli tak się stanie, przed zakończeniem tury musi przesunąć dany sznurek tak, aby znów nachodził na inny. Na końcu tury każdy sznurek musi krzyżować się z co najmniej jednym innym.



*Pro 1 nebo 2 hráče platí běžná pravidla.
Pro více než 2 hráče použijte režim eliminace.*



Příprava hry

Umístěte provázek libovolným způsobem doprostřed stolu.

Rozdělte 12 magnetů rovnoměrně mezi hráče.

Průběh hry

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

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 umísťování 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 nepřímě 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.

Režim Eliminace



Magnety se nerozdělují mezi hráče. Hráči si postupně předávají všechny magnety a hráč, který je na tahu vždy jeden umístí. Poté hraje další hráč, a tak dále.

Pokud se během tahu magnety spojí nebo se dostanou mimo herní oblast, je hráč, který magnet umístil, vyrazen. Vyhrává poslední hráč ve hře.

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 umístíte všechny magnety.

Pro pokročilé

Pro větší výzvu při hře zkušenějších hráčů můžete vyzkoušet následující pravidla:

Pokud má hráč ve svém tahu poté, co umístil magnet, ve své zásobě více magnetů než hráč po jeho levici, může se pokusit umístit další magnet. Tímto způsobem může umisťovat magnety až do okamžiku, kdy bude mít v zásobě stejný počet magnetů jako hráč po jeho levici.

Stále však platí pravidlo, že v okamžiku, kdy dojde ke spojení magnetů na stole, jeho tah končí a další magnety nemůže v tomto tahu umisťovat.

Kluster+

Pokud chcete hrát s více hráči či více magnety, můžete zkombinovat několik kopií hry Kluster. Maximální počet hráčů je pak roven součtu maximálního počtu hráčů každé kopie.

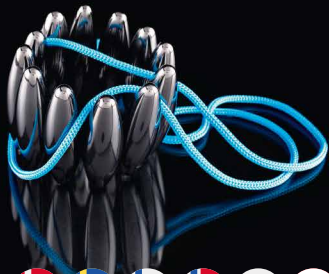
Platí běžná pravidla s následujícími úpravami:

Při přípravě hry se provázky umísťují na stůl jeden po druhém. Každá z umísťovaných smyček provázku musí alespoň částečně překrývat alespoň část nejméně jednoho z již umístěných provázků.

Všechny magnety se nejprve rovnoměrně rozdělí mezi hráče, aby každý měl stejný počet. Zbývající magnety se během přípravy položí na herní plochu, co nejbližší středu různých provázků, aniž by se dotýkaly.

Magnet je považován za správně umístěný v případě, že se nachází uvnitř alespoň jedné smyčky provázku. Během svého tahu může hráč provázky libovolně pohybovat dle obvyklých pravidel, nesmí však dopustit, aby se jednotlivé smyčky od sebe oddělily. Pokud k tomu dojde, musí provázky opět pohnout tak, aby oddělená smyčka opět částečně překrývala alespoň jednu jinou smyčku. Na konci hráčova tahu musí každá smyčka částečně překrývat alespoň jednu jinou smyčku.

Kluster DUO²



FR - Informations à conserver - ATTENTION: Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Danger d'étouffement dû à la présence de petits éléments. Longue corde. Dangers de suffocation.

EN - Informations to keep - WARNING: Not suitable for children under three years. There is a risk of choking on small parts. Long cord. Suffocation hazard.

DE - Aufbewahrungspflichtige Informationen - ACHTUNG: Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Erstickungsgefahr aufgrund verschluckbarer Kleinteile. Lange Schnur. Strangulationsgefahr.

NL - Informatie om te bewaren - WAARSCHUWING: Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar. Gevaar voor verslikken in kleine elementen. Lang touw. Verstikkingsgevaar.

IT - Informazioni da conservare - AVVERTENZA: Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni. Rischio di soffocamento con piccoli elementi. Corde lunghe. Rischio di soffocamento.

ES - Información que debe conservarse - ADVERTENCIA: No conviene para niños menores de tres años. Existe riesgo de asfixia con elementos pequeños. Cuerda larga. Peligro de asfixia.

PT - Informações a guardar - ATENÇÃO: Contraindicado para crianças com menos de 3 anos. Existe o risco de asfixia com peças pequenas. Corda comprida. Risco de sufocamento.

DK - Behold disse informationer - ADVARSEL: Ikke egnet for børn under tre år. Indeholder små dele. Lang snor. Kvælningsfare.

SE - Spara detta informationsblad - VARNING: Ej lämpligt för barn under 3 år. Innehåller smådelar och ett långt snöre. Kvävningsfara.

FI - Säilyttäkää nämä tiedot - VAROITUS: Ei soveltu alle kolmevuotiaille. Tukehtumisvaara, sisältää pieniä osia. Kuristumisvaara, sisältää pitkän narun.

NO - Behold disse opplysningene - ADVARSEL: Ikke egnet for barn under tre år. Inneholder små deler. Lang snor. Kvælningsfare.

PL - Informacje, które należy zachować - OSTRZEŻENIE: Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami. Długa linka. Niebezpieczeństwo uduszenia.

CZ - Informace k uchování - VAROVÁNÍ: Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části. Nebezpečí spolknutí. Obsahuje provázek. Nebezpečí udušení.

BORDERLINE
EDITIONS

www.borderlineeditions.com
support@borderlineeditions.com
Copyright © 2023 Borderline Editions & Kluster LLC