Kluster DUO est un jeu d'aimants pour 1 ou 2 joueurs. Plusieurs jeux peuvent être combinés pour réunir davantage de joueurs. **DUO** peut également servir d'extension à **Kluster Classic** (voir **Kluster+** plus bas).

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 Expert

Pour des parties encore plus disputées, vous pouvez appliquer la règles 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.

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 !

Kluster+

3+

Pour réunir plus d'aimants et de joueurs, il est possible de combiner plusieurs boîtes de **Kluster Classic** et/ou de **Kluster DUO**. Le nombre maximum de joueurs est alors égal à la somme des joueurs autorisés par l'ensemble des jeux combinés.

Exemples : 2 DUOs = 4 joueurs ; 2 Classics = 8 joueurs ; 1 Classics + 1 DUO = 6 joueurs ; etc.

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 classiques et les aimants spinners sont regroupés et répartis séparément. Les aimants classiques restants ne sont pas utilisés. Les spinners restants sont conservés et placés sur 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.

Exemple : considérons une partie avec 5 joueurs autour d'un Kluster Classic et d'un Kluster DUO. Les 24 aimants classiques sont répartis équitablement, ce qui donne 4 aimants par joueur, tandis que les 4 aimants supplémentaires sont retirés du jeu. Les 12 spinners sont également répartis équitablement, chaque joueur recevant 2 spinners. Les 2 spinners restants sont conservés et placés dans la zone de jeu avant le début de la partie.

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.

www.borderlineeditions.com | Copyright © 2023 Borderline Editions, in agreement with Kluster LLC | support@borderlineeditions.com