

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# Kluster DUO<sup>2</sup>



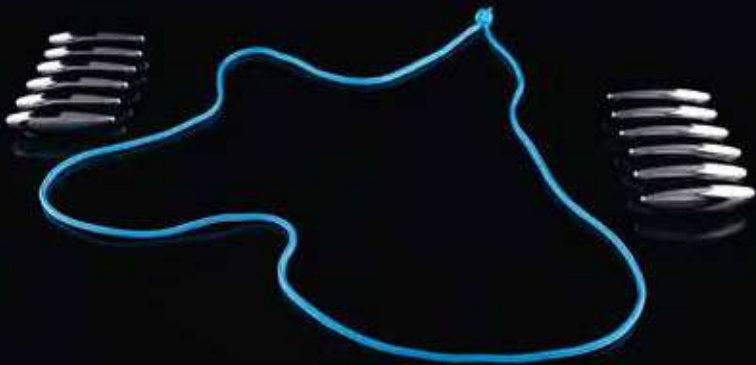
1-4



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.

# Kluster DUO<sup>2</sup>



**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