Kluster



A Kluster egy mágneses játék 1–4 fő részére.

Előkészületek

Tetszőleges alakzatban helyezd a zsineget bármilyen sík és vízszintes felületre, ez alkotja a játékteret.
Oszd el a 24 mágnest egyenlően a játékosok között.

A játék célja

Az első játékos, akinek elfogy az összes mágnese, megnyeri a játékot.

Játékmenet

Az lesz a kezdőjátékos, akinek a legutolsó játékban a legtöbb mágnese maradt. Ha ez nem meghatározható, vagy ez az első játékotok, kezdjen a legfiatalabb játékos. Az óramutató járásával megegyező irányba haladva kerültök sorra, és minden játékos a saját körében a zsineg által körbehatárolt területre helyez egy mágnest. A körödben, ha két mágnes összetapad (azaz kluster alakul ki) vagy egy mágnes a játéktéren kívülre kerül, akkor minden érintett mágnest fel kell venned, hiába nem értél hozzájuk közvetlenül. Ezzel a köröd azonnal véget ér, úgy is, ha még egyetlen mágnest sem sikerült letenned. Nem érintheted a játéktéren lévő mágneseket, de megteheted, hogy megfogod és elmozdítod a zsineget, ezzel közvetetten megmozdítva mágneseket is. A zsineget addig mozgathatod, amíg változatlanul lapos marad a játéktér és egyetlen klustert sem hozol létre. A mágnesed mágneses erejével is megpróbálhatod mozgatni a többi mágnest a játéktéren belül. Vigyázz, ha klustert hozol létre, a szokásos módon fel kell venned őket. Addig tart a játék, amíg egy játékos le nem teszi az utolsó mágnesét. Ezzel ő lesz a győztes.

Egyfős játék

Az egyszemélyes Klusterben a megszokott szabályok érvényesülnek, annyi különbséggel, hogy csakis kétszer alakíthatsz ki klustert, a harmadiknál már vesztettél. A célod, hogy annyi mágnest helyezz a játéktérre, amennyit csak tudsz. Ha mind a 24 sikerül, az a teljes győzelem.

reflexshop

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 1–3. C1/8.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu