

**2-4**

Bij meer dan 4 spelers gebruik je de Eliminatiemodus.

Vorbereiding

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

Verdeel de 24 magneten tussen 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.

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.

Solospel

1

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!

Eliminatiemodus **5+**

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 terecht komen tijdens een beurt, ligt die speler uit het spel. De laatst overgebleven speler wint.

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.

Evenwichtmodus

In deze modus moeten de spelers hun magneten op de zijkant plaatsen.

Wanneer een magneet omvalt wanneer een speler hem plaatst, moet hij hem terug op de zijkant plaatsen voordat zijn beurt eindigt. Alle andere magneten die omvallen tijdens zijn beurt blijven zoals ze zijn, tenzij deze magneet klustert met andere magneten!