



## Kluster DUO je hra

s magnety pro 1 až 2 hráče.

Chcete-li hrát ve více hráčích, je možné spojit dohromady několik herních sad. **Kluster DUO** lze také použít jako rozšíření pro hru **Kluster Classic** (viz **Kluster+** níže).

### 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 nepřímou 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.

## 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.

## Kluster+

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

*Například: 2x Kluster DUO = 4 hráči, 2x Kluster Classic = 8 hráčů,  
1x DUO + 1x Classic = 6 hráčů atd.*

Hra probíhá běžným způsobem až na následující úpravy:

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

Rozdělte všechny magnety podle druhů (zvláště podlouhlé magnety z Klusteru DUO, zvláště kulaté z Klusteru Classic) a každý druh rozdělte rovnoměrně mezi hráči. Případné zbylé magnety z Klusteru Classic nebudou ve hře použity. Případné zbylé magnety z Klusteru DUO umístěte co nejbližší středům jednotlivých smyček tak, aby se nedotýkaly.

*Například: Hra v pěti hráčích, kteří mají k dispozici 1x Kluster Classic a 1x Kluster DUO. 24 kulatých magnetů (Classic) je rozděleno tak, že každý hráč dostane do své zásoby 4 magnety. Zbývající 4 kulaté magnety nebudou použity. 12 podlouhlých magnetů (DUO) je rozděleno po 2 každému hráči. Zbývající dva podlouhlé magnety jsou při přípravě hry umístěny do hry do středů jednotlivých smyček provázků.*

## 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 umísťovat 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 umísťovat.

Magnet je považován za správně umístěný v případě, že se nachází uvnitř alespoň jedné smyčky provázku. Během svého tahu může hráč provázku libovolně pohybovat dle obvyklých pravidel, nesmí však dopustit, aby se jednotlivé smyčky od sebe oddělily. Pokud k tomu dojde, musí provázku 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.