

Règles de Kluster

Comment jouer à Kluster

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Poser toutes ses pierres magnétiques dans la zone de jeu avant les autres joueurs.
- **Mécanique principale** : Placer à tour de rôle une pierre magnétique dans la zone délimitée par la corde sans provoquer d'aimantation.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses pierres remporte la partie.

Ce qu'il y a dans la boîte

Kluster est un jeu minimaliste et c'est ce qui fait tout son charme ! Dans la boîte, tu trouveras :

- Des **pierres magnétiques en hématite naturelle** (attention, elles sont toutes légèrement différentes en taille et en forme, ce qui change leurs propriétés magnétiques !)
- Une **corde** qui servira à délimiter la **zone de jeu**

C'est tout. Pas de plateau, pas de cartes, pas de dés. Juste des aimants naturels et une corde.


La simplicité à l'état pur, un peu comme [le Mikado](#) où tout le talent réside dans la précision du geste.

Mise en place de la partie

Avant de lancer la partie, voici comment tout préparer en moins de deux minutes :

- Posez la **corde** sur la table en formant une boucle fermée : c'est votre **zone de jeu**. Sa forme, sa taille ? C'est vous qui décidez ! Un cercle, un ovale, une forme tordue... tout est permis.

- Répartissez les **pierres magnétiques** équitablement entre tous les joueurs. Chaque joueur reçoit donc le même nombre de pierres.
- Le joueur qui commence est désigné comme bon vous semble (le dernier qui a posé quelque chose par terre, le plus jeune, peu importe !).

 **Attention avant de commencer** : gardez vos pierres à bonne distance les unes des autres pendant la mise en place, elles s'attirent fortement et peuvent s'aimer avant même que la partie commence !


Déroulement d'une partie

Le principe est d'une simplicité déconcertante. À ton tour, tu dois **poser une de tes pierres à l'intérieur de la zone délimitée par la corde**. Et voilà. Ensuite, c'est au joueur suivant de faire de même.

Mais évidemment, il y a un gros « mais »... Si, au moment où tu poses ta pierre, elle **s'aimante** avec une ou plusieurs autres pierres déjà présentes dans la zone (qu'elles se touchent ou s'attirent de façon visible), tu récupères **toutes les pierres aimantées** ! Elles reviennent dans ta main et tu devras les reposer plus tard. Aïe.

Ce qui rend Kluster aussi addictif, c'est la liberté tactique que tu as pendant ton tour. Tu peux :

- **Déplacer la corde** pour modifier la forme ou la taille de la zone (pratique pour piéger tes adversaires ou te dégager un espace sûr !)
- **Poser ta pierre verticalement** pour qu'elle occupe plus de hauteur et couvre une zone magnétique plus large
- **Utiliser le champ magnétique** de ta propre pierre pour faire bouger subtilement d'autres pierres sans les toucher directement
- Placer ta pierre **très proche des autres** pour créer un piège : la prochaine personne qui pose à cet endroit risque de tout faire exploser !

 **Petite astuce** : au début de partie, profite-en pour observer les pierres déjà posées et repérer lesquelles sont les plus instables. Les pierres posées verticalement ou très proches les unes des autres sont des mini-bombes à retardement !

Les coups tordus autorisés (et conseillés !)

Kluster, c'est aussi un jeu de manipulation (dans le bon sens du terme). Voici les stratégies qui font toute la saveur du jeu :

- **Piéger la zone** : poser ses pierres de façon à créer un champ magnétique instable que le prochain joueur sera forcé de frôler.
- **Rétrécir la zone** : en déplaçant la corde, tu peux réduire l'espace disponible et forcer tes adversaires à poser dans des zones de plus en plus dangereuses.
- **La pose verticale** : une pierre debout étend son influence magnétique et rend la zone autour d'elle beaucoup plus risquée.
- **La réaction en chaîne** : si tu poses ta pierre près d'un cluster instable, plusieurs pierres peuvent s'aimanter d'un coup... et c'est ton voisin qui récupère le tas !

💡 **Conseil de pro** : ne te précipite pas pour poser vite. En fin de partie, chaque placement doit être réfléchi comme aux échecs. Prends le temps d'analyser où se trouvent les zones à risque avant de poser ta pierre. Un peu comme dans [le Démineur](#), chaque décision peut tout faire basculer !

[IMAGE_MATERIEL]

La progression d'une partie

Kluster suit une courbe émotionnelle très particulière, et c'est ce qui le rend si attachant :

Au **début de partie**, les joueurs posent rapidement, les blagues fusent, l'ambiance est légère. Chacun parade un peu, la zone est encore vide et les risques sont faibles.

Puis, au fur et à mesure que les **pierres s'accumulent** dans la zone, la tension monte.

L'espace libre se réduit, les champs magnétiques se chevauchent, et chaque pose devient un vrai défi nerveux.

En **fin de partie**, le silence s'installe naturellement. Tout le monde retient son souffle. La moindre maladresse peut faire récupérer un gros paquet de pierres au pire moment. C'est là que les grandes parties se jouent, et c'est délicieux. Si tu aimes les fins de parties tendues, tu vas adorer, un peu comme dans [Cascadia](#) où chaque placement final compte double.

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et victoire

La règle de victoire est limpide : **le premier joueur qui pose sa dernière pierre dans la zone sans provoquer d'aimantation remporte immédiatement la partie !**

Il n'y a pas de décompte de points, pas de tableau de score. C'est direct, brutal et satisfaisant. Pas besoin de tableau pour ça !

En revanche, si tu joues en mode compétition sur plusieurs manches, tu peux tout à fait noter les victoires de chaque joueur :

Joueur	Manche 1	Manche 2	Manche 3	Total victoires
Joueur 1				
Joueur 2				
Joueur 3				
Joueur 4				

Pourquoi on adore Kluster

Kluster est un de ces jeux rares qui plaisent vraiment à tout le monde autour d'une table. Les enfants sont fascinés par la magie des **aimants en hématite naturelle**, les adultes apprécient la profondeur tactique cachée derrière des règles ultra-simples, et tout le monde rit (ou crie) ensemble à chaque réaction en chaîne inattendue.

C'est un jeu **intergénérationnel** dans le vrai sens du terme : une grand-mère et son petit-enfant de 6 ans peuvent jouer à armes égales. Et comme chaque partie dure peu de temps, on enchaîne facilement les manches, ce qui lui donne une **rejouabilité** quasi infinie.

Si tu cherches d'autres jeux faciles à sortir et à expliquer en famille ou entre amis, jette un œil aux [règles de Bazar Bizarre](#), qui misent eux aussi sur des réflexes et de l'observation dans la bonne humeur.