

VIDEO



Kluster

1-4 10' 14+



Kluster est un jeu d'aimants pour 1 à 4 joueurs.

Mise en place

Placez la corde à votre guise sur n'importe quelle surface plane et horizontale.

Divisez les 24 pierres magnétiques équitablement entre les joueurs.

But du jeu

Le premier joueur qui n'a plus de pierres gagne la partie.

Déroulement d'une partie

Le joueur à qui il restait le plus de pierres lors de la dernière partie commence à jouer. En cas d'égalité, ou s'il s'agit de la première partie, le plus petit joueur (en taille) commence.

Chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs doivent placer une de leurs pierres entièrement à l'intérieur de la zone délimitée par la corde.

Lors de son tour, un joueur récupère les pierres qui s'aimantent ou sortent de la zone (même s'il ne les a pas touchées !) et son tour prend fin immédiatement (même s'il n'a pas encore pu placer de pierre).

Lors de son tour, un joueur ne peut pas toucher les pierres déjà posées, mais il peut déplacer la corde à sa guise (et donc, indirectement, les pierres qui la touchent), tant qu'elle reste à plat sur la surface de jeu et que des pierres ne s'aimantent pas dans l'opération.

Un joueur peut également utiliser le magnétisme des pierres qu'il tient

Produced & distributed in agreement with **Kluster LLC, USA**
Published by **Borderline Editions**
www.borderlineeditions.com
Illustrations: **Bannister**
Photos: **Marielsa Niels**

BORDERLINE
EDITIONS

en main pour tenter de déplacer celles qui se trouvent dans la surface de jeu. Mais attention, si, en jouant ainsi, des pierres s'aimantent, il les récupère !

Les joueurs jouent ainsi chacun leur tour jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait placé sa dernière pierre.

Jeu solo

Pour jouer tout seul à Kluster, appliquez les règles normales. Cependant, vous n'avez le droit qu'à 2 fautes. Chaque occasion où vous ramassez une ou plusieurs pierres est une faute.

Le but est de placer le plus de pierres possibles dans la zone. Placer les 24 pierres constitue une victoire totale !

Magnetismus der Steine in ihrer Hand benutzen um die gelegten Steine im Spielbereich zu verschieben. Falls sich Steine durch diese Handlung verbinden, muss der Spieler diese aufnehmen. Es wird solange auf diese Weise gespielt, bis der erste Spieler alle seine Steine gelegt hat.

Einzelspiel

Es gelten die üblichen Regeln. Allerdings dürfen nur zwei Fehler begangen werden. Jedes Mal, wenn sich Steine verbinden, zählt als Fehler. Das Ziel ist es, so viele Steine wie möglich in den Spielbereich zu platzieren. Die Platzierung aller 24 Steine innerhalb des Spielbereiches kann als Sieg der Superlative angesehen werden!

fare Kluster!

I giocatori possono anche usare il magnetismo delle pietre nella loro mano per muovere quelle nell'area di gioco. Anche in questo caso, attenzione al Kluster! o il giocatore dovrà raccogliere tutte le pietre. Il gioco continua finché uno dei giocatori resta senza pietre.

Variante per un solo giocatore

Per un solo giocatore, valgono tutte le regole sopraelencate. Tuttavia, al giocatore sono concessi al massimo due falli (ogni Kluster corrisponde a un fallo). Inoltre, l'obiettivo del gioco in questo caso sarà quello di piazzare quante più pietre possibili nell'area di gioco. Piazzarle tutte e 24 sarà la vittoria suprema!

Os jogadores também podem usar o magnetismo das suas pedras para mover as que estão na área de jogo. Mas cuidado, se alguma pedra se juntar a outra no processo, o jogador terá que recolher essas pedras. Os jogadores jogam por turnos até que um jogador coloque a sua última pedra.

Modo individual

Para jogar Kluster em modo individual, todas as regras normais são aplicadas. No entanto, o jogador só pode cometer 2 erros. Sempre que as pedras se juntam é um erro. O objetivo é colocar o máximo de pedras possíveis na área de jogo. Colocar as 24 pedras é a vitória total!

jednym kamieniu na stole, wewnątrz obszaru ograniczonego sznurkiem. Jeśli podczas gry gracz jakiego kamienia się porusza lub znajduje się poza obszarem gry, gracz ten musi zabrać te kamienie (nawet jeśli nie zostały przez niego dotknięte) i jego tura się kończy (nawet jeśli nie miał w ogóle okazji położyć własnego kamienia).

Podczas gry, gracz nie może fizycznie dotknąć kamieni znajdujących się w grze. Może natomiast przesunąć sznurek (zmieniając tym samym położenie kamieni względem obszaru gry), o ile nadal będzie on w pełni na powierzchni gry. Gracz może też wykorzystywać magnetyzm własnych kamieni, by przesunąć inne

wewnątrz obszaru gry przed położeniem w nim kamienia. Trzeba uważać jednak, by w czasie tych manewrów żadne kamienie się nie złączyły, gdyż wtedy gracz musi je wziąć i zakończyć turę. Gracze rozgrywają w ten sposób tury, dopóki któryś z graczy nie wyłoży z powodzeniem ostatniego kamienia.

Rozgrywka solo

W grze solo obowiązują wszystkie powyższe zasady, natomiast gracz może dopuścić do połączenia się kamieni (czyli do zabrania kamieni z obszaru gry) tylko dwukrotnie. Celem gry jest wyłożenie jak największej liczby kamieni. Wyłożenie wszystkich 24 to zwycięstwo całkowite!

Kluster is a magnet game for 1 to 4 players.

Setup

Lay the cord as you wish on any flat and horizontal surface. Divide the 24 magnetic stones evenly between players.

Goal

The first player with no stone left wins.

Play

The player with the most stones left at the end of the last game plays first. In case of equality or if this is the first game, the smallest player goes first.

Kluster is een spel met magneten voor 1 tot 4 spelers.

Opstelling

Leg het koord op een vlak, horizontaal oppervlak, in een vorm naar keuze. Verdeel de 24 magneten tussen de spelers.

Doel

De eerste speler die al z'n magneten kan afleggen wint het spel.

Spelverloop

De speler die tijdens het vorige spel eindigde met de meeste magneten mag beginnen. Indien dit het eerste spel is, of indien twee of meer spelers eindigden met het hoogste aantal magneten, begint de kleinste speler. De spelers leggen één voor één, in wijzerzin, één van hun magneten volledig in het speelveld afgebakend

Kluster es un juego magnético de 1 a 4 jugadores.

Preparación

Coloque la cuerda como desee sobre cualquier superficie plana y horizontal.

Divida los 24 imanes equitativamente entre los jugadores.

Objetivo

El primer jugador que quede sin piedras gana.

Juego

El jugador con más piedras al final del último juego juega primero. En caso de empate, o si este es el primer juego, el jugador más pequeño va primero. Tomando turnos, en el sentido de las

Kluster er et magnetspil for 1 til 4 spillere.

Forberedelse

Læg snoren som ønsket på en flad og vandret overflade. Fordel de 24 magnetiske sten mellem spillerne.

Formål

Spilleren, der først kommer af med alle sine sten, vinder spillet.

Spillet

Spilleren med flest sten tilbage i slutningen af det sidste spil begynder. I tilfælde af lighed eller hvis dette er det første spil, begynder den yngste spiller.

Kluster är ett magnetspel för 1 till 4 spelare.

Förberedelser

Lägg snöret på en plan och horisontell yta. Fordela de 24 magnetiska stenarna mellan spelarna.

Målet med spelet

Den första spelaren som lagt alla sina stenar innanför snöret vinner.

Spelen

Spelaren som förklarade den senaste rundan startar. Om det är första gången ni spelar, så börjar den yngsta spelaren. Turen går medurs. Spelarna turas om att lägga sina stenar, en i taget,

Kluster er et magnetspill for 1 til 4 spillere.

Forberedelser

Legg snoren som ønsket på en flat og horisontal overflate. Fordel de 24 magnetiske steinene mellom spillerne.

Formål

Den første spilleren som ikke har flere steiner, vinner.

Spillet

Spilleren med flest steiner igjen på slutten av det siste spillet begynner. I tilfelle uavgjort eller om dette er det første spillet, begynner den yngste spilleren.

Kluster on magneettinen peli 1-4 pelaajalle.

Pelivalmistelut

Asettakaa naru tasaiselle ja vaakasuoralle alustalle haluamanne muotoon. Jakakaa 24 magneettikiveä tasan pelaajien kesken.

Pelin tavoite

Se pelaaja voittaa, joka ensimmäisenä pääsee kivistään eroon.

Pelin kulku

Se pelaaja aloittaa, jolla oli edellisen pelin lopussa eniten kiviä jäljellä. Tässä tilanteessa tai ensimmäisessä pelissä pienikokoinen pelaaja aloittaa. Vuorot vaihtuvat myötäpäivään.

Taking turns, clockwise, players must put one of their stones entirely inside the area delimited by the cord.

During a player's turn, if any stones touch together (i.e. cluster!) or get outside the playing area, he or she has to pick all of them up (even if he or she hasn't touched it) and his or her turn ends immediately (even if he or she did not have a chance to play a stone yet).

During their turn, players can't touch the stones laid in the playing area, but they can move the cord (and thereby indirectly move some stones), as long as it stays flat on the playing surface and that no stones cluster together in the process.

door het koord.

Indien tijdens de beurt van een speler twee of meer magneten aan elkaar plakken (met andere woorden "klusteren") of indien magneten zich buiten het afgebakende speelveld begeven (zelfs als de speler hen niet heeft aangeraakt), moet de speler deze magneten in zijn of haar hand nemen. Dit beëindigt meteen de beurt van de speler, zelfs indien de speler geen kans had om een magneet af te leggen.

De spelers mogen de magneten in het speelveld niet aanraken. Het is echter wel toegestaan om het koord te verplaatsen (en zo indirect de magneten te verplaatsen), zolang het koord plat op het speelloppervlak blijft en zolang de magneten niet klusteren. De spelers mogen ook het magnetisme van de magneten in hun

manecillas del reloj, los jugadores deben colocar una de sus piedras completamente dentro del área delimitada por la cuerda.

Durante el turno de un jugador, si algunas piedras se agrupan (es decir: Kluster!) o salen del área de juego, el jugador deberá recoger todas las piedras (incluso si no las ha tocado) y su turno termina inmediatamente (incluso si el jugador no ha tenido la oportunidad de colocar una piedra aún).

Durante su turno, los jugadores no pueden tocar las piedras colocadas en el área de juego, pero pueden mover el cable (y por lo tanto mover indirectamente algunas piedras) siempre y cuando se mantenga plana en la superficie y que ninguna piedra se agrupe con otras en el proceso.

Players also use the magnetism of the stones in their hands to move those inside the playing area. But be careful, if any stones cluster together in the process, the player picks them up as usual. Players take turn that way until one of them places his or her last stone.

Solo game

To play Kluster solo, all usual rules apply. However, you may only cluster twice (i.e. pick up any stones).

The goal is to place as many stones as possible in the playing area. Placing the 24 stones is a total victory!

hand gebruiken om de magneten in het speelveld te verplaatsen. Maar wees voorzichtig, indien twee of meer magneten klusteren, dan moet de speler ze in zijn of haar hand nemen. De spelers leggen om de beurt een magneet af totdat een van hen al zijn of haar magneten heeft afgelegd.

Solo Spel

Indien u Kluster Solo speelt, gelden alle normale regels.

U mag echter maar twee fouten begaan. Elke keer wanneer u één of meer magneten terug in uw hand moet nemen begint u een fout.

Het doel is om zoveel mogelijk magneten in het afgebakende speelveld te plaatsen. Indien u alle 24 magneten in het speelveld kan plaatsen behaalt u de ultieme overwinning.

Los jugadores también pueden usar el magnetismo de las piedras para mover aquellas que se encuentren dentro del área de juego. Pero sé cuidadoso, si algunas piedras se agrupan en el proceso, el jugador deberá recogerlas como siempre. Los jugadores toman turnos de este modo hasta que uno de ellos coloque su última piedra.

Juego en solitario

Para jugar Kluster en solitario, las mismas reglas de siempre se aplican. Sin embargo, sólo se pueden cometer dos faltas. Cada vez que las piedras se agrupan cuenta como una falta. El objetivo es colocar tantas piedras como sea posible en el área de juego. ¡El colocar las 24 piedras es una victoria completa!

Kluster è un gioco con pietre magnetiche da 1 a 4 giocatori.

Preparativi

Posizionare la corda nel modo che si preferisce su una superficie orizzontale e liscia. Distribuire equamente tra i giocatori le 24 pietre magnetiche.

Obiettivo

Il primo giocatore che resta senza pietre vince.

Regole

In gioco con il minor numero di pietre alla fine di ogni turno gioca per primo. In caso di parità o se si tratta del primo turno di gioco, sarà il giocatore più piccolo a giocare per

primo.

Continuando in senso orario, ogni giocatore deve piazzare una delle proprie pietre nell'area di gioco delimitata dalla corda.

Se durante il turno di un giocatore le pietre si attaccano (cioè fanno Kluster!) oppure escono dall'area di gioco, il giocatore dovrà raccogliere tutte le pietre, anche se non le ha toccate e il suo turno finisce (anche nel caso in cui il giocatore non abbia ancora piazzato la pietra).

Durante il loro turno, i giocatori non possono toccare direttamente le pietre nell'area di gioco ma possono muovere la corda (e dunque muovere le pietre), che deve restare sempre a contatto con la superficie di gioco, facendo attenzione a non

dentro da área delimitada pelo cordão.

Durante o turno de um jogador, se alguma pedra se juntar a outra (isto é, kluster!) ou sair da área de jogo, esse jogador tem de recolher todas as pedras que se juntaram (mesmo que não lhes tenha tocado) e o seu turno termina imediatamente (mesmo que ainda não tenha tido a oportunidade de jogar uma pedra).

Durante o seu turno, os jogadores não podem tocar nas pedras dispostas na área de jogo, mas podem mover o cordão (e assim, mover indiretamente algumas pedras), desde que se mantenha plano na superfície de jogo e que nenhuma pedra se junte no processo.

jednym kamieniu na stole, wewnątrz obszaru ograniczonego sznurkiem.

Jeśli podczas gry gracz jakiego kamienia się porusza lub znajduje się poza obszarem gry, gracz ten musi zabrać te kamienie (nawet jeśli nie zostały przez niego dotknięte) i jego tura się kończy (nawet jeśli nie miał w ogóle okazji położyć własnego kamienia).

Podczas gry, gracz nie może fizycznie dotknąć kamieni znajdujących się w grze. Może natomiast przesunąć sznurek (zmieniając tym samym położenie kamieni względem obszaru gry), o ile nadal będzie on w pełni na powierzchni gry. Gracz może też wykorzystywać magnetyzm własnych kamieni, by przesunąć inne

Kluster é um jogo magnético de 1 a 4 jogadores.

Preparação

Numa superfície horizontal coloque o cordão como pretender. Distribua as 24 pedras em quantidades iguais, pelas jogadores.

Objetivo

O primeiro jogador a ficar sem pedras vence.

Jogo

O primeiro jogador é aquele que tiver ficado com mais pedras no jogo anterior. Se for o primeiro jogo, o jogador mais baixo começa.

No sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador no seu turno, deve colocar uma pedra completamente

Kluster to magnetyczna gra dla 1-4 graczy.

Przygotowanie gry

Rozłóż sznurek wedle uznania na płaskiej, równej powierzchni, a następnie rozdziel 24 kamienie równo między graczy.

Cel gry

Wygrywa ten z graczy, który pierwszy pozbędzie się kamieniami.

Rozgrywka

Grę rozpoczyna gracz, który zakończył poprzednią grę z największą liczbą kamieni. W przypadku remisów zaczyna gracz najniższy wzrostem.

Kolejno, z ruchem wskazówek zegara, gracze muszą położyć po

procesen. Du må også bruge magnetismen i stenene til at flytte de andre sten inden for spilleområdet. Men vær forsigtig: Hvis sten kluster sammen i processen, skal du samle dem op som sædvanligt. Spillerne skiftes til at placere en sten indtil én spiller placerer sin sidste sten.

Spil alene

For at spille Kluster alene gælder alle de samme regler. Du må dog kun lave 2 fejl: Hver gang sten kluster sammen er det en fejl. Her handler det om at placere flest mulige sten i spilleområdet. Når du har placeret alle 24 sten, vinder du spillet!

Man får også utnyttja stenarnas magnetism för att flytta andra stenar inom snöret. Men som vanligt, om stenarna slår ihop - så ska man ta upp dem. Spelarna turas om att lägga en sten i taget tills en spelare har lagt sin sista sten.

Spela själv

Om du spela Kluster med dig själv gäller samma regler som ovan. Men du får bara göra 2 fel. Varje gång en eller flera stenar slår samman så räknas det som ett fel. Syftet är att placera alla stenarna innanför snöret. Lyckas du placera alla 24, så har du vunnit!

klynger seg sammen i processen. Spillere kan også bruke magnetismen i steinene for å flytte de andre steinene i spilleområdet. Men vær forsiktig for hvis steiner klynger seg sammen i processen, må spilleren plukke dem opp som vanlig.

Spillerne bytter på å plassere en stein til en av spillerne plasserer sin siste stein.

Spill alene

For å spille Kluster alene gjelder alle de samme reglene. Du må imidlertid bare gjøre 2 feil. Hver gang stein klynger sammen er det en feil. Hensikten er å plassere så mange steiner som mulig i spilleområdet. Plassering av alle de 24 steinene er en komplett seier!

Kädessä olevan kiven magneettista voimaa saa käyttää pelialueella olevien kiven varovaisesti liikututtamiseen. Jos kivet tällöin tarttuvat toisiinsa, pelaajan pitää ottaa ne itselleen kuten tavallisesti.

Näin jatketaan vuorotellen, kunnes joku pelaajasta saa asetettua viimeisen kivensä.

Yksinpeli

Kaikki tavalliset säännöt ovat voimassa myös yksinpelissä. Saat kuitenkin tehdä vain 2 virhetettä. Aina kun kivet tarttuvat toisiinsa, se on virhe. Tavoitteenaasi on asettaa pelialueelle mahdollisimman monta kiveä. Jos saat asettettua kaikki 24 kiveä, olet todellinen mestari!





WARNING

FR - Merci de lire les informations de sécurité suivantes avant utilisation
EN - Please read this safety information carefully before using this product

DE - Bitte lies die Sicherheitshinweise vorsichtig durch, bevor du dieses Produkt benutzt

NL - Lees deze veiligheidsvoorschriften vooraleer gebruik

ES - Por favor lea esta información de seguridad cuidadosamente antes de usar este producto

IT - Avvertenze prima dell'uso

DK - Læs disse sikkerhedsoplysninger omhyggeligt, inden du bruger dette produkt

SE - Läs noga igenom denna säkerhetsinformation innan du använder den här produkten

NO - Les disse sikkerhetsinformasjonene nøye før du bruker dette produktet

FI - Lue nämä turvallisuusohjeet huolellisesti ennen tämän tuotteen käyttöä

PT - Por favor leia esta informação de segurança cuidadosamente antes de utilizar este produto

PL - Prosimy o uważne zapoznanie się z niniejszą informacją dotyczącą bezpieczeństwa przed użyciem tego produktu

JP - ご使用になる前に、この安全情報をよくお読みください。

© Copyright 2014 Kluster LLC. Kluster is a registered TM of Kluster LLC. Used with permission. All Rights Reserved. Patent pending.
Published by Borderline Editions, 22 Chasselines, 23480 Saint-Michel-de-Weisse, France
support@borderlineeditions.com

DE - Bitte lies die Sicherheitshinweise vorsichtig durch, bevor du dieses Produkt benutzt

«Kluster» wurde für Erwachsene ab 14 Jahren entwickelt und muss unter Einhaltung der Spielregeln und nur zusammen mit dem Inhalt der Verpackung auf flacher und stabiler Unterlage benutzt werden.
Falls du Fragen bezüglich der Benutzung der Magnete oder der Spielregeln hast, kannst du uns unter der folgenden E-Mail-Adresse kontaktieren: support@borderlineeditions.com
Borderline SAS lehnt jegliche Verantwortung für Schäden, welche durch den unsachgemässen Gebrauch dieses Produkts verursacht wurden, ab.

Befeuchte die Magnetsteine

nicht.
Dieses Produkt beinhaltet kleine Magnete. Diese Magnete sind keine Spielzeuge und sollten für Kinder unzugänglich aufbewahrt werden.
Verschluckungsgefahr: Die Magnete können sich innerhalb des Körpers verbinden und schwere Verletzungen hervorrufen. Ziehe sofort einen Arzt zu Rate, falls Magnete verschluckt wurden.
Durch die unbedachte Handhabung zweier Magnete können Finger und Haut gequetscht werden und Blutergüsse entstehen.

Herzschrittmacher
Magnete können die ordnungsgemässe Funktion von Herzschrittmachern und implantierbaren Defibrillatoren beeinträchtigen. Ein Herzschrittmacher könnte den

Testmodus wechseln und Herzerkrankungen verursachen. Die Funktion eines Defibrillators könnte gestört werden.
Falls du eines der genannten Geräte trägst, halte ausreichend Abstand zu den Magneten. Verhindere, dass Personen, welche mit solchen Geräten ausgestattet sind, in die Nähe der Magnete gelangen.

Magnetfelder
Magnete erzeugen grosse und starke Magnetfelder. Diese können unter anderem Fernseher, Laptops, Handys, Festplatten, Memory Sticks, Kreditkarten, Debitkarten, Datenträger, Uhren, Hörgeräte und Lautsprecher beschädigen. Halte Magnete von Geräten und Gegenständen fern, welche durch starke Magnetfelder beschädigt werden könnten.

kan magelijkly stoppen met werken. Blijf op een veilige afstand van de magneten indien u drager bent van een dergelijk apparaat. Vermijd dat dragers van dergelijke apparaten in de buurt komen van de magneten.

Magnetische Veld
De magneten veroorzaken grote en sterke magnetische velden. Ze kunnen schade toebrengen aan onder andere: televisietoestellen, draagbare computers, mobiele telefoons, harde schijven, geheugenkaarten, kredietkaarten, debietkaarten, gegevensdragers, mechanische horloges, gehoorapparaten en luidsprekers. Hou de magneten uit de buurt van apparaten en voorwerpen die beschadigd kunnen worden door sterke magnetische velden.

Maak de magneten niet nat. Dit product bevat kleine magneten. Deze zijn geen

Pacemaker
Magneten kunnen de werking van pacemakers en implanteerbare defibrillators beïnvloeden. Een pacemaker kan magelijkly naartestmodus overschakelen en medische problemen veroorzaken. Een defibrillator

EN - Please read this safety information carefully before using this product

Kluster is a game designed for adults, from 14 years old, that must be used in conformity to the provided game rules, only with the content of the box and on a flat and stable surface.
If you have any question concerning the use of the magnets and the game rules, you can join us by email: support@borderlineeditions.com
Borderline SAS rejects any responsibility caused by an improper use of this product.

Do not wet the magnets.

FR - Merci de lire les informations de sécurité suivantes avant utilisation

Kluster est un jeu à destination d'adultes, à partir de 14 ans, qui doit être utilisé conformément aux règles de jeu fournies, uniquement avec le matériel contenu dans la boîte et sur une surface plane et stable.
Si vous avez des questions sur l'usage des aimants et sur les règles du jeu, vous pouvez nous joindre par mail : support@borderlineeditions.com
Borderline SAS décline toute responsabilité en cas d'usage non conforme du matériel fourni dans Kluster.

Ne pas mouiller les aimants.
Ce produit contient de petits aimants qui ne sont pas des

This product contains small magnets. Those magnets are not toys and should be kept out of reach from children.
Risk of ingestion: magnets may stick together through the intestines and cause serious injury. Seek immediate medical attention if magnets are ingested.
Imprudent manipulation can cause two magnets to pinch fingers or skin and cause bruises.

Pacemaker

Magnets can interfere with the proper functioning of pacemakers and implantable defibrillators. A pacemaker could go into test mode and cause heart disease. A defibrillator

jouets et doivent être tenus hors de portée des enfants.
Risque en cas d'ingestion : les aimants peuvent se coller ensemble au travers des intestins et engendrer ainsi de graves blessures. Consulter immédiatement un médecin en cas d'ingestion d'aimants.
Lors d'une manipulation imprudente, deux aimants pourraient pincer les doigts ou la peau et provoquer ainsi des contusions et des hématomes.

Pacemaker

Les aimants peuvent interférer avec le bon fonctionnement de pacemakers/stimulateurs cardiaques et de défibrillateurs implantables. Un pacemaker pourrait passer en mode test et causer des malaises. Un défibrillateur ne pourrait

might not work anymore. If you carry such a device, keep a sufficient distance with the magnets.
Prevent people equipped with such devices from getting close to the magnets.

Magnetic fields

Magnets generate large and powerful magnetic fields. They can damage, among others, televisions, laptops, cell phones, hard disks, memory sticks, credit cards, debit cards, data carriers, mechanical watches, hearing aids and loudspeakers.
Keep magnets away from devices and objects that could be damaged by strong magnetic fields.

éventuellement plus fonctionner. Si vous êtes porteur d'un tel dispositif, gardez une distance suffisante avec les aimants.
Empêchez les porteurs de tels dispositifs de s'approcher des aimants.

Champ magnétique

Les aimants génèrent des champs magnétiques puissants et de grande envergure. Ils peuvent endommager, entre autres, des téléviseurs, des ordinateurs portables, des téléphones portables, des disques durs, des cartes mémoire, des cartes de crédit, des cartes de débit, des supports de données, des montres mécaniques, des appareils auditifs et des haut-parleurs.

ES - Por favor lea esta información de seguridad cuidadosamente antes de usar este producto

Kluster es un juego diseñado para adultos, a partir de los 14 años de edad, que debe ser usado en conformidad con las reglas del juego proporcionadas, solo con el contenido de la caja y en una superficie plana y estable.
Si tiene alguna pregunta respecto al uso de los imanes y las reglas del juego, puede consultarnos al email: support@borderlineeditions.com
Borderline SAS rechaza cualquier responsabilidad causada por un mal uso de este producto.

No moje los imanes.
Este producto contiene pequeños imanes. Esos imanes

no son juguetes y deben ser mantenidos fuera del alcance de los niños.
Riesgo de ingestión: los imanes pueden agruparse en los intestinos y causar grave daño. Busque atención médica inmediatamente si los imanes son ingeridos.
Una manipulación imprudente puede causar que dos imanes pellizquen dedos o piel y causen heridas.

Marcapasos

Los imanes pueden interferir con el correcto funcionamiento de marcapasos y desfibriladores implantables. Un marcapasos puede cambiar a la modalidad de prueba y causar enfermedades del corazón. Un desfibrilador podría dejar de funcionar. Si usted lleva alguno de estos

aparatos, mantenga una distancia prudente con los imanes.
Evite que personas con alguno de estos aparatos se acerque a los imanes.

Campos magnéticos

Los imanes generan grandes y poderosos campos magnéticos. Estos pueden dañar, entre otras cosas, televisores, laptops, teléfonos celulares, discos duros, memorias portables USB, tarjetas de crédito, tarjetas de débito, portadores de datos, relojes mecánicos, audífonos, y altavoces.
Mantenga los imanes lejos de aparatos y objetos que podrían ser dañados por campos magnéticos fuertes.

IT - Avvertenze prima dell'uso

Kluster è un gioco ideato per giocatori dai 14 anni in su e deve essere usato seguendo le regole del gioco, utilizzando solo il contenuto della scatola e su una superficie liscia e stabile.
Per qualsiasi domanda riguardante l'utilizzo dei magneti e le regole del gioco, contattateci tramite e-mail: support@borderlineeditions.com
Borderline SAS declina ogni responsabilità causata dall'uso improprio del prodotto.

Non bagnare i magneti.
Il prodotto contiene piccoli magneti che devono essere

tenuti fuori dalla portata dei bambini.
Rischio di ingestione: i magneti possono attaccarsi nell'intestino e causare lesioni gravi. Rivolgersi immediatamente a un medico in caso di ingestione.
L'utilizzo incauto può causare lo schiacciamento delle dita e della cute da parte dei magneti, con conseguenti contusioni.

Pacemaker

I magneti possono interferire con il normale funzionamento dei pacemakers e dei defibrillatori impiantabili. Un pacemaker può andare in "test mode" e causare problemi cardiaci, mentre un defibrillatore può smettere di

funzionare.
Tenersi a distanza di sicurezza dai magneti in caso si sia portatori di questi dispositivi.
Tenere a distanza dai magneti i portatori dei dispositivi.

Campi magnetici

I magneti generano un forte campo magnetico. Il campo magnetico può danneggiare televisori, laptop, cellulari, hard disks, memory sticks, carte di credito, carte di debito, data carriers, orologi meccanici, apparecchi acustici e altoparlanti. Tenere i magneti lontani da oggetti e dispositivi che potrebbero essere danneggiati da forti campi magnetici.

DK - Læs disse sikkerhed-soplysninger omhyggeligt, inden du bruger dette produkt

Kluster er et spil designet til voksne fra 14 år, der skal bruges i overensstemmelse med de givne spilleregler, kun med indholdet af kassen og på en flad og stabil overflade. Hvis du har spørgsmål vedrørende brugen af magneterne og spillereglerne, kan du tilmelde dig via e-mail: support@borderlineeditions.com. Borderline SAS afviser ethvert ansvar som følge af en ukorrekt brug af dette produkt.

Gør ikke magneterne våde. Dette produkt indeholder små magneter. Disse magneter er ikke

SE - Läs noga igenom denna säkerhetsinformation innan du använder den här produkten

Kluster är ett spel som är utformat för vuxna från 14 år som används i enlighet med de givna spelreglerna, endast med innehållet i lådan och på en platt och stabil yta. Om du har några frågor angående användningen av magneterna och spelreglerna, kan du anmäla dig via e-post: support@borderlineeditions.com. Borderline SAS avvisar inget ansvar till följd av felaktig användning av denna produkt. Våt inte magneterna. Denna produkt innehåller små

legetøj og bør holdes uden for rækkevidde fra børn. Risiko for indtagelse: Magneter kan klæbe sammen gennem tarmene og forårsage alvorlig skade. Søg omgående lægehjælp, hvis magneter indtages. U hensigtsmæssig brug kan forårsage to magneter til at klemme fingre eller hud sammen og forårsage blå mærker.

Pacemaker Magneter kan forstyrre pacemakers og indopererede hjerteapparaters funktion. En pacemaker kunne gå i test-mode og forårsage hjertestop. Et indopereret hjerteapparat kan holde op med at virke. Hvis du bærer en sådan enhed,

magneter. Dessa magneter är inte leksaker och bör hållas utom räckhåll för barn. Risk för intag: Magneterna kan hålla sig i tarmarna och orsaka allvarliga skador. Sök omedelbart läkarvård om magneterna intas. Olämplig användning kan orsaka två magneter att klämma fingrar eller hud ihop och orsaka blåmärken.

Pacemaker Magneter kan störa funktionen hos pacemakare och implanterade hjärtanordningar. En pacemaker kan gå i testläge och orsaka hjärtstopp. En implanterad hjärtanordning kan sluta fungera. Om du bär en sådan enhet, håll tillräckligt med avstånd från

skal do holde en tilstrækkelig afstand til magneterne. Spillere skal forhindre at folk, der er udstyret med sådanne enheder, kommer tæt på magneterne.

Magnetiske felter Magneter laver store og kraftfulde magnetfelter. De kan skade blandt andet fjernsyn, computere, mobiltelefoner, harddiske, memory sticks, kreditkort, debetkort, mekaniske ure, høreapparater og højttalere. Hold magneter væk fra enheder og genstande, som kan blive beskadiget af stærke magnetfelter.

magneterna. Spelare måste förhindra att personer som är utrustade med sådana anordningar kommer nära magneterna.

Magnetiska fält Magneter gör stora och kraftfulla magnetfält. De kan skada TV, datorer, mobiltelefoner, harddiskar, minnestickor, kreditkort, betalkort, mekaniska klockor, hörapparater och högtalare. Håll magneter borta från enheter och föremål som kan skadas av starka magnetfält.

holde en tilstrekkelig avstand fra magneter. Spillere må forhindre at folk utstyrt med slike enheter kommer nær magneter.

Magnetiske felter Magneter lager store og kraftige magnetfelt. De kan skade TV, datamaskiner, mobiltelefoner, harddisker, minnepinner, kredittkort, debetkort, mekaniske klokke, høreapparater og høyttalere. Hold magneter vekk fra enheter og objekter som kan bli skadet av sterke magnetfelter.

Jos pidät tällaista laitetta, pidä riittävästi etäisyyttä magneeteista. Pelaajien on estettävä, että tällaisilla laitteilla varustetut ihmiset ovat lähellä magneetteja.

Magneettikentät Magneetit tekevät suuria ja voimakkaita magneettikenttiä. Ne voivat vahingoittaa televisiota, tietokoneita, matkapuhelimia, kiintolevyjä, muistitikkuja, luottokortteja, maksukortteja, mekaanisia kelloja, kuulolaitteita ja kaiuttimia. Pidä magneetit poissa laitteista ja esineistä, joita voimakkaat magneettikentät voivat vahingoittaa.

PT – Por favor leia esta informação de segurança cuidadosamente antes de utilizar este produto.

Kluster é um jogo desenhado para adultos, a partir dos 14 anos, que deve ser usado em conformidade com as regras do jogo, apenas com o conteúdo da caixa e numa superfície plana. Se tiver alguma questão relacionada com o uso dos ímanes ou com as regras do jogo, pode entrar em contacto conosco através do e-mail: support@borderlineeditions.com. A Borderline SAS rejeita qualquer responsabilidade causada pela utilização indevida deste produto.

Não molhe os ímanes. Este produto contém ímanes

PL – Prosimy o uważne zapoznanie się z niniejszą informacją dotyczącą bezpieczeństwa przed użyciem tego produktu

Kluster to gra przeznaczona dla osób dorosłych, od 14 roku życia, z której należy korzystać zgodnie z dołączonymi zasadami gry, wyłącznie z zawartością pudełka oraz na płaskiej i stabilnej powierzchni. Jeśli masz jakiegokolwiek pytania dotyczące korzystania z magnesów i zasad gry, możesz dołączyć do nas przez e-mail: support@borderlineeditions.com. Borderline SAS odrzuca wszelką odpowiedzialność spowodowaną niewłaściwym użytkowaniem tego produktu.

Nie moczyć magnesów.

JP - ご使用になる前に、この安全情報をよくお読みください。

Klusterは、14歳以上を対象としたゲームであり、提供されたゲームルールに沿って、箱に入った内容物のみを使用し、平らで安定した場所で使用する必要があります。マグネットの使い方やゲームのルールについての質問は、メールで support@r-enterprise.jp までご連絡ください。株式会社アールエンタープライズは本製品の不適切な使用に起因するいかなる責任も負いません。

マグネットを濡らさないでください。この製品には小さな磁石が含まれています。この磁石はおもちゃではありませんのでお客様の手の届かない所に置いてください。摂取の危険性:磁石が臓器内でくっついて重傷を負う可能性があります。磁石を摂取した場合は、直ちに医師の診察を受けてください。誤った操作をすると、2つのマグネット

pequenos. Esses ímanes não são brinquedos e devem ser mantidos fora do alcance de crianças com idade inferior ao indicado. Risco de ingestão: os ímanes podem juntar-se nos intestinos e causar lesões graves. Procure assistência médica imediatamente se algum íman for ingerido. A manipulação imprudente pode fazer com que dois ímanes belisquem os dedos ou a pele e causem hematomas.

Pacemaker Os ímanes podem interferir com o funcionamento normal de pacemakers e desfibriladores implantáveis. O pacemaker pode entrar em modo de teste e causar problemas cardíacos. O desfibrilador pode não voltar a

Ten produkt zawiera małe magnesy. Magnesy te nie są zabawkami i należy je przechowywać w miejscu niedostępnym dla dzieci. Ryzyko połknięcia: magnesy mogą kleić się w jelitach i spowodować poważne obrażenia. W przypadku połknięcia magnesów należy natychmiast zwrócić się o pomoc lekarską. Nieostrożna manipulacja może spowodować przyciśnięcie dwóch magnesów do palców lub skóry i siniaki.

Rozrusznik serca Magnesy mogą zakłócać prawidłowe działanie rozruszników serca i wszczepialnych defibrylatorów. Rozrusznik serca może przejść w tryb testowy i spowodować chorobę serca.

が指や皮膚を挟み、打撲の原因になります。

ペースメーカー 磁石は、ペースメーカーや植込み型除細動器の正常な機能を阻害する可能性があります。ペースメーカーがテストモードになり、心臓病を引き起こす可能性があります。また、除細動器が機能しなくなる可能性もあります。このような機器を携帯する場合は、磁石と十分な距離をとってください。機器を持った人が磁石に近づかないようにする。

磁力 磁石は、大きくて強力な磁場を発生させます。テレビ、ノートパソコン、携帯電話、ハードディスク、メモリースティック、クレジットカード、デビットカード、データキャリア、機械式時計、補聴器、スピーカーなどにダメージを与える可能性があります。磁石を強い磁界で破損する恐れのある機器や物に近づけないでください。

funcionar. Se usa algum destes aparelhos, mantenha uma distância de segurança dos ímanes. Previna que pessoas que usem este tipo de aparelhos, que não se devem aproximar demasiado dos ímanes.

Campos magnéticos Os ímanes geram campos magnéticos grandes e fortes. Podem causar danos em televisões, portáteis, telemóveis, discos rígidos, cartões de memória, cartões bancários, suporte de dados, relógios mecânicos, aparelhos auditivos e altifalantes, entre outros. Mantenha os ímanes afastados de aparelhos e objetos que possam ser danificados por fortes campos magnéticos.

Defibrylator może już nie działać. Jeśli nosisz takie urządzenie, zachowaj odpowiednią odległość od magnesów. Uniemożliwić osobom wyposażonym w takie urządzenia zbliżanie się do magnesów.

Pola magnetyczne Magnesy generują duże i silne pola magnetyczne. Mogą uszkodzić m.in. telewizory, laptopy, telefony komórkowe, dyski twarde, pendrive'y, karty kredytowe, karty debetowe, nośniki danych, zegarki mechaniczne, aparaty słuchowe i głośniki. Trzymaj magnesy z dala od urządzeń i przedmiotów, które mogą zostać uszkodzone przez silne pola magnetyczne.