

CLUSTERED

1-4 Spieler Alter: 7+ 5 Minuten zum Erlernen 15 Minuten pro Spieler

Clustered ist ein leicht zu erlernendes Karten-Strategiespiel, das Spaß macht und herausfordernd ist!

Während des Spiels machen die Spieler Züge entsprechend den Symbolen auf den Karten in ihren Händen. Die Symbole auf den Clustered Karten unterscheiden sich in Form, Füllart und in der Anzahl. Stelle deine Fähigkeiten der Mustererkennung auf die Probe, indem du Karten spielst, die übereinstimmende Eigenschaften mit den Karten auf dem Spielfeld besitzen. Entscheide mit Bedacht, wo du deine Karte anlegst, um entweder Punkte für dich selbst zu erzielen oder deinen Gegner am Punkten zu hindern. Mit jeder Karte, die du in einer Reihe oder einem Rechteck gruppierst, erzielst du Punkte. Um zu gewinnen, erziele einfach mehr Punkte als deine Gegner. Nichts ist entschieden, bis die letzte Karte gespielt wurde.

Erste Schritte

Platziere die Startkarte in der Mitte des Tisches. Macht euch Gedanken über die Spielfläche, denn deren Größe und Form kann beeinflussen, wo ihr eure Karten anlegen könnt.



Startkarte

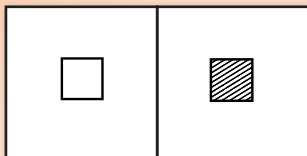
Jeder Spieler entscheidet sich für eine der vier Spielfarben und mischt die Karten der entsprechenden Farbe. Die gemischten Kartenstapel werden jeweils verdeckt vor den Spielern platziert. Jeder Spieler zieht fünf Karten von seinem Kartenstapel. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Ist ein Spieler an der Reihe, spielt er eine Karte von seiner Hand unter Einhaltung der Platzierungsregeln, die weiter unten erläutert werden. Wenn ein Spieler keinen gültigen Spielzug durchführen kann, muss er eine Karte aus seiner Hand ablegen, welche damit komplett aus dem Spiel genommen wird. Dies gilt als Spielzug. Die Spieler können nicht freiwillig entscheiden, eine Karte abzulegen, solange ein gültiger Zug möglich ist. Am Ende des eigenen Spielzugs zieht der jeweilige Spieler eine neue Karte von seinem Kartenstapel.

Platzierungsregeln

Die Karten besitzen drei unterschiedliche Eigenschaften: Form (Quadrat, Dreieck oder Kreis); Füllart (leer, gestrichelte Linien oder ausgefüllt); und Anzahl (ein, zwei oder drei Symbole). Eine Karte muss neben mindestens einer im Spiel befindlichen Karte gespielt werden. Alle benachbarten Karten müssen mindestens in zwei der drei Attribute (Form, Füllart und Anzahl der Symbole) mit der gespielten Karte übereinstimmen. Jeder Kartenstapel der Spieler enthält drei Karten von jeder möglichen Kombination der drei Eigenschaften und zusätzlich zwei Wildcards. Dies ergibt 29 Karten pro Kartenstapel.

Hinweis: Die Farbe zählt nicht zu eine der drei Eigenschaften, sondern dient lediglich der Zuordnung zum jeweiligen Spieler und beeinflusst somit nicht, wo eine Karte platziert werden kann.

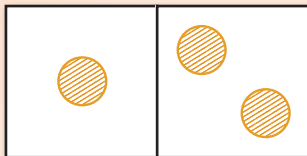
**Gültiger
Zug**



**Übereinstimmende
Eigenschaften:**

- Form (beides Quadrate)
und
- Anzahl der Symbole (beide 1)

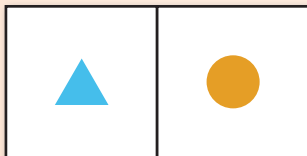
**Gültiger
Zug**



**Übereinstimmende
Eigenschaften:**

- Form (beides Kreise)
und
- Füllart (beide gestrichelt)

**Gültiger
Zug**

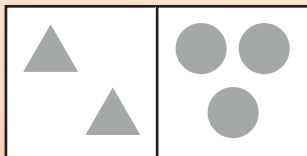


**Übereinstimmende
Eigenschaften:**

- Anzahl der Symbole (beide 1)
und
- Füllart (beide ausgefüllt)

Farbe kann ignoriert werden, da sie nur anzeigt, wer die Karte gespielt hat.

**Ungültiger
Zug**

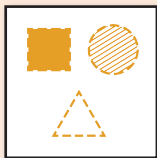


**Übereinstimmende
Eigenschaften:**

- Füllart (beide ausgefüllt)

Dieser Zug ist nicht erlaubt, weil beide Karten nur eine gemeinsame Eigenschaft besitzen.

Eine Wildcard (siehe Bild unten) kann neben jeder anderen Karte auf dem Tisch platziert werden. Neben ihr können bis zu vier benachbarte Karten anliegen (jede Seite eine), unabhängig von den Attributen dieser Karten. Ein Standardspiel wird mit 2 Wildcards pro Spieler gespielt. Es gibt eine zusätzliche dritte Wildcard, welche optional genutzt werden kann. Für mehr Informationen lese den Abschnitt "Zusätzliche Wildcard". Die Startkarte verhält sich identisch zur Wildcard in Bezug auf das, was an ihr angelegt werden kann.



Wildcard des orangenen Spielers.

Blockieren von anderen Spielern:

Anstatt an seinen eigenen Karten anzulegen, kann ein Spieler entscheiden, an einer Karte von einem seiner Gegner anzulegen, solange er die Platzierungsregeln beachtet. Damit kann er seinen Gegner daran hindern Punkte zu erzielen. Dies zählt als gültiger Zug und muss wenn möglich ausgeführt werden, wenn der Spieler nicht an seinen eigenen Karten anlegen kann.

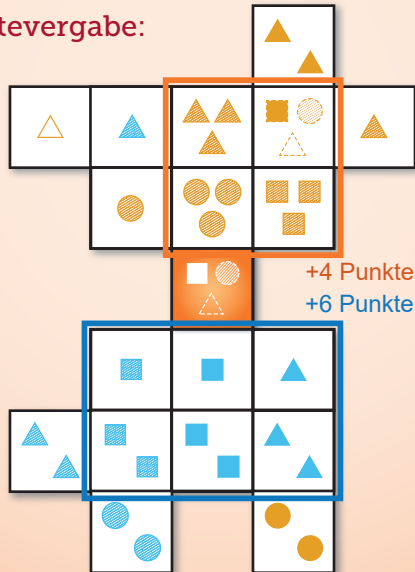
Punktevergabe

Das Zählen der Punkte geschieht, wenn alle Kartenstapel leer sind, also nachdem alle Karten gespielt oder aus dem Spiel genommen wurden.

Größtes rechteckige Cluster:

Spieler bekommen Punkte entsprechend der Anzahl ihrer Karten, die ihr größtes ununterbrochene Rechteck bilden. Zum Beispiel ergibt ein Rechteck, das aus 3x2 Karten des Spielers besteht, 6 Punkte. Ein Rechteck aus 2x4 Karten würde 8 Punkte erzielen. Jede Seite des Rechtecks muss aus mindestens 2 Karten bestehen. Also besteht das kleinste mögliche Rechteck aus 2x2 Karten. Ein rechteckiges Cluster gilt als ununterbrochen, wenn es nur aus Karten des jeweiligen Spielers besteht und es keine Lücken aufweist. Die Startkarte wird nicht als Spielkarte gezählt und kann somit auch kein Teil des größten Rechtecks sein. Nur das größte Rechteck wird bei der Punktevergabe gezählt. Gibt es mehrere Rechtecke der gleichen Größe, bekommt man nur die Punkte für eines dieser Rechtecke.

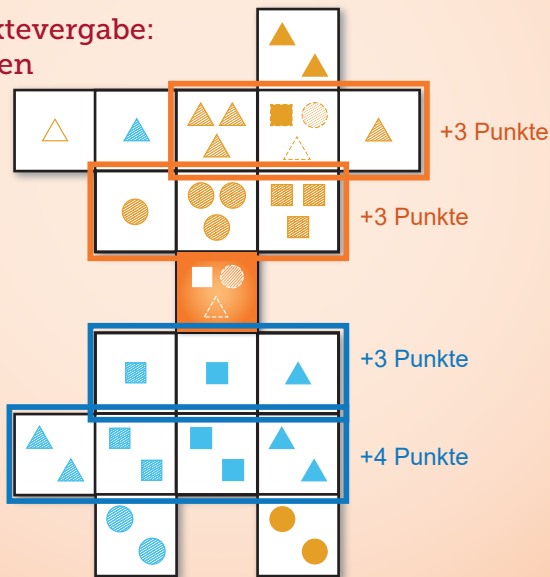
Beispiel der Punktevergabe:
Größtes Rechteck



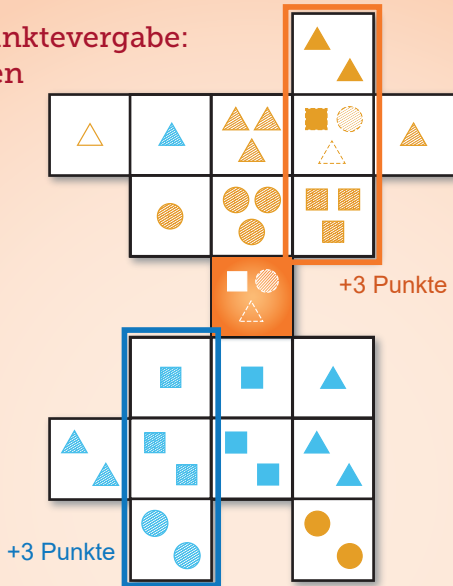
Reihen Cluster:

Die Spieler erhalten 1 Punkt für jede Karte in einer Reihe, die aus mindestens 3 Karten besteht. Die in Reihe gruppierten Karten können sowohl vertikal als auch horizontal gelegt werden, aber nicht diagonal. Die Reihen müssen durchgehend sein und dürfen nicht unterbrochen werden, um die vollen Punkte zu erzielen. Eine Reihe gilt als durchgehend, wenn sie nur aus Karten des jeweiligen Spielers besteht. Wenn eine Karte eines anderen Spielers oder die Startkarte die Reihe unterbricht, wird sie als zwei separate Reihen gezählt.

Beispiel der Punktevergabe:
Horizontale Reihen



Beispiel der Punktevergabe: Vertikale Reihen



Hinweise zur Punktevergabe:

Das Endergebnis eines Spielers kann durch Addieren seiner Punkte für sein größtes Rechteck, seiner horizontalen Reihen und seiner vertikalen Reihen bestimmt werden. Eine einzelne Karte kann mehr als einen Punkt erzielen. Wenn zum Beispiel eine Karte innerhalb des größten Rechtecks eines Spielers liegt, gleichzeitig aber auch für eine horizontale und eine vertikale Reihe genutzt wird, erzielt diese Karte insgesamt 3 Punkte. Wie bereits erwähnt, erhalten Spieler keine Punkte für Reihen mit weniger als 3 Karten oder für ein Rechteck mit weniger als 2x2 Karten. Eine Reihe, die durch die Startkarte unterbrochen wird, wird als zwei einzelne Reihen gezählt. Auch für das größte Rechteck wird die Startkarte nicht berücksichtigt.

Beispiel zur Punktevergabe:

Das vorherige Beispiel würde ein Endergebnis mit 16 Punkten für den blauen Spieler und 13 Punkten für den orangenen Spieler ergeben. Beachte, dass eine blaue Karte eine horizontale Reihe des orangenen Spielers unterbricht und damit die letzte Karte der orangenen Reihe wertlos macht. Beachte außerdem, dass die Startkarte bei der Punktevergabe nicht berücksichtigt wird.

Spielende

Das Endergebnis eines Spielers kann durch Addieren seiner Punkte für sein größtes Rechteck, seiner horizontalen Reihen und seiner vertikalen Reihen bestimmt werden. Der Spieler mit dem höchsten Endergebnis gewinnt das Spiel.

Optionale Karten

"Wer ist dran"-Karte:

Der Spieler, der das Spiel beginnt, bekommt die "Wer ist dran"-Karte. Nachdem er eine Karte gespielt hat und eine neue Karte aufgenommen hat, gibt er die "Wer ist dran"-Karte an den nächsten Spieler, um zu verdeutlichen, dass dieser nun an der Reihe ist.



"Wer ist dran"-Karte.

Zusätzliche Wildcard:

In dieser Spielvariante wird eine dritte Wildcard genutzt. Entweder kann jeder Spieler eine dritte Wildcard bekommen oder die dritte Karte wird zum Ausgleich nur an jüngere oder weniger erfahrende Spieler ausgeteilt. Spieler mit einer dritten Wildcard sind einmal mehr an der Reihe, da sie eine Karte mehr besitzen.

Alternative Spielweise

Solovariante:

Wenn alleine in der Solovariante gespielt wird, gelten alle Regeln der Standardvariante. Der Unterschied besteht darin, dass der Spieler versucht, seinen eigenen Highscore anstatt seine Gegner zu schlagen. Notiere deinen persönlichen Rekord und versuche ihn beim nächsten Mal zu überbieten.

Erweitertes Spiel:

Kombiniert man die erste und zweite Edition von Clustered, so kann man mit bis zu 8 Spielern auf einmal spielen. Um mit 5 bis 8 Spielern zu spielen, platziere **ZWEI** Startkarten auf dem Tisch mit Platz für 6 Karten zwischen ihnen. Jeder Spieler kann beliebig in seiner Runde an den beiden Startkarten anlegen, solange die Platzierungsregeln beachtet werden. Alle anderen Regeln bleiben unverändert.



Startlayout für ein erweitertes Spiel.

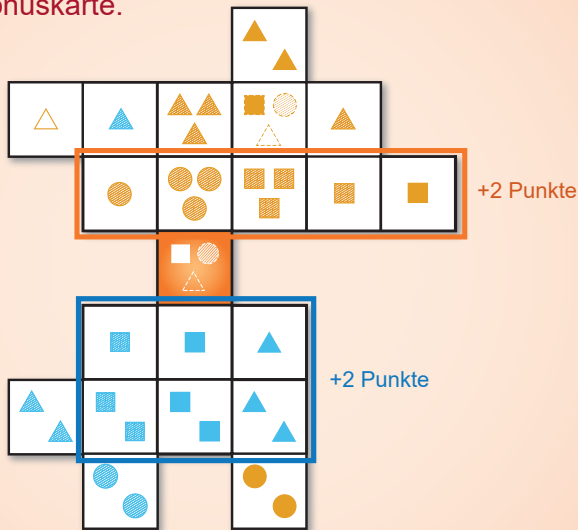
Optionale erweiterte Regeln

Schnelles Spiel:

Ziehe 7 Karten vor Beginn des Spiels und lege 2 Karten ab. Ziehe am Ende deiner Runde zwei neue Karten und lege davon eine wieder ab. In beiden Fällen solltest du die Runde mit 5 Karten auf der Hand beenden, genau wie in den Basisregeln.

Bonus für Schnelligkeit:

Der Spieler, der als erstes ein Rechteck aus 2x3 (oder 3x2) Karten legt, und der Spieler, der als erstes eine Reihe aus 5 Karten legt, bekommt einen Bonus. Jeder Bonus zählt 2 Extrapunkte. Ein Spieler kann mehr als einen Bonus erzielen. Erzielt ein Spieler einen Bonus, erhält er die entsprechende Bonuskarte.



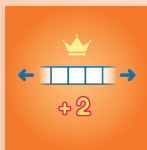
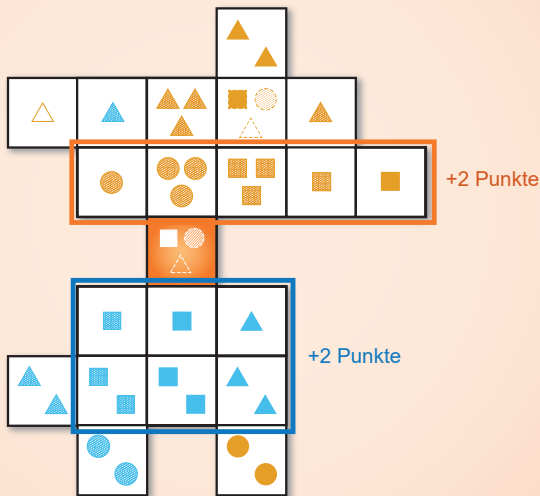
Bonuskarte für die erste Reihe aus 5 Karten.



Bonuskarte für das erste Rechteck mit 2x3 Karten.

Bonus für größtes Cluster:

Am Ende des Spiels bekommt der Spieler mit dem größten Rechteck (meiste Anzahl der Karten) und der Spieler mit der längsten Reihe (horizontal oder vertikal) jeweils einen Bonus. Jeder Bonus zählt 2 Extrapunkte. Erzielt ein Spieler einen Bonus, erhält er die entsprechende Bonuskarte. Ein Spieler kann mehr als einen Bonus erzielen. Im Falle eines Gleichstands innerhalb einer Kategorie (Größtes Rechteck oder längste Reihe) wird für diese Kategorie kein Bonus verteilt.



Bonuskarte für
die längste
Reihe.



Bonuskarte für
das größte
Rechteck.

Schnellstart

- **Startkarte:** Wird in der Mitte des Spielfeldes platziert; sie wird wie eine Wildcard gespielt.
- **Handkarten:** Jeder Spieler hat 5 Karten auf der Hand.
- **Jede Runde:** Spiele eine Karte oder lege eine Karte ab, wenn kein gültiger Zug möglich ist.
- **Symboleigenschaften:** Symbole unterscheiden sich in Form, Füllart und der Anzahl.
- **Platzierung der Karten:** Um eine Karte spielen zu können, muss sie in 2 der 3 Eigenschaften mit allen benachbarten Karten übereinstimmen.
- **Wildcards:** Kann neben jede beliebige Karte gelegt werden.
- **Reihen:** Müssen mindestens aus 3 Karten bestehen, um Punkte zu erzielen.
- **Rechteck:** Nur das größte Rechteck eines Spielers erzielt Punkte und es muss aus mindestens 2x2 Karten bestehen.
- **Punkte:** Jede Karte einer gültigen Reihe oder des größten Rechtecks bringt einen Punkt. Eine einzelne Karte kann bis zu 3 Punkte erzielen.
- **Gewinner:** Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Für mehr Informationen

Besuche unsere Webseite sculpingames.com und finde dort weitere Informationen, alternative Regeln, Gameplay Videos oder kaufe weitere Spiele von Sculpin Games, wie zum Beispiel die erste Edition von Clustered.



Mitwirkende

Spieldesign - Scotty Hardwick

Grafikdesign - Kitt Byrne

Erweiterte Regeln - Vegard Farstad

Übersetzung Spielschachtel - Karsten Schulmann

Übersetzung Spielregeln - Jan Fitzner