

CLUSTERED

1-4 GIOCATORI ETÀ: 7+ 5 MIN PER IMPARARE A GIOCARE 15 MIN PER GIOCATORE

Clustered è un gioco di carte di strategia facile da imparare che è al tempo stesso impegnativo e divertente!

Durante il gioco, i giocatori compiono mosse in base ai simboli sulle carte nella loro mano. I simboli sulle carte di Clustered variano per Forma, Riepimento, e Numero. Mettete alla prova le vostre abilità di riconoscimento pattern giocando carte che hanno Attributi in comune con le carte già sul tavolo. Scegliete attentamente dove giocare per segnare punti a vostro favore o impedire ai vostri avversari di segnare loro. Ogni carta che raggruppate in una Linea o in un Rettangolo vi frutterà dei punti. Per vincere è necessario semplicemente fare più punti degli altri giocatori. Il gioco resta aperto finché l'ultima carta non viene giocata!

INIZIO DEL GIOCO

Piazzate la carta iniziale al centro del tavolo. Tenete in considerazione la superficie che scegliete per giocare, perché la sua Forma e la sua dimensione potranno influenzare il piazzamento delle vostre carte.



Carta Iniziale

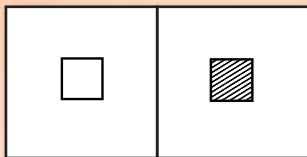
Ogni giocatore sceglie per sé uno dei quattro mazzi colorati. Ogni giocatore mischia il proprio mazzo e lo piazza davanti a sé a faccia in giù. Ogni giocatore poi pesca una mano di cinque carte dal proprio mazzo. Il giocatore più giovane gioca per primo. Ogni giocatore, nel suo turno, gioca una singola carta dalla propria mano rispettando le regole di piazzamento delle carte descritte nel dettaglio più avanti. Se un giocatore non può effettuare una mossa legale, deve scartare una carta dalla propria mano ed eliminarla dal gioco. Questo conta come un turno. I giocatori non possono decidere di scartare se possono effettuare una mossa legale. Alla fine del turno, il giocatore pesca una nuova carta dal proprio mazzo per ricostituire la propria mano.

GIOCARE UNA CARTA

Le carte hanno tre differenti Attributi: Forma (quadrato, triangolo o cerchio); Riempimento (vuoto, tratteggiato o pieno); Numero (uno, due o tre simboli). La carta deve essere piazzata in modo che sia adiacente almeno ad una carta già sul tavolo. Tutte le carte adiacenti devono avere in comune almeno due dei tre Attributi (Forma, Riempimento, Numero di simboli). Il mazzo di ogni giocatore contiene carte con tutte le combinazioni di ognuno dei tre Attributi, oltre a due carte Jolly, per un totale di 29 carte per mazzo.

Nota: il colore non va calcolato come uno dei tre Attributi della carta. Il colore indica a quale giocatore appartiene ogni carta, e quindi non ha effetto sulla posizione in cui può essere piazzata la carta stessa.

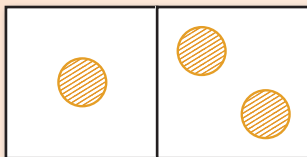
**MOSSA
LEGALE**



Attributi in comune:

- Forma (entrambi quadrati)
e
- Numero (entrambi 1)

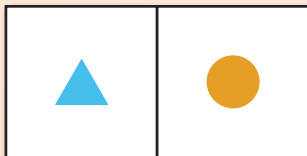
**MOSSA
LEGALE**



Attributi in comune:

- Forma (entrambi cerchi)
e
- Riempimento (entrambi tratteggiati)

**MOSSA
LEGALE**

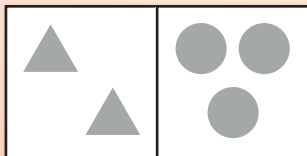


Attributi in comune:

- Numero (entrambi 1)
e
- Riempimento (entrambi pieni)

Il colore può essere ignorato perché indica solo chi ha giocato la carta.

**MOSSA
ILLEGALE**

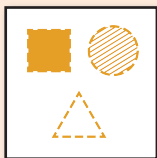


Attributi in comune:

- Riempimento (entrambi pieni)

Questa mossa non è valida perché queste carte hanno in comune un solo Attributo.

Una carta Jolly (mostrata qui sotto) può essere giocata accanto a qualsiasi altra carta sul tavolo. La carta Jolly può avere accanto fino a quattro carte (una per ogni lato) senza generare alcun conflitto, indipendentemente dagli Attributi delle carte adiacenti. Una partita standard viene giocata con 2 carte Jolly. La terza carta Jolly è opzionale; vedi sotto la sezione Carta Jolly Aggiuntiva per avere più informazioni. La carta iniziale conta come una carta Jolly per quanto riguarda le carte che possono esserle poste accanto.



La carta Jolly del giocatore arancione.

BLOCCARE GLI ALTRI GIOCATORI:

Invece di costruire il proprio Cluster, un giocatore può scegliere di piazzare una carta accanto alla carta di un avversario, purché rispetti le regole della sezione "Giocare una Carta". Un giocatore potrebbe decidere di far ciò per impedire agli altri di segnare punti o nel caso in cui non abbia mosse legali per espandere il proprio Cluster.

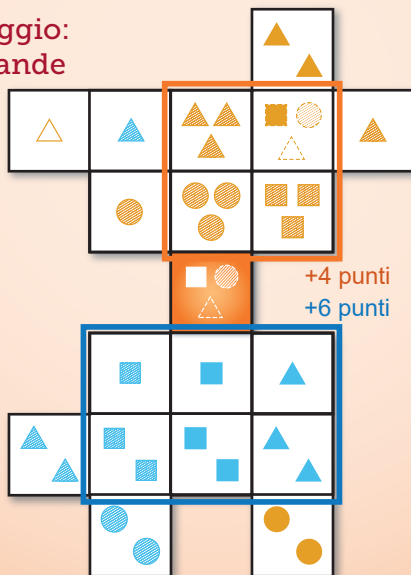
PUNTEGGIO

Il punteggio viene calcolato dopo che tutte le carte sono state giocate o scartate.

CLUSTER RETTANGOLARE PIÙ GRANDE:

Ogni giocatore ottiene punti pari al numero di carte che compongono il suo Cluster Rettangolare ininterrotto più grande. Per esempio, un Cluster Rettangolare di 3x2 vale 6 punti. Uno di 2x4 vale 8 punti. Ogni lato del Rettangolo deve essere costituito da almeno 2 carte, quindi un Rettangolo deve misurare almeno 2x2 per fare punti. Un Cluster Rettangolare è considerato contiguo se è composto da carte di un solo giocatore e non ha spazi vuoti. Il Rettangolo più grande di un giocatore non può contenere la carta iniziale. Solo il singolo Rettangolo più grande di un giocatore vale punti.

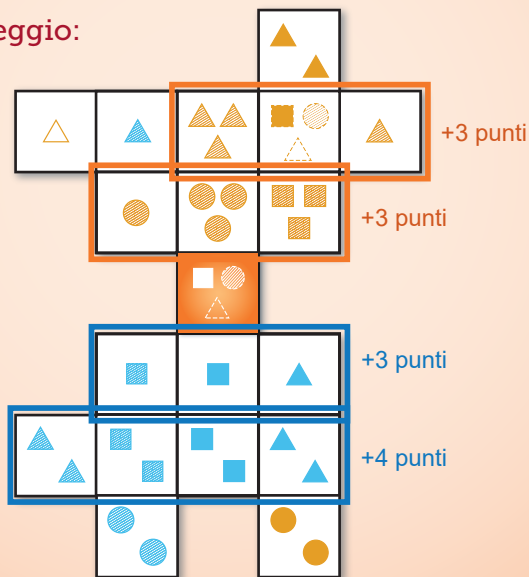
Esempio di punteggio:
Rettangolo più grande



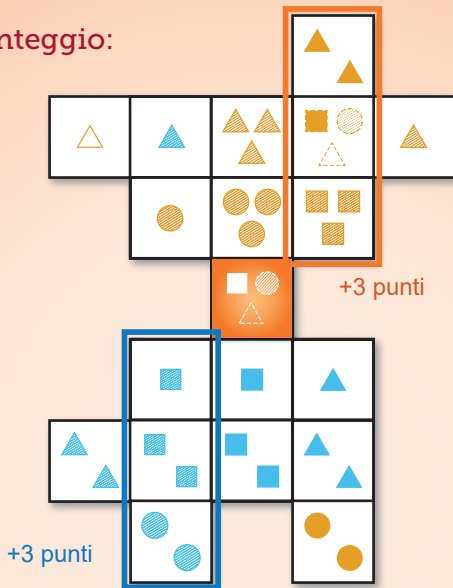
CLUSTER LINEARE:

Ogni giocatore ottiene 1 punto per ogni carta che fa parte di una fila di almeno 3 carte. I Cluster Lineari possono essere orizzontali o verticali, ma non diagonali. Le linee devono essere ininterrotte per fare punti. Un Cluster Lineare è considerato ininterrotto quando è composto da carte di un solo giocatore. Se la carta di un altro giocatore, o la carta iniziale, interrompe la fila, questa dev'essere conteggiata come due file separate.

Esempio di punteggio:
Linee orizzontali



Esempio di punteggio:
Linee verticali



NOTE SUL PUNTEGGIO:

Il punteggio finale di un giocatore viene determinato contando il suo Cluster Rettangolare più grande, i Cluster Lineari orizzontali ed i Cluster Lineari verticali. Una singola carta può valere più di un punto. Per esempio, se una carta fa parte del vostro Cluster Rettangolare più grande, di un Cluster Lineare orizzontale, e di un Cluster Lineare verticale, vale 3 punti! Come detto sopra, i giocatori non ottengono punti per linee più corte di 3 carte e Rettangoli più piccoli 2x2 carte. Un Cluster Lineare che include la carta iniziale dev'essere conteggiato come due linee separate, e la carta iniziale non è inclusa nel Rettangolo più grande.

ESEMPIO DI PUNTEGGIO:

L'esempio precedente darebbe luogo ad un punteggio totale di 16 punti per il blu e 13 punti per l'arancione. Notate che una carta blu interrompe uno dei Cluster Lineari orizzontali dell'arancione, rendendo inutile ai fini del punteggio l'ultima carta della Linea dell'arancione. Notate anche che la carta iniziale non è calcolata nel punteggio.

VITTORIA

Il punteggio finale di un giocatore è determinato sommando i punti del suo Cluster Rettangolare più grande, dei Cluster Lineari orizzontali, e dei Cluster Lineari verticali. Il giocatore con il punteggio più alto alla fine della partita vince.

CARTE OPZIONALI

CARTA GIOCATORE ATTUALE:

Date la carta giocatore attuale al primo giocatore. Dopo aver piazzato una carta ed averne pescata una nuova, passate la carta al prossimo giocatore per indicare che adesso è il suo turno.



Carta giocatore attuale.

CARTA Jolly AGGIUNTIVA:

Oltre al gioco standard, questa edizione contiene una terza carta Jolly. Aggiungetela ai mazzi di tutti o usatela come un vantaggio per giocatori giovani o meno esperti. I giocatori con la carta Jolly aggiuntiva nel proprio mazzo hanno a disposizione un turno addizionale alla fine della partita perché hanno una carta in più.

VARIANTI DI GIOCO

GIOCO IN SOLITARIO:

Quando si gioca in solitario si usano tutte le regole del gioco standard. La differenza sta nel fatto che si cerca di battere il proprio punteggio precedente più alto invece che quello dell'avversario. Tenete traccia del vostro record personale e cercate di batterlo la prossima volta.

GIOCO ESPANSO:

Fino ad 8 giocatori possono giocare contemporaneamente, utilizzando assieme entrambe le edizioni di Clustered. Per giocare con un numero di giocatori da 5 a 8, piazzate DUE carte iniziali sul tavolo lasciando tra di esse uno spazio sufficiente per piazzare 6 carte. Ogni giocatore può giocare partendo da una delle due o da entrambe le carte iniziali. Tutte le altre regole restano invariate.



Setup iniziale per il gioco espanso.

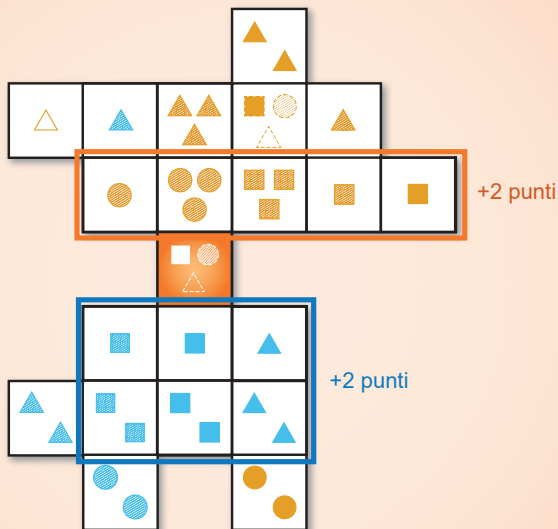
REGOLE OPZIONALI AVANZATE

PARTITA VELOCE:

Iniziate pescando 7 carte, poi scartatene subito 2. Alla fine di ogni turno, pescate 2 carte e scartatene 1. In entrambi i casi, dovrete finire il turno con 5 carte in mano come nelle regole base.

BONUS VELOCITÀ:

Aggiungete dei bonus per il PRIMO Rettangolo di 2x3 (o 3x2), e la PRIMA Linea lunga 5 carte. Ogni bonus conta come 2 punti extra. Un giocatore può collezionare più di un bonus. Usate le carte apposite per indicare il bonus.



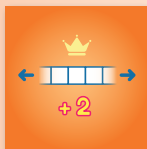
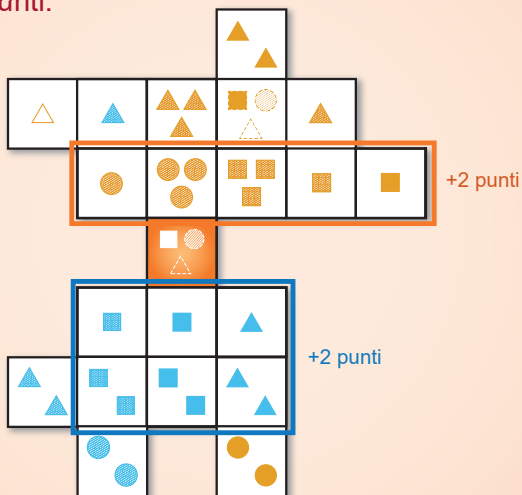
Carta bonus per il primo giocatore a comporre una Linea di 5 carte.



Carta bonus per il primo giocatore a comporre un Rettangolo di 2x3.

BONUS PER I CLUSTER PIÙ GRANDI:

Attribuite dei bonus per il Rettangolo più grande (numero totale di carte), e la Linea più lunga (riga o colonna) in gioco. Ogni bonus conta come 2 punti extra. Usate le carte apposite per indicare chi al momento ha il bonus. Il giocatore che finisce con il Cluster più grande ottiene i punti. Un giocatore può collezionare più di un bonus. In caso di pareggio, non vengono attribuiti punti.



Carta bonus per la
Linea più lunga.



Carta bonus per il
Rettangolo più
grande.

IL GIOCO IN BREVE

- **Carta Iniziale:** piazzatela al centro della superficie di gioco; ci si possono piazzare accanto carte come accanto ad una carta Jolly.
- **Mano:** mantenete una mano di 5 carte.
- **Ogni turno:** giocate una carta o scartatene una se non avete mosse legali a disposizione.
- **Attributi:** i simboli si differenziano per Forma, Riempimento e Numero.
- **Piazzamento delle carte:** per giocare una carta, questa deve avere 2 Attributi in comune con tutte le carte adiacenti.
- **Carte Jolly:** possono essere giocate accanto a qualsiasi altra carta.
- **Punti per le linee:** una Linea deve misurare almeno 3 carte per fare punti.
- **Punti per il Rettangolo:** solo il Rettangolo più grande di un giocatore vale punti, ed il Rettangolo deve misurare almeno 2x2 carte.
- **Punti:** segnate un punto per ogni carta che fa parte di una Linea legale o di un Rettangolo; una singola carta può valere fino a 3 punti.
- **Vittoria:** Il giocatore con più punti vince.

ULTERIORI INFORMAZIONI

Visitate il nostro sito web sculpingames.com per vedere video di Clustered, trovare varianti di gioco, e per acquistare altri giochi di Sculpin Games, inclusa la prima edizione di Clustered.



CREDITS

Autore - Scotty Hardwick

Illustratore - Kitt Byrne

Regole opzionali avanzate - Vegard Farstad

Rule Translations - Michela & Dario Basile