

CLUSTERED

1-4 Pemain Umur 7+ 5 MIN UNTUK PELAJARI 15 MIN SETIAP

Clustered adalah permainan kad strategi yang mudah dipelajari, menyeronok dan penuh cabaran!

Semasa dalam permainan, pemain akan membuat langkah mengikut simbol pada kad di tangan mereka. Simbol-simbol pada kad Clustered berbeza mengikut bentuk, jenis isian, dan bilangan bentuk. Cabar kemahiran corak pengiktirafan anda bila menggunakan kad yang berkongsi atribut dengan kad yang sudah ada di papan permainan. Berhati-hati memilih tempat di mana meletakkan kad anda untuk mendapatkan skor untuk diri sendiri atau untuk menyekat lawan anda dari mendapatkan skor mata. Setiap kad yang anda kumpul dalam satu baris atau empat persegi akan menjaringkan mata untuk anda. Untuk menang, jaringan paling banyak mata. Sesiapun boleh menang, sehingga kad terakhir dimainkan

MEMULAI PERMAINAN

Letakkan kad permulaan di tengah meja. Fikir dimana untuk letakkan kad anda, kerana saiz dan bentuk dalam kad akan menjejaskan dimana anda boleh meletakkan kad.



Kad permulaan

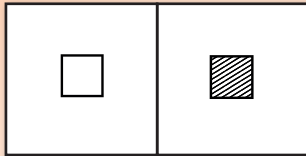
Setiap pemain akan memilih satu daripada empat dek berwarna untuk bermain. Setiap pemain perlu shuffle dek kad mereka dan letakkan dek kad menghadap ke bawah. Setiap pemain kemudian menarik lima kad dari dek mereka untuk bermain. Pemain termuda dapat bermain terlebih dahulu. Pada giliran pemain, mereka akan memainkan kad tunggal dari tangan mereka mengikut peraturan penempatan kad seperti di bawah. Sekiranya pemain tidak boleh bergerak secara sah, mereka mesti membuang satu kad daripada permainan mereka. Ini dianggap sebagai satu giliran. Pemain tidak boleh memilih untuk membuang kad mereka jika langkah sah boleh dimainkan. Pada akhir gilirannya, pemain akan tarik kad baru dari dek mereka untuk menambah bilangan kad mereka.

MEMAINKAN KAD

Kad mempunyai tiga atribut berbeza: bentuk (segi empat tepat, segi tiga, atau bulatan); jenis isian (berongga, garis putus-putus, atau pejal); dan nombor (satu, dua, atau tiga bentuk). Kad mesti dimainkan bersebelahan dengan sekurang-kurangnya satu kad yang sedang dalam permainan. Semua kad jiran mesti berkongsi sekurang-kurangnya dua daripada tiga sifat (bentuk, jenis isi, dan bilangan simbol). Dek setiap pemain mengandungi kad dengan setiap kombinasi dari tiga sifat, serta dua kad wild, menghasilkan 29 kad setiap dek.

Nota: Warna tidak dikira sebagai salah satu atribut tiga kad. Warna menunjukkan kad pemain, dan oleh itu tidak menjejaskan di mana tempat kad boleh diletakkan.

LANGKAH
YANG
DIBENARKAN



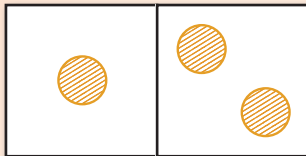
Atribut yang sama:

• Bentuk (kedua-dua segi empat tepat)

dan

• Nombor (kedua-dua 1)

LANGKAH
YANG
DIBENARKAN

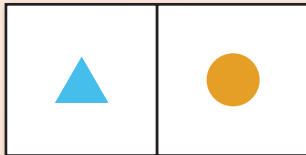


Atribut yang sama:

• Bentuk (kedua-dua bulatan)
dan

• Isi (kedua-duanya garis putus-putus)

LANGKAH
YANG
DIBENARKAN



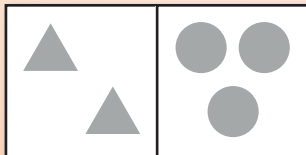
Atribut yang sama:

• Nombor (kedua-dua 1)
dan

• Isi (kedua-dua pejal)

Warna boleh diabaikan kerana ia hanya menunjukkan siapa yang memainkan kad mereka.

LANGKAH
YANG TIDAK
DIBENARKAN

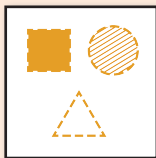


Atribut yang sama:

• Isi (kedua-dua pejal)

Langkah ini tidak dibenarkan kerana kad ini berkongsi hanya satu atribut yang sama.

Kad wild (gambar di bawah) boleh dimainkan di sebelah mana-mana kad di atas meja. Kad wild boleh mengambil jiran sehingga empat kad (satu di setiap sisi) tanpa menyebabkan konflik antara satu sama lain, tanpa mengambil kira atribut kad jiran yang lain. Permainan standard akan dimainkan dengan 2 kad wild. Terdapat kad wild ke-3 yang opsional; lihat seksyen Kad wild Tambahan di bawah untuk penerangan lanjut. Kad mula bertindak sebagai kad wild dan anda boleh melakukan apa sahaja dengannya.



Kad wild pemain oren.

BLOK PEMAIN LAIN:

Selain daripada membina kluster sendiri, pemain boleh memilih untuk meletakkan kad mereka disebelah kad opponen selagi ia mengikut peraturan dalam bahagian "Memainkan Kad". Seorang pemain mungkin memilih untuk melakukan ini untuk menghalang orang lain daripada menjaringkan mata atau jika pemain tidak mempunyai sebarang gera-

PEMARKAHAN

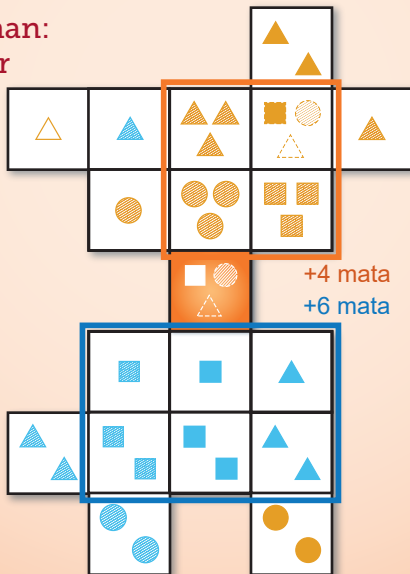
Pemarkahan berlaku apabila semua kad telah dimainkan atau dibuang dalam permainan.

CLUSTER RECTANGULAR TERBESAR:

Pemain mendapat poin dengan jumlah kad yang terdiri daripada satu kelompok empat segi tepat terbesar yang tidak terputus. Sebagai contoh, kluster segi empat tepat 3x2 akan bernilai 6 mata. Satu 2x4 akan bernilai 8 mata. Each side of the rectangle must consist of at least 2 cards, making it one of the smallest 2x2 square groups. Kelompok segi empat tepat dianggap tidak terganggu apabila ia terdiri daripada hanya satu kad pemain dan tidak mempunyai ruang di antaranya. Jika pemain mempunyai kad mula, ianya tidak boleh dimainkan didalam empat persegi terbesar. Skor hanya diberikan kepada rektangle terbesar pemain.

Contoh pemarkahan:

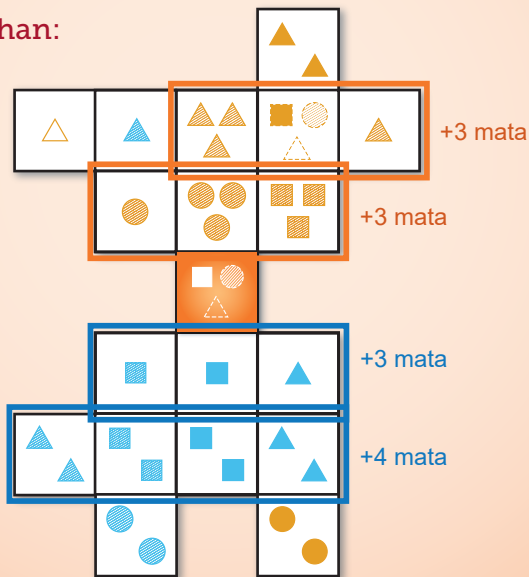
Rektangle terbesar



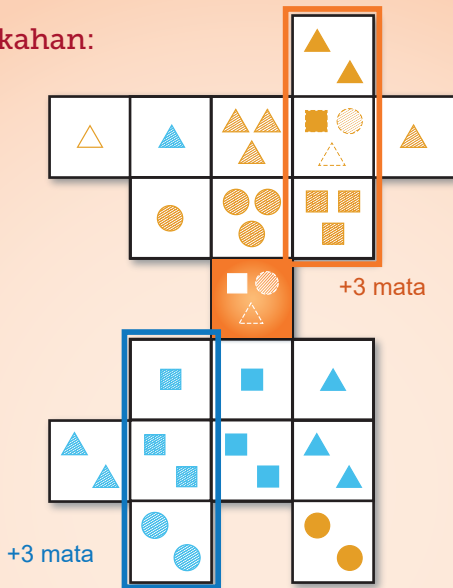
KELOMPOK GARIS:

Pemain mendapat 1 mata untuk setiap kad dalam barisan yang ada 3 kad atau lebih. Kelompok garis boleh jadi menegak atau mendatar, tetapi tidak diagonal. Baris tidak boleh diganggu untuk menjarangkan mata. Kluster garis dianggap tidak terganggu apabila ia terdiri daripada hanya satu kad pemain. Sekiranya kad pemain lain, atau kad mula, mengganggu garisan, skornya mesti dianggap sebagai dua garisan berasingan.

Contoh pemarkahan:
Baris Horizontal



Contoh pemarkahan: Baris Menegak



NOTA SKOR:

Skor akhir pemain boleh ditentukan dengan mengira pemain terbesar. kluster segiempat tepat, kelompok baris mendatar, dan kluster garisan menegak. Kad tunggal boleh menjaringkan lebih daripada satu mata. Contohnya, jika kad terletak di dalam kumpulan rektangular terbesar anda, kluster garis mendatar dan kluster garis menegak, ia akan dianggap sebagai menjaringkan 3 mata! Seperti yang dinyatakan sebelum ini, pemain tidak mendapat mata jikalau baris mereka mempunyai kurang daripada 3 kad dan segi empat tepat pemain lebih kecil daripada 2x2 kad. Satu kelompok garisan yang melalui kad mula mesti diberi mata sebagai dua garisan yang berasingan, dan kad mula tidak dimasukkan dalam segi empat tepat terbesar..

CONTOH SKORAN:

TContoh sebelumnya akan menghasilkan skor sebanyak 16 mata untuk biru dan 13 mata untuk oren. Perhatikan bahawa kad biru mengganggu salah satu kelompok garis oren mendatar, membuat kad terakhir oren dalam garisan tiada mendapati skor. Juga ambil perhatian bahawa kad mula tidak termasuk dalam pemarkahan.

KEMENANGAN

Skor akhir pemain ditentukan dari tambahan poin dari kluster segi empat terbesar pemain, kluster garis mendatar, dan kluster garis vertikal. Pemain dengan skor tertinggi pada akhir permainan menang.

KAD OPTIONAL

KAD PEMAIN SEMASA:

Beri kad semasa kepada pemain yang bermula permainan. Selepas menempatkan kad dan menarik kad yang baru, serahkan token kepada pemain yang bersebelahan untuk memberi signal bahawa mereka sekarang berada dalam permainan.



Kad penunjuk pemain.

KAD WILD TAMBAHAN:

Sebagai tambahan kepada permainan standard, edisi ini mengandungi kad wild yang ketiga. Tambahkan kad wild ini kepada semua pemain atau gunakan sebagai insentif kepada pemain muda atau yang kurang berpengalaman. Pemain dengan kad wild tambahan akan mendapat giliran tambahan mereka pada akhir permainan kerana mereka mempunyai kad tambahan.

BERMAIN SECARA ALTERNATIF

BERMAIN SOLO:

Apabila bermain dalam mod solo semua peraturan standard dikenakan. Perbezaan sekarang ialah anda cuba mengalahkan skor tertinggi anda berbanding lawan anda. Pastikan apa skor terbaik peribadi anda dan lihat jika anda boleh mengalahkan skor tertinggi anda bila bermain.

EXPANSI PERMAINAN:

Dengan edisi pertama dan kedua Clustered, sehingga 8 pemain boleh bermain sekaligus. Bila bermain dengan 5 hingga 8 pemain, letakkan DUA kad mula di atas meja dan beri ruang khas untuk meletakkan 6 kad di antara mereka. Mana-mana pemain boleh memainkan sama ada atau kedua-dua kad mula mereka. Semua peraturan lain tetap tidak berubah.



Permulaan ekspansi permainan susun atur.

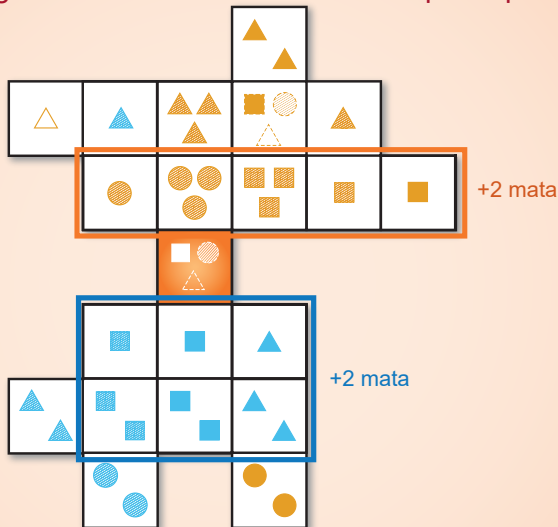
PERATURAN ADVANCE OPSIONAL

BERMAIN CEPAT:

Mula dengan mengambil 7 kad, kemudian buang 2 kad. Pada akhir giliran anda, ambil 2 kad dan buang 1 kad. Dalam kedua-dua kes, anda harus berakhir dengan 5 kad di tangan anda seperti dalam peraturan asas.

PERTAMA UNTUK MENCAPAI BONUS:

Tambah mata bonus untuk 2x3 (atau 3x2) segiempat tepat PERTAMA, dan untuk 5 kad baris PERTAMA. Setiap bonus dikira sebagai 2 mata tambahan. Seorang pemain boleh mengutip lebih daripada satu bonus. Gunakan kad yang disediakan untuk menandakan pencapaian anda.



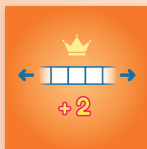
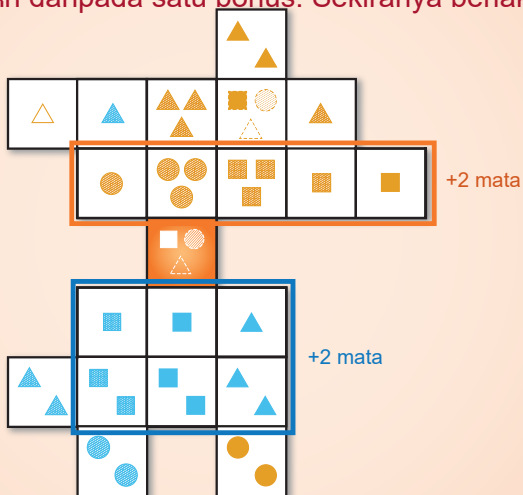
Bonus kad diberi kepada sesiapa pemain yang pertama mendapati satu garisan 5 kad panjang.



Kad bonus diberi kepada sesiapa yang pertama mendapati 2x3 persegi panjang.

BONUS CIRI-CIRI TERBESAR:

Bonus diberi kepada rektangle terbesar (jumlah kad), dan garis terpanjang (baris atau lajur) didalam permainan. Setiap bonus dikira sebagai 2 mata tambahan. Gunakan kad yang disediakan untuk menandakan siapa yang semaskini mempunyai pencapaian. Pemain yang berakhir dengan ciri terbesar mendapat mata. Seorang pemain boleh mengutip lebih daripada satu bonus. Sekiranya berlaku seri, tiada mata diberikan.



Kad Bonus untuk baris terpanjang.



Kad bonus untuk persegi panjang terbesar.

FAKTA CEPAT

- **Kad Mula:** Tempatkan di tengah-tengah permukaan bermain; ia boleh dimainkan seperti kad wild.
- **Saiz Tangan:** Mengekalkan ditangan 5 kad.
- **Setiap giliran masing-masing:** Mainkan satu kad atau buang kad jika anda tidak mempunyai langkah sah.
- **Atribut simbol:** Simbol berbeza mengikut bentuk, isi, dan bilangan bentuk.
- **Penempatan Kad:** Untuk memainkan kad, ia mesti berkongsi 2 daripada 3 atribut yang sama dengan setiap kad yang bersempadaninya.
- **Kad Wild:** Dapat dimainkan di sebelah mana-mana kad lain.
- **Barisan Markah:** Semua baris mesti mempunyai 3 kad atau lebih untuk mencetak skor.
- **Pemarkahan Rectangle:** Hanya persegi panjang tunggal terbesar pemain yang dibenarkan dalam skor, dan ianya mesti sekurang-kurangnya segi empat tepat 2x2 kad dalam ukuran.
- **Markah:** Skor satu mata untuk setiap kad yang membentuk garis sah atau dalam bentuk segi empat tepat; kad tunggal boleh menjaringkan sehingga 3 mata.
- **Kemenangan:** Pemain dengan mata paling banyak menang.

UNTUK MAKLUMAT LANJUT

Lawati laman web kami di sculpingames.com untuk menonton video Clustered yang dimainkan, cari peraturan alternatif, dan membeli permainan tambahan oleh Sculpin Games, termasuk edisi pertama Clustered.



CREDITS

Reka Bentuk Permainan - Scotty Hardwick

Reka Bentuk Grafik - Kitt Byrne

Peraturan Alternatif - Vegard Farstad

Terjemahan peraturan permainan - Alex Hee