

# CLUSTERED

Aantal spelers 1-4 Leeftijd 7+ 5 minuten om te leren, 15 minuten per speler

**Clustered is een leuk en uitdagend strategiespel dat je supersnel hebt geleerd!**

In het spel bouwen de spelers een cluster waarbij ze de symbolen op de kaarten in hun hand volgen. De symbolen op Clustered-kaarten variëren in vorm, opvulling en hoeveelheid. Hoe goed herken jij de patronen? Speel kaarten die eigenschappen delen met kaarten die al op het bord liggen. Let daarbij goed op wat je speelt! Speel je om voor jezelf punten te scoren of probeer je te voorkomen dat je tegenstander scoort? Elke kaart die je clusterd in een rij, kolom of een rechthoek scoort punten. Zorg dat je meer punten verzamelt dan de andere spelers en je wint. Dit spel is spannend tot het eind!

## BEGINNEN

Plaats de startkaart in het midden van de tafel. Let daarbij op je speelruimte, zodat je voldoende ruimte hebt om kaarten neer te leggen.



Startkaart

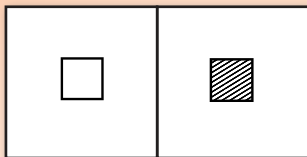
Elke speler kiest een kleur en pakt de stapel kaarten van die kleur. Elke speler schudt de kaarten en plaatst die gesloten voor zich. Dan trekt elke speler 5 kaarten van zijn stapel en neemt die op hand. Dit zijn de kaarten waarmee je speelt. De jongste speler mag als eerste beginnen. In een beurt legt een speler een kaart uit zijn hand neer. Bij het neerleggen van de kaart moet je je aan de plaatsingsregels houden. Lees meer over de plaatsingsregels bij Een kaart spelen. Als een speler geen kaart kan neerleggen, moet hij een kaart uit zijn spel halen. Dit telt als een beurt. Dit mag alleen als er géén mogelijkheid is om een kaart volgens de regels aan te leggen. Aan het eind van zijn beurt neemt de speler een nieuwe kaart van zijn stapel, zodat hij weer 5 kaarten op hand heeft.

## EEN KAART SPELEN

Kaarten hebben drie verschillende eigenschappen: vorm (vierkant, driehoek of cirkel); opvulling (leeg, gestreept, of volledig gevuld) en aantal (een, twee of drie vormen). Een kaart moet horizontaal of verticaal aangrenzend aan ten minste een kaart in het spel worden aangelegd. Alle aangrenzende kaarten moeten ten minste twee van de drie eigenschappen delen (vorm, opvulling en aantal symbolen). Elke stapel bevat kaarten met elke combinatie van elk van de drie eigenschappen én drie jokers. In totaal zijn dit 29 kaarten per kleur.

**Let op: kleur wordt niet geteld als een van de drie eigenschappen. Kleur geeft alleen aan van welke speler de kaart is en heeft dus geen effect op de plek waar de kaart kan worden neergelegd.**

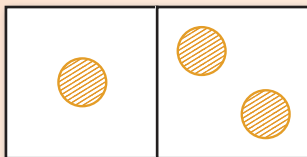
Legale actie



**Eigenschappen die overeenkomen:**

- Vorm (allebei vierkant)
- Aantal (allebei 1)

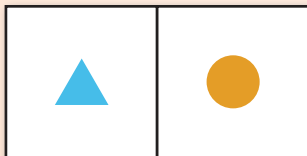
Legale actie



**Eigenschappen die overeenkomen:**

- Vorm (allebei circle)
- Opvulling (allebei gestreept)

Legale actie

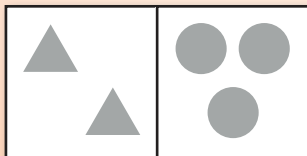


**Eigenschappen die overeenkomen:**

- Aantal (allebei 1)
- Opvulling (allebei volledig gevuld)

De kleur is hier geen eigenschap en geeft alleen aan wie de kaart gespeeld heeft.

Illegale actie



**Eigenschap die overeenkomt:**

- Opvulling (allebei volledig gevuld)

Deze kaart mag niet worden aangelegd omdat er maar een eigenschap overeenkomt tussen de kaarten.

Een joker (zie plaatje) kan gespeeld worden naast iedere andere kaart op tafel. De joker kan tot aan vier kaarten aansluiten (een aan iedere kant) zonder conflicten en ongeacht de eigenschappen op de kaarten die ernaast liggen. Een standaardspel wordt gespeeld met 2 jokers. De derde joker is optioneel, lees hiervoor meer onder **Extra Joker**. De startkaart gedraagt zich ook als joker omdat je vanuit de startkaart speelt.



De oranje joker.

## Andere spelers blokkeren:

Je kan je richten op het opbouwen van je eigen cluster, maar je kan er ook voor kiezen om clusters van anderen te blokkeren. Dit doe je door jouw kaart aangrenzend te plaatsen aan de kaart van een andere speler. Uiteraard moet je je hierbij houden aan de regels voor het leggen van kaarten. Je legt een kaart bij het cluster van een ander als je diegene wilt blokkeren of als je zelf geen legale actie kan doen om je eigen cluster te vergroten.

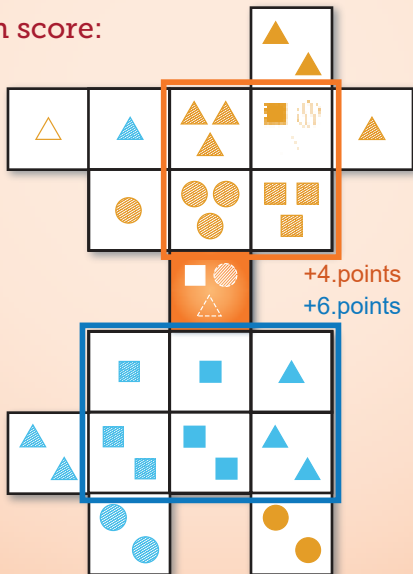
## SCOREN

Als alle kaarten zijn gespeeld of afgelegd is het spel afgelopen en scoren de spelers hun punten.

## Grootste rechthoek:

Een speler krijgt punten gelijk aan het aantal kaarten in de grootste gehele rechthoek van zijn kleur. Bijvoorbeeld: een rechthoek van 3 x 2 is 6 punten waard. Een rechthoek van 2 x 4 is 8 punten. Elke zijde van de rechthoek moet uit ten minste 2 kaarten bestaan, de kleinste rechthoek die kan worden gescoord is dus 2 x 2. De rechthoek moet ononderbroken zijn, alleen kaarten van de speler zelf bevatten en geen gaten hebben. De startkaart mag geen onderdeel uitmaken van de rechthoek. Alleen de grootste rechthoek scoort punten.

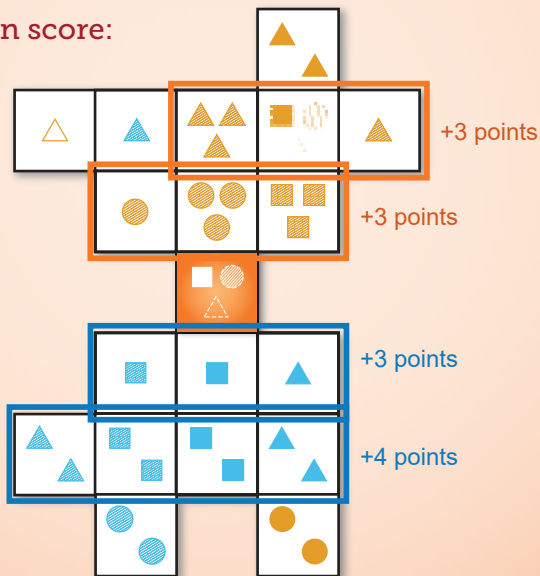
Voorbeeld van een score:  
Største rektangel



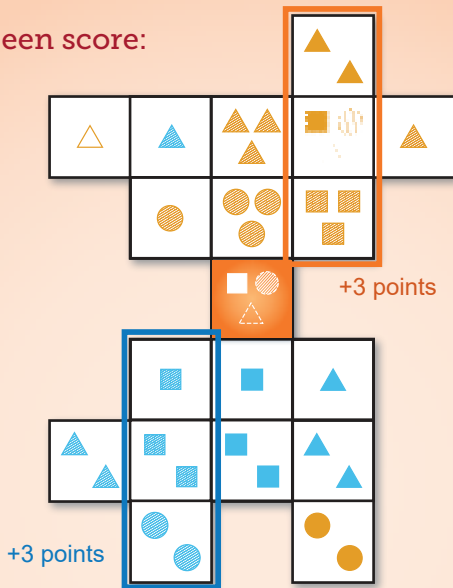
## Rijen / kolommen:

Spelers krijgen 1 punt voor elke kaart in een rij die 3 kaarten of langer is. Dit kan zowel horizontaal als verticaal zijn, maar niet diagonaal. De rijen/kolommen moeten ononderbroken zijn, dus alleen uit kaarten van de speler zelf bestaan. Als kaarten van een andere speler of de startkaart onderdeel uitmaken van de rij/kolom, dan moet die als twee aparte rijen/kolommen gescoord worden.

Voorbeeld van een score:  
Vandrette linier



Voorbeeld van een score:  
Lodrette linier



## Opmerkingen bij de score:

De eindscore van een speler is de optelsom van de grootste rechthoek plus rijen en kolommen. Eén kaart kan meer dan een punt scoren. Bijvoorbeeld: als een kaart in de grootste rechthoek ligt én in een rij én in een kolom, dan scoort de kaart 3 punten. Zoals gezegd krijgen spelers geen punten voor rijen en kolommen die uit minder dan 3 kaarten bestaan en rechthoeken die kleiner zijn dan 2 x 2 kaarten. Als een rij of kolom verdergaat na de startkaart dan moet dat gescoord worden als twee aparte rijen/kolommen. De startkaart maakt geen deel uit van de grootste rechthoek.

## Score voorbeeld:

De score van de vorige pagina's komt voor blauw op uit een totaal van 16 punten en voor oranje op 13 punten. De blauwe kaart doorbreekt een rij van oranje, waardoor de rij van oranje minder punten oplevert. De startkaart maakt geen onderdeel uit van de score.

## WINNEN

Tel de punten van de grootste rechthoek + rijen + kolommen bij elkaar op. De speler met de hoogste score wint.

## OPTIONELE KAARTEN

### Actieve speler kaart:

Geef de actieve speler kaart aan de eerste speler. Nadat die een kaart heeft gespeeld en een nieuwe kaart heeft gepakt, geeft hij deze kaart door aan de volgende speler. Op deze manier is het altijd duidelijk wie er aan de beurt is.



Actieve speler kaart

### Extra joker:

Voeg de derde joker toe aan het spel als voordeel voor jongere spelers of spelers met minder ervaring. Spelers met de extra joker krijgen een extra beurt aan het eind van het spel.



# ALTERNATIEVE REGELS

## SOLO:

Volg de standaardregels als je dit spel in solo modus speelt. Het verschil is dat je probeert je eigen hoogste score te verslaan in plaats van je tegenstander. Hou je persoonlijke score bij en kijk of je dit een volgende keer kan verbeteren.

## Uitbreiding:

Voeg twee spellen samen om dit spel met 5 – 8 personen te spelen. Plaats dan twee startkaarten op tafel met een ruimte van 6 kaarten tussen de twee kaarten in. Een speler kan nu een kaart bij een of beide startkaarten leggen. Volg voor de rest van het spel de standaardregels.



Opzet startkaarten uitbreiding.

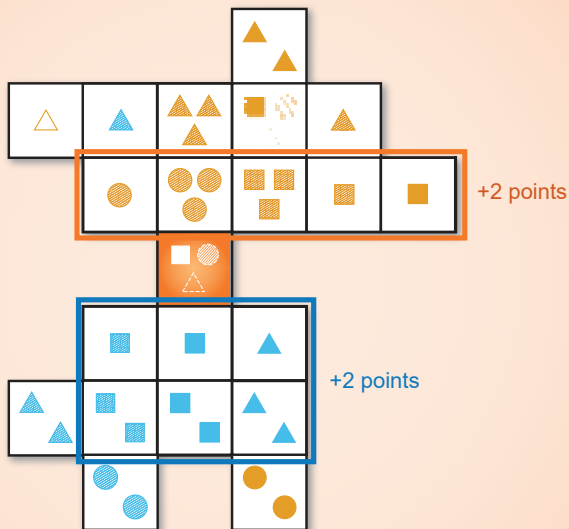
# OPTIONELE REGELS VOOR GEVORDERDEN

## Snel spel:

Trek aan het begin 7 kaarten en leg er 2 af. Aan het eind van je beurt trek je 2 kaarten en leg je er 1 af. In beide situaties moet je aan het eind van je beurt 5 kaarten in je hand hebben, precies zoals in de standaardregels.

## Bonussen verzamelen:

Gebruik hiervoor de oranje bonuskaarten, iedere bonus is 2 punten. Een speler kan meerdere bonuskaarten verzamelen. Er is een bonus voor: de eerste speler met een rechthoek van 2 x 3 (of 3 x 2) en de eerste met een rij/ kolom van 5 kaarten.



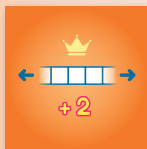
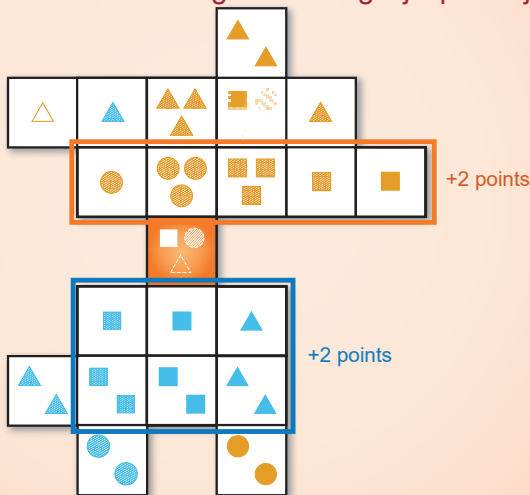
bonuskaart voor de eerste speler met een rij of kolom langer van 5 kaarten.



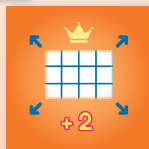
bonuskaart voor de eerste speler met een rechthoek van 2 x 3.

## Bonussen voor het grootste rechthoek en de langste rij/kolom:

Geef een bonuskaart aan degene met de grootste rechthoek (aantal kaarten) en de langste rij/kolom. Elke bonus geeft 2 extra punten. Geef de bonuskaart aan degene die op dat moment het grootste rechthoek of de langste rij/kolom heeft. De speler die aan het eind van het spel deze bonuskaarten heeft, krijgt de punten. Een speler kan meerdere bonuskaarten verzamelen. In het geval van gelijkspel krijgt niemand punten.



bonuskaart voor de langste rij/kolom.



Bonuskaart voor de grootste rechthoek.

# SNELLE REGELS

- **Startkaart:** plaats in het midden van het speelgebied. Je legt bij de startkaart aan zoals je dat bij een joker doet.
- **Handlimiet:** 5 kaarten
- **Elke beurt:** speel een kaart of leg een kaart af als je geen legale actie kan doen.
- **Eigenschappen van symbolen:** variëren in vorm, opvulling en aantal.
- **Plaatsen van de kaarten:** om een kaart aan te leggen moeten 2 van de 3 eigenschappen op de kaart overeenkomen met de aangrenzende kaart(en).
- **Jokers:** kunnen naast iedere kaart geplaatst worden.
- **Rijen/kolommen scoren:** een rij of kolom moet langer zijn dan 3 kaarten om te kunnen scoren.
- **Rechthoeken scoren:** alleen de grootste rechthoek van een speler scoort punten, de rechthoek moet ten minste 2 x 2 groot zijn.
- **Punten:** scoor 1 punt voor elke kaart die onderdeel is van een legale rij/kolom of rechthoek. Een enkele kaart kan tot 3 punten scoren.
- **Winnen:** de speler met de meeste punten wint.

## VOOR MEER INFORMATIE

Kijk op onze website [www.sculpingames.com](http://www.sculpingames.com) voor een video over het spelen van Clustered, voor alternatieve spelregels en om meer spellen van Sculpin Games te bekijken (inclusief de eerste editie Clustered).



## CREDITS

Spelontwerp- Scotty Hardwick  
Grafisch ontwerp - Kitt Byrne  
Alternatieve regels - Vegard Farstad  
Vertaling NL - Marion Siemonsmaa