

CLUSTERED

1-4名玩家 7岁+ 学习规则时间：5分钟 游戏时长：每玩家15分钟

一款容易上手，带有挑战性的卡牌策略游戏！

在游戏中，玩家们将根据手中卡牌上的符号来做出行动。排排乐卡牌上的符号根据3种要素进行区分，分别是形状、填充类型以及符号的数量。通过对比和放置卡牌，挑战你的图形识别能力。谨慎地选择放置卡牌的位置，为自己获取得分，或阻止对手得分。聚集在一条线或者一个长方形上的每一张卡牌都会让你获得分数。最终，根据得分来分胜负。直到最后一张牌被打出，任何人都希望取胜！

那么开始吧！

请把初始牌放置在桌子中间。请确保有足够的空间以供所有玩家可以放置他们的卡牌。



初始牌

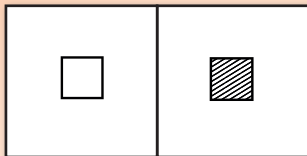
每位玩家在四种颜色中挑选一种，并拿起相应颜色的牌库开始游戏。玩家将自己选择好的颜色桌板放置在自己面前，然后从自己的牌库抓5张卡牌，组成各自的手牌，开始游戏。年龄最小的玩家作为起始玩家。在每位玩家的回合中，他可以根据卡牌放置规则从手中打出一张卡牌（详见出牌规则）。当玩家无法把符合放置规则的卡牌打出时，必须将一张手牌移除游戏。每一轮的回合行动，玩家只能选择上述两个行动中的一种。当玩家可以打出符合放置规则的卡牌时，他必须将该卡牌打出（不能选择将一张卡牌移出游戏）。打出或移除一张手牌后，立即从自己的牌库抓取一张手牌。

出牌规则

卡牌上的符号有三种不同的属性：1、形状（正方形、三角形或者圆形）；2、填充类型（空白的、画虚线的、填满的）；3、符号的数量（至多3个）当玩家放置一张新的卡牌时必须与桌面上已有的一张卡牌相邻。所有相邻的卡牌必须满足两种以上的属性相同。（符号的形状、符号的填充类型、符号的数量）每一位玩家的牌库中都有29张卡牌，其中27张卡牌是包含三种不同属性组合的卡牌，还有2张百搭牌。

注意：颜色不是卡牌的三种属性之一。颜色只表示这张卡牌属于哪位玩家，因此不会影响卡牌的放置规则。

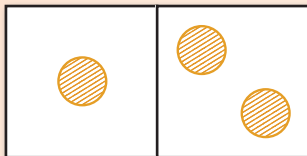
符合规则
的行动



共同的属性:

- 符号的形状(都有正方形)
和
- 符号的数量(都是一个)

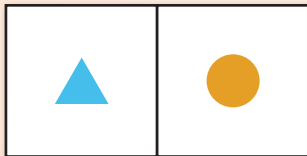
符合规则
的行动



共同的属性:

- 符号的形状(都有圆形)
和
- 符号的填充类型(都有虚线填充)

符合规则
的行动

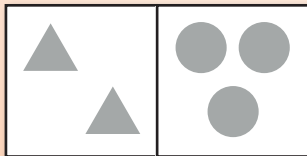


共同的属性:

- 符号的数量(都是一个)
和
- 符号的填充类型(都有填满的)

颜色只能表示此牌属于哪位玩家，所以可以忽略。

不符合规则
的行动

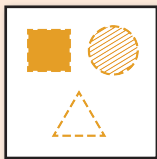


共同的属性:

- 符号的填充类型(都有填满的)

这个行动是不符合规则的，因为这些卡牌只共享一个共同的属性。

百搭牌（如下图所示）可以放在任何卡牌的相邻位置。百搭牌最多可以链接4张卡牌（每一边一张），而不存在任何冲突，也不用考虑相邻卡牌的属性。一局标准游戏一般会使用两张百搭牌。此外还有一种包含第三张百搭牌的模式可供玩家自主选择，请参阅下面关于附加百搭牌的部分。初始牌被打出时和百搭牌的作用相同。



橙色玩家的百搭牌。

阻碍其他玩家

只要符合出牌规则，玩家可以选择将一张卡牌放置在对手的卡牌的旁，而不仅仅是构建自己卡牌的群集。玩家这样做可能是为了阻止对手得分，也可能是因为没有符合放置规则的卡牌来扩展自己的卡牌群集。

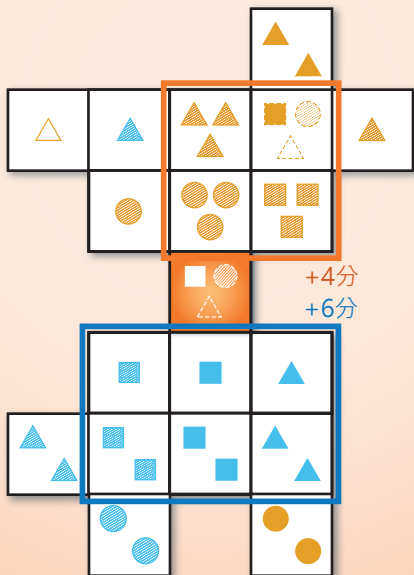
计分规则

当每位玩家的所有卡牌都被打出或者丢弃时开始计分。

最大的矩形集群

玩家得到的点数等于组成他们最大的不间断矩形集群的卡牌数。例如，一个3x2矩形集群会得到6分。一个2x4矩形集群会得到8分。每个矩形的边必须由至少2张卡牌组成，2x2集群为最小的得分矩形。当一个矩形集群仅由一位玩家的卡牌组成且没有间隙时，这个矩形才会被认为是不间断的。玩家的最大矩形不能包含起始卡牌。对每位玩家而言，只有他最大的矩形集群可以得分。

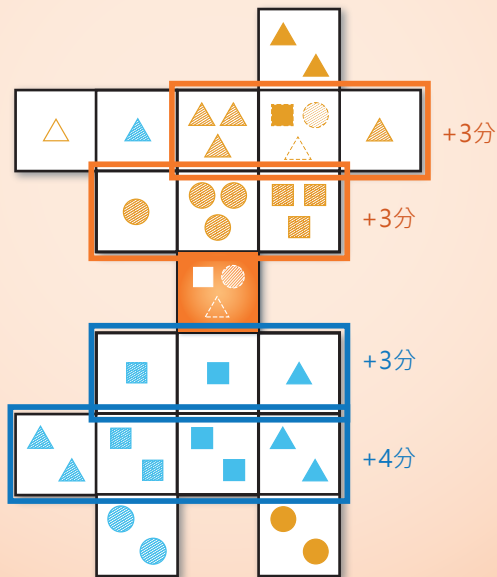
得分示例 最大的矩形



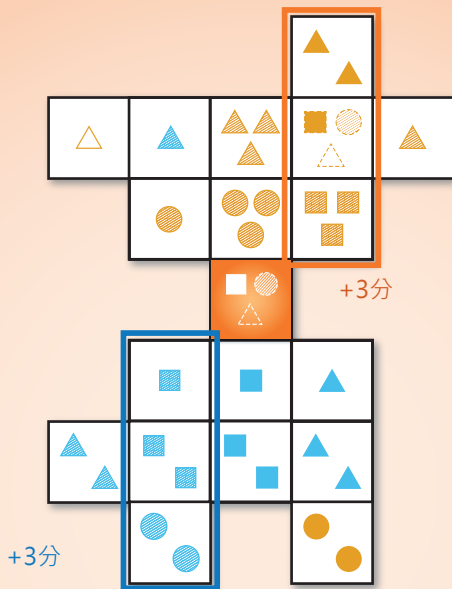
线簇

一条线簇必须由三张卡牌或者三张以上卡牌组成，组成线簇的每一张卡牌能使你获得一分。线簇可以是水平的或者垂直的，不能是斜向的。线簇不能被隔断，不能被被隔断意味着这条线簇只能由一位玩家的卡牌组成。如果其他玩家的卡牌或者初始卡牌隔断了一条线簇，那么必须按照两条分开的线簇来计分。

得分示例 水平线簇



得分示例 纵向线簇



计分注意事项：

一位玩家的最终分数为这位玩家面积最大的矩形集群得分，所有的水平线簇和纵向线簇得分之和。一张卡牌可能会被重复计分。例如，当一张卡牌同时处于你最大的矩形集群，以及一条水平线簇和一条垂直线簇中时，这张卡牌最终能让你得到3分！再次提示，如前所述玩家无法从低于三张卡牌组成的线簇和小于2乘2的矩形集群中得分。一条从初始牌两侧延展开的线簇必须被视为两条分离的线来计分，并且初始牌不能被包括在最大的矩形集群中。

计分实例

此示例中，蓝色玩家的最终得分为16分，橙色玩家的最终得分为13分。请注意，有一张蓝色卡牌干扰了一条橙色水平线簇，这让橙色线簇的最后一张卡牌无法被记分。同样请注意，初始卡牌无法被计分。

胜利

一个玩家的最终得分是由他最大的矩形集群，水平线簇和垂直线簇的得分之和。得分最高的玩家获得游戏胜利。

可选卡牌

玩家顺位牌

将顺位牌交给起始玩家。当前行动玩家结束他的行动后，将顺位牌交给下一个行动的玩家。



玩家指示牌

额外百搭牌

除了标准玩法外，也可以选择加入第三张百搭牌。当你和新手玩家或较为年幼的玩家一同游戏时，可以单独为他们增加第三张百搭牌。加入第三张百搭牌的玩家，在游戏结束前可以获得一个额外的回合以确保他的手牌全部被打出或移出游戏。

附加规则

单人游戏：

在单人模式中所有基础规则都适用。唯一的区别是现在你的对手是你自己的历史最高得分而非其他玩家。记录好你的个人最优成绩并且尝试在击败你自己。

扩充规则

你可以同时使用两个版本的集群，以支持最多8人同时进入游戏。当游戏人数为5至8人时，设置两张初始牌，并确保两者之间空开6张卡牌的距离。每位玩家都可以从两张初始牌中的任意一张开始游戏。其他游戏规则不变。



扩充规则起始设置

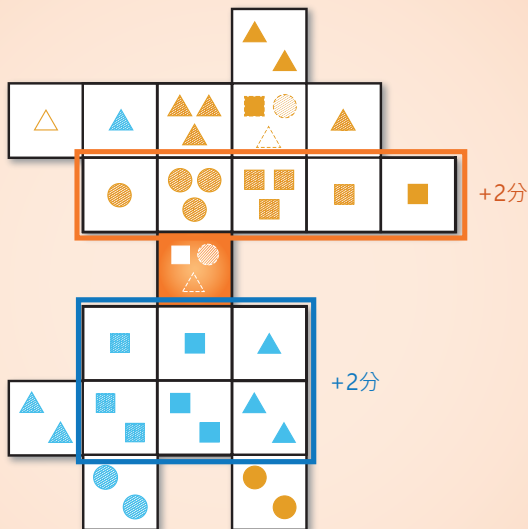
可选高阶规则

快速游戏

游戏开始时，每位玩家抓取7张手牌并移除2张，作为起始手牌。在每位玩家的回合结束时抓取两张手牌，然后移除1张手牌。在快速游戏规则下，你的手牌数量应当依然为5张。

首次达成成就

奖励第一位达成 2×3 (或 3×2) 矩形集群, 以及第一位达成5张牌线簇的玩家。每张成就牌额外提供2分。一位玩家可以获得多份成就。使用成就卡牌来标记成就。



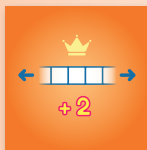
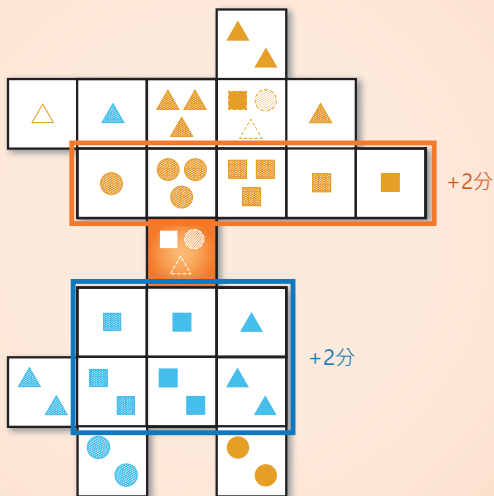
第一次5张牌线簇成就



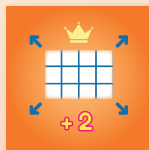
第一次 2×3 矩形集群成就

最佳集群成就

奖励拥有最大矩形集群（游戏结束时），以及最长线簇（水平或纵向）的玩家。每张成就牌额外提供2分。使用成就卡牌来标记成就。游戏结束时拥有最大矩形集群的玩家获得此成就。若确实达成，一位玩家可以获得多份成就。如果有两位或以上玩家平手，则没有玩家获得改成就。



最长的线簇成就



最大的矩形集群成就

快速设置

- **初始卡牌**：将此卡牌放置在桌面中间，视同一张百搭牌。
- **手牌数量**：手牌数为5张。
- **每回合行动**：放置一张卡牌，若无法按规则放置则移除一张手牌。
- **符号属性**:符号属性包括，符号形状、符号的填充类型、符号的数量。
- **放置规则**：放置卡牌必须符合至少有两种属性与该卡牌所有的相邻卡牌一致。放置时至少与一张其它卡牌相邻。
- **百搭牌**：可以与任意一张或多张卡牌相邻，且无视其他放置规则。
- **线簇**：每条线簇必须至少由3张卡牌组成。
- **矩形集群**：每位玩家仅有他最大的矩形居群可以计分，矩形居群至少要有2×2的规格。
- **得分**：每张构成线簇或矩形集群的卡均可获得分数；一张卡牌最多可因此得到3分。
- **胜利**：得分最多的玩家获得胜利。

更多信息

您可以登陆网站：sculptingames.com上我们的主页来观看排排乐的规则视频，获取变体规则，或者通过Sculpin Games购买其他游戏，包括排排乐的第一版。

制作团队

游戏设计 - Scotty Hardwick

美工设计 - Kitt Byrne

变体规则 - Vegard Farstad

翻译人员：艾姗姗，大雯雯

校对人员：艾姗姗，村长，呆萌

