

CLUSTERED

1-4 joueurs 7 ans et plus Règles apprises en 5 minutes 15 minutes par joueur

Clustered est un jeu de cartes stratégique facile à apprendre, amusant et stimulant!

Durant la partie, les joueurs effectueront des coups en fonction des symboles présents sur les cartes en leur possession. Les symboles sur les cartes du jeu « Clustered » varient en fonction de la forme, du type de remplissage et du nombre de formes. Faites appel à vos dons d'observation en jouant des cartes ayant les mêmes caractéristiques que celles déjà présentes sur l'aire de jeu. Choisissez précautionneusement où jouer afin d'engranger des points ou empêchez vos adversaires d'en marquer. Chaque carte que vous posez formant une ligne ou un rectangle vous permettra de marquer des points. Marquez simplement plus de points que les autres joueurs afin de remporter la partie. Rien n'est gagné avant que la dernière carte ne soit jouée !

MISE EN PLACE

Placez la carte de départ (voir illustration ci-dessous) au centre de la table. Réfléchissez à votre surface de jeu, car sa taille et sa forme pourra affecter le placement des cartes au cours de la partie.



Carte de départ

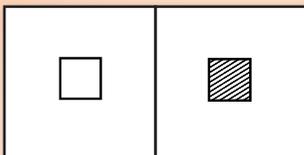
Chaque joueur choisit un des quatre paquets de cartes. Ils contiennent exactement les mêmes cartes. Chaque joueur mélange son paquet de cartes et le place face cachée devant lui. Chaque joueur pioche ensuite cinq cartes de son paquet afin de constituer sa main de départ. Le joueur le plus jeune commence. Lors de son tour, le joueur jouera une carte en respectant les règles de placement de carte décrites ci-dessous. Si un joueur est dans l'impossibilité de jouer une carte, il DOIT en défausser une de sa main et la retirer du jeu. Cette action compte comme un tour de jeu. Un joueur ne peut pas choisir de défausser une carte s'il peut en jouer une. A la fin de son tour, un joueur tire une nouvelle carte de son paquet de cartes et la place dans sa main.

JOUER UNE CARTE

Les cartes ont 3 caractéristiques différentes : la forme (carré, triangle ou cercle), le type de remplissage (transparent, rayé ou plein) et le nombre (un, deux ou trois formes). Pour jouer une carte, celle-ci DOIT être adjacente à une carte déjà présente sur la table et partager au moins deux de ses trois caractéristiques (forme, type de remplissage et nombre de formes). Toutes les autres cartes voisines DOIVENT également avoir au moins deux de ses trois caractéristiques en commun. Chaque paquet de cartes contient toutes les combinaisons possibles de chaque caractéristique ainsi que deux cartes joker. Chaque paquet contient 29 cartes au total.

Note : la couleur n'est pas considérée comme étant une des trois caractéristiques d'une carte. La couleur indique simplement à quel joueur appartient la carte et n'affecte donc pas la pose possible ou non d'une carte.

**COUP
PERMIS**



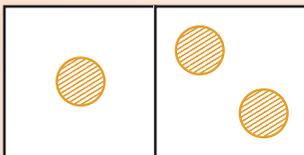
Caractéristiques en commun:

- Forme (Carré pour les deux cartes)

et

- Nombre de formes (Une forme pour les deux cartes)

**COUP
PERMIS**



Caractéristiques en commun:

- Forme (Cercle pour les deux cartes)

et

- Remplissage (Rayé pour les deux cartes)

**COUP
PERMIS**



Caractéristiques en commun:

- Nombre de formes (Une forme pour les deux cartes)

et

- Remplissage (Plein pour les deux cartes)

La couleur peut être ignorée car cela indique seulement qui l'a jouée

**COUP
INTERDIT**



Caractéristiques en commun:

- Remplissage (Plein pour les deux cartes)

Ce coup n'est pas permis car ces cartes n'ont qu'une seule caractéristique en commun

Un joker (illustré ci-dessous) peut être joué à côté de n'importe quelle autre carte. Ce joker peut être voisin de quatre cartes maximum (une sur chaque côté) sans tenir compte des règles de placement de cartes. Une partie classique se joue avec 2 jokers. Un 3ème joker est inclus dans le jeu mais il est optionnel ; voir la section "Carte joker additionnelle" afin d'en savoir plus. La carte de départ est considérée comme un joker.



La carte joker du joueur orange.

BLOQUER LES AUTRES JOUEURS:

Plutôt que de compléter ses propres associations, un joueur peut choisir de poser une carte adjacente à une carte d'un de ses adversaires à condition de respecter les règles décrites dans la section « Jouer une carte ». Un joueur peut choisir de procéder ainsi afin d'empêcher les autres joueurs de marquer des points, ou de priver un joueur de tous ses coups possibles.

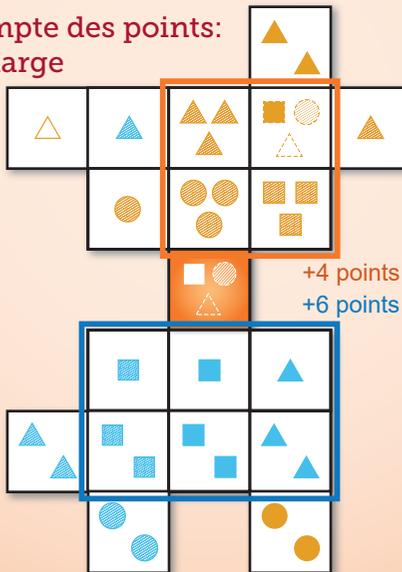
DÉCOMPTE DES POINTS

Le décompte des points intervient une fois que toutes les cartes ont été jouées ou défaussées.

RECTANGLE LE PLUS LARGE:

Les joueurs marquent autant de points que le nombre de cartes constituant leur rectangle ininterrompu le plus large. Par exemple, une association sous la forme d'un rectangle 3x2 vaudra 6 points. Un 2x4 vaudra 8 points. Chaque côté d'un rectangle doit être constitué d'au moins 2 cartes, par conséquent le rectangle le plus petit est un carré 2x2. Une association rectangulaire est considérée comme ininterrompue lorsqu'elle est constituée uniquement de cartes appartenant au même joueur et qu'elle ne comporte aucun trou. La carte de départ est considérée comme une interruption et ne peut donc faire partie du rectangle d'un joueur. On ne compte uniquement que le rectangle le plus large même s'il y a plusieurs rectangles valides.

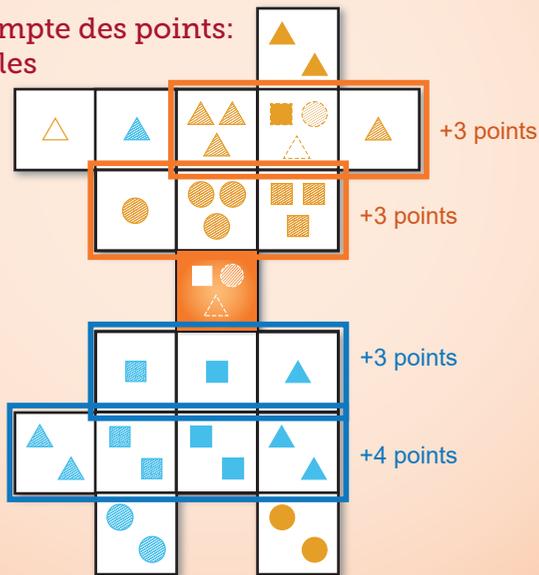
Exemple de décompte des points:
Rectangle le plus large



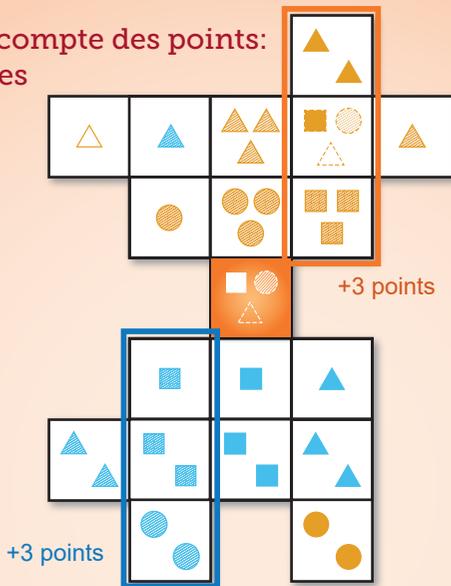
ASSOCIATIONS SOUS FORME DE LIGNE:

Les joueurs marquent 1 point pour chaque carte contenue dans une ligne de 3 cartes ou plus. Les associations sous forme de ligne peuvent être horizontales ou verticales mais pas en diagonale. Les lignes doivent être ininterrompues afin de marquer des points. Une association sous forme de ligne est considérée comme ininterrompue lorsqu'elle est constituée uniquement de cartes appartenant au même joueur. Si une carte d'un autre joueur ou la carte de départ interrompt la ligne, cela doit être considéré comme deux lignes distinctes.

Exemple de décompte des points:
Lignes horizontales



Exemple de décompte des points: Lignes verticales



REMARQUES PAR RAPPORT AU DÉCOMPTE DES POINTS:

Le score final d'un joueur est déterminé en comptant le rectangle le plus large, les associations sous forme de lignes horizontales et celles sous forme de lignes verticales. Une carte peut parfois marquer plusieurs fois. Par exemple, si une carte est contenue dans le rectangle le plus large, dans une ligne horizontale et dans une ligne verticale, la carte permettra de marquer 3 points! Comme mentionné précédemment, les joueurs n'obtiennent pas de points pour les lignes de moins de 3 cartes et les rectangles plus petits qu'un format 2x2. Une ligne contenant la carte de départ doit être perçue comme deux lignes distinctes, et la carte de départ ne compte pas pour le plus large rectangle.

EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ DES POINTS:

L'exemple précédent amène à un résultat de 16 points pour le joueur bleu et 13 points pour le joueur orange. Veuillez noter qu'une carte bleue interrompt une des lignes du joueur orange, la dernière carte orange de la ligne n'est pas décomptée dans le nombre de points. Veuillez également noter que la carte de départ n'est pas incluse dans le décompte des points.

VAINQUEUR

Le score final d'un joueur est déterminé en comptant le rectangle le plus large, les associations sous forme de lignes horizontales et celles sous forme de lignes verticales. Le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie.

CARTES OPTIONNELLES

CARTE JOUEUR ACTIF:

Donner la carte de joueur actif au premier joueur. Après avoir joué une carte et en avoir pioché une nouvelle, passer la carte de joueur actif au joueur suivant.



Carte indiquant le joueur actif.

CARTES JOKER ADDITIONNELLES:

En complément d'une partie classique, un troisième joker a été ajouté à cette version. Ajoutez-le pour tous les joueurs ou servez-vous en afin de procurer un avantage aux joueurs plus jeunes ou moins expérimentés. Les joueurs avec un joker additionnel joueront un tour additionnel à la fin du jeu car ils ont une carte de plus que les autres joueurs.

RÈGLES ALTERNATIVES

JEU SOLO:

En jouant en mode solo, toutes les règles standards s'appliquent. La différence est que vous essayez de battre votre record de points plutôt que de battre vos adversaires. Gardez une trace de votre meilleur score et voyez si vous pourrez le battre la prochaine fois.

EXTENSION:

L'extension et le jeu original peuvent être associés afin de jouer jusqu'à 8 joueurs. Pour jouer de 5 à 8 joueurs, placer DEUX cartes de départ sur la table, espacées d'une longueur correspondant à 6 cartes. Les joueurs peuvent jouer sur une carte ou l'autre, ou sur les deux. Toutes les autres règles restent inchangées.



Démarrage d'une partie avec extension.

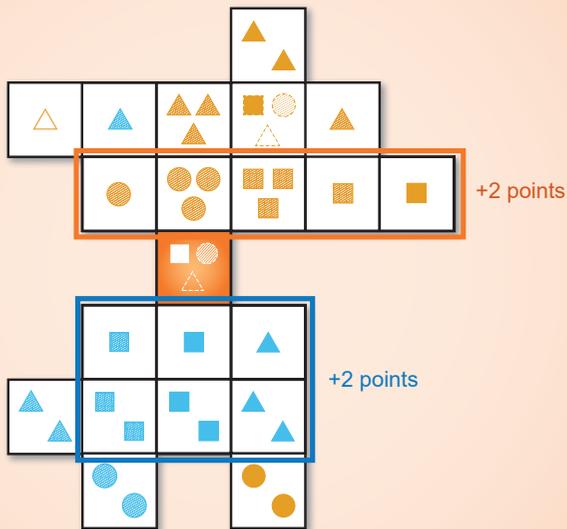
RÈGLES AVANCÉES OPTIONNELLES

JEU RAPIDE:

Commencez par piocher 7 cartes puis défaussez-en deux. A la fin de votre tour, piocher 2 cartes puis défaussez-en une. Dans les deux cas, vous devez conserver une main de 5 cartes comme dans les règles standards.

BONUS DE RAPIDITÉ:

Ajoutez des bonus pour le premier rectangle 2x3 (ou 3x2), et la première ligne formées de 5 cartes. Chaque bonus correspond à deux points supplémentaires. Un joueur peut collecter plusieurs bonus. Utilisez les cartes fournies afin d'indiquer qui a remporté les bonus.



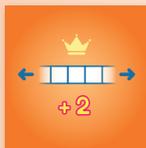
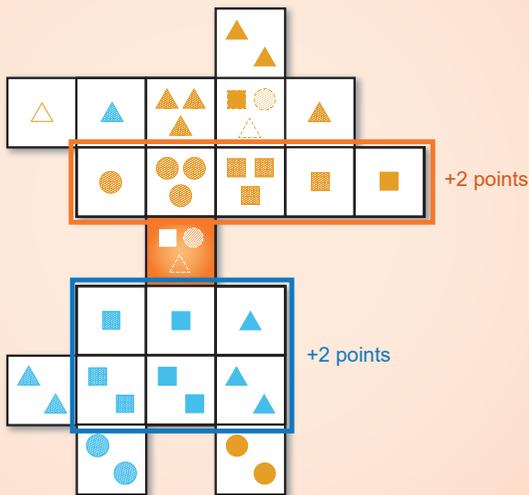
La carte bonus pour le premier joueur réalisant une ligne de cinq cartes.



La carte bonus pour le premier joueur réalisant un rectangle 2x3 (ou 3x2).

BONUS DE GRANDEUR:

Des bonus pour le rectangle le plus grand (nombre de cartes) et la ligne la plus longue (horizontale ou verticale) sont en jeu. Chaque bonus correspond à deux points supplémentaires. Utilisez les cartes fournies afin d'indiquer qui remporte actuellement le bonus. Le joueur qui termine avec la/les carte(s) bonus marquent les points correspondants. Un joueur peut collecter plusieurs bonus. Dans le cas d'une égalité, aucun point n'est attribué.



La carte bonus pour la plus longue ligne.



La carte bonus pour le rectangle le plus large.

INFORMATIONS RAPIDES

- **Carte de départ:** La placer au centre de la surface de jeu; elle peut être jouée comme une carte joker.
- **Taille de la main:** Toujours avoir 5 cartes en main.
- **A chaque tour:** Jouer une carte ou en défausser une s'il n'est pas possible d'en jouer.
- **Caractéristiques de symboles:** Les symboles varient en fonction de la forme, du type de remplissage et du nombre de formes.
- **Placement des cartes:** Pour jouer une carte, celle-ci DOIT partager 2 des 3 caractéristiques de chaque carte voisine.
- **Cartes joker:** Peuvent être jouées à côté de n'importe quelle autre carte.
- **Décompte des points pour les lignes:** Toutes les lignes doivent contenir 3 cartes ou plus.
- **Décompte des points pour les rectangles:** Seul le plus large rectangle d'un joueur permet de marquer des points, et le rectangle doit faire au moins 2x2 cartes.
- **Points:** Marquer un point pour chaque carte qui constitue une ligne ou un rectangle; une seule carte peut marquer jusqu'à 3 points.
- **Vainqueur:** Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

PLUS D'INFORMATIONS

Rendez-vous sur notre site web (sculpingames.com) afin d'accéder à des tutoriels vidéo sur Clustered ou trouver d'autres règles alternatives. Vous aurez également la possibilité d'acheter les autres jeux de Sculpin Games, dont la première édition de Clustered.



CRÉDITS

Conception du jeu - Scotty Hardwick
Graphismes - Kitt Byrne
Règles avancées - Vegard Farstad

Traduction - Kévin Malgorn, Constance
Richard, Małgorzata Smolarczyk et
Jean-Thomas Rioux