

# CLUSTERED

1-4 GRACZY WIEK 7+ 5 MINUT NAUKI 15 MINUT NA GRACZA

**Clustered to łatwa i przyjemna, a zarazem pełna  
wyzwań, strategiczna gra karciana!**

W trakcie gry gracze wykonują ruchy zgodnie z symbolami umieszczonymi na swoich kartach. Symbole znajdujące się na kartach Clustered różnią się kształtem, wypełnieniem i liczbą elementów. Sprawdź swoje zdolności spostrzegawcze w zakresie rozpoznawania kształtów - graj tylko tymi kartami, które mają wspólne cechy z kartami znajdującymi się na planszy. Właściwie wybierz miejsce gry nie tylko po to, aby zdobyć punkty dla siebie ale również, po to, aby zablokować przeciwników. Każda karta, którą zgrupujesz w rzędzie lub w kwadracie, da Ci punkt. Aby wygrać, zzbierz więcej punktów niż przeciwnicy. Do ostatniej karty nie wiadomo kto zostanie zwycięzcą!

## PRZYGOTOWANIE GRY

Umieść kartę startową na środku stołu. Mądrze wybierz powierzchnię do gry, ponieważ jej rozmiar i kształt mogą wpływać na miejsce, w którym możesz umieścić swoje karty.



Karta startowa.

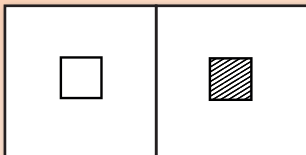
Każdy z graczy wybiera jedną z czterech, różniących się kolorem, talii do gry. Każdy gracz powinien przetasować swoją talię i położyć ją zakrytą przed sobą. Następnie, każdy z graczy bierze ze swojej talii po 5 kart, którymi będzie grać. Rozpoczyna najmłodszy z graczy. W trakcie swojej tury gracz wyklada jedną kartę ze swojej ręki zgodnie z zasadami opisanymi poniżej. Jeżeli gracz nie może wykonać dozwolonego ruchu, musi odrzucić z gry jedną z kart. Liczy się to jako ruch. Gracz nie może odrzucić karty, jeżeli istnieje możliwość wykonania dozwolonego ruchu. Na koniec swojej kolejki gracz dobiera nową kartę ze swojej talii.

## ZAGRYWANIE KARTY

Karty mają trzy różne atrybuty: kształt (kwadrat, trójkąt lub koło), wypełnienie (puste, w linie lub pełne) oraz ilość (jeden, dwa lub trzy symbole). Kartę należy położyć tak, aby stykała się co najmniej jedną krawędzią z inną kartą, która znajduje się już na stole. Wszystkie sąsiadujące karty muszą mieć co najmniej dwa (z trzech możliwych) wspólne atrybuty (kształt, wypełnienie lub liczbę symboli). Talia każdego gracza zawiera karty ze wszystkimi kombinacjami każdej z trzech cech, a także dwa jokery, w sumie 29 kart.

**Uwaga:** Kolor nie jest zaliczany do jednego z trzech atrybutów karty. Kolor wskazuje jedynie, do którego gracza należy dana karta i nie wpływa na miejsce, gdzie karta może zostać umieszczona.

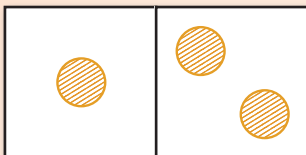
Dozwolony  
ruch



**Cechy wspólne:**

- Kształt (oba kwadraty)
- i*
- Liczba (na obydwu kartach 1 symbol)

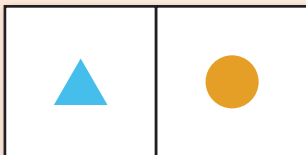
Dozwolony  
ruch



**Cechy wspólne:**

- Kształt (na obydwu kartach koła)
- i*
- Wypełnienie (w linii)

Dozwolony  
ruch

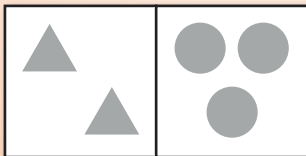


**Cechy wspólne:**

- Liczba (na obydwu kartach 1 symbol)
- i*
- Wypełnienie (całkowite)

Kolor wskazuje tylko kto zagrał daną kartą.

Niedozwo-  
lony ruch

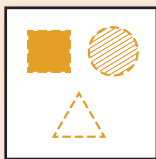


**Cechy wspólne:**

- Wypełnienie (całkowite)

Ruch jest niedozwolony, ponieważ karty posiadają tylko jedną cechę wspólną.

Joker (pokazany poniżej) może zostać położony obok każdej dowolnej karty na stole. Joker może stykać się bezkonfliktowo nawet z czterema kartami (po jednej z każdej strony) o różnych atrybutach. W podstawowej wersji gry używamy dwóch jokerów. Do gry załączony jest trzeci (opcjonalny) joker. Więcej informacji znajdziesz w rozdziale "Dodatkowy joker". Karta startowa działa trochę jak joker. Możemy położyć obok niej cztery dowolne karty.



Joker pomarańczowego gracza.

## **BLOKOWANIE INNYCH GRACZY:**

Zamiast powiększać własne prostokąty bądź linie, gracz może umieścić swoją kartę obok karty innego gracza, jeśli przestrzega zasad opisanych w rozdziale "Zagrywanie karty". Gracz może to zrobić, aby uniemożliwić zdobywanie punktów przeciwnikom lub gdy nie może umieścić karty obok swoich własnych kart.

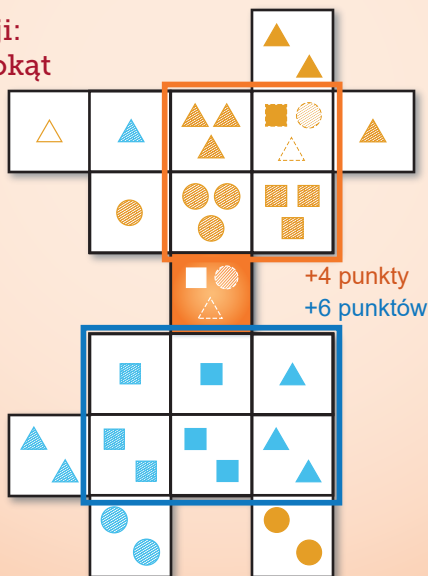
## **PUNKTACJA**

Gracze liczą zdobyte punkty gdy zagrają lub odrzucą wszystkie karty.

## NAJWIĘKSZY PROSTOKĄT:

Gracze otrzymują punkty równe liczbie kart, które tworzą ich największy prostokąt o spójnym (nieprzerwanym) kształcie. Na przykład, prostokąt 3x2 będzie wart 6 punktów a prostokąt o wymiarach 2x4 będzie wart 8 punktów. Każdy z boków prostokąta musi składać się z co najmniej 2 kart, czyli najmniejszy punktujący prostokąt to kwadrat o wymiarach 2x2. Prostokąt ma spójny kształt jeżeli składa się tylko z kart jednego gracza i nie zawiera pustych przestrzeni. Największy prostokąt gracza nie może zawierać karty początkowej. Do punktacji końcowej zalicza się tylko jeden, największy prostokąt.

Przykład punktacji:  
Największy prostokąt

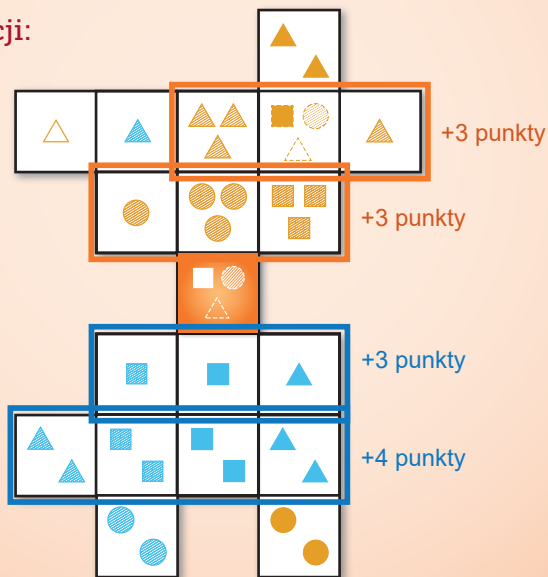


## LINIE:

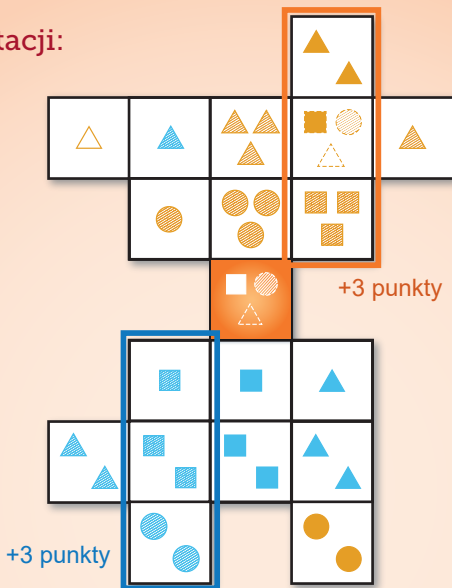
Gracz dostaje 1 punkt za każdą kartę w linii, która składa się z co najmniej 3 kart. Linie mogą być pionowe lub poziome, ale nie mogą być diagonalne (po przekątnej). Linie muszą być nieprzerwane aby liczyć się do punktacji końcowej. Linia ma spójny kształt, jeżeli składa się tylko z kart jednego gracza (tzn. nie ma w niej kart przeciwników). Jeżeli karta innego gracza lub karta początkowa przerywa linię, jest ona punktowana jak dwie oddzielne linie.

Przykład punktacji:

Linie poziome



Przykład punktacji:  
Linie pionowe



## UWAGI DOTYCZĄCE PUNKTACJI:

Aby uzyskać wynik końcowy gracza, należy zsumować punkty zdobyte za największy prostokąt z punktami zdobytymi za linie poziome i pionowe. Na przykład: jeśli karta należy do Twojego największego prostokąta, linii poziomej i linii pionowej, będzie warta aż 3 punkty! Jak wspomniano wcześniej, gracze nie otrzymują punktów za linie złożone z mniej niż trzech kart oraz za kwadraty mniejsze niż 2x2. Linia przechodząca przez kartę początkową musi być liczona jako dwie oddzielne linie, a prostokąt nie może zawierać karty początkowej.

## **PRZYKŁAD PUNKTACJI:**

W przykładzie z poprzedniej strony gracz niebieski zdobędzie 16 punktów a gracz pomarańczowy 13 punktów. Zwróć uwagę, że niebieska karta przerywa jedną z poziomych linii gracza pomarańczowego, a zatem ostatnia karta w tej linii nie daje punktu. Zauważ również, że karta początkowa nie jest liczona do punktacji.

## **WYGRANA**

Aby określić wynik końcowy gracza należy dodać punkty zdobyte za największy prostokąt do punktów zdobytych za linie poziome i pionowe. Grę wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

## **KARTY DODATKOWE**

### **KARTA AKTYWNEGO GRACZA:**

Przełącz kartę aktywnego gracza pierwszemu graczowi. Po położeniu karty na stole i dobraniu nowej, przełącz kartę aktywnego gracza następnemu graczowi jako sygnał do rozpoczęcia przez niego tury.



Karta aktywnego gracza.

### **DODATKOWY JOKER:**

Jako dodatek do standardowej wersji gry, niniejsza edycja zawiera dodatkową kartę jokera. Dodaj ją do talii każdego z graczy albo wykorzystaj ją jako bonus dla młodych bądź mniej doświadczonych graczy. Ponieważ gracze posiadający dodatkowego jokera mają jedną kartę więcej, otrzymują oni dodatkowy ruch na koniec gry.



# ALTERNATYWNE WARIANTY GRY

## WARIANT SOLO:

Podczas gry solo, obowiązują wszystkie standardowe zasady gry. Różnica polega na tym, że zamiast rywalizacji z przeciwnikiem, starasz się pobić swój najlepszy wynik. Zapisuj wyniki, aby sprawdzić czy uda Ci się pobić Twój najlepszy rezultat.

## WARIANT ROZSZERZONY:

Przy użyciu pierwszej i drugiej edycji Clustered, w grę może grać nawet 8 osób. W rozgrywce dla 5-8 osób umieść DWIE karty startowe tak aby pozostało między nimi miejsce na 6 kart. Każdy z graczy może skorzysta z jednej, bądź z obu kart startowych. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.



Początkowe ułożenie kart w wariacie rozszerzonym.

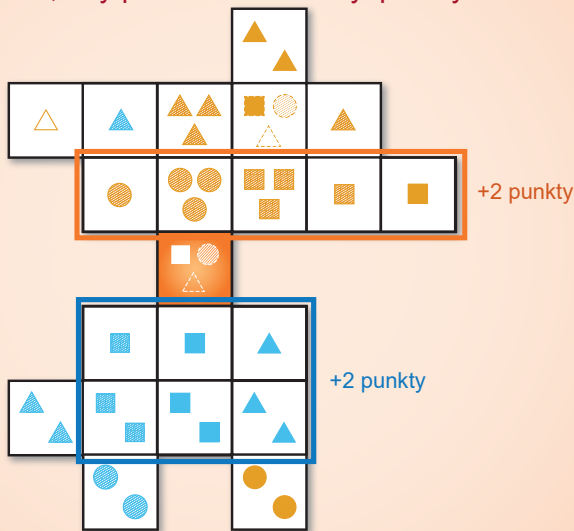
## WARIANTY ZAAWANSOWANE

### SZYBKA ROZGRYWKA:

Weź do ręki 7 kart a następnie odrzuć 2. Na koniec swojej kolejki dobierz 2 karty i odrzuć 1. W obu przypadkach powinieneś mieć 5 kart w ręce, tak jak przy standartowych zasadach gry.

## BONUS DLA PIERWSZEGO GRACZA:

Wykorzystaj karty z punktami bonusowymi dla PIERWSZEGO gracza, który ułoży prostokąt o wymiarach 2x3 (albo 3x2) oraz dla PIERWSZEGO gracza, który ułoży linię składającą się z 5 kart. Każda karta bonusowa jest warta 2 punkty. Jeden gracz może zdobyć więcej niż jeden bonus. Użyj dołączonych kart, aby pokazać kto zdobył punkty bonusowe.



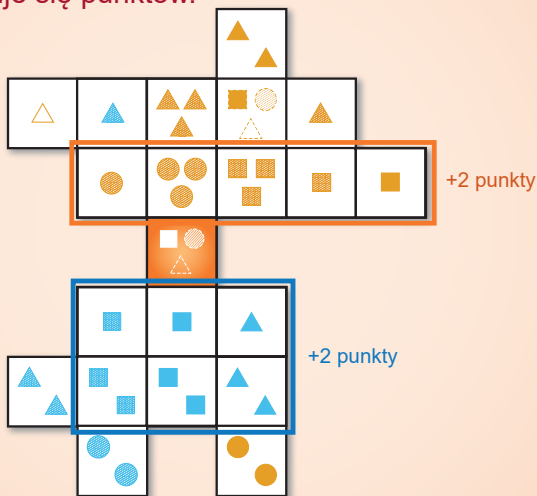
Karta z punktami bonusowymi za pierwszą linię składającą się z 5 kart.



Karta z punktami bonusowymi za pierwszy prostokąt o wymiarach 2x3.

## BONUSY ZA WIELKOŚĆ:

Przyznaj punkty bonusowe za największy ułożony prostokąt i najdłuższą linię (pionową lub poziomą). Bonusy te przyznajemy na koniec rozgrywki. Każda karta bonusowa jest warta 2 punkty. Użyj dołączonych kart, aby pokazać kto zdobył punkty bonusowe. Jeden gracz może zdobyć więcej niż jedną kartę z punktami bonusowymi. W przypadku remisu, nie przyznaje się punktów.



Karta bonusowa  
za najdłuższą  
linię.



Karta bonusowa  
za największy  
prostokąt.

# SKRÓT ZASAD

- **Karta startowa:** Połóż ją na środku obszaru gry; można przy niej położyć cztery dowolne karty.
- **Ilość kart w ręku:** 5 kart.
- **Tura:** Zagraj 1 kartą lub, jeśli nie możesz wykonać dozwolonego ruchu, odrzuć 1 kartę.
- **Cechy symboli:** Symbole różnią się kształtem, wypełnieniem i liczbą.
- **Zagrywanie kartą:** Aby umieścić kartę na stole, wszystkie sąsiednie karty muszą mieć co najmniej dwa atrybuty takie same jak zagrywana karta.
- **Joker:** Może zostać położony obok dowolnej karty.
- **Punktacja za linie:** Wszystkie linie zaliczane do punktacji końcowej muszą się składać z przynajmniej 3 kart.
- **Punktacja za prostokąty:** Liczymy punkty tylko za największy prostokąt gracza. Oznacza to, że musi on być co najmniej kwadratem o wymiarach 2x2.
- **Punkty:** Policz 1 punkt za każdą kartę tworzącą dozwoloną linię bądź prostokąt. Jedna karta może być warta 3 punkty.
- **Wygrana:** Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

## ABY UZYSKAĆ WIĘCEJ INFORMACJI

Odwiedź naszą stronę [sculptingames.com](http://sculptingames.com) aby obejrzeć filmiki z grą Clustered, znaleźć alternatywne zasady gry oraz kupić inne gry od Sculpin Games, w tym pierwszą edycję gry Clustered.



## TWÓRCY

Projekt gry - Scotty Hardwick

Opracowanie graficzne - Kitt Byrne

Zasady alternatywne - Vegard Farstad

Tłumaczenie - Małgorzata Smolarczyk i

Aleksandra Dzbanuszkiewicz