

CLUSTERED

1 A 4 JUGADORES 7 O MÁS AÑOS 5 MIN PARA APRENDER 15 MIN POR JUGADOR

Clustered es un juego de estrategia ¡fácil de aprender, rápido y desafiante!

Durante el juego, los jugadores harán movimientos de acuerdo con los símbolos de las cartas en sus manos. Los símbolos de las cartas de Clustered varían según la forma, el tipo de relleno y el número de figuras. Desafía tus habilidades de reconocimiento de patrones, jugando cartas que comparten atributos con cartas que ya están en el tablero. Elige con cuidado dónde jugar para poder ganar puntos o bloquear a tus oponentes. Cada carta que se agrupe en una línea o en un rectángulo te sumará puntos. Simplemente para ganar, anota más puntos que los otros jugadores. ¡Cualquiera puede ganar hasta que se ponga la última carta!

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Colocar la tarjeta de inicio en el centro de la mesa. Piensa un poco sobre tu área de juego, ya que su tamaño y forma pueden afectar dónde puedes colocar tus cartas.



Carta de Inicio

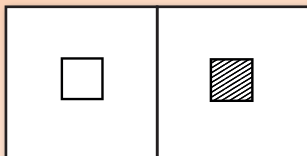
Cada jugador elegirá una de las cuatro barajas de colores para jugar. Cada jugador mezclará su baraja y la colocará boca abajo frente a ellos. Cada jugador sacará cinco cartas de su baraja para jugar. El jugador más joven jugará primero. En el turno de un jugador, jugará una sola carta de su mano de acuerdo con las reglas de colocación de cartas que se detallan a continuación. Si un jugador no puede hacer un movimiento válido, debe descartar una carta. Esto cuenta como un turno. Los jugadores no podrán optar por descartar una carta si disponen de un movimiento válido. Al final del turno, el jugador sacará una nueva carta de su baraja para reponer su mano.

JUGANDO UNA CARTA

Las cartas tienen tres diferentes atributos: forma (cuadrado, triángulo o círculo); tipo de relleno (hueco, líneas punteadas o sólido); y número (una, dos o tres figuras). Se debe colocar la carta, al menos, al lado de una carta que esté en juego. Todas las cartas vecinas deben compartir al menos dos de los tres atributos (forma, tipo de relleno y número de figuras). La baraja de cada jugador contiene cartas con cada combinación de cada uno de los tres atributos, así como dos cartas comodín, lo que resulta en 29 cartas por baraja.

Nota: El color no se cuenta como uno de los tres atributos de una carta. El color indica a qué jugador pertenece una carta, y por lo tanto no afecta en dónde se puede colocar una carta.

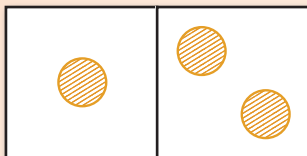
Movimiento
Valido



Atributos en común:

- Forma (ambas son cuadrado)
- y
- Número (ambas son 1)

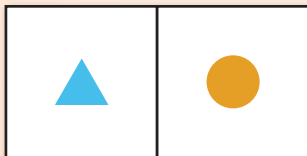
Movimiento
Valido



Atributos en común:

- Forma (ambas son círculo)
- y
- Relleno (ambas son punteada)

Movimiento
Valido

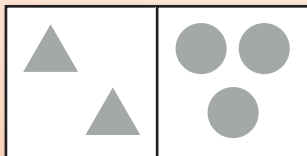


Atributos en común:

- Número (ambas son 1)
- y
- Relleno (ambas son sólido)

El color se puede ignorar porque solo indica quién lo jugó.

Movimiento
No Valido

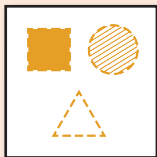


Atributos en común:

- Relleno (ambas son sólido)

Este movimiento no es valido porque estas cartas solo comparten un atributo en común.

Una carta comodín (ver foto abajo) se puede jugar junto a cualquier otra carta en la mesa. La carta comodín puede colindar con hasta cuatro cartas (una a cada lado) sin ningún problema y sin tener en cuenta los atributos de las cartas vecinas. Un juego estándar se jugará con 2 cartas comodín. Se incluye una tercera carta comodín que es opcional; para más información, ver más adelante la sección "Carta Comodín Adicional". La carta de inicio actúa como un comodín en términos de que se puede jugar alrededor de ella.



La carta comodín del jugador naranja.

BLOQUEO A OTROS JUGADORES:

En lugar de construir su propio grupo, un jugador puede elegir colocar una carta al lado de la carta de un oponente, siempre y cuando siga las reglas de la sección "Jugando una carta". Un jugador puede elegir hacer esto para evitar que otros sumen puntos o si no tiene disponible movimientos válidos para expandir sus propios grupos.

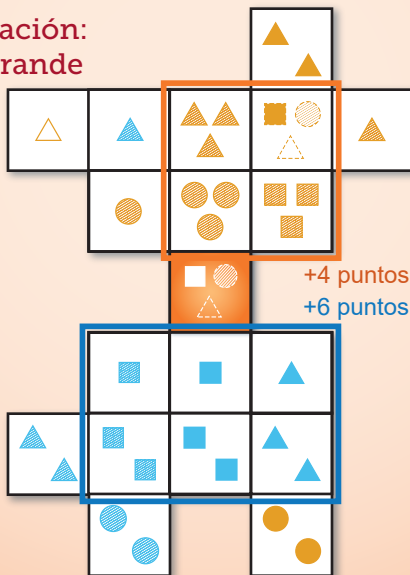
PUNTUACIÓN

La puntuación se lleva a cabo cuando todas las cartas han sido jugadas o descartadas.

GRUPO RECTANGULAR MÁS GRANDE:

Los jugadores obtienen tantos puntos como la cantidad de cartas que componen su rectángulo más grande ininterrumpido. Por ejemplo, con un grupo rectangular de 3x2 se obtendrán 6 puntos. Con uno de 2x4 se obtendrán 8 puntos. Cada lado de un grupo rectangular debe tener al menos 2 cartas, por lo que el grupo rectangular más pequeño del cual se puede obtener puntos es de 2x2. Un grupo rectangular se considera ininterrumpido cuando está formado solo por cartas de un jugador y no tiene espacios vacíos. La carta de inicio se considera una interrupción, por ende no puede ser parte del rectángulo de un jugador. Solo da puntos el rectángulo más grande, incluso si hay varios grupos rectangulares válidos.

Ejemplo de Puntuación:
Rectángulo más grande



Ejemplo de Puntuación: Líneas Verticales



NOTAS SOBRE LA PUNTUACIÓN:

El puntaje final de un jugador se puede determinar contando el grupo rectangular más grande, los grupos lineales horizontales y verticales. Una carta a veces puede sumar puntos varias veces. Por ejemplo, si una carta se encuentra dentro de tu grupo rectangular más grande, un grupo lineal horizontal y un grupo lineal vertical, entonces gracias a esa carta ¡obtendrías 3 puntos! Como se mencionó anteriormente, no se obtienen puntos por líneas de menos de 3 cartas y rectángulos más pequeños que 2x2. Una línea que contiene la carta de inicio debe verse como dos líneas separadas, y la carta de inicio no cuenta para el rectángulo más grande.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN:

El ejemplo anterior daría como resultado una puntuación total de 16 puntos para el azul y 13 puntos para el naranja. Hay que tener en cuenta que una tarjeta azul está interrumpiendo uno de los grupos lineal horizontal del naranja, por lo que para el jugador naranja la última carta en la línea no suma puntos. También tener en cuenta que la carta de inicio no suma puntos.

GANADOR

El puntaje final de un jugador se determina contando el rectángulo más grande, los grupos lineales horizontales y los grupos lineales verticales. El jugador con el puntaje más alto gana el juego.

CARTAS OPCIONALES

CARTA DE JUGADOR ACTIVO:

Dar la carta de jugador activo al primer jugador. Después de jugar una carta y sacar una nueva, mover la carta de jugador activo al siguiente jugador, como una señal de que ahora es su turno.



Carta indicadora de jugador.

CARTA COMODÍN ADICIONAL:

Además del juego estándar, se ha agregado un tercer comodín a esta edición. Agregarlo para todos los jugadores o usarlo para brindar una ventaja a los jugadores menos experimentados. Los jugadores con comodín extra recibirán un turno adicional al final del juego, ya que tienen una carta más que los otros jugadores.

REGLAS ALTERNATIVAS

JUEGO EN SOLITARIO:

Al jugar en modo solo se aplican todas las reglas estándar. La diferencia es que estás tratando de superar tu puntuación más alta en lugar de la de un oponente. Lleve un registro de su mejor puntuación personal y vea si puede superarla la próxima vez.

EXPANSIÓN:

Con la primera y la segunda edición de Clustered, pueden jugar hasta 8 jugadores a la vez. Para jugar con 5 a 8 jugadores, coloca DOS cartas de inicio en la mesa separadas por un espacio de 6 cartas. Cualquier jugador puede jugar alrededor de una o de ambas cartas de inicio. Todas las demás reglas permanecen sin cambios.



Distribución inicial con la expansión.

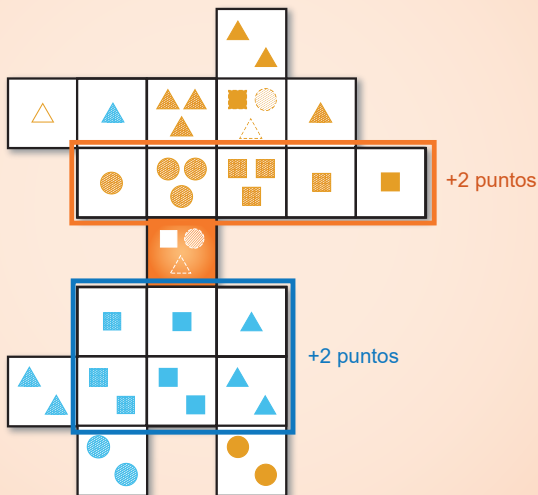
REGLAS AVANZADAS OPCIONALES

JUEGO RÁPIDO:

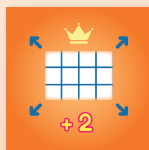
Comienza robando 7 cartas de tu baraja y luego descarta 2. Al finalizar tu turno, roba 2 cartas y descarta 1. En ambos casos, debes terminar con 5 cartas en tu mano como en las reglas básicas.

BONIFICACIONES POR TAMAÑO:

Bonificaciones para el rectángulo más grande (por número de cartas) y para la línea más larga (fila o columna) que estén en juego. Cada bono suma 2 puntos adicionales. Utilice las cartas suministradas para indicar quién tiene actualmente la bonificación. El jugador que obtiene al final la carta de bonificación, suma los puntos correspondientes. Un jugador puede obtener más de una bonificación. En el caso de un empate, no se otorgan puntos.



Carta de bonificación para la línea más larga.



Carta de bonificación para el rectángulo más grande.

DATOS RÁPIDOS

- **Carta de Inicio:** Colóquela en el centro de la superficie de juego; se puede jugar como un comodín.
- **Tamaño de la Mano:** Mantener una mano de 5 cartas.
- **En cada Turno:** Jugar una carta o descartar una si no se tiene movimientos validos.
- **Atributos:** Los símbolos varían según la forma, el relleno y el número de figuras.
- **Colocación de Carta:** Para jugar una carta debe tener en común con cada carta adyacente 2 de los 3 atributos.
- **Comodines:** Se pueden jugar al lado de cualquier otra carta.
- **Puntuación por Línea:** Todas las líneas deben tener 3 cartas o más para sumar puntos.
- **Puntuación por Rectángulo:** Sólo se anota el rectángulo más grande de un jugador, y el rectángulo debe tener como mínimo un tamaño de 2x2 cartas.
- **Puntos:** Anote un punto por cada carta que componga una línea o un rectángulo valido; con una sola carta puede obtener hasta 3 puntos.
- **Ganador:** Gana el jugador con más puntos.

PARA MÁS INFORMACIÓN

Visita nuestro sitio web sculpingames.com para ver videos de partidas de Clustered, encontrar reglas alternativas y comprar juegos adicionales de Sculpin Games, incluido la primera edición de Clustered.



CRÉDITOS

Diseño del Juego - Scotty Hardwick

Diseño Gráfico - Kitt Byrne

Reglas Avanzadas - Vegard Farstad

Traducción - Jaime Alexander Arenas C. y

Pak Gallego Arredondo.