

Przygotowanie do gry

1 Każdy z graczy otrzymuje planszę kołdry, żeton czasu i 5 guzików (to waluta gry). Pozostałe guziki powinny się znajdować na stole, w pobliżu obu graczy (tworzą wspólny bank).

2 Główną planszę czasu należy umieścić na środku stołu.

3 Żetony czasu należy umieścić na początkowym polu planszy czasu. Gracz, który jako ostatni posługiwał się igłą, rozpoczyna grę.

4 Zwykłe kawałki materiału należy umieścić wokół planszy czasu, tak aby tworzyły okrąg lub owal.

5 Należy zlokalizować najmniejszy kawałek materiału (kawałek o wymiarach 1x2) i umieścić neutralny żeton pomiędzy tym kawałkiem a następnym kawałkiem w okręgu (następnym zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

Teraz jesteście gotowi do gry!

8

7

6 Specjalny żeton należy umieścić obok planszy.

Przebieg gry

Gracze nie zawsze będą wykonywać swoje tury naprzemiennie. Swoją turę odbywa gracz, którego żeton czasu znajduje się w tyle na planszy czasu. W związku z tym możliwa jest sytuacja, w której jeden gracz wykona kilka tur pod rząd przed swoim przeciwnikiem.

Jeśli żetony czasu obu graczy znajdują się na tym samym polu, jako pierwszy swoją turę odbędzie gracz, którego żeton spoczywa na wierzchu.



Trwa tura limonkowego gracza. Jeśli jej żeton czasu nie przesunie się o więcej niż 3 pola, po zakończeniu swojej tury będzie mogła natychmiast odbyć kolejną turę.

Podczas swojej tury gracz może wykonać **jedną** z poniższych akcji:

A) Przesunąć się i otrzymać guzik

B) Wziąć i umieścić na planszy kołdry kawałek materiału

A) Przesuwanie się i otrzymywanie guzików

Gracz przesuwa swój żeton czasu na planszy czasu w taki sposób, aby znalazł się na polu tuż przed polem zajmowanym przez żeton czasu przeciwnika. **Gracz otrzymuje po 1 guziku (tj. żetonie guzika o wartości „1”) za każde przebyte w ten sposób pole.**



Limonkowy gracz przesuwa swój żeton czasu o 4 pola do przodu, tak aby znalazł się na polu przed żetonem czasu żółtego gracza. Za tę akcję otrzymuje 4 guziki.



B) Wzięcie i umieszczenie na planszy kołdry kawałka materiału

Ta akcja **składa się z 5 kroków**, które należy wykonać w podanej niżej kolejności:

1. Wybór kawałka materiału

Gracz wybiera jeden z trzech kawałków leżących przed neutralnym żetonem (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

W tym przykładzie gracz może wybrać jeden z 3 zaznaczonych kawałków. Nie może wybrać żadnego innego kawałka.

2. Przesunięcie neutralnego żetonu

Gracz umieszcza neutralny żeton obok wybranego kawałka.

3. Zapłata za kawałek materiału

Gracz płaci wskazaną liczbę guzików do banku.

Liczbę guzików, jaką należy zapłacić za dany kawałek, można znaleźć na takiej metce.



4. Umieszczenie kawałka materiału na planszy kołdry

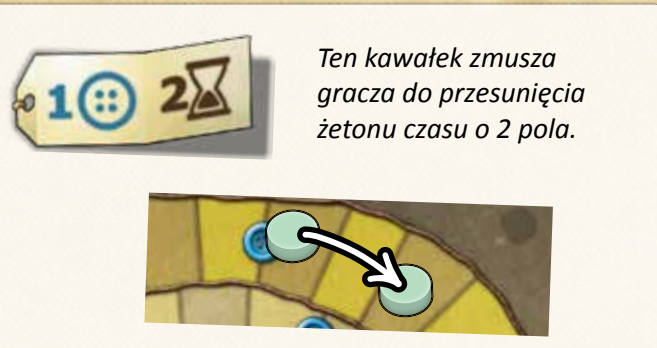
Kawałki materiału na planszy kołdry gracza nie mogą na siebie nachodzić. Zanim gracz umieści na niej nowy kawałek, może go dowolnie obrócić.



5. Przesunięcie żetonu czasu

Gracz przesuw swój żeton czasu na planszy czasu o tyle pól, ile wskazuje metka właśnie umieszczonego kawałka materiału.

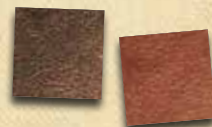
Jeśli żeton czasu gracza skończy na tym samym polu, na którym znajduje się żeton przeciwnika, gracz umieszcza swój żeton na wierzchu tego drugiego żetonu.



Plansza czasu

Bez względu na to, jaką akcję wybierze gracz, i tak będzie musiał przesunąć swój żeton czasu na planszy czasu. Pomiedzy niektórymi polami na planszy czasu znajdują się ikony guzików albo kawałków materiału. Gdy żeton czasu gracza, poruszając się po polach, minie taką ikonę, należy rozpatrzyć jedno z poniższych wydarzeń:

Specjalne kawałki materiału:



Gracz bierze specjalny kawałek materiału i natychmiast umieszcza go na swojej planszy. **Specjalne kawałki to jedyny sposób, aby „załatać” pojedyncze pola na planszach kołder.**

Otrzymywanie guzików:



Gracz otrzymuje tyle guzików, ile jest narysowanych na wszystkich kawałkach materiału znajdujących się na jego planszy kołdry.



Za ten kawałek materiału gracz otrzyma 2 guziki podczas każdego otrzymywania guzików.

Specjalny żeton

Gracz, który jako pierwszy wypełni na swojej planszy kołdry kwadrat pól o wymiarach 7x7, otrzyma ten specjalny żeton wart 7 punktów.



Koniec gry

Gra kończy się, gdy oba żetony czasu znajdą się na ostatnim polu planszy czasu. Jeśli żeton czasu miałby się przesunąć dalej, po prostu zatrzyma się na ostatnim polu. W przypadku akcji **A** gracz otrzyma guziki tylko za faktycznie przebyte pola.

Punktacja

Każdy z graczy ustala sumę swoich guzików i dodaje do niej wartość specjalnego żetonu (jeśli go posiada). Od tego wyniku gracz odejmuje po 2 punkty za każde puste pole na swojej planszy kołdry.

Gracz z wyższym wynikiem zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz, który jako pierwszy dotarł na ostatnie pole planszy czasu.

Przykład:

Dorota i Ania skończyły właśnie krótką partyjkę. Pod koniec gry Dorota ma 14 guzików i specjalny żeton. Na jej planszy kołdry pozostało 5 pustych pól. Jej ostateczny wynik to 11 punktów ($14 + 7 - (5 \times 2) = 11$).

Ani pozostało 18 guzików, a na jej planszy kołdry tylko 2 pola są puste. Ania zdobyła 14 punktów i została zwycięzcą.

Projektant: Uwe Rosenberg

Redaktorzy: Stefan Stadler i Rolf Raupach

Opracowanie graficzne: Klemens Franz | atelier198

Tłumaczenie: Marcin Wełnicki



© 2015 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Germany.



MAYFAIR GAMES
www.mayfairgames.com



Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c,
80-298 Gdańsk, Polska
www.wydawnictwo.rebel.pl

Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076

PATCHWORK

GRA LIWE
ROSENBERGA

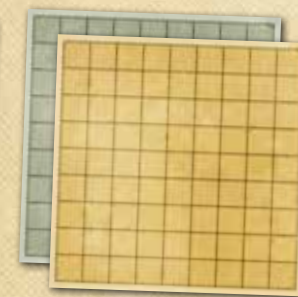
Patchwork to metoda szycia, w której łączy się małe kawałki materiału w większą całość, tworząc nowy wzór. W przeszłości wykorzystywano ją, żeby zagospodarować niechciane ścinki i skrawki. Dziś jest formą sztuki – z cennych tkanin projektanci wyczarowują cudowne włókiennicze kreacje. Największe arcydzieła powstają z nierównych kawałków materiału, dlatego tę właśnie technikę przyjęła większość artystycznego świata.

Stworzenie pięknej kołdry nie jest jednak łatwe, wymaga wysiłku i czasu, a dostępne kawałki materiału nie zawsze chcą do siebie pasować. Musisz więc wybierać je bardzo uważnie i mieć solidny zapas guzików, który nie tylko pozwoli Ci zakończyć kołdrę, ale uczyni ją lepszą i ładniejszą od rękodzieł konkurencji.

Elementy gry



1 główna plansza czasu
(dwustronna – strony różnią się wyłącznie wyglądem. Wybierzcie tę, która bardziej Wam się podoba.)



2 plansze kołder
(po 1 na gracza)



1 neutralny żeton



2 żetony czasu (limonkowy i żółty)



5 specjalnych kawałków materiału



1 specjalny żeton



33 kawałki materiału



Żetony guzików

32 żetony „1 guzik”
12 żetonów „5 guzików”
5 żetonów „10 guzików”
1 żeton „20 guzików”