

# PATCHWORK



UWE ROSENBERG

# EXPRESS

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 kofty 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 koftę, ale uczyni ją lepszą i ładniejszą od rękodzieł konkurencji.

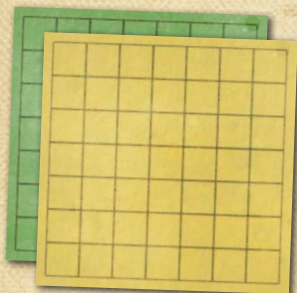
Patchwork Express sprowadza oryginalną grę „Patchwork” do jej podstaw. Dzięki temu znakomicie nadaje się dla dzieci w wieku przedszkolnym oraz dla ludzi starszych, z uwagi na większy rozmiar żetonów oraz niższe liczby. Jeśli wiesz, jak grać w „Patchwork”, możesz pominąć większość tej instrukcji i przeczytać tylko ostatnią stronę tej instrukcji, na której przedstawiliśmy różnicę pomiędzy obiema grami.

## ELEMENTY GRY

Przed pierwszą rozgrywką, ostrożnie wyciśnij elementy z formatek!



1 główna plansza czasu



2 plansze kofty



8 niebieskich żetonów skrawków materiału z kwadratowymi etykietami



15 kolorowych (innych niż niebieskie) żetonów skrawków materiału z okrągłymi etykietami



1 pionek neutralny



2 znaczniki czasu (zielony i żółty)



6 żetonów skórzanych skrawków



~ 1 ~

### Żetony guzików

14 żetonów „1 guzik”  
9 żetonów „2 guziki”  
8 żetonów „5 guzików”



# PRZYGOTOWANIE GRY

1

Każdy z was bierze jedną **planszę kołdry**, 1 **znacznik czasu** i **5 guzików** (to waluta gry). Pozostałe guziki połóż na stole, w zasięgu rąk obu graczy.

2

Główną **planszę czasu** połóżcie na środku stołu.

3

Swoje **znaczniki czasu** połóżcie na początkowym polu planszy czasu (oznaczone „A”). Wylosujcie, kto z was rozpocznie.

4

Ułóżcie **15 kolorowych** (innych niż niebieskie) **skrawków** (z okrągłymi etykietami) wokół planszy czasu tak, aby tworzyły okrąg lub elipsę. **8 niebieskich skrawków** (z kwadratowymi etykietami) pozostawcie na razie w pudełku.

5

Odnajdźcie najmniejszy skrawek (żeton o wymiarze 3) i postawcie **pionek neutralny** pomiędzy tym skrawkiem, a kolejnym (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

7

Teraz jesteście gotowi do gry!

6

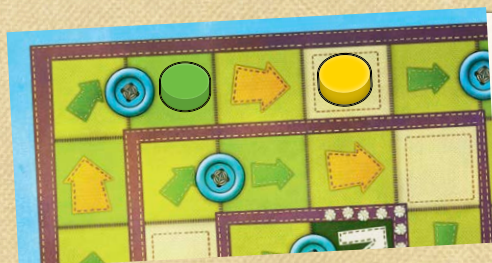
**6 skórzanych skrawków** połóżcie na specjalnie oznaczonych polach na planszy czasu.



## PRZEBIEG GRY

W tej grze nie zawsze będziecie wykonywać swoje ruchy naprzemiennie. Swoją turę zawsze przeprowadza właściciel znacznika czasu, który na planszy czasu jest **najmniej zaawansowany** (jest bliżej początku). Może się więc zdarzać, że jeden z was wykona kilka ruchów pod rząd, a dopiero później nastąpi tura przeciwnika.

Jeśli oba znaczniki czasu stoją na tym samym polu, jako pierwszy swoją turę wykona ten, którego znacznik znajduje się **na wierzchu**.



**Przykład:** jest tura Martyny (zielony znacznik). Jeśli po dołożeniu kolejnego skrawka do swojej kołdry, przesunie się tylko o 1 albo 2 pola, będzie mogła rozpocząć kolejną turę. Jeśli przesunie się o 3 pola, swoją turę rozpocznie Maciek (żółty znacznik).

Podczas swojej tury możesz wykonać **jedną** z dwóch poniższych akcji:

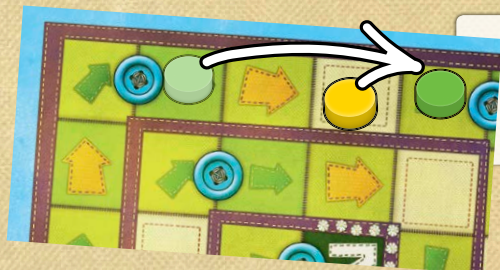
A) Przesunąć się i otrzymać guzik(i)

albo

B) Wziąć skrawek materiału i położyć go na planszy kołdry

### A) Przesuwanie się i otrzymywanie guzików

Przesuń swój znacznik czasu na planszy czasu na pole znajdujące się bezpośrednio przed polem aktualnie zajmowanym przez znacznik czasu przeciwnika. Za **każde pole** przebyte w ten sposób weź z zasobów ogólnych 1 guzik (tj. żeton guzika o wartości „1”).



**Przykład:** Martyna (zielony) przesunęła swój znacznik czasu o 3 pola do przodu. Po tym ruchu jej znacznik stoi bezpośrednio przed znacznikiem żółtego gracza. Martyna otrzymuje za to 3 guziki.



**Uwaga:** guziki są walutą tej gry. Możesz więc w dowolnym momencie np. wymienić pięć żetonów 1-guzikowych na jeden żeton 5-guzikowy (i odwrotnie).



## B) Zabranie skrawka i położenie go na planszy kołdry

Ta akcja składa się z 5 kroków, które musisz wykonać w następującej kolejności:

### 1. Wybierz skrawek materiału

Wybierz **jeden z trzech** skrawków leżących przed neutralnym pionkiem (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

*Przykład: ten gracz może wybrać jeden z trzech zaznaczonych skrawków. Nie może wybrać żadnego innego.*

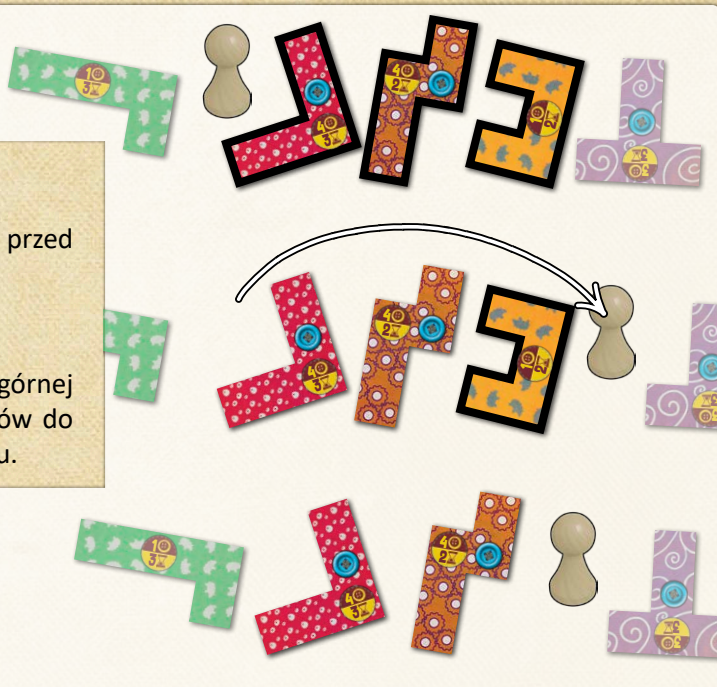
### 2. Przesuń neutralny pionek

Przesuń pionek neutralny tak, aby znalazł się przed wybranym skrawkiem materiału.

### 3. Zapłać za skrawek

Koszt zakupu skrawka jest wydrukowany w górnej części etykiety. Zwróć wskazaną liczbę guzików do zasobów ogólnych i zabierz skrawek materiału.

Ten skrawek kosztuje 1 guzik.



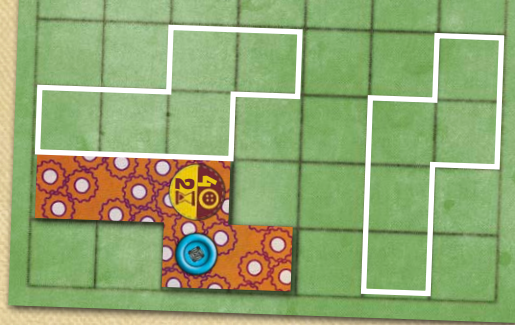
**UWAGA!** Kiedy wokół planszy pozostanie tylko **pięć kolorowych (innych niż niebieskie) skrawków**, musisz dołożyć do niebieskie skrawki (z kwadratowymi etykietami). Ułóż je w losowej kolejności za pionkiem neutralnym.





#### 4. Umieść skrawek na swojej planszy kołdry

Dodaj skrawek do swojej kołdry. Kawałki materiału na planszy kołdry nie mogą na siebie nachodzić. Zanim umieścisz nowy kawałek na swojej planszy, możesz go dowolnie obrócić. Nowy skrawek nie musi się stykać z innymi skrawkami. Skrawek musi jednak leżeć zgodnie z narysowaną siatką linii. Ułożone skrawki uważane są za zszyte ze sobą, więc po ułożeniu nie wolno ich przenosić w inne miejsca.



#### 5. Przesuń znacznik czasu

Przesuń swój znacznik czasu na **planszy czasu** o tyle pól, ile wskazuje etykieta (w dolnej części) na skrawku, który właśnie położyłeś na **planszy kołdry**.

Jeśli twój znacznik czasu skończy ruch na tym samym polu, na którym znajduje się znacznik przeciwnika, połóż swój znacznik na jego znaczniku (*zacznesz więc kolejną turę*).

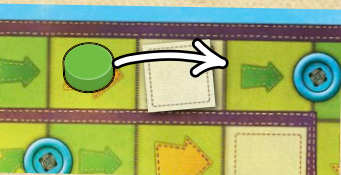


**Przykład:** po ułożeniu tego skrawka, musisz przesunąć swój znacznik czasu o 2 pola.

### Plansza czasu

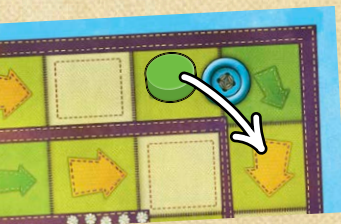
Bez względu na akcję, którą wybierzesz, będziesz przesuwać swój znacznik czasu na planszy czasu. Niektóre pola planszy czasu są oznaczone w specjalny sposób.

**Skórzane skrawki:** za każdym razem, kiedy twój znacznik czasu zatrzymuje się na polu ze skórzanym skrawkiem albo przesuwa się nad nim, musisz **natychmiast** zabrać ten skórzany skrawek i położyć go na swojej planszy kołdry albo usunąć go z gry.



**Uwaga:** skórzane skrawki są jedynymi, które umożliwiają „załatanie” pojedynczych pól na planszy kołdry.

**Wyplata guzików:** za każdym razem, kiedy twój znacznik przesuwa się nad **symbolem guzika**, natychmiast weź z zasobów ogólnych tyle guzików, ile łącznie narysowanych jest na wszystkich skrawkach twojej kołdry. Wyplataę otrzymuje tylko gracz, którego znacznik przesunął się nad symbolem guzika.



**Przykład:** te skrawki dadzą ci 3 guziki za każdym razem, kiedy otrzymujesz guzikową wyplataę. Dodając kolejne skrawki z guzikami oczywiście zwiększysz swoją wyplataę.



# KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy oba znaczniki czasu znajdują się na ostatnim polu planszy czasu (oznaczonym „Z”). Jeden z was będzie musiał poczekać, aż drugi skończy grę. Jeśli znacznik czasu miałby się przesunąć poza pole „Z”, po prostu zatrzyma się na nim. Jeśli byłaby to **akcja A**) przysługują tylko guziki za faktycznie przebyte pola.

## Punktacja

Każdy z was sumuje liczbę zdobytych guzików. To są dodatnie punkty zwycięstwa. Od tych wyników odejmijcie po 2 punkty za każde puste pole na swoich planszach kołder (*ujemne wyniki są możliwe*).

Porównajcie swoje wyniki. Zwycięzcą zostaje ten z was, kto zdobył więcej punktów. W przypadku remisu wygrywa ten, kto jako pierwszy dotarł na ostatnie pole planszy czasu.

**Przykład:** gra Martyna z Mackiem. Na koniec gry, Martyna ma 14 guzików i 4 puste pola na planszy kołdry. Zdobywa więc  $14 - (4 \times 2) = 6$  punktów. Maciek ma 8 guzików, ale tylko 1 puste pole na planszy kołdry, co daje mu również  $8 - (1 \times 2) = 6$  punktów. Maciek skończył grę jako pierwszy, więc zwycięża.

## Porównanie do gry „Patchwork”

Jeśli znasz zasady gry „Patchwork”, wiesz jak grać również w „Patchwork Express”. Jest tylko kilka różnic do zapamiętania:

- Na początku ułóż wokół planszy czasu tylko kolorowe (*inne niż niebieskie*) skrawki (*mają okrągłe etykiety*). Pionek neutralny startuje „za” najmniejszym skrawkiem, który ma tu wielkość 3.
- Niebieskie skrawki (*mają kwadratowe etykiety*) dołącz do gry dopiero wtedy, kiedy wokół planszy czasu zostanie już tylko pięć skrawków. Dołóż je „za” pionkiem neutralnym.
- W grze jest 6 specjalnych skrawków (skórzane skrawki). Ułóż je na wskazanych polach planszy czasu. Gracz zabiera je, kiedy jego znacznik czasu zatrzyma się albo minie takie pole.
- Nie ma żetonu specjalnego 7×7, ani żadnego odpowiednika, który dawałby premie czy punkty.

Poza tym rozgrywka w „Patchwork Express” wygląda tak samo, jak w „Patchwork”.

**Autor gry:** Uwe Rosenberg  
**Edycja:** Grzegorz Kobiela  
**Układ:** Klemens Franz | atelier198  
**Tłumaczenie:** Przemysław Korzeniewski



facebook.com/LacertaPL  
www.LACERTA.pl  
kontakt@lacerta.pl

Wydawnictwo LACERTA  
skr. poczt. 57003  
53-638 Wrocław, Polska



© 2018 Lookout GmbH  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim, Niemcy