UWE ROSENBERG

PATCHWORK Zimowa EDYCJA

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 skrawków materiału, dlatego tę właśnie technikę przyjęła większość artystycznego światka.

Stworzenie pięknej kołdry nie jest jednak łatwe, wymaga wysiłku i czasu, a dostępne skrawki 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

2 plansze kołder
(po jednej na gracza)

1 choinka

2 znaczniki czasu (srebrny i złoty)

5 żetonów świątecznych łatek

1 żeton specjalny

33 skrawki materiału

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

PRZYGOTOWANIE GRY

1 Każdy bierze jedną planszę kołdry, 1 znacznik czasu i 5 guzików *(to waluta gry)*. Pozostałe guziki połóżcie na stole, w pobliżu obu graczy *(tworzą one zasoby ogólne)*.

2 Główną planszę czasu połóżcie na środku stołu.

3 Znaczniki czasu połóżcie na początkowym polu planszy czasu.

Grę rozpoczyna ten, kto jako ostatni posługiwał się igłą.

4 Zwykłe skrawki materiału ułóżcie razem wokół planszy czasu tak, aby tworzyły okrąg lub owal.

5 Znajdźcie najmniejszy skrawek materiału *(o wymiarach 1×2)*. Postawcie choinkę pomiędzy nim a następnym *(zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara)* skrawkiem w okręgu.

6 Żeton specjalny odłóżcie obok planszy.

7 Żetony świątecznych łatek połóżcie na specjalnie oznaczonych miejscach planszy czasu.

8 Teraz jesteście gotowi do gry!

PRZEBIEG GRY

Nie zawsze będziecie wykonywać swoje tury naprzemiennie. Swoją turę przeprowadza ten z was, którego znacznik czasu na planszy czasu jest mniej zaawansowany *(znajduje się bliżej początku)*. W związku z tym możliwa jest sytuacja, w której jeden z was wykona kilka tur pod rząd przed swoim przeciwnikiem.

Jeśli oba wasze znaczniki czasu znajdują się na tym samym polu, jako pierwszy swoją turę rozpocznie ten, którego znacznik leży na wierzchu.

Trwa tura złotego gracza. Jeśli jego znacznik czasu przesunie się o 3 pola lub mniej, po zakończeniu swojej tury będzie mógł natychmiast rozpocząć kolejną turę.

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

A) Przesunąć się i otrzymać guzik

albo

B) Wziąć i umieścić na planszy kołdry skrawek materiału

A) Przesuwanie się i otrzymywanie guzików

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

Złoty gracz przesuwa swój znacznik czasu o 4 pola do przodu. Po tym ruchu złoty znacznik zatrzyma się na polu przed znacznikiem czasu srebrnego gracza. Za tę akcję złoty gracz otrzymuje 4 guziki.

B) Zabranie skrawka materiału i umieszczenie go na planszy kołdry

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

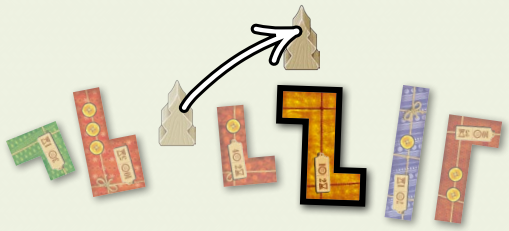
1. Wybierz skrawek materiału

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

W tym przykładzie gracz może wybrać jeden z 3 zaznaczonych skrawków. Nie może wybrać żadnego innego skrawka.

2. Przesuń choinkę

Przesuń choinkę tak, aby znalazła się obok wybranego skrawka materiału.



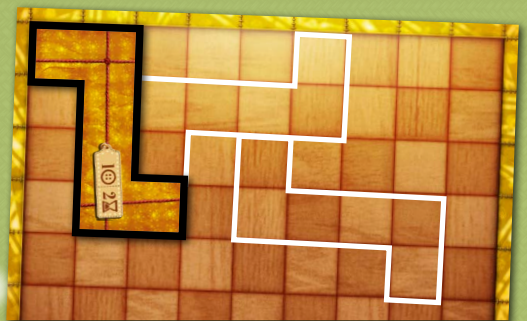
3. Zapłać za skrawek materiału

Oddaj wskazaną liczbę guzików do zasobów ogólnych. Następnie zabierz ten skrawek, a na jego miejsce przesuń choinkę.

Liczba guzików, którą należy zapłacić za dany skrawek znajduje się na metce danego skrawka.

4. Połóż skrawek na swojej planszy kołdry

Skrawki materiału na planszy kołdry nie mogą na siebie nachodzić. Zanim umieścisz nowy skrawek na swojej planszy, możesz go dowolnie obrócić.



5. Przesuń znacznik czasu

Przesuń swój znacznik czasu na planszy czasu o tyle pól, ile wskazuje metka na skrawku materiału, który właśnie położyłeś na planszy.

Jeśli twój znacznik czasu skończy ruch na tym samym polu, na którym znajduje się znacznik przeciwnika, połóż swój znacznik na wierzchu tamtego.

Cyfra „2” widoczna na tym skrawku wskazuje, że gracz musi przesunąć swój znacznik czasu o 2 pola.

Plansza czasu

Bez względu na to, którą akcję wybierzesz, i tak będziesz musiał przesunąć swój znacznik czasu na planszy czasu. Niektóre pola na planszy czasu mają specjalne oznaczenia:

Świąteczna łatka: Kiedy twój znacznik czasu zatrzyma się na lub minie pole z takim symbolem, weź świąteczną łatkę i natychmiast połóż ją na swojej planszy albo usuń zupełnie z gry *(odłóż do pudełka)*.

Uwaga! Świąteczne łatki to jedyne elementy, dzięki którym możesz „załatać” pojedyncze pola na planszy kołdry.

Guzik: Kiedy twój znacznik czasu minie taki symbol, Weź z zasobów ogólnych tyle guzików, ile łącznie narysowanych jest na wszystkich skrawkach materiałów leżących na twojej planszy kołdry.

Te skrawki przyniosą graczowi 3 guziki za każdym razem, kiedy jego znacznik czasu minie symbol guzika.

Uwaga! Tylko gracz aktualnie wykonujący ruch otrzymuje wypłatę.

Żeton specjalny

Osoba, która jako pierwsza wypełni na swojej planszy kołdry kwadrat pól o wymiarach 7×7, otrzyma ten specjalny żeton wart 7 punktów.

KONIEC GRY

Gra kończy się, kiedy oba znaczniki czasu znajdą się na ostatnim polu planszy czasu. Jeśli znacznik czasu miałby się przesunąć dalej, po prostu zatrzyma się na ostatnim polu. W przypadku **akcji A)** otrzymujesz guziki tylko za te pola, które faktycznie przebył twój znacznik czasu w trakcie ostatniego ruchu.

Punktacja

Każdy z was sumuje liczbę posiadanych guzików i dodaje do niej wartość specjalnego żetonu *(jeśli go posiada)*. Od tego wyniku każdy odejmuje po 2 punkty za każde puste pole na swojej planszy kołdry.

Zwycięzcą zostaje ten, kto zdobył wyższy wynik. W przypadku remisu wygrywa ten, kto jako pierwszy dotarł na ostatnie pole planszy czasu.

Przykład:

Maciek i Gosia skończyli właśnie krótką rozgrywkę. Na koniec gry Maciek ma 14 guzików i specjalny żeton. Na jego planszy kołdry pozostało 5 pustych pól. Jego ostateczny wynik to 11 punktów (14 + 7 - (5×2) = 11).

W momencie zakończenia gry Gosia posiada 18 zebranych guzików, a na jej planszy kołdry są tylko 2 puste pola. Gosia zdobywa 14 punktów (18 - (2x2) = 14), więc zwycięża grę.

Autor gry: Uwe Rosenberg
Grafika: atelier198
Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski

LACERTA

Wydawnictwo LACERTA
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław, Polska

facebook.com/LacertaPL
www.LACERTA.pl

LOOKOUT GAMES

© 2020 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-games.de

Grę polecają:
PLANSZOWE NEWSY
GRAJKI POLECAJKI
GAME TROLL TV
Gry Planszowe u Wookiego