

PATCHWORK

AUTOR GRY: UWE
ROSENBERG

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



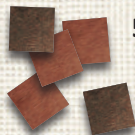
główna plansza czasu
(dwustronna – strony różnią się wyłącznie wyglądem. Wybierzcie tę, która bardziej Wam się podoba).



pionek neutralny



2 znaczniki czasu (limonkowy i żółty)



5 żetonów specjalnych kawałków materiału



żeton specjalny

2 plansze kołder
(po jednej na gracza)

33 żetony kawałków materiału



żetony guzików

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

Przygotowanie gry

1

Każdy z was bierze 1 planszę kołdry, 1 znacznik czasu i 5 guzików (to waluta gry). Pozostałe guziki połóżcie na stole w zasięgu 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 kawałki materiału ułóżcie razem wokół planszy czasu, tak aby tworzyły okrąg albo owal.

5

Zlokalizujcie najmniejszy kawałek materiału (kawałek o wymiarach 1×2). Postawcie pionek neutralny pomiędzy tym kawałkiem a następnym kawałkiem w okręgu (następnym zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

8

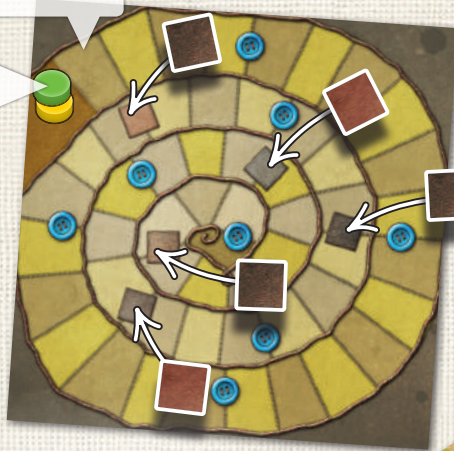
Teraz jesteście gotowi do gry!

7

Specjalne kawałki materiału połóżcie na oznaczonych miejscach planszy czasu.

6

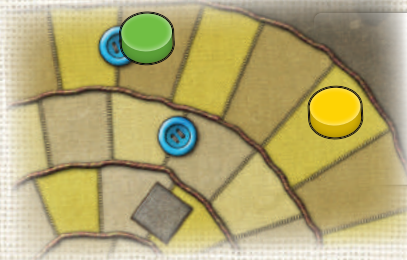
Żeton specjalny odłóżcie obok planszy.



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 z rzędu 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 limonkowego gracza. Jeśli jego znacznik czasu przesunie się o 3 pola albo mniej, po zakończeniu swojej tury będzie mógł natychmiast rozpocząć kolejną turę.

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

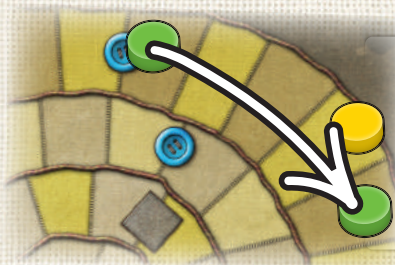
A) Przesunąć się i otrzymać guzik.

albo

B) Wziąć i umieścić na planszy kołdry kawałek 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”).**



Limonkowy gracz przesuwając swój znacznik czasu o 4 pola do przodu. Po tym ruchu limonkowy znacznik zatrzyma się na polu przed znacznikiem czasu żółtego gracza. Za tę akcję limonkowy gracz otrzymuje 4 guziki.



B) Zabranie kawałka materiału i umieszczenie go na planszy kołdry

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

1. Wybierz kawałek materiału.

Wybierz jeden z trzech kawałków leżących przed neutralnym znacznikiem (*zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara*). Jeśli nie masz wystarczającej liczby guzików, aby zapłacić za kawałek materiału, albo po prostu nie chcesz go kupować, musisz wybrać akcję A.

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



2. Przesuń pionek neutralny.

Przesuń pionek neutralny tak, aby znalazł się obok wybranego kawałka materiału.

3. Zapłać za kawałek materiału.

Oddaj wskazaną liczbę guzików do zasobów ogólnych. Zabierz kawałek materiału, a na jego miejsce przesuń pionek neutralny.

Liczba guzików, którą należy zapłacić za dany kawałek, znajduje się na metce danego kawałka.



4. Umieść kawałek materiału na swojej planszy kołdry.

Kawałki materiału na planszy kołdry nie mogą na siebie nachodzić. Zanim umieścisz nowy kawałek 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 kawałku 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.



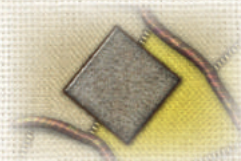
Ten kawałek zmusza gracza do przesunięcia znacznika czasu o 2 pola.



Plansza czasu

Bez względu na to, którą akcję wybierzesz, i tak będziesz musiał przesunąć swój znacznik czasu na planszy czasu. Pomędzy niektórymi polami na planszy czasu znajdują się symbole guzików albo kawałków materiału. Kiedy twój znacznik czasu, poruszając się po polach, minie taką ikonę, musisz rozpatrzyć jedno z poniższych wydarzeń.

Specjalne kawałki materiału



Weź specjalny kawałek materiału i natychmiast umieść go na swojej planszy. **To jedyny sposób, aby „załatać” pojedyncze pola na planszy kołdry.**



Guziki



Weź z zasobów ogólnych tyle guzików, ile symboli znajduje się na wszystkich kawałkach materiału na twojej planszy kołdry.



Za ten kawałek materiału gracz otrzyma 3 guziki za każdym razem, kiedy jego znacznik czasu minie pole oznaczone guzikiem.

Żeton specjalny

Ten z was, który pierwszy wypełni na swojej planszy kołdry kwadrat pól o wymiarach 7×7 , otrzyma ten żeton specjalny wart 7 punktów.



Koniec gry

Gra kończy się, kiedy oba znaczniki czasu znajdują się na ostatnim polu planszy czasu. Jeśli znacznik 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 was sumuje liczbę posiadanych guzików i dodaje do niej wartość żetonu specjalnego (jeśli go posiada). Od tego wyniku odejmijcie po 2 punkty za każde puste pole na swojej planszy kołdry.

Zwycięzcą zostaje ten z was, 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 żeton specjalny. Na jego planszy kołdry pozostało 5 pustych pól. Jego ostateczny wynik to 11 punktów ($14 + 7 - (5 \times 2) = 11$).

W momencie zakończenia gry Gosia ma 18 guzików, a na jej planszy kołdry są tylko 2 puste pola. Gosia zdobywa 14 punktów ($18 - (2 \times 2) = 14$), więc wygrywa rozgrywkę.

Autor gry: Uwe Rosenberg

Opracowanie: Grzegorz Kobiela
Stefan Stadler i Rolf Raupach

Grafika i ilustracje: Klemens Franz | atelier198

Tłumaczenie: Marcin Wełnicki

Redakcja: zespół Rebel

Masz pytania albo uwagi dotyczące zasad? Napisz do nas na rules@lookout-games.de
Odwiedź też naszą stronę internetową <https://lookout-spiele.de/en/contact.php>, gdzie znajdziesz dodatkowe informacje.
Jeśli potrzebujesz elementu gry, napisz do nas na reklamacje@rebel.pl



© 2023 Lookout GmbH

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Producent:
Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim, Niemcy
www.lookout-games.de