

© UVE ROSENBERG ©

PATCHWORK DOODLE

Gra gatunku „turlaj i rysuj”
dla 1-6 graczy (lub więcej!)
w wieku 8+ lat
Czas rozgrywki: 20 minut

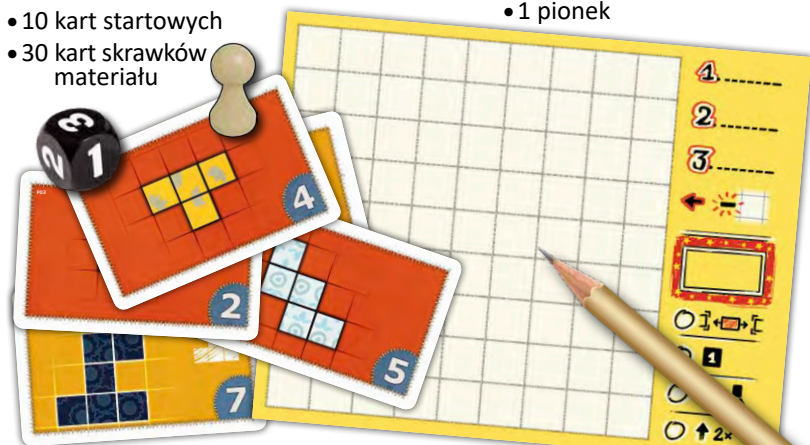
Patchwork to metoda szycia, w której łączy się małe skrawki materiału w większą całość, tworząc nowy wzór. W przeszłości wykorzystywano ją, żeby zagospodarować niechciane ścinki i skrawki. Dziś jest formą sztuki – z cennych tkanin projektanci wyczarowują cudowne włókiennicze kreacje. Największe arcydzieła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

Cel gry

Stworzenie pięknej kołdry nie jest jednak łatwe, wymaga wysiłku i czasu, a dostępne skrawki materiału nie zawsze chcą do siebie pasować. Z tego powodu przygotowania musisz rozpocząć już od deski kreślarskiej! Wybieraj starannie skrawki i korzystaj w odpowiednich momentach z dostępnych narzędzi, aby zaprojektować najpiękniejsze rękodzieło i wygrać grę.

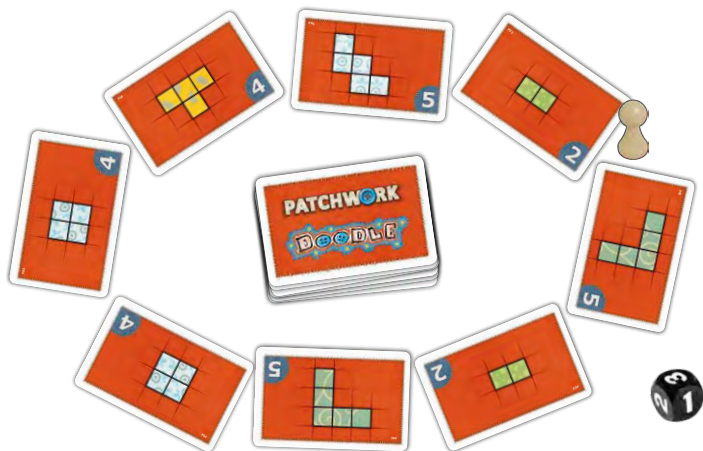
Elementy gry

- 1 notatnik (80 dwustronnych arkuszy)
- 6 ołówków
- 10 kart startowych
- 30 kart skrawków materiału
- 1 sześcienna kostka (z wartościami: 1, 1, 2, 2, 3, 3)
- 1 pionek



Przygotowanie gry

Potasuj **karty skrawków** i ułóż je jako stos zakrytych kart na środku stołu. Pociągnij **8 kart skrawków** z tego stosu i ułóż je **odkryte** w okrąg, wokół stosu (*patrz ilustracja poniżej*). Postaw **pionek** pomiędzy dwoma dowolnymi kartami okręgu. **Kostkę** połóż w pobliżu okręgu.

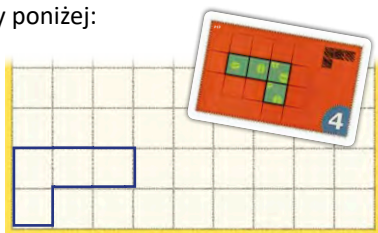


Daj każdemu **1** losowo wybraną **kartę startową**, **1** kartę z **notatnika** oraz **1** ołówek. Każdy musi narysować na swoim arkuszu **skrawek o wielkości 7**, przedstawiony na jego karcie startowej (*patrz niżej*). Niewykorzystane karty startowe, ołówki i notatnik odłóż do pudełka. Nie będą potrzebne.

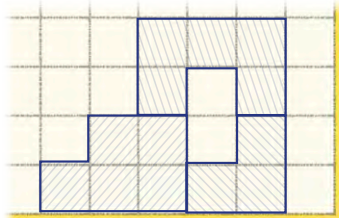
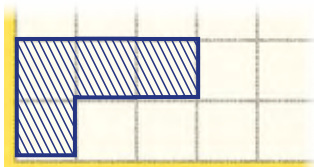
Zasady rysowania

W trakcie gry będziecie rysować **na swoich deskach kreślarskich** (*na siatce 9x9 na arkuszu z notatnika*) wiele skrawków w przeróżnych kształtach. Rysując, postępujcie tak, jak opisaliśmy poniżej:

- Narysuj kontur** skrawka zgodnie z zasadami opisanymi na następnej stronie. Liczby na kartach oznaczają rozmiar skrawka (*czyli: ile kwadratowych pól planszy zakrywa*).



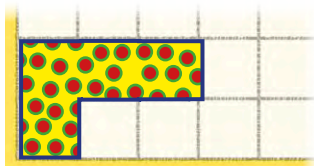
2. **Wypełnij pola** wewnątrz konturu wzorem. Nie ma znaczenia, czy wzór wypełnienia, które narysujesz, będzie taki sam, jak na karcie skrawka, czy inny.



Wypełnienie jest ważne!

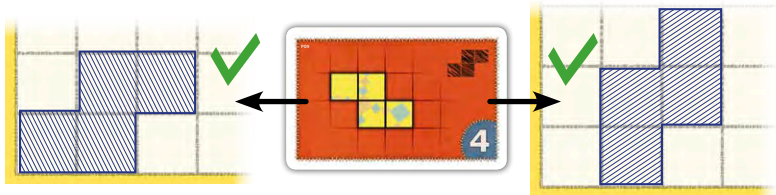
Przykład: jeśli nie wypełniałbyś konturów skrawków, trudno byłoby określić, czy dwa pola otoczone innymi skrawkami (rys. z lewej strony) zostały zakryte.

Sugestia: jeśli masz kredki, możesz pokolorować swój skrawek, czekając na moment, w którym pozostali gracze wykonają swój ruch...



Zasady szczegółowe:

- Musisz narysować skrawek **na pustych polach**, całkowicie wewnątrz deski kreślarskiej (*innymi słowami: skrawek nie może nachodzić na inny albo wystawać za wyznaczoną siatkę 9x9*).
- Możesz narysować skrawek, który będzie **obrócony oraz/albo odbiciem**.



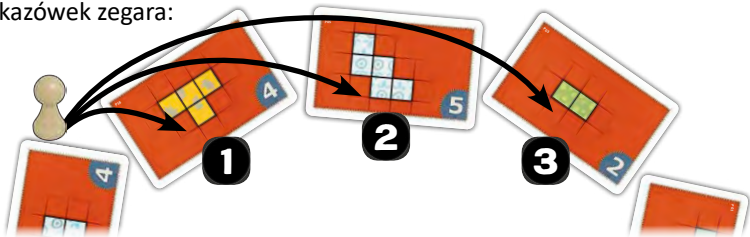
- Nowe skrawki **nie muszą** stykać się z poprzednio narysowanymi skrawkami. (*Jednakże pamiętaj, że podczas punktowania będą brane pod uwagę skrawki przylegające do siebie.*)
- **Nie możesz zmasować** skrawków narysowanych w poprzednich turach. Możesz jednak zmasować skrawek narysowany w bieżącej turze (*np., żeby go narysować gdzie indziej albo obrócić*).

Przebieg gry

Gra trwa **3 rundy**, z których każda składa się z **6 tur** oraz **punktacji częściowej**. W każdej turze wskazanie kostki określa, który skrawek wszyscy gracze **mogą** narysować na swoich deskach. Gra kończy się po ostatnim podliczaniu punktów. Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej punktów.

Przebieg tury

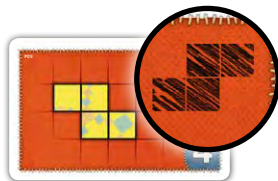
Na początku każdej tury (*poza ostatnią turę; patrz str. 6*) rzuć kostką (*wskazanie tego rzutu obowiązuje **wszystkich graczy***) i postaw pionek na karcie wskazanej przez kostkę. Pionek porusza się zgodnie z ruchem wskazówek zegara:



Teraz wszyscy możecie narysować (*zgodnie z zasadami rysowania*) na swoich deskach kreślarskich skrawek z karty wskazanej przez pionek.

Uwaga:

- **Rysowanie skrawka jest opcjonalne!** Możesz spasować, jeśli nie chcesz rysować skrawka. Jeśli nie możesz narysować skrawka, musisz spasować!
- Możesz wziąć kartę do ręki i obracać ją, aby wspomóc swoją wyobraźnię przestrzenną. Jeśli skrawek wygląda inaczej w **odbiciu lustrzanym**, umieściliśmy jego wizualizację w takiej postaci na karcie.
- Na swoim arkuszu znajdziesz **4 akcje specjalne**. Każdą z nich możesz wykonać tylko raz w trakcie całej gry (*patrz „Akcje specjalne” na str. 7*).



Kiedy wszyscy skończyli rysować bieżący skrawek albo spasowali, **odrzucić kartę z bieżącym skrawkiem** i rozpocznijcie nową turę.

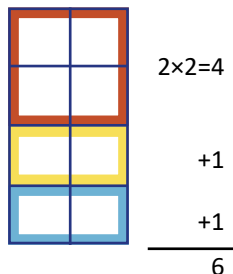
NIE uzupełniajcie miejsca po karcie w okręgu!

Po zakończeniu 6. tury w rundzie, czyli kiedy tylko dwie karty skrawków pozostały w okręgu, przeprowadźcie punktację cząstkową.

Punktacja cząstkowa

Co 6 tur każdy podlicza punkty za **dokładnie jeden** prostokąt stworzony z wypełnionych konturów (bez pustych pól w środku):

- Największy **kwadrat** w tym prostokącie daje **tyle punktów, z ilu pól się składa**.
- Każdy dodatkowy **wiersz** albo **kolumna** w tym prostokącie daje **1 dodatkowy punkt**.

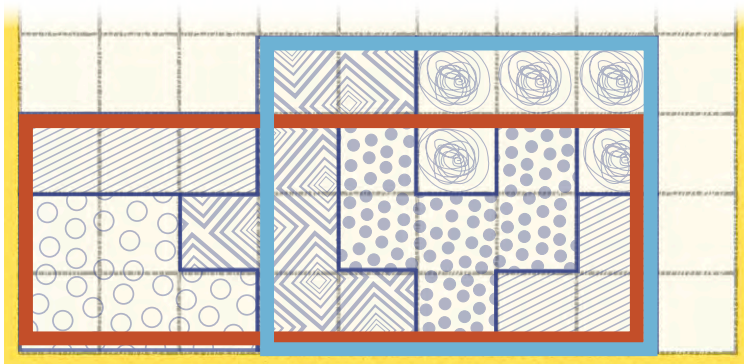


1 -----

2 -----

3 -----

Każdy zapisuje swoje punkty na swoim arkuszu, w miejscu oznaczonym numerem rundy (w *prawym górnym rogu* arkusza; patrz rys. z lewej strony).

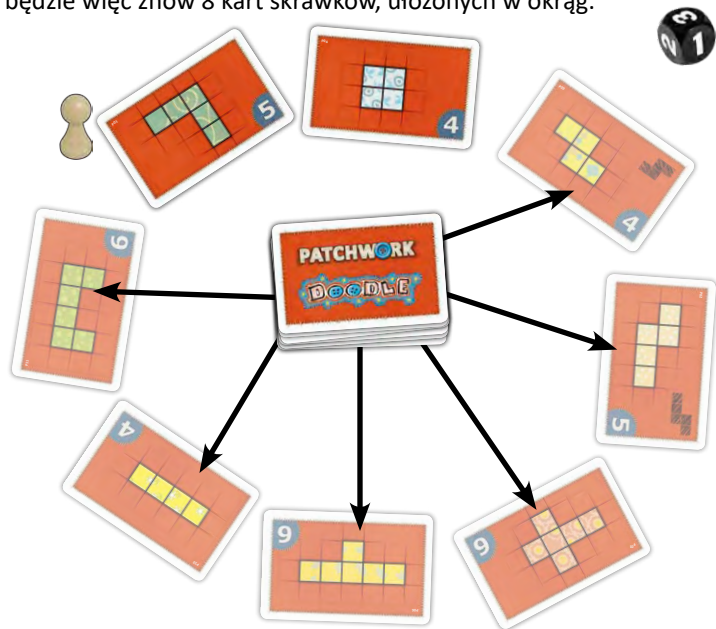


Przykład: podczas pierwszej punktacji cząstkowej, twoja deska kreślarska wygląda tak, jak przedstawiiliśmy powyżej. Możesz podliczyć punkty za prostokąt 3×8 albo 4×5 (każdy inny prostokąt z pewnością da mniej punktów, bo będzie mniejszy). Prostokąt 3×8 daje $3 \times 3 + 5 = 14$ punktów, natomiast prostokąt 4×5 da $4 \times 4 + 1 = 17$ punktów. Rozsądnie będzie więc wybrać prostokąt 4×5 i zapisać 17 punktów w linii 1.

Rozpoczęcie nowej rundy

Po zakończeniu pierwszej i drugiej punktacji częściowej, wykonaj dwa poniżej opisane kroki, aby przygotować kolejną rundę i rozegrać kolejne 6 tur.

1. **Dwie karty skrawków** pozostałe z poprzedniej rundy przenieś przed pionek. Będą to teraz dwie pierwsze karty w okręgu.
2. Pociągnij **6 kart skrawków** ze stosu na środku stołu i ułóż je odkryte w okrąg, za kartami, które pozostały z poprzedniej rundy. Na stole będzie więc znów 8 kart skrawków, ułożonych w okrąg.



Ostatnia tura

W ostatniej turze gry, czyli turze 6. trzeciej rundy **nie rzucaj kością**. Zamiast tego, każdy może narysować **jeden z pozostałych 3 skrawków**. Każdy wybiera dowolny skrawek, czyli może się zdarzyć (*i jest dozwolone*), że kilka osób zdecyduje się narysować ten sam skrawek.

Akcje specjalne

Poza deską kreślarską oraz miejscem na punkty, twój arkusz przedstawia również **4 akcje specjalne**, które możesz wykonać **w dowolnym momencie gry**. Z każdej akcji specjalnej możesz jednak skorzystać tylko raz w trakcie gry. Wykorzystane akcje zaznaczaj krzyżykiem.

Dostępne akcje specjalne:

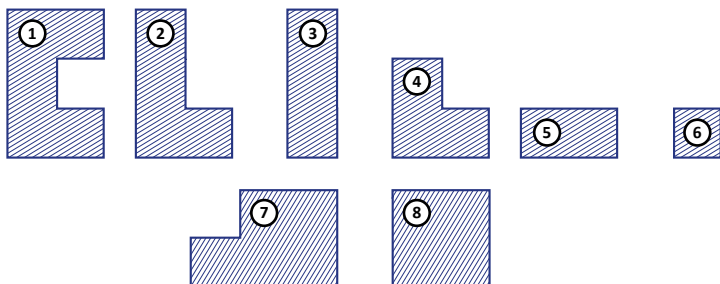


- **Zamiast** rysowania skrawka wskazanego pionkiem, możesz narysować skrawek z karty znajdującej się bezpośrednio **przed albo za** pionkiem. **Uwaga:** nawet, jeśli wszyscy użyją tej akcji specjalnej i narysują ten sam skrawek, odrzucić kartę wskazowaną przez pionek.

1



- Wypełnij **pojedyncze pole** na swojej desce kreślarskiej.
- Wykonaj **pojedyncze cięcie** na aktualnym skrawku tak, aby rozdzielił się na **dokładnie dwa skrawki**, po czym narysuj **jeden z nich, ale nie oba!** Linia cięcia musi być prosta i przebiegać wzdłuż krawędzi pól, z których składa się skrawek (przykłady zamieszczamy poniżej).



Przykład:

- Skrawek ① możesz przeciąć i otrzymać: ②, ④, ⑤ albo ⑥; **ale nie** ③, ponieważ wymagałoby to rozcięcia go na trzy skrawki: 1x ③ i 2x ⑥.
- Skrawek ⑦ możesz przeciąć i otrzymać: ③, ④, ⑤, ⑥ albo ⑧; **ale nie** ②, ponieważ to wymagałoby wykonania dwóch prostokątnych cięć.
- Podobnie, skrawek ⑧ możesz przeciąć i otrzymać ⑤, **ale nic więcej**.

2x

- Użyj dowolnej akcji specjalnej **drugi raz**.

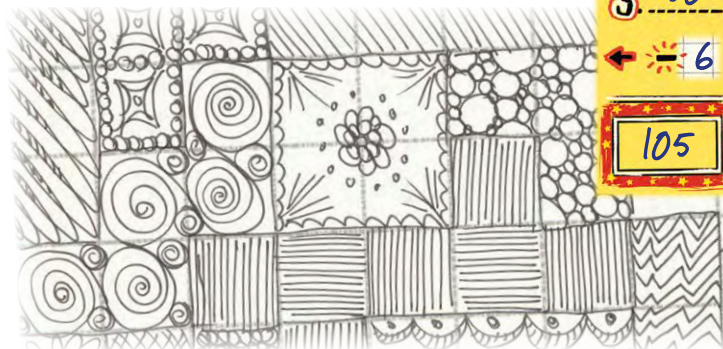
Koniec gry i finalna punktacja

Po przeprowadzeniu trzeciej punktacji częściowej policzcie, ile **pustych pól** zostało na waszych deskach kreślarskich. Wpiszcie tę liczbę w czwartym wierszu swojego arkusza (*jest przy nim znak „minus”*). Następnie zsumujcie wszystkie cztery liczby (*czwarta będzie ujemna!*). To jest wasz **finalny wynik**.

Wygrywa osoba, która zdobyła najwięcej punktów.

W przypadku remisu jest kilku zwycięzców!

Grając jednoosobowo, staraj się pobić swój własny poprzedni rekord! (*100+ pkt. to dobry wynik.*)



PATCHWORK DOODLE



LACERTA

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

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

Autor gry: Uwe Rosenberg
(zainspirowany pomysłem Jordy Adan)
Edycja: Grzegorz Kobiela
Grafika & skład: atelier198
Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski



© 2019 Lookout GmbH
Elzheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Niemcy
www.lookout-games.de