

PATCHWORK

GRA LIWE
ROSENBERGA

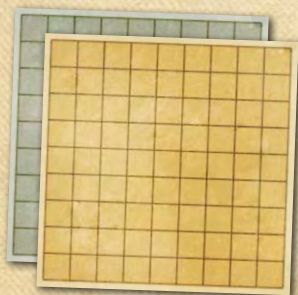
Patchwork to metoda szycia, w której łączy się małe kawałki materiału w większą całość, tworząc nowy wzór. W przeszłości wykorzystywano ją, żeby zagospodarować niechciane ścinki i skrawki. Dziś jest formą sztuki – z cennych tkanin projektanci wyczarowują cudowne włókiennicze kreacje. Największe arcydzieła 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 jednej na gracza)



1 pionek neutralny



2 znaczniki czasu (limonkowy i żółty)



5 specjalnych kawałków materiału



1 żeton specjalny



33 kawałki materiału



Żetony guzików

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

Przygotowanie do gry

1 Każdy z was bierze jedną planszę kołdry, 1 znacznik czasu i 5 guzików (*to waluta gry*). Pozostałe guziki połóż 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 kawałki materiału ułóżcie razem wokół planszy czasu, tak aby tworzyły okrąg lub owal.

5 Zlokalizujcie najmniejszy kawałek materiału (kawałek o wymiarach 1x2). Postawcie pionek neutralny pomiędzy tym kawałkiem a następnym kawałkiem w okręgu (*następnym zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara*).

Teraz jesteście gotowi do gry!

8

7

Specjalne kawałki materiału połóżcie na specjalnie 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 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 limonkowego 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 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 przesuwa 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).

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

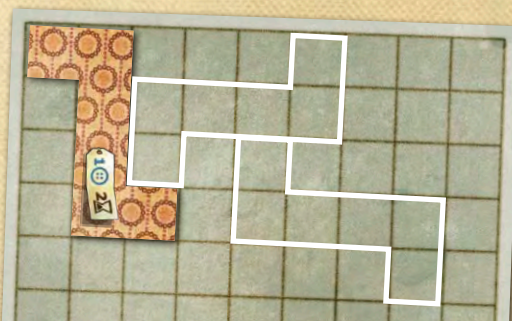
Oddaj wskazaną liczbę guzików do zasobów ogólnych. Zabierz kawałek materiału, a na jego miejsce przesuń pionek neutralny.

Liczba guzików, jaką 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 tamtego.



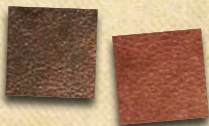
Ten kawałek zmusza gracza do przesunięcia znacznika czasu o 2 pola.



Plansza czasu

Bez względu na to, którą akcję wybierzesz, i tak będziesz musiał przesunąć swój znacznik czasu na planszy czasu. Pomiędzy niektórymi polami na planszy czasu znajdują się ikony 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. **Specjalne kawałki to jedyny sposób, aby „załatać” pojedyncze pola na planszy kołdry.**

Guziki:



Weź z zasobów ogólnych tyle guzików, ile łącznie narysowanych jest na wszystkich kawałkach materiałów leżących na twojej planszy kołdry.



Za ten kawałek materiału gracz otrzyma 2 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 specjalny żeton 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 specjalnego żetonu (*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. Pod koniec gry Maciek ma 14 guzików i specjalny żeton. Na jego planszy kołdry pozostało 5 pustych pól. Jego ostateczny wynik to 11 punktów ($14 + 7 - (5 \times 2) = 11$).

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

Projektant: Uwe Rosenberg

Redaktorzy: Stefan Stadler i Rolf Raupach

Opracowanie graficzne: Klemens Franz | atelier198

Tłumaczenie: Marcin Wełnicki

Korekta: Przemysław Korzeniewski



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



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



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

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