

Előkészületek

1 Minden játékos vegyen el egy takarótáblát, egy időjelzőt és 5 gombot (pénznek). Tegyék a megmaradt gombokat az asztalra, elérhető helyre.

2 Tegyék a központi időtáblát az asztal közepére.

3 Tegyék az időjelzőket az időtábla kezdőmezőjére. Az a játékos kezd, aki legutóbb használt tüt.

4 Tegyék a (normál) foltokat kör vagy ellipszis alakban az időtábla köré.

5 Keressék meg a legkisebb foltot, vagyis az 1x2 méretűt, és tegyék a semleges jelzőt ezen folt és az óramutató járása szerinti következő folt közé.

6 Tegyék le a különleges lapkát.

8 Kezdődhet a játék!

A játék menete

Ebben a játékban nem feltétlen felváltva következnek a körök. Az a játékos hajtja végre a körét, akinek az időtáblán leghátul van az időjelzője. Emiatt egy játékos egymás után több kört is végrehajthat, mielőtt az ellenfele köre következne.

Ha mindkét időjelző azonos mezőn áll, akkor a felső jelző tulajdonosa lép először.



Ez a lime zöld játékos köre. Hacsak az időjelzője nem lép több, mint 3 mezőt előre, azonnal az ő következő köre jön.

A játékos a körében a következő akciók egyikét hajtja végre:

A: Előrelép és gombokat kap

vagy

B: Elvesz és letesz egy foltot

A: Előrelép és gombokat kap

A játékos az időjelzőjével lépjen közvetlenül az ellenfele időjelzője előtti mezőre az időtáblán. **Kap 1 gombot (vagyis egy 1-es értékű gomblapkát) minden mező után, amit az időjelzője megtett.**



A lime zöld játékos 4 mezőt lép előre az időjelzőjével, így most a sárga időjelző előtt áll. Ezért 4 gombot kap.



B: Elvesz és letesz egy foltot

Ez az akció **5 lépésből áll**, amiket meghatározott sorrendben kell végrehajtani:

1. Foltot választ

A játékos a semleges jelző előtti (az óramutató járása szerint) három foltból választhat.

Ebben a példában a játékos a három kiemelt folt közül választhat. Ebben a pillanatban semmilyen másik foltot nem vehet el.

2. Lép a semleges jelzővel

A játékos tegye a semleges jelzőt a választott folt mellé.

3. Fizet a foltért

A játékos befizeti az ábrázolt gombszámot a készletbe.

A címke mutatja a foltért fizetendő gombok számát.



4. Lerakja a foltot a takarótáblájára

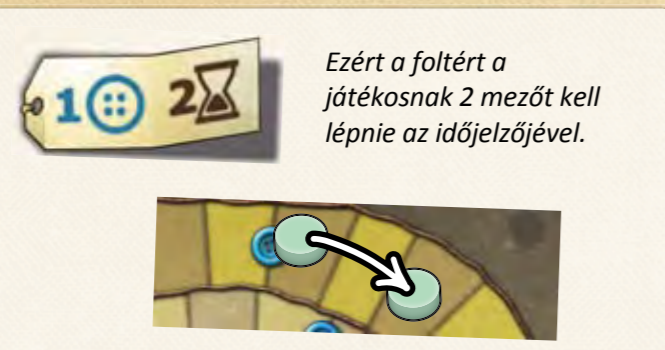
A játékos takarótábláján a foltok nem fedhetik egymást. A játékos úgy forgathatja a foltokat, ahogy csak szeretné, mielőtt letenné a takarótáblájára.



5. Lép az időjelzőjével

A játékos a címkére írt számnak megfelelő számú mezőt lép az időtáblán az időjelzőjével.

Ha a játékos időjelzője az ellenfél időjelzőjével azonos mezőn áll meg, akkor a játékos a jelzőjét a másik jelző tetejére teszi.

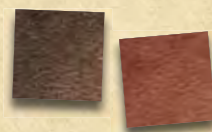


Ezért a foltért a játékosnak 2 mezőt kell lépnie az időjelzőjével.

Az időtábla

A játékos az által végrehajtott akciótól függetlenül, mindig lép az időjelzőjével az időtáblán. Az időtábla néhány mezője között speciális jelölés látható. Amikor a játékos átlép ezeken a speciális jelöléseken, akkor végre kell hajtania a megfelelő eseményt:

Különleges folt:



A játékos elvesz egy különleges foltot, és azonnal leteszi a takarótáblájára. **A különleges foltok jelentik az egyetlen lehetőséget arra, hogy a játékos egyetlen mezőt "foltozzon" be a takarótábláján.**

Gombjövedelem:

A játékos a takarótábláján lévő foltoknak megfelelő számú gombot kap.



Amikor a játékos gombjövédelmet kap, akkor ezért a foltért mindig 2 gombot kap.

A különleges lapka

Az első játékos, aki a takarótábláján teljesen kitölt egy 7x7 mezőből álló négyzetet, megkapja a különleges lapkát, ami 7 pontot ér.



A játék vége

A játék akkor ér véget, miután mindkét időjelző eléri az időtábla utolsó mezőjét. Ha egy időjelző túllépne az utolsó mezőn, akkor egyszerűen megáll az utolsó mezőn. Az A akció esetén, a játékos csak a ténylegesen átlépett mezők számáért kapja meg a gombokat.

Pontozás

A játékos megszámolja a megmaradt gombjait, hozzáadja a különleges lapka értékét, ha nála van. Ebből a pontszámból kivon 2 pontot a takarótábláján lévő minden egyes üres mező miatt.

A legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos győz. Holtverseny esetén az időtábla utolsó mezőjét először elérő játékos a nyertes.

Példa:

Dóri és Andrea játszik. A játék végére Dórinak 14 gombja maradt, és nála van a különleges lapka. 5 üres mező van a takarótábláján. A végső pontszáma 11 pont.
 $(14 + 7 - 10 (5 \times 2) = 11)$

Andreának 18 gombja maradt, és csak 2 üres mező van a takarótábláján. Ő nyer 14 ponttal.

Tervező: Uwe Rosenberg
Szerkesztő: Stefan Stadler & Rolf Raupach
Graphic Design: Klemens Franz | atelier198
Fordítás: Trew és Dunda



© 2014 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Germany.



MAYFAIR GAMES
www.mayfairgames.com

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

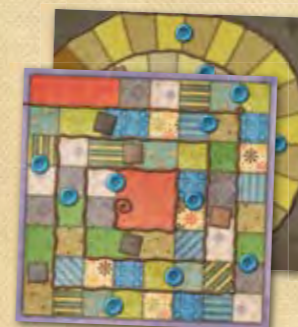
PATCHWORK

BY UWE
ROSENBERG

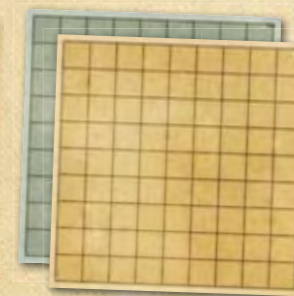
A Patchwork a kézimunka egyik formája, mely összevarrt szövetdarabokból hoz létre egy nagyobb mintát. Régen ez volt a módja, hogy a megmaradt ruhadarabokból használható ruhákat és takarókat gyártsanak. Ma a patchwork egy művészeti irányzat, melynél a tervezők értékes szöveteket felhasználva gyönyörű textíliákat alkotnak. A szövetek egyenetlenül összeillesztett darabjai különösen egyedi remekműveket eredményezhetnek, és ezért rengeteg textilművész alkalmazza.

Gyönyörű takaró készítéséhez fáradságos munka és idő szükséges, mert a rendelkezésre álló foltok egyszerűen nem akarnak összeilleni. Úgyhogy a játékos körültekintően válasszon foltokat, és legyen kéznél elegendő gomb, nem csak azért, hogy befejezze a takaróját, hanem hogy az övé jobb és szebb legyen ellenfele takarójánál.

Tartozékok



1 központi időtábla
(kétoldalú; a két oldal csak a megjelenésében különbözik - a játékosok válasszák a nekik jobban tetszőt)



2 takarótábla
(játékosonként 1)



1 semleges jelző



időjelzők (lime zöld és sárga)



5 különleges folt (bőrfoltok)



1 különleges lapka



33 folt



gomblapka

32 db 1-es gomblapka
12 db 5-ös gomblapka
5 db 10-es gomblapka
1 db 20-as gomblapka