Příprava hry

1. Každý hráč obdrží plán přikrývky (dále také „přikrývku“), 1 žeton času a 5 knoflíků (to bude vaše herní měna). Zbývající knoflíky ponechte na stole tak, abyste je měli neustále po ruce.

2. Časový plán umístěte do středu stolu.

3. Své žetony času umístěte na startovní pole časového plánu.

   Hru zahajuje hráč, který naposledy něco šil jehlou.

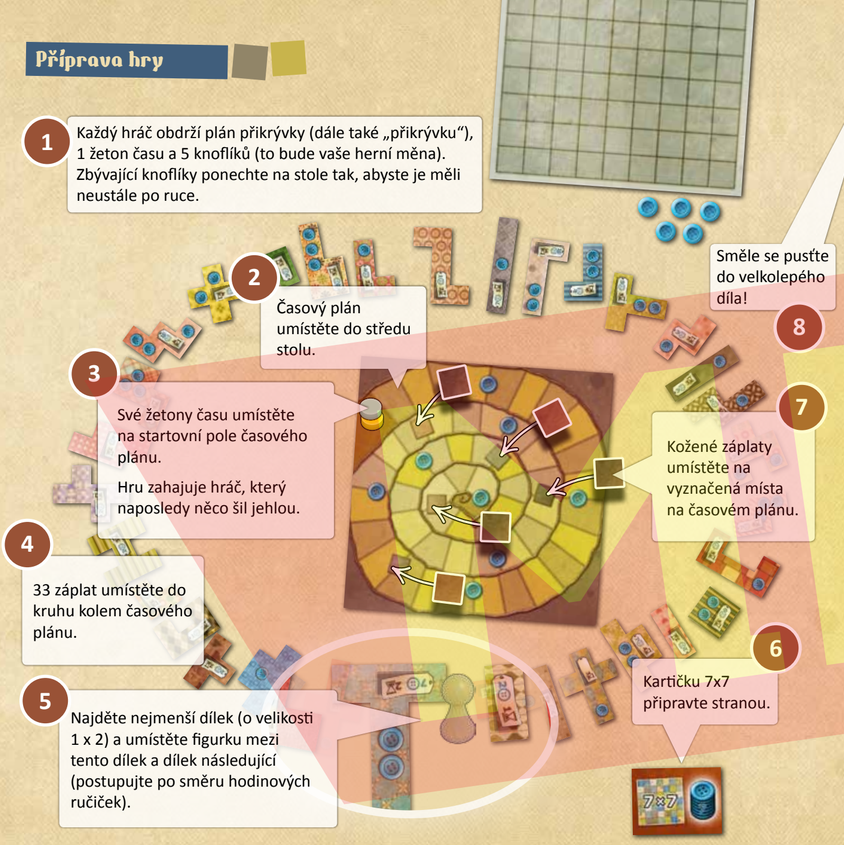
4. 33 záplat umístěte do kruhu kolem časového plánu.

5. Najděte nejmenší dílek (o velikosti 1 x 2) a umístěte figurku mezi tento dílek a dílek následující (postupujte po směru hodinových ručiček).

6. Kartičku 7x7 připravte stranou.

7. Kožené záplaty umístěte na vyznačená místa na časovém plánu.

8. Směle se pusťte do velkolepého díla!



Průběh hry

V této hře se hráči na tahu nestřídají pravidelně. Svůj tah provede vždy ten hráč, jehož žeton času je na časovém plánu více vzadu (má více času). Tím pádem může nastat situace, kdy jeden z hráčů bude na tahu několikrát za sebou, než dojde řada na tah jeho spoluhráče (jak si později vysvětlíme).

Pokud se oba žetony času nacházejí na stejném poli, je na řadě ten hráč, jehož žeton je umístěn nahoře (také si vysvětlíme).

Na řadě je Limetková. Své tahy provádí do té chvíle, než se její žeton přesune o 4 pole dopředu.

Jste-li na řadě, vyberte si a proveďte vždy pouze **jednu** z těchto akcí:

A: Postupte vpřed a získejte knoflíky

nebo

B: Vyberte si záplatu a umístěte ji

A: Postupte vpřed a získejte knoflíky

Posuňte svůj žeton času po časovém plánu vpřed tak, aby zaujal místo na poli přímo před žetonem spoluhráče (viz obrázek). **Získáte 1 knoflík** (to znamená 1 žeton knoflíku hodnoty 1) **za každé pole, o nějž jste na časovém plánu posunuli svůj žeton času.**

Limetková posune svůj žeton času o 4 pole vpřed, její žeton bude o jedno pole před žetonem času Žluté. Za tuto akci získává Limetková 4 knoflíky.

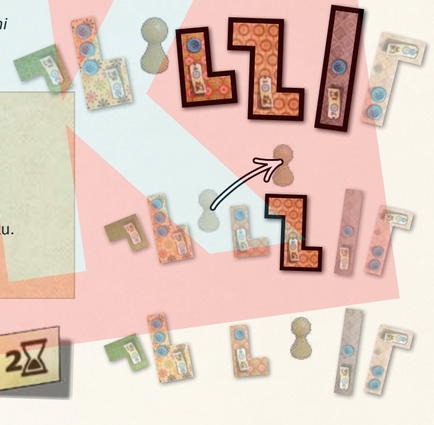
B: Vyberte si záplatu a umístěte ji

Tato akce se **skládá z 5 kroků**, které je třeba provést v daném pořadí:

1. Vyberte si záplatu

Můžete si vybrat ze **tří dílků**, které se nacházejí před neutrální figurkou (po směru hodinových ručiček).

V tomto případě se rozhodujete mezi třemi zvýrazněnými záplatami. V tuto chvíli si nemůžete vybrat žádnou jinou záplatu.



2. Posuňte neutrální figurku

Figurku přesuňte k vybrané záplatě.

3. Zaplaťte za záplatu

Zaplaťte vyobrazený počet knoflíků do banku.

Visačka znázorňuje, kolik knoflíků musíte za záplatu zaplatit.

4. Umístěte záplatu na svoji přikrývku.

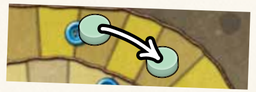
Záplaty na přikrývce se v žádném případě nemohou překrývat, ale každou záplatu můžete ještě před umístěním na přikrývku libovolně natočit.

5. Posuňte svůj žeton času

Posuňte svůj žeton času na časovém plánu o tolik polí, kolik určuje visačka na vybraném dílku.

Pokud se váš žeton času zastaví na stejném poli, kde je již umístěn žeton času soupeře, umístěte svůj žeton na jeho.

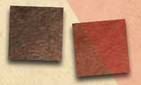
Tato visačka říká, že svůj žeton času musíte posunout o 2 pole.



Časový plán

Ať už se rozhodnete provést jednu nebo druhou akci, vždy musíte svůj žeton času posunout na časovém plánu. Mezi některými poli na časovém plánu najdete speciální značky. Kdykoli tyto značky v rámci svého tahu přejdete, proveďte odpovídající akci:

Kožená záplata:



Vezměte si koženou záplatu *(je-li ještě k dispozici – dostane ji vždy jen první hráč, který danou značku přejde!)* a umístěte ji ihned na svoji přikrývku. Kožené záplaty jsou tím jediným, co může zalátat nežádoucí prázdná místa na vaší přikrývce.

Zisk knoflíků:

Získáte právě tolik knoflíků, kolik jich v součtu obsahují všechny záplaty v tuto chvíli umístěné na vaší přikrývce.

Pokaždé, když budete mít nárok na zisk knoflíků, dostanete např. za tuto záplatu 2 knoflíky.

Kartička 7 x 7

Hráč, který jako první záplatami plně obsadí souvislou plochu alespoň 7 x 7 polí své přikrývky, získá tuto kartičku, která má na konci hry hodnotu 7 bodů.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy oba žetony času doputují na poslední pole časového plánu. Pokud by se měl žeton času posunout za poslední pole, zůstane stát na posledním poli časového plánu. Pokud provádíte akci A, knoflíky získáte pouze za skutečný počet polí, o něž je možné se na časovém plánu ještě posunout.

Závěrečné bodování

Přepočítejte, kolik knoflíků vám zbývá. **Každý knoflík znamená 1 vítězný bod**. Pokud jste získali kartičku 7 x 7, připočtěte si k výsledku 7 bodů. Poté **odečtěte 2 body za každé nevyplněné pole** na své přikrývce.

Vítězí hráč s vyšším počtem dosažených bodů. V případě rovnosti bodů vítězí ten hráč, který jako první dosáhl cílového pole na časovém plánu.

Příklad:

Hrají Lucie a Kateřina. Na konci hry má Lucie 14 knoflíků a kartičku 7 x 7. Na přikrývce jí zbývá 5 nevyplněných polí. Její výsledné skóre je 11 bodů. (14 + 7 – (5 x 2) = 11)

Kateřině zbylo 18 knoflíků a pouze dvě nevyplněná pole přikrývky. Získává 14 bodů (18 – (2 x 2) = 14) a vítězí.

Poznámka: Je možné, že několik prvních partií Patchworku budete skórovat jen velmi málo bodů (nebo mít dokonce záporné skóre). Nenechte se odradit. S přibývajícím počtem odehraných partií jistě uvidíte, jak se vaše výsledky zlepšují.

Autor: Uwe Rosenberg

Úpravy: Stefan Stadler & Rolf Raupach

Grafika: Klemens Franz | atelier198

Český překlad: Lucie Endlová

LOOKOUT SPIELE

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

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:
MINDOK
MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104
Praha 10
www.mindok.cz

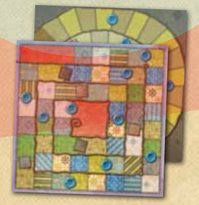
PATCHWORK

AUTOR: UWE ROSENBERG

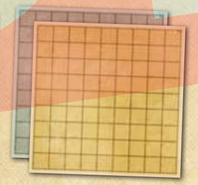
Patchwork je druh ruční práce, při níž šikovné švadlenky sešívají kousky látek do větších dílů geometrické mozaiky. V minulosti byla tato technika využívána pro zpracování zbytků různých tkanin na výrobu oděvů a prošívaných pokrývek. V současnosti je patchwork chápán spíše jako svébytná umělecká technika, která pro výrobu přepychových textilií využívá skvostné tkaniny. Novodobá díla vytvořená technikou patchworku nacházíme dokonce v předních světových muzeích a galeriích.

K vytvoření překrásné přikrývky však potřebujete především spoustu píle, trpělivosti a času. Dílky mozaiky, které máte aktuálně k dispozici, se častokrát nedají propojit přesně podle vašich představ. Proto si je vybírejte s obrovskou pečlivostí a stále si udržujte přiměřenou zásobu knoflíků. Budete je potřebovat nejen k dokončení přikrývky, ale i k tomu, abyste vytvořili hodnotnější práci než soupeř(ka).

Herní materiál



1 časový plán (plán je oboustranný; strany plánu se liší pouze svým vzhledem – vyberte si tu, která více lahodí vašemu oku)



2 plány přikrývky (1 pro každého hráče)

33 záplat

1 figurka (neutrální, nepatří žádnému hráči)

žetony času (limetkový a žlutý)

5 kožených záplat (o velikosti 1 x 1)

1 kartička 7 x 7

žetony knoflíků
32 ks „1 knoflík"
12 ks „5 knoflíků"
5 ks „10 knoflíků"
1 ks „20 knoflíků"

MINDOK