

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 tűt.

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.

Kezdődhet a játék!

8

7

Tegyék a különleges foltokat az időtábla megjelölt mezőire.

6

Tegyék le a különleges lapkát.



A játék menete

Ebben a játékban nem feltétlen felváltva következnek a körök. Az a játékos hajtja végre a körét, akinek az időtáblán hátrébb 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 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 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 a játékosnak az alább meghatározott sorrendben kell végrehajtania:

1. Foltot választ

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

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 a folton jelzett gombösszeget (a folt gombárát) 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 foltot, ahogy csak szeretné, mielőtt letenné a takarótáblájára.



5. Lép az időjelzőjével

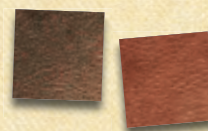
A játékos a címkére írt (homokóra melletti) számnak megfelelő számú mezőt lép az időtáblán az időjelzőjével.

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

Az időtábla

A játékosnak, az általa végrehajtott akciótól függetlenül, mindig lépnie kell az időjelzőjével az időtáblán. Az időtábla néhány mezője meg van jelölve. Amikor a játékos rálép vagy átlép ezeken a mezőkön, 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 annyi gombot kap, amennyi a takarótábláján lévő foltokon található.



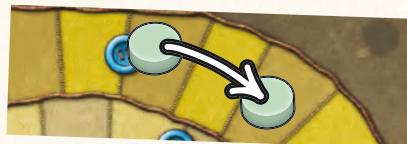
Amikor a játékos gombjövédelmet kap, akkor ezért a foltért mindig 2 gombot kap.

A különleges lapka

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



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



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 választása esetén, a játékos csak a ténylegesen megtett mezők számáért kapja meg a gombokat.

Pontozás

A játékos megszámlolja a megmaradt gombjait, és ha nála van, akkor hozzáadja a különleges lapka értékét. 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

Grafika: Klemens Franz | atelier198

Fordítás: Trew és Dunda



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



ComPaYa
Ha kell egy játék!
www.compaya.hu
Gamer Café kft.
2030 Érd, Budai út 28.
info@compaya.hu

PATCHWORK

UWE
ROSENBERG

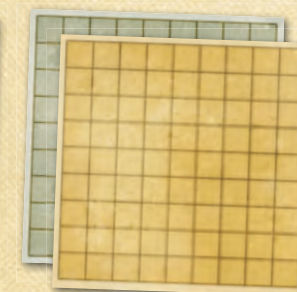
A Patchwork a kézimunka egyik formája, mely összevarrt szövetdarabokból hoz létre egy nagyobb mintát. Régen ez volt a módja, hogy a megmaradt ruhadarabokból használható ruhákat és takarókat gyártsanak. Ma a patchwork egy művészeti irányzat, melynél a tervezők értékes szöveteket felhasználva gyönyörű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

Gyönyörű folttakaró készítéséhez fáradságos munka és idő szükséges, mert a rendelkezésre álló foltok egyszerűen nem akarnak összeilleni. A játékosnak körültekintően kell a foltokat kiválasztania, és figyelnie kell, hogy mindig legyen kéznél elegendő gomb - nem csak azért, hogy befejezze a takaróját, hanem hogy az elkészült alkotás jobb és szebb legyen ellenfele takarójánál.

Partozékok



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



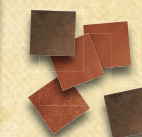
2 takarótábla
(játékosonként 1)



1 semleges jelző



időjelzők (zöld és sárga)



5 különleges folt (bőrfolt)



1 különleges lapka



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

33 folt

