

## SPIELVORBEREITUNG

**1** Jeder Spieler erhält eine Decke, den entsprechenden Zeitstein und 5 Knöpfe als Währung. Die restlichen Knöpfe kommen als Vorrat griffbereit an die Seite.

**2** Legt den zentralen Zeitplan in die Tischmitte.

**3** Jeder Spieler setzt seinen Zeitstein auf das Startfeld des Zeitplans. Der Spieler, der zuletzt eine Nähnadel in der Hand hatte, beginnt das Spiel.

**4** Legt alle Flicker in einem Kreis oder einer Ellipse um den Zeitplan.

**5** Platziert die Spielfigur zwischen dem kleinsten Flicker, der nur 2 Felder auf einem Ablageplan einnimmt, und dem im Uhrzeigersinn folgenden Flicker.

**6** Legt das Sonderplättchen bereit.

Jetzt kann es losgehen!

## SPIELVERLAUF

In diesem Spiel kommen die Spieler nicht unbedingt abwechselnd an die Reihe. Es ist immer der Spieler an der Reihe, der sich auf dem Zeitplan **weiter hinten** befindet.

Daher kann ein Spieler **mehrfach an die Reihe kommen**, bevor der andere Spieler wieder am Zug ist. Befinden sich beide Zeitsteine auf demselben Feld, zieht der Spieler des oberen Zeitsteins zuerst.

*Spieler Gold ist an der Reihe.  
Wenn er in seinem Zug nur 1 bis 3 Felder weiterrückt, ist er gleich noch einmal an der Reihe.*

Der Spieler an der Reihe kann zwischen **zwei verschiedenen** Aktionen wählen:

**A: Vorrücken und Knöpfe erhalten**

ODER

**B: Flicker nehmen und einfügen**

**A: Vorrücken und Knöpfe erhalten**

Der Spieler setzt seinen Zeitstein auf dem Zeitplan so viele Felder vor, bis er sich **genau ein Feld** vor dem gegnerischen Zeitstein befindet. **Für jedes Feld erhält der Spieler einen Knopf (= 1-Knopf-Plättchen).**

*Gold rückt seinen Zeitstein 4 Felder vor bis er sich vor der silbernen Spielfigur befindet und erhält dafür 4 Knöpfe (4 x 1-Knopf-Plättchen).*

## B: Flicker nehmen und einfügen

Diese Aktion besteht aus **fünf Schritten**, die in der vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt werden:

### 1. Flicker auswählen

Dem Spieler an der Reihe stehen immer die nächsten drei Flicker im Uhrzeigersinn nach der Spielfigur zur Verfügung.

*Hier stehen die drei markierten Flicker zur Auswahl. Alle anderen Flicker sind derzeit leider nicht möglich.*

### 2. Spielfigur setzen

Er setzt die Spielfigur neben den ausgewählten Flicker.

### 3. Flicker bezahlen und nehmen

Er bezahlt die angegebene Anzahl an Knöpfen und legt den Flicker zu seinem Ablageplan.

*Auf dem Etikett ist angegeben, wie viele Knöpfe ein Flicker kostet.*

### 4. Flicker platzieren

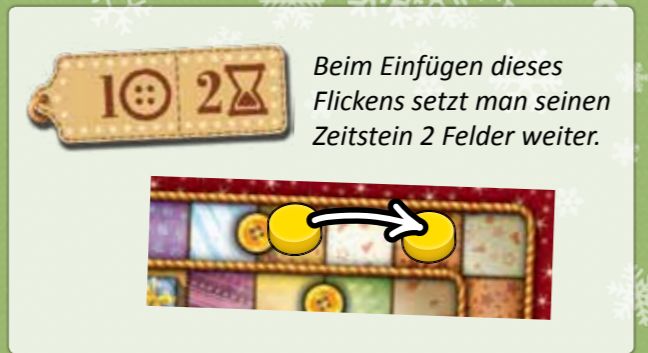
Der Spieler platziert den Flicker auf seiner Decke. Dabei dürfen **nur leere Felder belegt werden**. Die Flickerplättchen können aber beliebig gedreht und gewendet werden.

Die Flicker müssen beim Platzieren auch nicht an bereits ausliegende Flicker grenzen.

### 5. Zeitstein ziehen

Zuletzt zieht der Spieler seinen Zeitstein um so viele Felder auf der Zeitleiste voran, wie auf dem Etikett angegeben ist.

Landet er auf dem Feld mit dem Zeitstein des Mitspielers, so wird der eigene Zeitstein obenauf gesetzt (der Spieler ist noch einmal an der Reihe).



### Die Zeitleiste

Die Spieler setzen bei jeder Aktion ihren Zeitstein auf der Zeitleiste voran. Auf dieser sind Markierungen angebracht. Immer, wenn ein Spieler eine dieser Markierungen überquert, passiert folgendes:

**Spezialflicken:** Der Spieler nimmt den Spezialflicken – sofern noch vorhanden – und platziert ihn sofort auf seinem Ablageplan oder nimmt ihn aus dem Spiel.



Diese Spezialflicken sind die einzige Möglichkeit, einzelne offene Felder des Ablageplans zu belegen.



**Knopf-Wertung:** Der Spieler erhält Einkommen entsprechend der Summe aller Knöpfe, die auf den Flickern auf seiner Decke abgebildet sind. Der Spieler nimmt entsprechend viele Knöpfe aus dem Vorrat.



Für diese Flickern erhält der Spieler bei jeder Knopf-Wertung 3 Knöpfe als Einkommen.

### Das Sonderplättchen

Der Spieler, der zuerst ein Quadrat von mindestens 7x7 Feldern auf seinem Ablageplan vollständig belegt hat, erhält das Sonderplättchen. Es zählt bei der Wertung 7 Punkte.



## SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald beide Zeitsteine das Zielfeld der Zeitleiste erreicht haben. Dabei verfallen überzählige Schritte und werden bei Aktion A auch nicht ausgezahlt.

## Wertung

Jeder Spieler zählt seinen Vorrat an Knöpfen. Gegebenenfalls addiert er dazu den Wert des Sonderplättchens. **Vom Gesamtwert zieht er für jedes unbelegte Feld seines Ablageplans 2 ab.** Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme ist der Gewinner.

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler, der zuerst das Zielfeld erreicht hat.

**Beispiel:**  
Doris spielt gegen Andrea. Doris hat bei Spielende 14 Knöpfe, das Sonderplättchen, allerdings auch noch 5 unbelegte Felder auf ihrem Ablageplan. Sie hat damit 11 Punkte erreicht.  $(14 + 7 - 10 (5 \times 2)) = 11$   
Andrea hat 18 Knöpfe übrig und nur 2 freie Felder auf ihrem Ablageplan. Daher hat sie 14 Punkte und gewinnt damit knapp.



**Autor:** Uwe Rosenberg  
**Gestaltung:** atelier198  
**Realisation:** Hanno Girke

**LOOKOUT SPIELE**  
 Elsheimer Straße 23  
 D- 55270 Schwabenheim  
 Deutschland  
 Alle Rechte vorbehalten.

Fragen, Anregungen oder Kritik?  
 Schreiben Sie uns an  
 buero@lookout-games.de

© 2020 Lookout GmbH

UWE ROSENBERG

# PATCHWORK Winter EDITION

Patchwork ist eine Textiltechnik, bei der Stoffreste zusammengenäht werden, um dadurch neue Textilien entstehen zu lassen. Während früher auf diese Weise Kleidungsstücke und Decken genäht wurden, um bestehende Stoffreste zu nutzen, ist Patchwork heutzutage eine Kunstform, bei der Designer aus den edelsten Stoffen Textilien entwerfen. Besonders Patchwork mit unregelmäßigen Stoffresten lässt richtige Kunstwerke entstehen und wird heute von vielen Textilkünstlern genutzt.

Aber eine schöne Decke entstehen zu lassen kostet Mühe und Zeit. Und die vorliegenden Flickern wollen einfach nicht zusammenpassen. Nur wer mit Bedacht seine Flickern auswählt und genug Knöpfe bereithält, kann den Wettstreit um die schönere Decke für sich entscheiden und vielleicht sogar die Decke ganz vollenden!

## SPIELMATERIAL

- 1 zentraler Zeitplan
- 2 Ablagepläne (1 pro Spieler)
- 1 neutrale Spielfigur
- 2 Zeitsteine (in silber und gold)
- 5 Spezialflicken
- 1 Sonderplättchen
- 33 Flickern
- Knopf-Plättchen
  - 32 1-Knopf-Plättchen
  - 12 5-Knopf-Plättchen
  - 5 10-Knopf-Plättchen
  - 1 20-Knopf-Plättchen