

SPIELVORBEREITUNG

1 Ihr erhaltet beide jeweils 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 Setzt euren Zeitstein auf das Startfeld des Zeitplans. Wer 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 kommt ihr nicht unbedingt abwechselnd an die Reihe. An der Reihe ist immer, wer sich auf dem Zeitplan **weiter hinten** befindet.

Daher könnt ihr **mehrfach an die Reihe kommen**, bevor die andere Person wieder am Zug ist. Befinden sich beide Zeitsteine auf demselben Feld, ist an der Reihe, wer das Feld zuletzt betreten hat, d. h., wessen Zeitstein oben liegt.

Doris (grün) ist an der Reihe.

Wenn sie in ihrem Zug nur 1 bis 3 Felder weiterrückt, ist sie gleich noch einmal an der Reihe.



Wer an der Reihe ist, kann zwischen **zwei verschiedenen** Aktionen wählen:

A Vorrücken und Knöpfe erhalten

oder

B Flicker nehmen und einfügen

A Vorrücken und Knöpfe erhalten

Setze deinen Zeitstein auf dem Zeitplan so viele Felder vor, bis er sich **genau ein Feld vor dem gegnerischen Zeitstein** befindet. **Für jedes Feld, das du auf diese Weise vorrückst, erhältst du einen Knopf (= 1-Knopf-Plättchen).**



Doris rückt ihren Zeitstein 4 Felder vor, bis er sich vor der gelben 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

Es stehen dir immer die nächsten drei Flicker **im Uhrzeigersinn** nach der Spielfigur zur Verfügung. *(Sind alle drei Flicker zu teuer für dich oder möchtest du keinen dieser drei Flicker kaufen, musst du Aktion A wählen.)*

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



2. Spielfigur setzen

Setze die Spielfigur neben den ausgewählten Flicker.

3. Flicker bezahlen und nehmen

Bezahle die angegebene Anzahl an Knöpfen und lege den Flicker zu deinem Ablageplan.

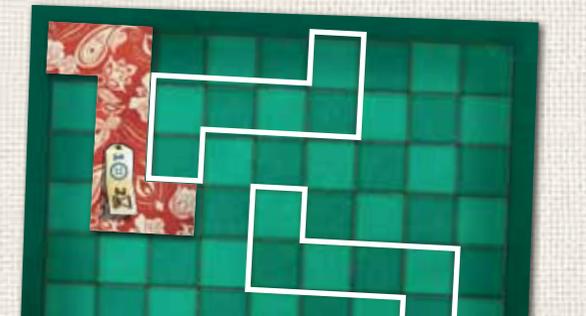
Auf dem Etikett ist angegeben, wie viele Knöpfe ein Flicker kostet.



4. Flicker platzieren

Platziere den Flicker auf deiner 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 ziehst du deinen Zeitstein um so viele Felder auf der Zeitleiste voran, wie auf dem Etikett angegeben ist.

Landet er auf dem Feld mit dem anderen Zeitstein, so wird der eigene Zeitstein obenauf gesetzt (womit du dann sofort noch einmal an die Reihe kommst).



Die Zeitleiste

Ihr setzt bei jeder Aktion euren Zeitstein auf der Zeitleiste voran. Auf dieser sind Markierungen angebracht. Immer, wenn ihr eine dieser Markierungen überquert, passiert Folgendes:

Spezialflicken: Nimm den Spezialflicken – sofern noch vorhanden – und platziere ihn sofort auf deinem Ablageplan. **Diese Spezialflicken sind die einzige Möglichkeit, einzelne offene Felder des Ablageplans zu belegen.**



Knopf-Wertung: Du erhältst Einkommen entsprechend der Summe aller Knöpfe, die auf den Flickern auf deiner Decke abgebildet sind.



Für diese Flicker erhältst du bei jeder Knopf-Wertung 3 Knöpfe als Einkommen.

Das Sonderplättchen

Wer zuerst ein Quadrat von mindestens 7x7 Feldern auf dem eigenen 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

Zählt, wie viele Knöpfe sich in eurem Vorrat befinden, und addiert dazu gegebenenfalls den Wert des Sonderplättchens. **Zieht vom Gesamtwert für jedes unbelegte Feld eures Ablageplans 2 ab.** Wer die höchste Gesamtsumme hat, gewinnt das Spiel.

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt, wer 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.

ÜBER DIESE JUBILÄUMSEDITION

Vor 10 Jahren hat Uwe Rosenberg mit seinem Geniestreich Patchwork einem gänzlich neuen Genre an Spielen den Weg geebnet. Nun puzzeln Spielebegeisterte auf der ganzen Welt schöne Patchwork-Decken zusammen. Dieses Jubiläum möchten wir mit euch feiern und bieten in dieser Ausgabe neben neuen Mustern auch das beliebte Automa-Deck, mit dem ihr Patchwork auch dann spielen könnt, wenn mal keine zweite Person zugegen ist.

Autor: Uwe Rosenberg

Redaktion: Grzegorz Kobiela

Muster: Carrie Cantwell und Cecilia Mok

Gestaltung: Klemens Franz | atelier198



© 2024 Lookout GmbH

Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Ersatzteilservice:
ersatzteile@lookout-spiele.de
Regelfragen oder Anregungen?
Schreibt uns an regeln@lookout-spiele.de
Für alle anderen Belange findet ihr Hilfe unter
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

Vertrieb in D/A/CH:
Asmodee GmbH
Friedrichstraße 47
45128 Essen

PATCHWORK

10 JAHRE JUBILÄUMSEDITION

VON UWE
ROSENBERG

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 aus den edelsten Stoffen Textilien entworfen werden. Besonders Patchwork mit unregelmäßigen Stoffresten lässt richtige Kunstwerke entstehen und findet sich immer öfter in der heutigen Textilkunst wieder.

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

SPIELMATERIAL

Löst das Spielmaterial vor dem ersten Spiel vorsichtig aus den Rahmen!

