

ПОДГОТОВКА

1 Каждый участник получает одно одеяло (любое поле игрока), одну фишку (чёрную или белую пуговичку) и 5 жетонов с 1 пуговицей (они играют роль денег). Остальные жетоны пуговиц кладутся на стол в качестве общего запаса.

2 Поместите поле учёта времени в центр стола.

3 Выложите фишки игроков на начальное деление поля учёта времени. Первым ходит тот, кто последним что-то шил.

4 Разложите 33 кусочка ткани вокруг поля учёта времени в виде круга или овала.

5 Найдите самый маленький кусочек ткани (1 × 2) и поставьте напёрсток между ним и следующим кусочком ткани по часовой стрелке.

6 Положите на стол бонусный жетон.



8 Приступайте к игре!

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игроки ходят по очереди. Всегда ходит тот, чья фишка на поле учёта времени находится позади. Это означает, что игрок может сделать несколько ходов подряд (пока его фишка не обгонит фишку соперника). Если обе фишки игроков находятся на одном делении, то первым ходит тот, чья фишка сверху.



Сейчас ход игрока с белой фишкой. Если его фишка не сдвинется дальше чем на 3 деления, то и следующий ход будет его.

В свой ход вы можете выполнить одно из двух действий:

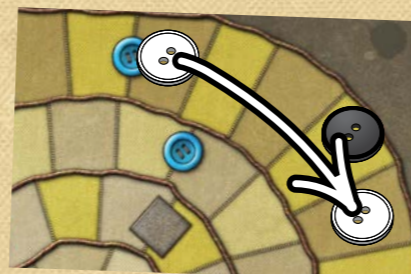
А. Получить жетоны пуговиц

или

Б. Пришить кусочек ткани

А. Получить жетоны пуговиц

Переместите свою фишку по полю учёта времени так, чтобы она обогнала фишку соперника на 1 деление. За каждое деление, которое проходит ваша фишка, вы получаете 1 пуговицу (жетон с 1 пуговицей).



Игрок с белой фишкой перемещается на 4 деления вперёд (теперь его фишка находится прямо перед чёрной). Он получает за это 4 пуговицы.



Б. Пришить кусочек ткани

Это действие состоит из 5 последовательных этапов.

1. Выберите кусочек ткани

Вы можете выбрать один из трёх кусочков ткани, находящихся перед напёрстком (в направлении часовой стрелки).

На примере на выбор доступно три выделенных кусочка ткани. Выбрать какой-то другой нельзя.



2. Переместите напёрсток

Поставьте напёрсток рядом с выбранным кусочком ткани.

3. Оплатите кусочек ткани

Переместите указанное на кусочке ткани число пуговиц из своего запаса в общий.

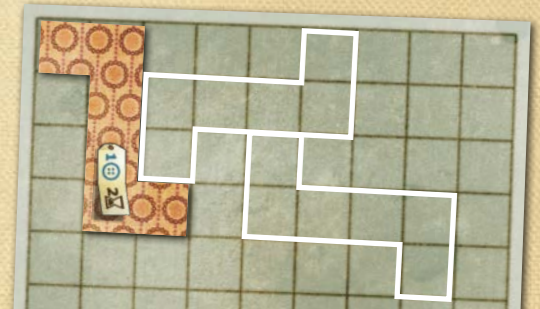


Этикетка на кусочке ткани показывает, сколько пуговиц нужно заплатить.



4. Выложите кусочек ткани на своё одеяло

Кусочки ткани не могут накладываться друг на друга и выходить за пределы одеяла игрока. Перед тем как выложить кусочек ткани, его можно поворачивать и переворачивать. Новый кусочек необязательно выкладывать по соседству с другими.



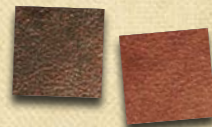
5. Передвиньте фишку по полю учёта времени

Переместите свою фишку по полю учёта времени на число делений, указанное на этикетке выложенного кусочка ткани. Если ваша фишка оказалась на одном делении с фишкой соперника, положите её сверху. (Следующий ход опять ваш.)

Поле учёта времени

Независимо от выбранного действия, вам всегда приходится перемещать свою фишку по полю учёта времени. Между некоторыми делениями поля есть места, на которые выложены кусочки кожи, а также места с изображением пуговицы.

Кусочек кожи



Если ваша фишка перемещается через кусочек кожи, лежащий на поле учёта времени, возьмите его и положите в любое место своего одеяла. Это единственная возможность закрыть одиночную пустую клетку (1 × 1) на одеяле.

Пуговица

Вы получаете столько пуговиц из общего запаса (любыми жетонами), сколько их изображено на кусочках ткани, выложенных на вашем одеяле.

Бонусный жетон

Первый, кто полностью закроет на своём одеяле квадрат 7 × 7, получит бонусный жетон. В конце игры он принесёт 7 победных очков.



Всякий раз, когда вы будете пересекать изображение пуговицы на поле учёта времени, этот кусочек ткани будет приносить вам 2 пуговицы.



Эта этикетка обязывает вас сместить свою фишку по полю учёта времени на 2 деления.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в тот момент, когда обе фишки участников оказываются на последнем делении поля учёта времени. Фишка заканчивает движение на последнем делении даже в том случае, когда она должна была бы переместиться дальше. В случае выбора действия А вы получаете столько пуговиц, на сколько делений в действительности продвинулась ваша фишка.

Подсчёт очков

Каждая пуговица в вашем запасе — это 1 победное очко. Если у вас есть бонусный жетон, прибавьте ещё 7 очков. Вычтите из результата 2 очка за каждую пустую клетку (размером 1 × 1) на вашем одеяле.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем. В случае ничьей побеждает тот, кто первым добрался до последнего деления на поле учёта времени.

Пример

Конец партии. В личном запасе Алексея 14 пуговиц и бонусный жетон. На его одеяле осталось 5 пустых клеток — это 10 штрафных очков. Итоговый результат: $14 + 7 - 10 = 11$ очков.

У Марии осталось 18 пуговиц и 2 пустые клетки (4 штрафных очка). Её результат — 14 очков. Побеждает Мария!



Разработчик игры: Уве Розенберг
Редакторы: Штефан Штадлер, Рольф Ройпах
Художник: Клеменс Франц (atelier198)



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Переводчик: Александр Петрунин

Верстальщик: Рафаэль Пилюян

ПЭЧВОРК

УВЕ РОЗЕНБЕРГ

Пэчворк (patchwork) — древний вид рукоделия. В нём, используя принцип мозаики, из лоскутов разноцветной ткани создаётся единое полотно. В прошлом идея шить таким образом одеяла и одежды принадлежала людям небольшого достатка. Затем пэчворк перебрался в дома знати и вошёл в моду даже в королевских дворах Европы. Сегодня эта техника стала не только хобби миллионов людей, но и видом искусства.

Для создания красивого одеяла требуется немало времени и усилий, ведь сшить вместе множество разномастных кусочков ткани не так-то просто. Запасайтесь пуговицами и внимательно соединяйте кусочки ткани друг с другом, делая это лучше, чем ваш соперник!

СОСТАВ ИГРЫ



2 одеяла (поля игроков)



Напёрсток — нейтральная фишка



2 пуговицы — фишки игроков (чёрная и белая)



5 кусочков кожи



Бонусный жетон

Поле учёта времени

(стороны отличаются лишь внешне — выберите любую по своему вкусу)

33 кусочка ткани



Жетоны пуговиц

32 жетона с 1 пуговицей
12 жетонов с 5 пуговицами
5 жетонов с 10 пуговицами
1 жетон с 20 пуговицами