

Preparación

1 Cada jugador coge un tablero acolchado, una ficha de tiempo y 5 botones (como moneda), guarda los restantes botones en una mesa a mano.

2 Coloca el tablero central de tiempo en el medio de la mesa.

3 Coloca tus fichas de tiempo en el espacio inicial del tablero. El jugador que haya usado una aguja por última vez, empieza.

4 Coloca el parche (normal) en un círculo u óvalo alrededor del tablero de tiempo.

5 Busca el parche más pequeño, e.d., el parche de tamaño 1x2, y coloca la ficha neutral entre este parche y el siguiente parche en sentido horario.

Ahora ya estás preparado

Transcurso del Juego

En este juego, no es el típico juego de turno alternativos. El jugador cuya ficha de tiempo está más alejada por detrás del tablero del tiempo realiza su turno. Esto puede producir que un jugador realice varios turnos seguidos antes que su oponente realice uno.

Si ambas fichas están en el mismo espacio, el jugador cuya ficha esté encima va en primer lugar.



Este es el turno del jugador verde lima. A menos que su ficha de tiempo se mueva más de 3 espacios hacia adelante, puede inmediatamente realizar otro turno.

En tu turno, puede llevar a cabo una de las siguientes acciones:

A: Avanzar y Recibir Botones

o

B: Coge y Colocar un Parche

A: Avanzar y Recibir Botones

Mueve tu ficha de tiempo en el tablero de tiempo para que ocupe justo el espacio delante de la ficha de tiempo de tu oponente. **Recibes 1 botón (e.d. una loseta de botón de valor 1) por espacio que muevas tu ficha de tiempo.**



El jugador verde lima mueve su ficha 4 espacios hacia adelante para que está ahora delante de la ficha amarilla. Recibe 4 botones por ello.



B: Coger y Colocar un Parche

Esta acción **consiste en 5 pasos** que debes realizar en el siguiente orden:

1. Elige un Parche

Puedes elegir un parche de los tres parches que están delante de la ficha neutral (en sentido horario)

En este ejemplo, puedes elegir los 3 parches marcados. No puedes elegir otro parche por el momento.

2. Mueve la Ficha Neutral

Coloca la ficha neutral al lado del parche elegido.

3. Paga por el Parche

Paga el número descrito de botones a la reserva.

La etiqueta indica el número de botones que hay que pagar por el parche.



4. Coloca el Parche en Tu Tablero Acolchado.

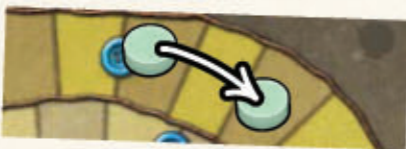
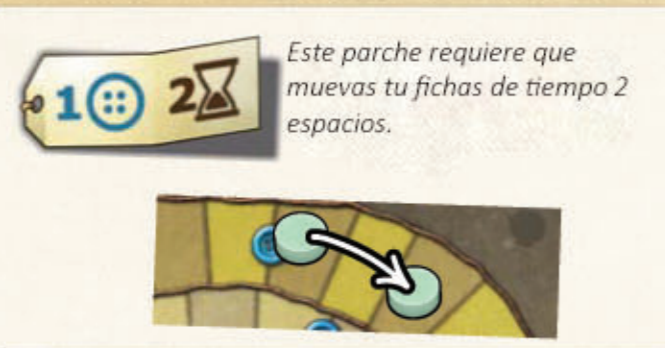
Los parches en tu tablero acolchado no pueden estar superpuestos. Puedes girarlos como quieras antes de colocarlos en el tablero acolchado.



5. Mueve tu Ficha de Tiempo

Mueve tu ficha de tiempo en el tablero de tiempo un número de espacios como describe en la etiqueta.

Si tu ficha de tiempo termina en el mismo espacio que la ficha de tiempo de tu oponente coloca tu ficha sobre la suya.



El Tablero de Tiempo

Independientemente de la acción que realices, mueve siempre tu ficha de tiempo en el tablero de tiempo. Algunos espacios del tablero de tiempo están marcados. Cuando te pongas en uno de ellos o pases uno de esos espacios, resuelve el correspondiente evento:

■ Parche Especial:



Coge el parche especial y colócalo en tu tablero acolchado inmediatamente. **Los parches especiales es la única manera para "parchear" un espacio individual de tu tablero acolchado.**

● **Botón de Ingresos:** Recibes un número de botones según los parches de tu tablero acolchado.



Recibirás 2 botones por este parche todas las veces que recibas un botón de ingreso.

La Loseta Especial

El primer jugador en rellenar completamente un cuadrado de 7x7 en su tablero acolchado recibe la loseta especial, que vale 7 puntos.



Final del Juego

El juego finaliza después que ambas fichas de tiempo alcance el último espacio del tablero de tiempo. Si una ficha de tiempo sobrepasa el último espacio, simplemente deténla en el último espacio. En el caso de la acción A, solo recibes botones por el actual número de espacios movidos.

Marcador

Determina el número de botones que tengas, añade el valor de la loseta especial si la tienes. Para el marcador, resta 2 puntos por cada espacio vacío de tu tablero acolchado.

El jugador con el marcador más alto gana. En caso de empate, el jugador que llegara al espacio final del tablero de tiempo es el ganador.

Ejemplo:

Doris y Ana está jugando. Al final de la partida Doris tiene 14 botones y consiguió la loseta especial. Hay 5 espacios vacíos libres en su tablero. Tiene una puntuación final de 11 puntos.
(14 + 7 - 10 (5x2) = 11)

Andrea tiene 18 botones y solo dos espacios vacíos en su tablero. Gana con 14 puntos.

Designer: Uwe Rosenberg

Editors: Stefan Stadler & Rolf Raupach

Graphic Design: Klemens Franz | atelier198

Translation: Grzegorz Kobiela



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



MAYFAIR GAMES
www.mayfairgames.com

Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076

PATCHWORK

BY UWE
ROSENBERG

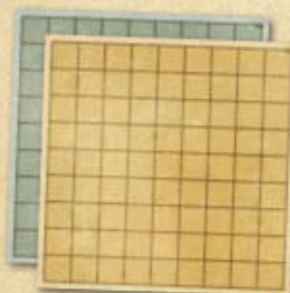
Patchwork is a form of needlework that involves sewing together pieces of fabric into a larger design. In the past, it was a way to make use of leftover pieces of cloth to create clothing and quilts. Today, patchwork is a form of art, in which the designers use precious fabrics to create beautiful textiles. The use of uneven pieces of fabric in particular can result in real masterpieces and is therefore being practiced by a large number of textile artists.

To create a beautiful quilt, however, requires effort and time, but the available patches just do not want to fit together. So choose your patches carefully and keep a healthy supply of buttons to not only finish your quilt, but to make it better and more beautiful than your opponent's.

Components



1 tablero central de tiempo
(de dos caras, solo se diferencia en apariencia - elige el que quieras)



2 tableros de colcha
(1 por jugador)



1 ficha neutral



fichas de tiempo (lima y amarillo)



5 parches especiales (parches de cuero)



1 loseta especial



33 parches



losetas de botón
32 losetas de " 1 botón "
12 losetas de " 5 botones "
5 losetas de " 10 botones "
1 loseta de " 20 botones "