

УВЕ РОЗЕНБЕРГ

ПЭЧВОРК

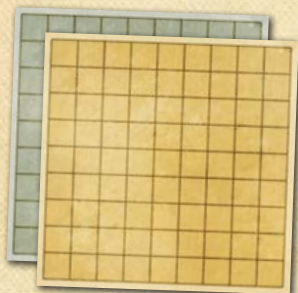
Пэчворк (patchwork) – это очень древний вид рукоделия. В нем, используя принцип мозаики, из лоскутков разноцветной ткани создаётся полотно с новым цветовым решением, узором, иногда фактурой. Идея шить таким образом одеяла и одежду принадлежала людям небольшого достатка. Затем пэчворк перекочевал в дома знати и даже вошел в моду в королевских дворах Европы. Сегодня эта техника стала не только хобби миллионов людей, но и формой искусства. Дизайнеры используют фрагменты дорогих материалов для создания удивительных шедевров.

В этой игре вам потребуется не только время, но и пространственное воображение, смекалка и расчетливость. Запасайтесь пуговицами и внимательно соединяйте один кусочек ткани с другим, делая это лучше, чем ваш соперник!

Компоненты игры



1 поле учета времени
(стороны отличаются только дизайном – выбирайте любую по своему вкусу)



2 поля игроков



1 наперсток – нейтральная фишка



2 пуговицы – фишки игроков (черная и белая)



5 тайлов (кусочки кожи)



1 бонусный тайл



33 тайла
(кусочки ткани)



Пуговицы

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

Подготовка

1

Каждый игрок получает одно поле игрока (9 x 9), одну фишку (черную или белую пуговичку) и 5 жетонов с 1 пуговицей (своеобразные деньги в игре). Остальные жетоны пуговиц выкладываются на стол в качестве общего запаса.

2

Поместите поле учета времени в центр стола.

3

Выложите фишки игроков (черную и белую пуговички) на начальное деление поля учета времени. Первым ходит тот, кто последним что-то шил.

4

Разложите 33 тайла (кусочки ткани) вокруг поля учета времени в виде замкнутого круга или овала.

5

Найдите самый маленький кусочек ткани (1 x 2) и поставьте наперсток между ним и соседним тайлом по часовой стрелке.

8

Приступайте к игре!

7

Выложите кусочки кожи на предназначенные для них места на поле учета времени.

6

Выложите бонусный жетон.



Процесс игры

Игроки ходят по очереди. Всегда ходит тот, чья фишка (пуговичка) на поле учета времени находится позади. Это означает, что один игрок может сделать несколько ходов подряд (пока его фишка не обгонит фишку соперника).

Если обе фишки находятся на одном делении, то первым ходит тот, чья фишка сверху.



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

В свой ход вы можете сделать одно из двух:

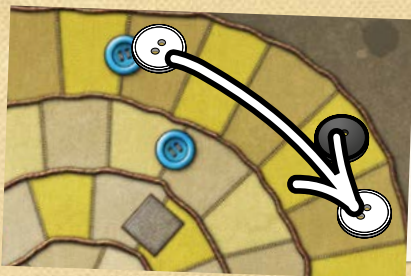
А. Получить жетоны пуговиц

или

Б. Выложить тайл

А. Получить жетоны пуговиц

Переместите свою фишку по полю времени таким образом, чтобы она обогнала фишку соперника на 1 деление. **За каждое деление, которое проходит ваша фишка, вы получаете по 1 жетону с пуговицей.**



Игрок с белой фишкой ходит на 4 деления вперед (теперь он опережает черную фишку) и получает за это 4 жетона пуговиц.



Б. Выложить тайл

Это действие состоит из 5 шагов:

1. Выберите тайл

Вы можете выбрать один из трех тайлов, находящихся перед наперстком (в направлении по часовой стрелке).

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

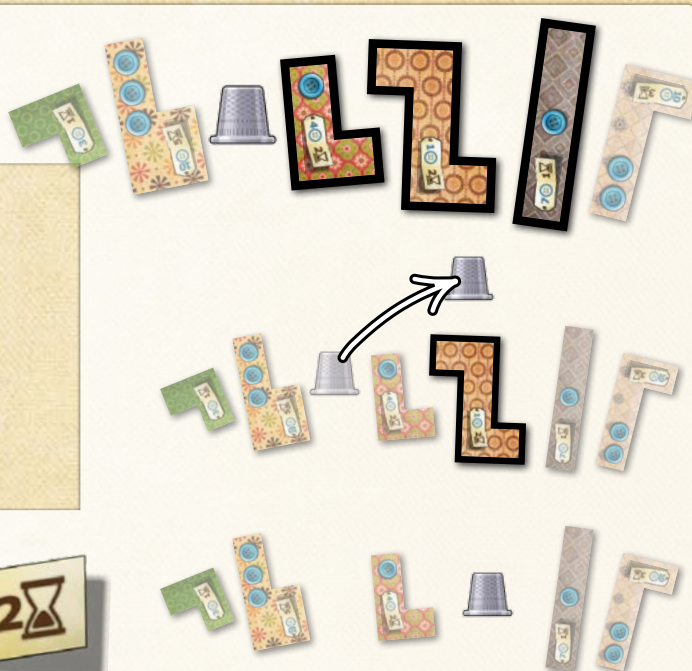
2. Переместите наперсток

Поставьте наперсток рядом с выбранным тайлом.

3. Купите тайл

Переместите указанное на тайле число пуговиц из своего запаса в общий.

Этикетка на тайле указывает его стоимость.

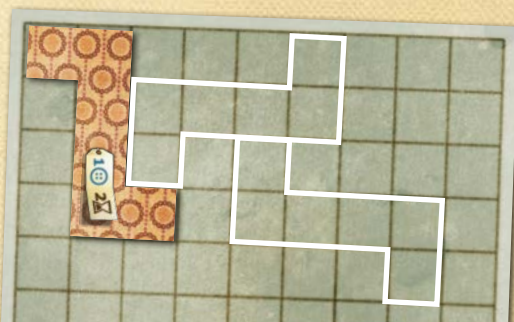


4. Выложите тайл на свое поле

Тайлы не могут накладываться друг на друга или выходить за пределы поля.

Перед выкладыванием купленный тайл можно поворачивать и переворачивать.

Новый тайл необязательно выкладывать по соседству с уже выложенными тайлами.



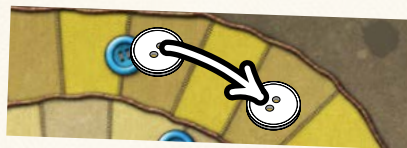
5. Передвиньте фишку по полю учета времени

Переместите свою фишку по полю учета времени на число делений, указанное на этикетке выложенного тайла.

Если ваша фишка оказывается на одном делении с фишкой соперника, ставьте ее сверху. Следующий ход опять ваш.



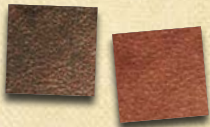
Эта этикетка обязывает вас сместить свою фишку по полю учета времени на 2 деления.



Поле учета времени

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

Кусочек кожи



Возьмите этот тайл (он достается только тому, кто проходит через него первым) и тут же выложите его в любое место на своем поле. **Это единственная возможность закрыть одиночную пустую клетку на своем поле.**

Пуговица

Вы получаете столько пуговиц из общего запаса (любыми жетонами), сколько их изображено на уже выложенных тайлах на вашем поле.



Всякий раз, когда вы будете пересекать отметку с пуговицей, этот тайл будет добавлять 2 пуговицы в ваш запас.

Бонусный тайл

Первый, кто полностью закроет на своем поле квадрат 7×7 , получит бонусный жетон. В конце игры он принесет 7 победных очков.



Конец игры

Игра заканчивается в тот момент, когда обе фишки игроков оказываются на последнем делении поля учета 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 продвинулась ваша фишка.

Подсчет очков

Каждая пуговица в вашем запасе – это 1 победное очко. Если у вас есть бонусный жетон – прибавьте еще 7 очков. Вычтите из результата по 2 очка за каждую пустую клетку (размером 1 x 1) на вашем поле.

Игрок, набравший максимальное количество очков, становится победителем.

В случае ничьей побеждает тот, кто первым дошел до последнего деления на поле учета времени.

Пример

К концу партии Алексей имеет в своем запасе 14 пуговиц и бонусный жетон. На его поле осталось 5 пустых клеток (это 10 штрафных очков). Итоговый результат: $14 + 7 - 10 = 11$ очков.

А у Марии есть 18 пуговиц и всего 2 пустые клетки (4 штрафных очка). Ее результат – 14 очков, которые приносят ей победу.

Разработчик: Уве Розенберг

Развитие игры: Штефан Штадлер, Рольф Ройпах

Графика: Клеменс Франц (atelier198)

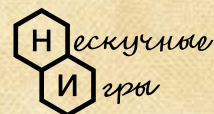
Перевод на русский язык: Александр Петрунин

Верстка: Карина Ливкина

Руководитель проекта: Алексей Кошелев



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



www.bambytoys.ru



www.crowdgames.ru