

# PATCHWORK

BY UWE ROSENBERG

Пэчворк - это вид рукоделия, при котором изделие шивается из кусочков ткани (лоскутков). В старину люди использовали кусочки ткани, оставшиеся после пошива одежды, для создания новых вещей. Сейчас пэчворк - это вид рукодельного искусства, позволяющий дизайнерам создавать новые текстильные решения из тщательно подобранных лоскутков ткани. Используя кусочки ткани различной формы, художники получают настоящие произведения искусства, поэтому техника пэчворка пользуется большой популярностью в наши дни.

Пошив красивого одеяла, однако, требует много времени и определенного мастерства. Частенько имеющиеся лоскутки никак не желают формировать красивый узор, поэтому тщательно выбирайте лоскуты для вашего одеяла и держите под рукой запас пуговиц. Вам нужно не только завершить вашу работу быстрее оппонента, но и постараться сделать шить более красивое одеяло, чем у соперника.

## Компоненты игры



**1 общее поле-трек времени**  
(двустороннее, стороны отличаются лишь внешним видом - выберите ту, что вам больше нравится)



**2 поля-одеяла**  
(по одному на игрока)



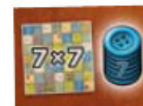
**1 нейтральная фишка**



**жетоны времени** (салатовый и желтый)



**5 особых кожаных лоскутков**



**1 специальный тайл**



**33 лоскутка**



**жетоны пуговиц:**  
32 жетона "1 пуговица"  
12 жетонов "5 пуговиц"  
5 жетонов "10 пуговиц"  
1 жетон "20 пуговиц"

## Подготовка к игре

1. Каждый игрок берет себе 1 поле-одеяло, 1 жетон времени и 5 пуговиц (которые играют роль денег в игре). Остальные пуговицы положите на стол так, чтобы до них было удобно дотянуться.
2. Положите общее поле-трек времени посередине стола.
3. Положите жетоны времени игроков на начальную позицию на поле времени. Игру начинает игрок, который последним что-то шил.

4. Расположите все обычные лоскутки (не кожаные) в виде большого овала вокруг поля времени.
5. Найдите среди них самый маленький лоскут размером 1x2 и поставьте нейтральную фишку между этим лоскутком и следующим за ним по часовой стрелке.
6. Разместите неподалеку специальный тайл 7x7.
7. Особые (кожаные) лоскутки положите на указанные места на поле времени.
8. Теперь вы готовы начать игру!

### Ход игры

В этой игре всегда ходит тот игрок, чей жетон времени стоит ближе всего к начальной позиции на поле времени. Это означает, что иногда игрок может совершить несколько ходов подряд, прежде чем ход перейдет к его сопернику.

Если оба жетона времени стоят на одной позиции, то ходит тот игрок, чей жетон лежит сверху.



*Сейчас ход салатного игрока. Если в результате хода жетон времени игрока переместится меньше, чем на 3 клетки вперед, то игрок сможет сразу же сделать еще ход.*

В свой ход вы выполняете **одно** из следующих двух действий:

- A. Пройти вперед по треку времени и получить пуговицы, или
- B. Взять и расположить лоскут.

### A. Пройти вперед по треку времени и получить пуговицы

Передвиньте ваш жетон времени вперед по полю времени так, чтобы он занял позицию непосредственно за жетоном вашего соперника. **Вы получаете по 1 пуговице (т.е. по 1 жетону пуговицы со значением 1) за каждую клетку, которую миновал ваш жетон времени.**



*Салатовый игрок перемещает свой жетон времени на 4 клетки вперед и ставит его на позицию за клеткой, занятой желтым жетоном. За это действие игрок получает 4 пуговицы.*

### B. Взять и расположить лоскут

Это действие состоит из 5 шагов, которые надо выполнять в указанном ниже порядке:

1. Выберите лоскут.

Вы можете выбрать один из трех лоскутков, лежащих впереди нейтральной фишки (по часовой стрелке).

*В этом примере игрок может выбрать один из трех выделенных лоскутков. Игрок не может взять никакой другой лоскут.*



## 2. Переместите нейтральную фишку.

Поставьте нейтральную фишку на место лоскутка, который вы забрали.



## 3. Заплатите за лоскут.

Заплатите указанное на лоскутке количество пуговиц.

*Сколько пуговиц нужно заплатить, указано на ярлыке, "приколотом" к лоскутку.*



## 4. Расположите лоскут на своем поле-одеяле.


Лоскуты на вашем одеяле не должны перекрывать друг друга. Вы можете развернуть лоскут любым удобным вам способом и даже перевернуть его на другую сторону (на изнанку).



## 5. Переместите ваш жетон времени.

Переместите жетон времени по треку времени на то количество клеток, которое указано на ярлыке, "приколотом" к лоскуту (число рядом со значком песочных часов).

Если ваш жетон времени заканчивает движение на клетке, где уже стоит жетон оппонента, положите свой жетон времени поверх жетона соперника.

	<p>Согласно этому ярлыку на "пришивание" лоскутка вам придется потратить 2 единицы времени - переместите свой жетон времени на 2 позиции вперед.</p>
---	--

### Трек времени

Независимо от того, какое действие вы выбираете, вы всегда в свой ход перемещаете ваш жетон времени по треку. На треке времени есть особые позиции. Когда вы становитесь на такую клетку или проходите мимо, происходят следующие события:


#### Особые кожаные лоскутки:



Возьмите такой лоскут и сразу же расположите на своем поле-одеяле. **Особые лоскутки - это единственный способ "залатать" одиночные дырки в вашем одеяле.**

#### Пуговицы:

Вы получаете столько пуговиц, сколько указано на лоскутках, уже добавленных в ваше одеяло.

	<p>За этот лоскут вы будете получать по 2 пуговицы каждый раз, когда ваш жетон времени будет проходить символ пуговицы на треке времени.</p>
---	--

### Специальный тайл 7x7

Тот игрок, кто первым заполнит на своем поле-одеяле квадрат 7 на 7 клеток, получит специальный тайл, приносящий 7 победных очков.

### Конец игры

Игра заканчивается, когда оба жетона времени окажутся на последней клетке трека времени. Если жетон времени должен пройти больше клеток, чем осталось до конца трека, то он просто останавливается на последней клетке. В случае, если игрок выполнял действие А, он получает количество пуговиц, равное числу клеток, на которое переместился его жетон.

### Подсчет очков

Посчитайте количество пуговиц, что есть у вас в наличии. Прибавьте 7 очков за специальный тайл, если есть. Теперь вычтите по 2 очка за каждую незаполненную клетку на вашем поле-одеяле.

Игрок с максимальным количеством очков побеждает. Если игроки набрали равное количество очков, побеждает тот, кто первым пришел на последнюю клетку трека времени.

**Пример:** В конце игры у Дорис осталось 14 пуговиц, и в ходе игры она получила спецтайл 7x7. Но у нее все еще есть 5 пустых клеток на ее поле-одеяле. Итого, ее финальный счет  $14 + 7 - 5 * 2 = 11$ . У Андреа осталось 18 пуговиц и всего лишь 2 пустых места на одеяле. Она побеждает с 14 очками.

**Designer:** Uwe Rosenberg

**Editors:** Stefan Stadler & Rolf Raupach

**Graphic Design:** Klemens Franz | atelier198

**Translation into Russian:** Tikoshka