ELŐKÉSZÜLETEK



1. Minden játékos vegyen el egy takarótáblát, egy időjelzőt és 5 gombot (*pénznek*). Tegyétek a megmaradt gombokat az asztalra, elérhető helyre.

2. Tegyétek a központi időtáblát az asztal közepére.



3. Tegyétek az időjelzőket az időtábla kezdőmezőjére.

   Az a játékos kezd, aki legutóbb használt tűt.

4. Tegyétek a (normál) foltokat kör vagy ellipszis alakban az időtábla köré.

5. Keressétek meg a legkisebb foltot, (*vagyis az 1x2 méretűt*), és tegyétek a semleges jelzőt ezen folt és az óramutató járása szerinti következő folt közé.

6. Tegyétek le a különleges lapkát.



7. Tegyétek a különleges foltokat az időtábla megjelölt mezőire.

8. Kezdődhet a játék!

A JÁTÉK MENETE

Ebben a játékban nem feltétlen felváltva következnek a körök. Az a játékos hajtja végre a körét, akinek az időtáblán hátrébb van az időjelzője. Emiatt egy játékos egymás után több kört is végrehajthat, mielőtt az ellenfele köre következne.

Ha mindkét időjelző azonos mezőn áll, akkor a felső jelző tulajdonosa lép először.

Andrea (a zöld) játékos köre. Hacsak az időjelzője nem lép több, mint 3 mezőt előre, azonnal az ő következő köre jön.



A játékos a körében a következő akciók **egyikét** hajtja végre:

A: Előrelép és gombokat kap

vagy

B: Elvesz és letesz egy foltot

A: Előrelép és gombokat kap

A játékos az időjelzőjével lépjen közvetlenül az ellenfele időjelzője előtti mezőre az időtáblán. **Kap 1 gombot (*vagyis egy 1-es értékű gomblapkát*) minden mező után, amit az időjelzője megtett.**



Andrea (a zöld) játékos 4 mezőt lép előre az időjelzőjével, így most a piros időjelző előtt áll. Ezért 4 gombot kap.



B: Elvesz és letesz egy foltot

Ez az akció **5 lépésből áll**, amiket a játékosnak az alább meghatározott sorrendben kell végrehajtania:

1. Foltot választ

A játékos a semleges jelző előtti *(az óramutató járása szerint következő)* három foltból választhat. *(Ha ezek túl drágák, vagy egyiket sem szeretné megvásárolni, akkor inkább az „A" akciót kell választania.)*

A példában a játékos a három kiemelt folt közül választhat. Ebben a pillanatban semmilyen másik foltot nem vehet el.



2. Lép a semleges jelzővel

A játékos tegye a semleges jelzőt a választott folt mellé.

3. Fizet a foltért

A játékos befizeti a folton jelzett gombószszeget (*a folt gombárát*) a készletbe.

A címke mutatja a foltért fizetendő gombok számát.



4. Lerakja a foltot a takarótáblájára

A játékos takarótábláján a foltok nem fedhetik egymást. A játékos úgy forgathatja a foltot, ahogy csak szeretné, mielőtt letenné a takarótáblájára.



5. Lép az időjelzőjével

A játékos a címkére írt (homokóra melletti) számnak megfelelő számú mezőt lép az időtáblán az időjelzőjével.

Ha a játékos időjelzője az ellenfelével azonos mezőn áll meg, akkor a játékos a saját jelzőjét a másik jelző tetejére teszi.



Ezért a foltért a játékosnak 2 mezőt kell lépnie az időjelzőjével.



Az időtábla

A játékosnak, az általa végrehajtott akciótól függetlenül, mindig lépnie kell az időjelzőjével az időtáblán. Az időtábla néhány mezője között speciális jelölés található. Amikor a játékos rálép vagy átlép a speciális jelöléseken, akkor végre kell hajtania a megfelelő eseményt:

Különleges folt:



Az első játékos, aki elhalad egy különleges folt felett, az elveszi a különleges foltot, és azonnal leteszi a takarótáblájára.
A különleges foltok jelentik az egyetlen lehetőséget arra, hogy a játékos egyetlen mezőt "foltozzon" be a takarótábláján.



Gombjövedelem:



A játékos annyi gombot kap, amennyi a takarótábláján lévő foltokon található.



Amikor a játékos gombjövedelmet kap, akkor ezért a foltért 3 gombot kap.

A különleges lapka

Az első játékos, aki a takarótábláján teljesen kitölt egy 7x7 mezőből álló négyzetet, megkapja a különleges lapkát, ami 7 pontot ér.



JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, miután mindkét időjelző eléri az időtábla utolsó mezőjét. Ha egy időjelző túllépne az utolsó mezőn, akkor egyszerűen megáll az utolsó mezőn. Az „A" akció választása esetén, a játékos csak a ténylegesen megtett mezők számáért kapja meg a gombokat.

Pontozás

A játékos megszámolja a megmaradt gombjait, és ha nála van, akkor hozzáadja a különleges lapka értékét. Ebből a pontszámból kivon 2 pontot a takarótábláján lévő minden egyes üres mező miatt.

A legmagasabb pontszámmal rendelkező játékos győz. Holtverseny esetén az időtábla utolsó mezőjét először elérő játékos a nyertes.

Példa:

Dóri és Andrea játszik. A játék végére Dórinak 14 gombja maradt, és nála van a különleges lapka. 5 üres mező van a takarótábláján. A végső pontszáma 11 pont.
(14 + 7 – 10 (5x2) = 11)

Andreának 18 gombja maradt, és csak 2 üres mező van a takarótábláján. Ő nyer 14 ponttal.

A JUBILEUMI KIADÁSRÓL EGY PÁR SZÓ

10 évvel ezelőtt Uwe Rosenberg létrehozta a zseniális Patchwork társasjátékot, ezzel egy teljesen új műfajt indított el. Manapság a világ minden tájáról érkező társasjáték-rajongók összeillesztik a darabokat, hogy gyönyörű patchwork paplanokat készítsenek. Ezzel a jubileumi kiadással ünnepeljük meg veled az új mintákat és a népszerű automapaklit, amely lehetővé teszi a Patchwork játékot akkor is, ha nincs a közeledben senki.

Tervező: Uwe Rosenberg
K&F: Grzegorz Kobiela
Művészeti vezető: Ricarda Kleine
Minták: Carrie Cantwell and Cecilia Mok
Design: atelier198

© 2024 Lookout Games

Lookout Games
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-games.de

Kiadja és forgalomba hozza
Gamer Café Kft.
2030 Érd Budai út 28
info@compaya.hu
www.compaya.hu

A szabállyal kapcsolatos kérdések és észrevételek esetén:
rules@lookout-games.de
Hiányzó vagy megrongálodott darabok esetén forduljon a kiadóhoz.
Minden egyéb probléma esetén kérjen segítséget a következő címen:
https://lookout-spiele.de/en/contact.php

PATCHWORK

10 YEAR ANNIVERSARY EDITION

BY UWE ROSENBERG

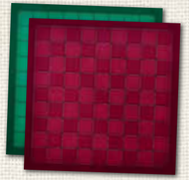
A Patchwork a kézimunka egyik formája, mely összevarrt szövetdarabokból hoz létre egy nagyobb mintát. Régen ez volt a módja, hogy a megmaradt ruhadarabokból használható ruhákat és takarókat gyártsanak. Ma a patchwork egy művészeti irányzat, melynél a tervezők értékes szöveteket felhasználva gyönyörű textiliákat alkotnak. A szövetek egyenetlenül összeillesztett darabjai különösen egyedi remekműveket eredményezhetnek, és ezért rengeteg textilművész alkalmazza.

Gyönyörű folttakaró készítéséhez fáradságos munka és idő szükséges, mert a rendelkezésre álló foltok egyszerűen nem akarnak összeilleni. A játékosnak körültekintően kell a foltokat kiválasztania, és figyelnie kell, hogy mindig legyen kéznél elegendő gomb - nem csak azért, hogy befejezze a takaróját, hanem hogy az elkészült alkotás jobb és szebb legyen ellenfele takarójánál.

TARTOZÉKOK



1 központi időtábla
(kétoldalú; a két oldal csak a megjelenésében különbözik - a játékosok kiválaszthatják a nekik jobban tetszőt.)



2 takarótábla
(játékosonként 1)



1 semleges jelző



24 automakártya
(lásd az extra szabályban)



2 időjelző *(piros és zöld)*



5 különleges folt



1 különleges lapka



33 folt



gomblapka
32 db 1-es gomblapka
12 db 5-ös gomblapka
5 db 10-es gomblapka
1 db 20-as gomblapka

PATCHWORK AUTOMA

Tervezte:
Lines J. Hutter és
Morten Monrad Pedersen

Ha nincs időd, lehetőséged vagy kedved partnerrel játszani, ne aggódj - mi gondoskodunk rólad!
Ez a szóló változat egy "Automa" nevű mesterséges ellenfelet vezet be a PATCHWORK-ba, így a játék pasziánszként is játszható.

TARTOZÉKOK

24 automakártya,
két paklira osztva:



Az a 12 kártya, aminek a hátlapján nincs gomb (1-től 12-ig számozott) a **normál pakli**.



Az a 12 kártya, aminek a hátlapján van gomb (12-től 24-ig számozott) a **taktikai pakli**.

Megjegyzés: A kártyák bal alsó sarkába nyomtatott számoknak nincs hatása a játékra.

ELŐKÉSZÜLETEK

1 Az alap játék szabályai szerint készítsd elő a játékot. Az Automa nem kap takarótáblát, sem kezdőgombokat.

2 Válaszd ki melyik paklit szeretnéd használni, keverd meg ezt a 12 kártyát, és tedd képpel lefelé az asztalra. Ez lesz az **automapakli**. Anélkül, hogy megnéznéd, dobj 2 kártyát a pakliról, ezzel létrehozva egy **dobópaklit**.

3 A PATCHWORK jártasságod alapján az 5 **nehézségi szint** egyikén versenyezhetsz az Automával. A választott szint dönti el, hogy az Automa mikor kapja meg a 7x7-es különleges lapkát, és hogy lesz pontozva a játék végén. Vegyél el egy gombot az általános készletből, és tedd azt az időtáblára, az utolsó mezőtől a választott nehézségi szint szerint megadott mezőnyire:

I	**Inas:**	1 mező távolságra
II	**Segéd:**	9 mező távolságra
III	**Céhlegény:**	12 mező távolságra
IV	**Mester:**	15 mező távolságra
V	**Legenda:**	18 mező távolságra



A JÁTÉK MENETE

A játékot a szokásos módon kell játszani. A változás csak annyi, hogy kié az első kör, az Automa köre, és hogy kapja a pontokat az Automa a játék végén.

- Az első kör mindig a tied.
- Az Automa következő szabályok szerint játszik:
  - Az Automa foltválasztását az automapakli egy kártyája határozza meg.
  - Az Automa nem költ el gombot ezekért a foltokért.
  - Az Automa egy speciális szabály szerint kap gombokat.
  - Az Automa nem teszi a foltokat egy takarótáblára, hanem két halomba gyűjti őket: az egyik halomba azok mennek, amin vannak gombok, a másik halomba pedig amin nincsenek gombok.
- Az Automa pontozása a választott nehézségi szinten alapul.

Az Automa köre

Amikor az Automa köre következik, csapd fel az automapakli legfelső lapját. Minden kártya **tetején egy gombszám** látható, ami megmutatja, hogy az Automának mennyi virtuális gombbal kell rendelkeznie, hogy elkölthesse egy foltra. Azonban még ha van is gomb az Automa készletében, sosem költ semmit a foltokért!

Megjegyzés: *A taktika pakliban a gombszám minden kártya hátoldalán is látható, így előre tudod melyik foltokat szerezheti meg az Automa.*

Nézd meg a körben következő három foltot, és határozd meg melyiket tudja az Automa megszerezni. Három eset lehetséges:

A **Az Automa a három folt egyikét sem tudja megszerezni.**
Az Automa **passzol**, és lép az időjelzőjével ennek megfelelően, amiért kaphat gombbevételt (lásd a következő rész). Az Automa nem kap a passzért semennyi gombot, de gombokat kap az elhagyott gombbevételjelekért.

B **Az Automa csak pontosan egyet tud megszereni a három foltból.**
Elveszi az adott foltot és a megfelelő halomba teszi. Lépj az Automa időjelzőjével a szokásos szabályok szerint, ami gombbevételt eredményezhet (lásd a következő rész*).*

C **Az Automa egynél több foltot tudna megszerezni a három foltból.**
Ebben az esetben vedd figyelembe az automakártyán látható **három szűrőt**, amik pontosan egy foltra szűkítik a választékot (lásd a keretet). A szűrőket fentről lefelé haladva alkalmazd, amíg csak egy folt marad. Hagyj ki egy szűrőt, ha az Automának az nem hagyna foltot. Miután meghatároztad, hogy az Automa melyik foltot választja, vedd el azt a foltot, és tedd a megfelelő halomba. Lépj az Automa időjelzőjével a normál szabályok szerint, ami kiválthat gombbevételt (lásd a következő részt*).*

Végül dobd el az aktuális automakártyát, és határozd meg a normál szabályok szerint, hogy kinek a köre következik.

Szűrők



- Az Automa azt a foltot veszi el, aminek a költsége olyan kicsi idő, hogy az Automa időjelzője nem előzi meg a tiédet. *(Emlékeztető: ha egy folt sem marad így, akkor a következő szűrőt használd.)*



- Az Automa a legtöbb gombot tartalmazó foltot veszi el.



- Az Automa a legnagyobb foltot veszi el.



- Az Automa a semleges jelzőtől legtávolabbi foltot veszi el.

Gombbevétel



Te a szokásos módon kapod a bevételt. Amikor az Automa ér el gombbevételt, akkor annyi gombot kap, amennyi az aktuális automakártya **jobb alsó sarkában** látható (0-5 gomb*)*.

Kifogy az automapakli

Ha elfogy az automapakli, akkor keverd meg a dobópaklit (*beleértve az előkészületek során eldobott két lapot is*), és képpel lefelé tedd le, ez lesz az új automapakli.

7x7- különleges lapka



Az Automa kapja a különleges lapkát, ha az időjelzője rá- vagy átlép azon a mezőn, amit gombbal jelöltél meg az előkészületek során kivéve, ha te már lefedtél a takaródon egy 7x7-es négyzetet mielőtt ez megtörtént volna. Mindkét esetben vedd le a gombot az időtábláról.

PONTOZÁS

A te pontjaidat a normál módon határozd meg. Az Automa 7 pontot kap, ha nála van a 7x7-es különleges lapka. A választott nehézségi szinttől függően az Automa még pontokat kap:

Ⅰ Nincs plusz pont. (*Az Automa vagy 0 vagy 7 pontot kap.)*

Ⅱ 1 pontot kap minden megszerzett gomb után.

Ⅲ 1 pontot kap minden megszerzett gomb után, és 1 pontot kap minden olyan foltért, amin van gomb.

Ⅳ 1 pontot kap minden megszerzett gomb után, 1 pontot kap minden olyan gombért, ami a megszerzett foltjain látható.

Ⅴ 1 pontot kap minden megszerzett gomb után, 1 pontot kap minden olyan foltért, amin van gomb, valamint még 1 pontot kap minden olyan gombért, ami a megszerzett foltjain látható.

	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ	Ⅴ
7x7 - Különleges lapka	X	X	X	X	X
Megszerzett gombok		X	X	X	X
#Gombos foltok száma			X		X
#Gombok száma a foltokon				X	X

Akkor nyersz, ha több pontod van, mint az Automának. Holtverseny esetén a normál holtversenyt eldöntő szabályok élnek.

Köszönetnyilvánítás: Ezt a PATCHWORK szólóvariációt Lines J. Hutter tervezte, és Morten Monrad Pedersen és az ő Automa Factory csapata fejlesztette és tesztelte le alaposan. Szeretnénk nagy köszönetünket kifejezni a vezető játéktesztelőknek, Mike Martins-nak és Nick Shaw-nak, valamint az összes többi játéktesztelőnek a felbecsülhetetlen értékű visszajelzéseikért; különösen: Stéphane Martineau, Jerry Santos, Dimitris Xs, Mihnea Cateanu, Alexandre Correia, Franziska Steiner, Roslyn M. Jordan, Brie Zobel, Ben Griffiths, Cesar Tonatiuh Garcia Ramirez, ektopia, Andrew Shields, Maria Bertram, David Studley, Jay Atkinson, Ben Griffiths, James Gordon, Jon Beach, Kevin Wilkinson, Marcius Fabiani, Pablo Pizarro, Paul Jennings, arkroyal, David Wiley, Eric Miller, és Jessica Rickardsson.

Az Automa Factory-ról: Az Automa Factory csapata 2013 óta fejleszt szóló változatokat játékokhoz. Ezekből a változatokból eddig hatot adtak ki. Első projektjük egy szóló variáció kifejlesztése volt a Stonemaier Games által készített Viticulture című játékhoz, ami Olaszországban játszódik. Az „Automa“ az olasz megfelelője az „automata“ szónak.

Tervező: Lines J. Hutter
Fejlesztő: Morten Monrad Pedersen
K&F: Grzegorz Kobiela
Grafika Klemens Franz | atelier198

© 2024 Lookout GmbH

© 2018 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-games.de

A szabállyal kapcsolatos kérdések és észrevételek esetén:
rules@lookout-games.de

Hiányzó vagy megrongálodott darabok esetén forduljon a kiadóhoz.

Minden egyéb probléma esetén kérjen segítséet a kövekező címen:
https://lookout-spiele.de/en/contact.php

Kiadja, és forgalomba hozza:
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
Email: info@compaya.hu