

Neue Herausforderungen für versierte Patchworker

# PATCHWORK DOLLE DECKEN



Einfach an der gestrichelten Linie ausschneiden, dann passt das Blatt in die Spielschachtel.

## PATCHWORK DOLLE DECKEN

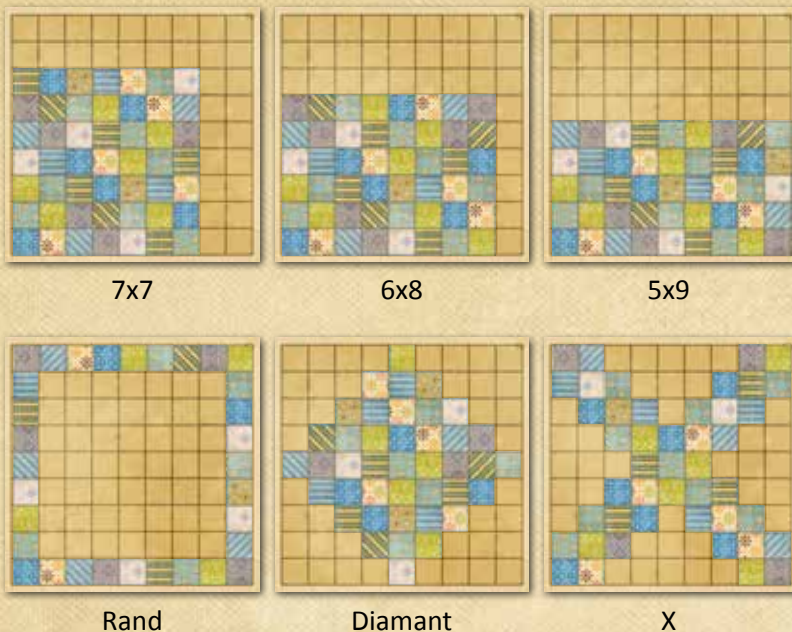
Spielidee: Eric Fisk; Übersetzung: Sonja Hüttinger

Diese Challenge soll in drei einfachen Schritten für mehr Abwechslung beim Spiel sorgen:

- 1

Platziert die neutrale Spielfigur zu Beginn nicht neben dem kleinsten Flicker, sondern zwischen dem kostenlosen Flicker (siehe Abbildung) und dem im Uhrzeigersinn folgenden Flicker. (Das kostenlose Teil soll dadurch abgeschwächt werden, da dieses im frühen Spielverlauf zu stark ist.)
- 2 Die Person, die das Spiel beginnt, wählt aus den sechs untenstehenden Mustern eines aus und markiert es mit einem Knopf aus dem allgemeinen Vorrat. Damit wird das Muster auf dem Sonderplättchen ersetzt. 7 Bonuspunkte bekommt folglich die Person, die als erste das gewählte Muster vorweisen kann.
- 3 Die andere Person wählt eine der sechs Regeländerungen und markiert sie ebenfalls mit einem Knopf.

### Person 1 wählt ein Muster:



### Person 2 wählt eine Regeländerung:

- Ihr müsst einen eurer ersten drei Flicker auf den Deckenplan der anderen Person legen.
- Landest du auf dem Zeitstein der anderen Person, muss sie dir 1 Knopf abgeben (sofern vorhanden).
- Ihr beginnt das Spiel mit je 10 Knöpfen (statt 5).
- Jedes leere Feld zählt am Ende des Spiels 3 Minuspunkte (statt 2).
- Das Muster für das Sonderplättchen wird invertiert: Anstatt die auf der linken Seite markierten Felder zu belegen, müsst ihr alle Felder außerhalb des Musters bedeckt haben, um zu punkten.
- Wer das links gewählte Muster zuerst vorweisen kann, gewinnt sofort!

Dieser Fan-Beitrag ist Teil des Lookout-Magazins *Neues vom Ausguck* Ausgabe 19.