SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler erhält eine Decke, den entsprechenden Zeitstein und 5 Knöpfe als Währung. Die restlichen Knöpfe kommen als Vorrat griffbereit an die Seite.

2. Legt den zentralen Zeitplan in die Tischmitte.

3. Jeder Spieler setzt seinen Zeitstein auf das Startfeld des Zeitplans.

   Der Spieler, der zuletzt eine Nähnadel in der Hand hatte, beginnt das Spiel.

4. Legt alle Flicken in einem Kreis oder einer Ellipse um den Zeitplan.

5. Platziert die Spielfigur zwischen dem kleinsten Flicken, der nur 2 Felder auf einem Ablageplan einnimmt, und dem im Uhrzeigersinn folgenden Flicken.

6. Legt das Sonder-plättchen bereit.

7. Platziert die Spezialflicken auf den aufgedruckten Feldern des Zeitplans.

8. Jetzt kann es losgehen!

SPIELVERLAUF

In diesem Spiel kommen die Spieler nicht unbedingt abwechselnd an die Reihe. Es ist immer der Spieler an der Reihe, der sich auf dem Zeitplan **weiter hinten** befindet.

Daher kann ein Spieler **mehrfach an die Reihe kommen**, bevor der andere Spieler wieder am Zug ist. Befinden sich beide Zeitsteine auf dem selben Feld, zieht der Spieler des oberen Zeitsteins zuerst.

Spieler Blau ist an der Reihe.

Wenn er in seinem Zug nur 1 bis 3 Felder weiterrückt, ist er gleich noch einmal an der Reihe.

Der Spieler an der Reihe kann zwischen **zwei verschiedenen** Aktionen wählen:

A Vorrücken und Knöpfe erhalten

oder

B Flicken nehmen und einfügen

A Vorrücken und Knöpfe erhalten

Der Spieler setzt seinen Zeitstein auf dem Zeitplan so viele Felder vor bis er sich **genau ein Feld vor dem gegnerischen Zeitstein** befindet. **Für jedes Feld erhält der Spieler einen Knopf (= 1-Knopf-Plättchen).**

Blau rückt seinen Zeitstein 4 Felder vor bis er sich vor der gelben Spielfigur befindet und erhält dafür 4 Knöpfe (4 x 1-Knopf-Plättchen).

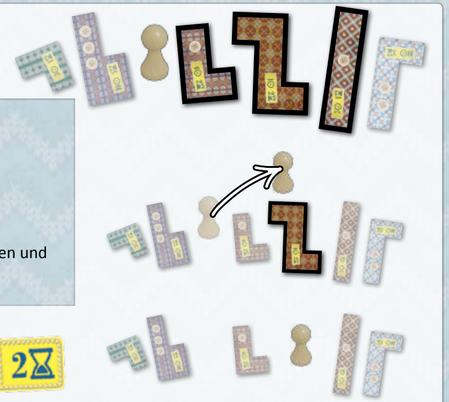
B Flicken nehmen und einfügen

Diese Aktion besteht aus **fünf Schritten**, die in der vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt werden:

1. Flicken auswählen

Dem Spieler an der Reihe stehen immer die nächsten drei Flicken **im Uhrzeigersinn** nach der Spielfigur zur Verfügung.

Hier stehen die drei markierten Flicken zur Auswahl. Alle anderen Flicken sind derzeit leider nicht möglich.



2. Spielfigur setzen

Er setzt die Spielfigur neben den ausgewählten Flicken.

3. Flicken bezahlen und nehmen

Er bezahlt die angegebene Anzahl an Knöpfen und legt den Flicken zu seinem Ablageplan.

Auf dem Etikett ist angegeben, wie viele Knöpfe ein Flicken kostet.

4. Flicken platzieren

Der Spieler platziert den Flicken auf seiner Decke. Dabei dürfen **nur leere Felder belegt werden**. Die Flickenplättchen können aber beliebig gedreht und gewendet werden.

Die Flicken müssen beim Platzieren auch nicht an bereits ausliegende Flicken grenzen.

5. Zeitstein ziehen

Zuletzt zieht der Spieler seinen Zeitstein um so viele Felder auf der Zeitleiste voran, wie auf dem Etikett angegeben ist.

Landet er auf dem Feld mit dem Zeitstein des Mitspielers, so wird der eigene Zeitstein obenauf gesetzt *(der Spieler ist noch einmal an der Reihe)*.

Beim Einfügen dieses Flicken setzt man seinen Zeitstein 2 Felder weiter.

Die Zeitleiste

Die Spieler setzen bei jeder Aktion ihren Zeitstein auf der Zeitleiste voran. Auf dieser sind Markierungen angebracht. Immer, wenn ein Spieler eine dieser Markierungen überquert, passiert folgendes:

Spezialflicken:

Der Spieler nimmt den Spezialflicken – sofern noch vorhanden – und platziert ihn sofort auf seinem Ablageplan. **Diese Spezialflicken sind die einzige Möglichkeit, einzelne offene Felder des Ablageplanes zu belegen.**

Knopf-Wertung:

Der Spieler erhält Einkommen entsprechend der Summe aller Knöpfe, die auf den Flicken auf seiner Decke abgebildet sind.

Der Spieler nimmt entsprechend viele Knöpfe aus dem Vorrat.

Für diese Flicken erhält der Spieler bei jeder Knopf-Wertung 3 Knöpfe als Einkommen.

Das Sonderplättchen

Der Spieler, der zuerst ein Quadrat von mindestens 7x7 Feldern auf seinem Ablageplan vollständig belegt hat, erhält das Sonderplättchen. Es zählt bei der Wertung 7 Punkte.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald beide Zeitsteine das Zielfeld der Zeitleiste erreicht haben. Dabei verfallen überzählige Schritte und werden bei Aktion A auch nicht ausgezahlt.

Wertung

Jeder Spieler zählt seinen Vorrat an Knöpfen. Gegebenenfalls addiert er dazu den Wert des Sonderplättchens. **Vom Gesamtwert zieht er für jedes unbelegte Feld seines Ablageplanes 2 ab.** Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme ist der Gewinner.

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler, der zuerst das Zielfeld erreicht hat.

Beispiel:

Doris spielt gegen Andrea. Doris hat bei Spielende 14 Knöpfe, das Sonderplättchen, allerdings auch noch 5 unbelegte Felder auf ihrem Ablageplan. Sie hat damit 11 Punkte erreicht. (14 + 7 - 10 (5x2) = 11)

Andrea hat 18 Knöpfe übrig und nur 2 freie Felder auf ihrem Ablageplan. Daher hat sie 14 Punkte und gewinnt damit knapp.

FOLKLORE?

PATCHWORK Folklore *ist eine limitierte Sonderauflage von Patchwork-Spielen unserer Partner aus der ganzen Welt. Uwe Rosenbergs Spiel inspiriert dazu, mit für das jeweilige Land typischen Mustern neu entdeckt zu werden. Ein wunderschönes spielerisches Kompliment, das wir unbedingt mit euch teilen wollen. Diese Ausgabe wurde von Team Nordic gestaltet.*

Autor: Uwe Rosenberg

Gestaltung: Team Nordic
atelier198

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-games.de

© 2021 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23,
D- 55270 Schwabenheim an der Selz, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

EIN SPIEL VON UWE ROSENBERG

PATCHWORK

FOLKLORE

SKANDINAVIEN

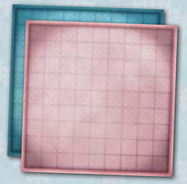
Patchwork ist eine Textiltechnik, bei der Stoffreste zusammengenäht werden, um dadurch neue Textilien entstehen zu lassen. Während früher auf diese Weise Kleidungsstücke und Decken genäht wurden, um bestehende Stoffreste zu nutzen, ist Patchwork heutzutage eine Kunstform, bei der Designer aus den edelsten Stoffen Textilien entwerfen. Besonders Patchwork mit unregelmäßigen Stoffresten lässt richtige Kunstwerke entstehen und wird heute von vielen Textilkünstlern genutzt.

Aber eine schöne Decke entstehen zu lassen kostet Mühe und Zeit. Und die vorliegenden Flicken wollen einfach nicht zusammenpassen. Nur wer mit Bedacht seine Flicken auswählt und genug Knöpfe bereithält, kann den Wettstreit um die schönere Decke für sich entscheiden und vielleicht sogar die Decke ganz vollenden!

SPIELMATERIAL

Löst das Spielmaterial vor dem ersten Spiel vorsichtig aus den Rahmen!

1 zentraler Zeitplan



2 Ablagepläne
(Decken)

1 neutrale Spielfigur

2 Zeitsteine in Blau und Rot

5 Spezialflicken

1 Sonderplättchen

33 Flicken

Knopf-Plättchen

32 1-Knopf-Plättchen
12 5-Knopf-Plättchen
5 10-Knopf-Plättchen
1 20-Knopf-Plättchen