

Postavka igre

1

Svaki igrač uzima svoju tablu za prekrivač, vremenski token i 5 dugmića (kao valutu). Preostalu dugmad držite na stolu pri ruci.

2

Postavite centralnu vremensku tablu na sredinu stola.

3

Postavite svoje vremenske markere na početno polje vremenske table.

Igrač koji je poslednji nešto šio igra prvi.

4

Postavite regularne zakrpe u krug ili elipsu oko vremenske table.

5

Pronađite najmanju zakrpu (onu veličine 2x1) i postavite marker za zakrpe između ove i susedne u smeru kazaljke na satu (levo od najmanje).

Spremni ste za igru!

8

Tok igre

U ovoj igri nije nužno da se igrači smenjuju. Na redu je onaj igrač čiji je vremenski marker najdalje od cilja. Može se desiti da jedan igrač odigra više poteza zaredom pre nego što protivnik dođe na red.

Ako su oba vremenska markera na istom mestu, igrač čiji je marker na vrhu igra prvi.



Na redu je zeleni igrač. Ako se njegov marker ne pomeri za više od tri polja napred, može odmah da odigra još neku akciju i tako sve dok ne pređe ispred žutog.

Tokom svog poteza možete da odigrate **jednu** od sledećih akcija:

A: Napredujte na tabli i osvojite dugmiće

ili

B: Uzmite i postavite zakrpu

A: Napredujte na tabli i osvojite dugmiće

Pomerite svoj vremenski marker na vremenskoj tabli tako da zauzme polje direktno ispred vremenskog markera vašeg protivnika. **Dobijate 1 dugme (pločicu dugmeta vrednosti 1) za svako polje za koje ste pomerili svoj vremenski marker.**



Zeleni igrač je pomerio svoj vremenski marker za 4 polja napred, tako da je sada ispred žutog vremenskog markera. Zbog toga dobija 4 dugmeta.



B: Uzmite i postavite zakrpu

Ova akcija se **sastoji od 5 koraka** koji moraju da budu sprovedeni po datom redosledu:

1. Odaberite zakrpu

Možete odabrati jednu od 3 zakrpe pored markera za zakrpe, u smeru kazaljke na satu.

U ovom primeru, možete odabrati jednu od tri označene zakrpe. Ne možete birati nijednu drugu u ovom trenutku.



2. Pomerite marker za zakrpu

Postavite marker na mesto odabrane zakrpe.



3. Platite zakrpu

Platite naznačeni broj dugmića u zalihu.

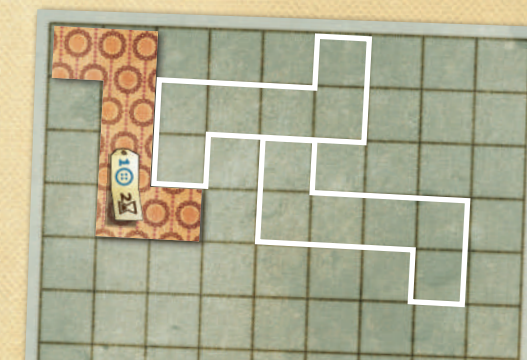


Etiketa prikazuje broj dugmića potreban za kupovinu zakrpe.



4. Postavite zakrpu na svoju tablu za prekrivač

Zakrpe na vašoj tabli za prekrivač ne smeju da se preklapaju. Možete okretati zakrpu na koji god način želite pre nego što je postavite na tablu za prekrivač.



5. Pomerite svoj vremenski marker

Pomerite svoj vremenski marker na vremenskoj tabli za onoliko polja koliko je naznačeno na etiketi na zakrpi.

Ukoliko vaš vremenski marker završi na istom polju na kojem je marker vašeg protivnika, postavite ga na vrh.

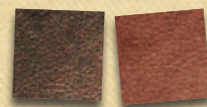
Vremenska tabla

Bez obzira na to koju ste akciju odabrali, uvek pomerate svoj vremenski marker na vremenskoj tabli. Neka polja na vremenskoj tabli su posebno označena. Kada god stanete na ili pređete preko nekog od tih polja, dešava se sledeće:

Specijalna zakrpa:



Uzmite specijalnu kožnu zakrpu i odmah je postavite na svoju tablu za prekrivač. **Ova specijalna zakrpa je jedini način da "pokrpite" samo jedno polje na vašoj tabli za prekrivač.**



Prihod u dugmićima:



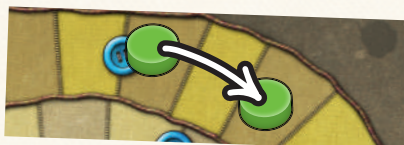
Dobijate onoliko novih dugmića koliko ih imate naznačenih na vašoj tabli za prekrivač.

Bonus pločica

Prvi igrač koji upotpuni kvadrat 7X7 na svojoj ploči za prekrivač dobija ovu bonus pločicu, koja na kraju igre vredi 7 bodova.



Prema ovoj zakrpi, pomerite svoj vremenski marker za 2 polja.



Kraj igre

Igra se završava kada oba vremenska markera stignu na polje vremenske table. Ako bi vremenski marker trebalo po broju polja da se pomeri dalje od poslednjeg polja, on se jednostavno zaustavlja na tom zadnjem polju. U slučaju akcije A, dobijate onoliko dugmića za koliko ste se polja stvarno pomerili.

Bodovanje

Izbrojte dugmiće koje imate, dodajući vrednost bonus pločice, ukoliko ste je osvojili. Od ovog rezultata oduzmite po 2 poena za svako prazno mesto na vašoj tabli za prekrivač.

Pobeđuje onaj igrač koji ima više bodova. U slučaju da je nerešeno, pobeđuje igrač koji je prvi stigao na poslednje polje na vremenskoj tabli.

Primer:

Igraju Tanja i Lav. Na kraju igre, Tanja ima 14 dugmića i bonus pločicu. Na njenoj tabli za prekrivač je 5 nepopunjenih polja. Njen konačni rezultat je 11 bodova.

$14 + 7 - 10$ (5 praznih mesta $\times 2$) = 11

Lav ima 18 dugmića i samo 2 nepopunjena polja na svojoj tabli za prekrivač. On pobeđuje sa 14 bodova.

Autor igre: Uwe Rosenberg

Urednici: Stefan Stadler & Rolf Raupach

Grafički dizajn: Klemens Franz | atelier198

Prevod: Tanja Zogović Bogićević



© 2022 Lookout GmbH

Office:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-games.de

Questions, suggestions or
criticism? Contact us at:
buero@lookout-games.de



Uvoznik i distributer: CoolPlay d.o.o.
Dr Nika Miljanića 18, Beograd - SERBIA
Tel: 0652600705
www.coolplay.rs
Zemlja uvoza/Zemlja porekla: EU
Dobavljač: Asmodee / Godina: 2022.

PATCHWORK

AUTOR: UWE
ROSENBERG

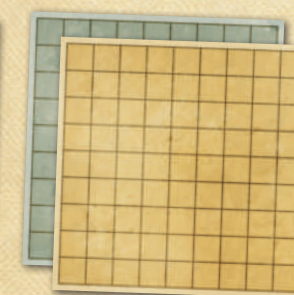
Pačvork je vrsta ručnog rada u kome treba da zašijete delove različitih tkanina u jedan veći dizajn. U prošlosti je to bio način da se iskoriste restlovi tkanina od kojih su se šili odeća i prekrivači. U današnje vreme, pačvork je forma umetnosti u kojoj umetnici koriste skupocene tkanine kako bi napravili predivne komade tekstila. Korišćenje nejednakih komada tkanine naročito može da dovede do izrade pravih remek dela i zbog toga se ovom umetničkom delatnošću bavi veliki broj modnih kreatora i dizajnera tekstila.

Izdrada prekrasnog prekrivača, međutim, zahteva i trud i vreme, a dostupne zkrpe se ne uklapaju baš uvek. Zato, oprezno birajte svoje zkrpe i uvek imajte dobru zalihu dugmića, ne samo da biste završili svoj prekrivač, već i da biste ga učinili lepšim i boljim od prekrivača vašeg protivnika.

Sadržaj igre



1 Centralna vremenska tabla
(dvostrana; strane se razlikuju samo po izgledu, odaberite onu koja vam se više sviđa)



2 Table za prekrivač
(1 po igraču)



1 Marker za zkrpe



2 Vremenska markera (zeleni i žuti)



5 Specijalnih zkrpa (kožne zkrpe)



1 Bonus pločica

33 Zkrpe



Pločice dugmića

32 pločice vrednosti 1 dugme
12 pločica vrednosti 5 dugmića
5 pločica vrednosti 10 dugmića
1 pločica vrednosti 20 dugmića