

Preparación

1 Cada jugador recibe un tablero de Colcha, un contador de Tiempo y Botones por valor de 5. Deja el resto de Botones a su alcance formando la reserva de Botones.

2 Coloca el tablero de Tiempo en el centro de la mesa.

3 Pon los contadores de Tiempo en la casilla inicial del tablero de Tiempo. El último jugador que haya cosido juega en primer lugar.

4 Deja los Parches normales formando un círculo alrededor del tablero de Tiempo.

5 Busca el Parche más pequeño (es decir, el Parche de 1x2) y coloca el peón Neutral entre ese Parche y el siguiente siguiendo el sentido horario.

6 Deja a un lado la pieza Especial.

7 Coloca los Parches especiales en las casillas correspondientes del tablero de Tiempo.

8 ¡Ya puedes empezar a jugar!

Cómo jugar

En *Patchwork*, los jugadores no alternan sus turnos como en otros juegos. El jugador cuyo contador de Tiempo se encuentre en la casilla más atrasada del tablero de Tiempo será quien juegue su turno. Debido a esto, un jugador puede disponer de más de un turno seguido antes de que su oponente pueda jugar otro turno.

Si los dos contadores de Tiempo se encuentran en la misma casilla, el jugador que tenga su contador encima del de su oponente será quien juegue un turno en primer lugar.

Es el turno del jugador verde. A no ser que haga avanzar su contador de Tiempo más de 3 casillas, podrá jugar otro turno de inmediato.

Realiza una de estas acciones durante tu turno:

A: Hacer avanzar el contador de Tiempo y recibir Botones

O bien

B: Robar y colocar un Parche

A: Hacer avanzar el contador de Tiempo y recibir Botones

Haz avanzar tu contador de Tiempo hasta la casilla que se encuentra justo después de la que ocupa tu oponente. Recibe tantos Botones de valor 1 como casillas hayas avanzado.

El jugador verde desplaza su contador de Tiempo 4 casillas hasta ponerse por delante del jugador amarillo. A continuación, el jugador verde recibe 4 Botones de valor 1.

B: Robar y colocar un Parche

Esta acción consiste en 5 pasos que deben realizarse en el siguiente orden:

1. Elige un Parche

Puedes elegir un Parche de entre los 3 Parches que se encuentren delante del peón Neutral en sentido horario.

En este ejemplo, puedes elegir entre los 3 Parches resaltados. Por el momento, no puedes elegir ningún otro Parche.

2. Mueve el peón Neutral

Coloca el peón Neutral al lado del Parche elegido.

3. Paga el Parche

Devuelve a la reserva de Botones el número de Botones que se indica en el Parche.

Las etiquetas de los Parches indican cuántos Botones debes pagar para llevarte el Parche.

4. Coloca el Parche en tu tablero de Colcha

Los Parches de tu tablero de Colcha no pueden solaparse. Por eso, puedes orientar el Parche como desees antes de colocarlo en tu tablero de Colcha.

5. Desplaza tu contador de Tiempo

Haz avanzar tu contador de Tiempo el número de casillas que indique el Parche.

Si tu contador de Tiempo termina en la misma casilla que el contador de Tiempo de tu oponente, colócalo encima del de tu oponente.

El tablero de Tiempo

Independientemente de la acción que decidas realizar, siempre deberás hacer avanzar tu contador de Tiempo en el tablero. Algunas casillas del tablero tienen unos símbolos impresos. Siempre que pases por esos símbolos, resuelve su efecto:

Parche especial

Recibe el Parche especial y colócalo en tu tablero de Colcha inmediatamente. Los Parches especiales son la única manera de tapar los espacios individuales en tu tablero de Colcha.

Botón

Recibe la cantidad de Botones que se indique en los Parches de tu tablero de Colcha.

La pieza Especial

El primer jugador que logre rellenar un área de 7x7 en su tablero de Colcha recibirá esta pieza Especial cuyo valor final es de 7 puntos.



Este Parche requiere que muevas tu contador de Tiempo 2 casillas.



Gracias a los Parches de tu tablero de Colcha, recibes Botones por valor de 3 cada vez que pases por un símbolo de Botón.



Final de la partida

La partida finaliza cuando los 2 contadores de Tiempo alcanzan la última casilla del tablero de Tiempo. Si un contador debe moverse más allá de la última casilla, deténlo en la última casilla. Si llegas a la última casilla realizando la acción A y te sobran movimientos, solamente recibes Botones por valor de las casillas que tu contador se haya movido.

Puntuación

Cuenta los Botones que te queden y añade el valor de la pieza Especial en el caso de que la hayas conseguido. Luego resta a la puntuación obtenida 2 puntos por cada espacio sin completar de tu tablero de Colcha.

El jugador que tenga la puntuación más alta gana la partida. En caso de empate, el jugador que haya llegado antes a la última casilla del tablero de Tiempo gana la partida.

Ejemplo:

Diana y Andrés están jugando a Patchwork. Al final de la partida, a Diana le quedan Botones por valor de 14 junto con la pieza Especial. A su tablero de Colcha le quedan 5 espacios por rellenar, por lo que su puntuación final es de 11 puntos. $(14 + 7 - 10 (5 \times 2) = 11)$

Andrés tiene Botones por valor de 18 y solamente 2 espacios por rellenar en su tablero de Colcha. Andrés obtiene la victoria con 14 puntos.

Diseño: Uwe Rosenberg
Edición: Stefan Stadler y Rolf Raupauch
Diseño gráfico: Klemens Franz | atelier198
Traducción: Moisés Busanya
Revisión: Natalia Martínez Villarán



© 2018 Lookout GmbH

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

¿Preguntas, sugerencias o críticas? Contacta con nosotros en:
buero@lookout-games.de

PATCHWORK

DE UWE ROSENBERG

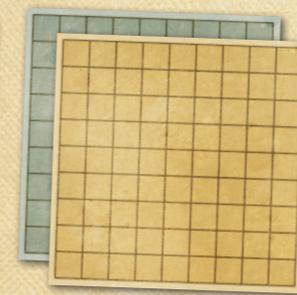
El patchwork es una técnica de bordado que consiste en coser piezas de tela para formar diseños más grandes. En el pasado, era una manera de aprovechar los trozos de tela sobrantes para crear todo tipo de ropa y colchas. Hoy en día, esta técnica es una forma de arte en cuyo diseño se utilizan telas valiosas para elaborar tejidos hermosos. El uso de piezas de tela desiguales en particular puede derivar en verdaderas obras de arte y por eso, un gran número de personas practica esta técnica.

Sin embargo, para elaborar una colcha hermosa se requiere esfuerzo y tiempo, especialmente si los parches disponibles no son fáciles de combinar. Así que elige tus parches con cuidado y mantén un suministro decente de botones no solamente para poder terminar tu colcha, sino para hacerla mejor y más hermosa que la de tu oponente.

Contenido



1 tablero de Tiempo de doble cara para que juegues con el lado que más te guste



2 tableros de Colcha (1 por jugador)



1 peón Neutral



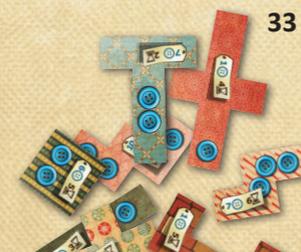
2 contadores de Tiempo (verde y amarillo)



5 Parches especiales (parches de cuero)



1 pieza Especial



33 Parches



Botones

32 de valor 1 Botón
12 de valor 5 Botones
5 de valor 10 Botones
1 de valor 20 Botones