PREPARACIÓN

Cada jugador recibe un tablero de Jugador, un contador de Tiempo y Monedas por valor de 5. Deja el resto de Monedas a vuestro alcance formando una reserva.



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

Pon los **contadores de Tiempo** en la casilla inicial del tablero de Tiempo (esquina inferior izquierda, donde está la . Determinad al azar quién jugará en primer lugar.

Coloca las 15 piezas de Bártulos (de color amarillo arena) formando un círculo alrededor del tablero de Tiempo. Deja las 8 piezas de Relleno (de color azul celeste con un icono de peluche en la caja del juego por ahora.

Busca la pieza más pequeña (es decir, la pieza de tamaño 3) y coloca el **Camión** entre esa pieza y la siguiente en sentido horario.

COMO JUGAR

¡Ya puedes

Coloca las 6 Cajas

en las casillas indicadas

del tablero de Tiempo.

empezar a jugar!



En este juego, los jugadores no alternan sus turnos como en otros juegos. El jugador cuyo contador de Tiempo se encuentre más atrasado en el tablero de Tiempo será quien juegue su turno. Debido a esto, es posible que un jugador disponga de más de un turno seguido antes de que su oponente vuelva a jugar. Si ambos 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.



Ejemplo: es el turno de Susana (rojo). 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 Monedas

o bien

B: Robar y colocar una pieza

A: Hacer avanzar el contador de Tiempo y recibir Monedas

Haz avanzar tu contador de Tiempo en el tablero de Tiempo hasta la casilla que se encuentra justo después de la que ocupa tu oponente. Recibe tantas Monedas de valor 1 como casillas hayas avanzado.



Ejemplo: Susana (rojo) desplaza su contador de Tiempo 3 casillas hasta ponerse por delante del jugador azul. A continuación, ella recibe 3 Monedas de valor 1.

Nota: puedes conseguir cambio de la reserva de Monedas en cualquier momento. Por ejemplo, puedes intercambiar 5 fichas de valor 1 por 1 ficha de valor 5, y viceversa.

B: Robar y colocar una pieza

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

1. Elige una pieza

Puedes elegir una pieza de entre las 3 piezas que se encuentran delante del Camión en sentido horario. Si las tres piezas son demasiado caras para ti, o bien no quieres comprar ninguna de ellas, tendrás que elegir la acción A.

Ejemplo: en este caso, puedes elegir entre las 3 piezas resaltadas. Por el momento, no puedes elegir ninguna otra pieza.



Coloca el Camión delante de la pieza elegida y toma la pieza.

3. Paga la pieza

Devuelve a la reserva el número de Monedas que se indica en la pieza. Las etiquetas de las piezas indican cuántas Monedas debes pagar para llevarte la pieza.



ilmportante! Cuando solo queden 5 piezas sobre la mesa, debes añadir inmediatamente al círculo las fichas de Relleno (de color azul celeste con un icono de peluche 🔠), colocándolas en orden aleatorio detrás del Camión.











4. Coloca la pieza en tu tablero de Jugador

Las piezas de tu tablero de Jugador no pueden solaparse. Por eso, puedes orientar la pieza como desees antes de colocarla en tu tablero de Jugador. No es necesario colocarla adyacente a otra pieza. La pieza debe quedar alineada en la cuadrícula.



5. Desplaza tu contador de Tiempo

Avanza tu contador de Tiempo tantas casillas como indique la pieza colocada. Si tu contador de Tiempo termina en la misma casilla que el contador de Tiempo de tu oponente, colócalo encima del de tu oponente. *Por lo tanto, te tocará a ti jugar el siguiente turno*. El coste de tiempo viene indicado en una de las etiquetas.



El tablero de Tiempo

Independientemente de la acción que decidas realizar, siempre deberás avanzar tu contador de Tiempo en el tablero. Algunas casillas del tablero de Tiempo tienen símbolos impresos.

Cajas:



Siempre que tu contador de Tiempo caiga o pase por una casilla con una Caja, recibirás la Caja y deberás colocarla de **inmediato** en tu tablero de Jugador o bien eliminarla de la partida.

Nota: las cajas son la única manera de «rellenar» los espacios individuales en tu tablero de Jugador.

Monedas:



Siempre que tu contador de Tiempo pase por un símbolo de Moneda, recibe de inmediato el mismo número de Monedas que las indicadas en las Piezas de tu tablero de Jugador. El jugador activo es el único que recibe ingresos.



Ejemplo: gracias a las Piezas de tu tablero de Jugador, recibes Monedas por valor de 3 cada vez que pases por símbolos de Moneda. Coloca más piezas con símbolos de Monedas en tu tablero para aumentar tus ingresos.

FIN DE LA PARTIDA



La partida finaliza cuando ambos contadores de Tiempo alcanzan la última casilla del tablero de Tiempo (esquina superior derecha, detrás de la línea de meta). Es posible que un jugador tenga que esperar a que el otro termine. Si tu última acción es de tipo B y tu contador de Tiempo fuera a avanzar más allá de esa última casilla, detenlo en esa última casilla. Si llegas a la última casilla realizando la acción A y te sobran movimientos, solamente recibes Monedas por valor de las casillas que tu contador se haya movido.



Puntuación

Cuenta las Monedas que te queden. Luego resta a la puntuación obtenida **2 puntos** por cada espacio sin ocupar de tu tablero de Jugador. *Es posible puntuar en negativo*.

Comparad vuestras puntuaciones. Gana quien tenga la puntuación más alta. En caso de empate, gana quien haya llegado antes a la última casilla del tablero de Tiempo.

Ejemplo: Raúl y Susana están jugando a Encajados. Al final de la partida, a Susana le quedan Monedas por valor de 14 y 4 espacios por rellenar en su tablero de Jugador. Su puntuación final es de 6 puntos. Raúl tiene Monedas por valor de 8 y 1 espacio por rellenar, así que su puntuación final también es de 6 puntos.

¿Te gustó el juego?

¡Hay más títulos de Patchwork por descubrir!







Diseño: Uwe Rosenberg Edición: Grzegorz Kobiela,

Ralph Bienert y Sonja Hüttinger

Idea: Marianne Waage

Ilustraciones: Andy Elkerton

Diseño gráfico: Klemens Franz | atelier198

Traducción: Cristóbal Morales Capita
Revisión: Marina Temprano Benítez



© 2022 Lookout GmbH

Elsheimer Straße 23 55270 Schwabenheim Alemania www.lookout-games.de

Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile.

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

Si te falta o tienes algún componente dañado en esta copia, contacta con nosotros en: soporte.asmodee.es

Para cualquier otra cuestión, por favor dirígete a: https://lookout-spiele.de/en/contact.php



inos mudamos! Nos hemos comprado una casa de campo y ya solo queda transportar todos nuestros muebles hasta allí. Pero, ¡madre mía! Las cosas abultan tanto que cargar el camión de mudanzas va a ser un rompecabezas. ¿Quién se las ingeniará para aprovechar mejor el espacio? Elige bien tus muebles y dale al coco para encajarlos unos encima de otros de la mejor manera posible. ¡No dejes huecos sin rellenar y carga tu camión hasta arriba!

CONTENIDO



Antes de tu primera partida, separa con cuidado todos los componentes de las planchas de cartón.



1 tablero de Tiempo

2 tableros de Jugador

(juega con la cara que prefieras)



8 piezas de Relleno (con el fondo de color azul celeste y el icono de peluche 🖹)

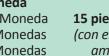






2 9 2 9

fichas de Moneda 17 de valor 1 Mone 9 de valor 2 Moned 8 de valor 5 Moned



15 piezas de Bártulos (con el fondo de color amarillo arena)