

PREPARACIÓN

1 Cada participante recibe 1 tablero de Colcha, 1 contador de Tiempo y Botones por valor de 5. Dejad el resto de los Botones a vuestro 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.
La última persona que haya cosido algo 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 (en sentido horario).



¡Ya puedes empezar a jugar!

Deja a un lado la pieza Especial.

CÓMO JUGAR

En *Patchwork* no se alternan los turnos como en otros juegos. Empieza su turno la persona que tenga el contador de Tiempo en la casilla más atrasada del tablero de Tiempo. Debido a esto, puedes llegar a disponer de más de un turno seguido antes de que tu oponente pueda jugar otro turno.

Si los 2 contadores de Tiempo se encuentran en la misma casilla, quien tenga su contador encima del de su oponente será quien juegue un turno en primer lugar.

Es el turno de Andrea (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.**



Andrea mueve su contador de Tiempo 4 casillas hasta ponerse por delante del contador de Tiempo rojo. A continuación, Andrea 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. Si son demasiado caros o no quieres adquirir ninguno, debes elegir la acción A en su lugar.

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

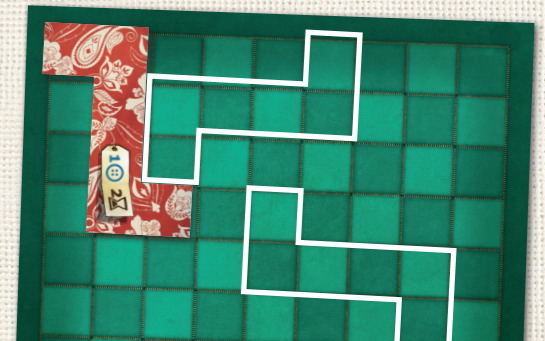
Devuelve a la reserva de Botones el número de Botones que se indica en el Parche.

La etiqueta de cada Parche indica cuántos Botones debes pagar para llevártelo.



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 quieras 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.



Este Parche te indica que muevas tu contador de Tiempo 2 casillas.

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.



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



La pieza Especial

La primera persona que logre rellenar un área de 7x7 en su tablero de Colcha recibirá esta pieza Especial cuyo valor final es de 7 puntos.

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 gracias a 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.

Quien haya conseguido la puntuación más alta gana la partida. En caso de empate, la persona que haya llegado antes a la última casilla del tablero de Tiempo gana la partida.

Ejemplo:

Diana y Andrea 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.

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

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

PATCHWORK

EDICIÓN DÉCIMO ANIVERSARIO

DE UWE ROSENBERG

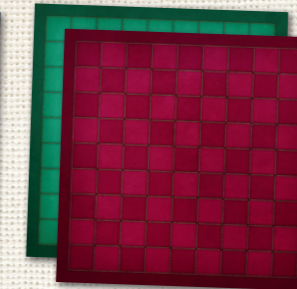
El patchwork es una técnica de bordado que consiste en coser piezas de tela para formar diseños más grandes. En el pasado, era una manera de aprovechar los trozos de tela sobrantes para crear todo tipo de ropa y colchas. Hoy en día, esta técnica es una forma de arte en cuyo diseño se utilizan telas valiosas 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. Por eso, tendrás que elegir tus parches con cuidado y mantener un suministro decente de botones no solo para poder terminar tu colcha, sino para hacerla mejor y más bonita 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 participante)



1 peón Neutral



24 cartas de Automa (consulta el reglamento de Automa)



2 contadores de Tiempo (verde y rojo)



5 Parches especiales



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

ACERCA DE ESTA EDICIÓN ESPECIAL

Hace 10 años, el ingenioso juego Patchwork de Uwe Rosenberg dio el pistoletazo de salida a todo un nuevo género de juegos de mesa. Hoy, entusiastas de los juegos de mesa de todo el mundo encajan piezas para crear hermosas colchas de patchwork. Esta edición especial para conmemorar el décimo aniversario es nuestra forma de celebrarlo contigo proporcionándote nuevos patrones y la baraja Automa, que te permitirá jugar partidas en solitario a Patchwork.

Diseño: Uwe Rosenberg
Desarrollo: Grzegorz Kobiela
Diseño Gráfico: Ricarda Kleine
Patrones: Carrie Cantwell y Cecilia Mok
Diseño: atelier198
Traducción: Moisés Busanya
Revisión: Natalia Martínez Villarán



© 2024 Lookout GmbH



© 2024 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Alemania
www.lookout-games.de

Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados.

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

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

Para cualquier otra cuestión, consulta: https://lookout-spiele.de/en/contact.php

ATENCIÓN: No apropiado para menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Peligro de Asfixia