

Preparação do jogo

1 Cada jogador pega um tabuleiro de colcha, um marcador de tempo e 5 botões (como dinheiro). Mantenha os botões restantes por perto.

2 Coloque o tabuleiro de tempo no centro da mesa.

3 Coloque seus marcadores de tempo no espaço inicial do tabuleiro de tempo. O jogador que usou uma agulha mais recentemente começa a partida.

4 Coloque os retalhos (normais) em um formato circular ou oval ao redor do tabuleiro de tempo.

5 Localize o menor retalho, que é o de tamanho 1x2, e coloque o marcador neutro entre este retalho e o próximo retalho no sentido horário.

Agora você já pode jogar!

8

7

Coloque os retalhos especiais nos espaços marcados do tabuleiro de tempo.

6

Deixe a cartela especial por perto.

Sequência de Jogo

Neste jogo, os turnos não serão necessariamente alternados. O jogador que tiver o seu marcador de tempo mais para trás no tabuleiro de tempo é o jogador da vez. Isto pode resultar em um jogador realizar múltiplos turnos em seguida, antes que seu oponente possa jogar o turno dele.

Se os dois marcadores de tempo estiverem no mesmo espaço, o jogador cujo marcador estiver em cima será o jogador da vez.

É a vez da jogadora verde. A menos que o marcador de tempo dela se mova mais que 3 espaços para frente, ela pode realizar imediatamente outro turno.

No seu turno, você realiza **uma** das seguintes ações:

A: Avançar e Receber Botões

ou

B: Pegar e Colocar um Retalho

A: Avançar e Receber Botões

Mova o seu marcador de tempo no tabuleiro de tempo para que ele ocupe o espaço imediatamente seguinte ao do marcador de tempo do seu oponente. **Você recebe 1 botão (ou seja, uma cartela de botão de valor 1) para cada espaço que você moveu o seu marcador de tempo.**

A jogadora verde move seu marcador de tempo 4 espaços para frente de modo que agora ela está bem à frente do marcador de tempo amarelo. Ela recebe 4 botões por isso.

B: Pegar e Colocar um Retalho

Esta ação **consiste em 5 passos** que deverão ser realizados na seguinte ordem:

1. Escolher um Retalho

Você pode escolher entre os três retalhos à frente do marcador neutro (no sentido horário).

Neste exemplo, você pode escolher entre os 3 retalhos marcados. Você não pode escolher nenhum outro neste momento.

2. Mova o Marcador Neutro

Coloque o marcador neutro logo após a peça de retalho escolhida.

3. Pague pelo Retalho

Pague o valor indicado em botões para o estoque geral.

A etiqueta indica a quantidade de botões a pagar pelo retalho.

4. Coloque o Retalho no seu Tabuleiro de Colcha

Os retalhos no seu tabuleiro não podem se sobrepor. Você pode virar e girar o retalho da forma que quiser antes de colocá-lo no seu tabuleiro.

5. Mova o Seu Marcador de Tempo

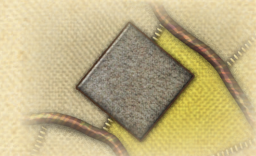
Mova o seu marcador de tempo na quantidade de espaços descrita na etiqueta.

Se o seu marcador de tempo terminar no mesmo espaço que o marcador do seu oponente, coloque o seu em cima.

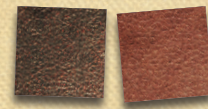
O Tabuleiro de Tempo

Independentemente da ação que você fizer, você sempre move o seu marcador de tempo no tabuleiro de tempo. Alguns espaços do tabuleiro de tempo são marcados. Sempre que você passar por um destes espaços, resolva o evento correspondente:

Retalho Especial:



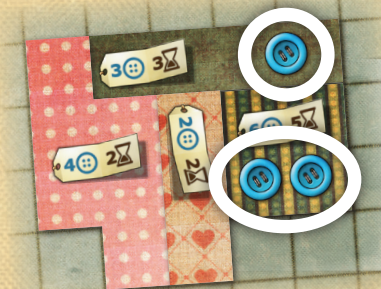
Pegue o retalho especial e coloque-o no seu tabuleiro de colcha imediatamente. **O retalho especial é a única maneira de “consertar” espaços únicos de sua colcha.**



Renda de Botões:



Você recebe uma quantidade de botões de acordo com os retalhos em seu tabuleiro de colcha.



Você receberá 3 botões por estes retalhos toda vez que receber uma renda de botões.

A Cartela Especial

O primeiro jogador que preencher completamente um espaço quadrado de 7x7 em seu tabuleiro de colcha, receberá a cartela especial, que vale 7 pontos.



Este retalho requer que você mova seu marcador de tempo 2 espaços.



Final de Jogo

O jogo termina depois que os dois marcadores de tempo atingirem o último espaço do tabuleiro de tempo. Se um marcador de tempo tiver que mover além do último espaço, ele simplesmente para no último espaço. No caso da ação A, você somente recebe os botões pelo número atual de espaços movidos.

Pontuando

Determine o número de botões que sobraram com você, adicionando o valor da cartela especial, se disponível. A partir deste resultado, subtraia 2 pontos para cada espaço vazio do seu tabuleiro de colcha.

O jogador com a maior pontuação, vence. No caso de empate, o jogador que chegou primeiro no último espaço do tabuleiro de tempo, vence.

Exemplo:

Doris e Andrea estão jogando. No final do jogo, Doris tem 14 botões sobrando e ela tem a cartela especial. Existem 5 espaços vazios no seu tabuleiro de colcha. A pontuação final dela é 11 pontos. $(14 + 7 - 10 (5 \times 2) = 11)$

Andrea tem 18 botões sobrando e somente 2 espaços vazios no seu tabuleiro de colcha. Ela vence com 14 pontos.

Designer: Uwe Rosenberg

Editor: Stefan Stadler & Rolf Raupach

Designer Gráfico: Klemens Franz | atelier198

Tradução: Rafael Verri

Revisão: Lucas Andrade



© 2014 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Germany.



Ludofy Creative Com. e Serv. Ltda
Rua Azir Antonio Salton, 106
São Paulo - SP - 02046-010 - Brasil
www.ludofy.com



MAYFAIR GAMES
www.mayfairgames.com

Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076

PATCHWORK

DE UWE
ROSENBERG

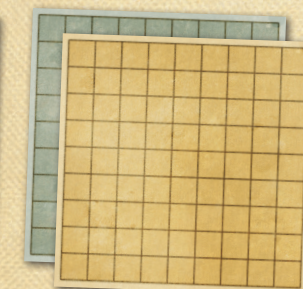
Patchwork é uma forma de trabalho de costura que envolve juntar pequenas peças de retalho em um tecido maior. No passado, era uma forma de fazer uso das peças de tecido que sobravam dos panos para criar colchas e roupas. Atualmente, o patchwork é uma forma de arte, na qual os designers utilizam preciosos tecidos para criar belas artes. A utilização de pedaços irregulares de tecido, em particular, pode resultar em verdadeiras obras de arte e, conseqüentemente, começar a ser praticado por um grande número de artistas têxteis.

Para se criar uma bela colcha, entretanto, requer esforço e tempo, mas os retalhos disponíveis nem sempre se encaixam. Então, escolha seus retalhos com cuidado e mantenha um bom estoque de botões para não somente terminar sua colcha, mas para fazê-la melhor e mais bonita que a de seus oponentes.

Componentes



1 tabuleiro central de tempo (frente e verso; os dois lados somente diferem na aparência - escolha o que você gostar mais)

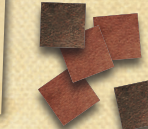


2 tabuleiros de colcha (1 por jogador)



1 marcador neutro

marcadores de tempo (verde e amarelo)



5 retalhos especiais (retalho de couro)



1 cartela especial



33 retalhos



cartelas de botão

32 cartelas de “1 botão”
12 cartelas de “5 botões”
5 cartelas de “10 botões”
1 cartela de “20 botões”