

Preparazione

1 Ogni giocatore prende 1 plancia trapunta, 1 segnalino tempo e 5 bottoni (da usare come valuta). Tenete il resto dei bottoni sul tavolo a portata di mano.

2 Collocate la plancia tempo al centro del tavolo.

Adesso siete pronti per giocare!

3 Collocate i vostri segnalini tempo sulla casella di partenza della plancia tempo.
Inizia il giocatore che per ultimo ha usato un ago.

4 Collocate le pezze (non speciali) in cerchio attorno alla plancia tempo.

5 Individuate la pezza più piccola (ovvero quella di dimensioni 1x2) e collocate la pedina neutrale tra questa pezza e quella successiva in senso orario.

6 Mettete da parte la tessera speciale.



Svolgimento del gioco

In questo gioco i turni non si alternano necessariamente tra i giocatori. Il giocatore il cui segnalino tempo si trova più indietro sulla plancia tempo svolge il proprio turno. Ciò significa che un giocatore potrebbe svolgere più turni consecutivi prima che l'avversario possa svolgere il proprio turno.

Se i segnalini tempo sono sulla stessa casella, svolge il turno il giocatore il cui segnalino è sopra l'altro.



È il turno del giocatore verde. A meno che non faccia avanzare il suo segnalino tempo per più di 3 caselle, potrà svolgere immediatamente un altro turno.

Durante il vostro turno, eseguite **una** delle azioni seguenti:

A: Avanzare e Ricevere Bottoni

oppure

B: Prendere e Collocare una Pezza

A: Avanzare e Ricevere Bottoni

Fate avanzare il vostro segnalino tempo sulla plancia tempo in modo da occupare la casella immediatamente successiva al segnalino tempo del vostro avversario. **Ricevete 1 bottone (ovvero una tessera da 1 bottone) per ogni casella di cui avanzate.**



Il giocatore verde fa avanzare il suo segnalino tempo di 4 caselle e adesso si trova davanti al segnalino tempo giallo. Riceve 4 bottoni per questa mossa.



B: Prendere e Collocare una Pezza

Quest'azione **consiste in 5 passi** che devono essere eseguiti nell'ordine seguente:

1. Scegliere una Pezza

Potete scegliere tra le 3 pezze davanti alla pedina neutrale (in senso orario).

In questo esempio potete scegliere tra le 3 pezze evidenziate. Non potete scegliere nessun'altra pezza al momento.

2. Muovere la Pedina Neutrale

Collocate la pedina neutrale accanto alla pezza scelta.

3. Pagare la Pezza

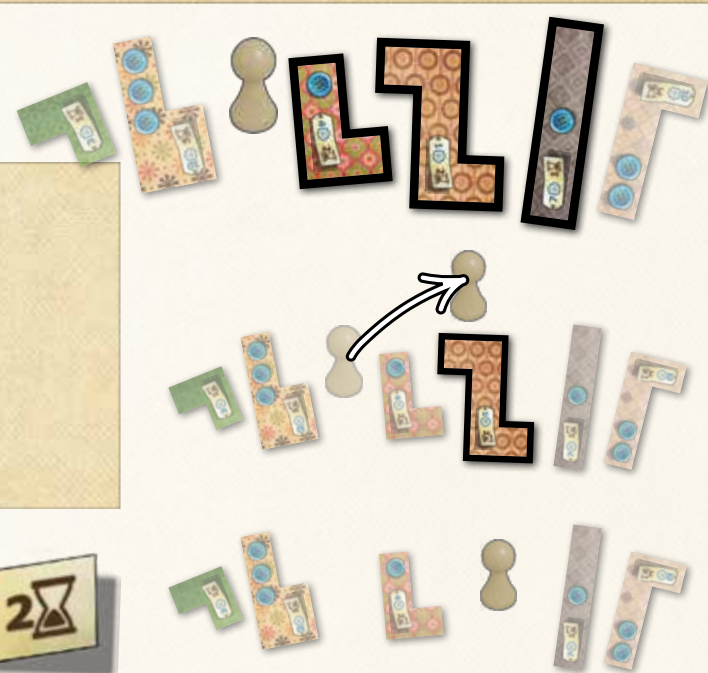
Rimettete nella riserva il numero indicato di bottoni.

Ogni etichetta indica quanti bottoni bisogna pagare per poter prendere la pezza.



4. Collocare la Pezza sulla Vostra Plancia Trapunta

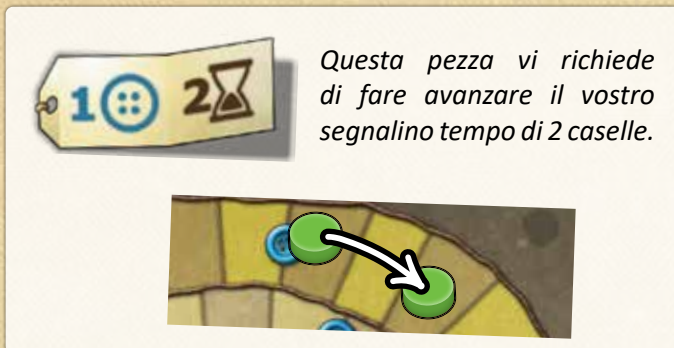
Le pezze sulla vostra plancia trapunta non possono sovrapporsi. Potete girare la pezza in qualunque modo desiderate prima di collocarla sulla vostra plancia trapunta.



5. Muovere il Vostro Segnalino Tempo

Fate avanzare il vostro segnalino tempo sulla plancia tempo del numero di caselle indicato sull'etichetta.

Se il vostro segnalino tempo finisce sulla stessa casella del segnalino tempo avversario, collocate il vostro segnalino sopra di esso.



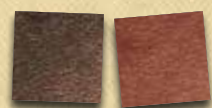
Questa pezza vi richiede di fare avanzare il vostro segnalino tempo di 2 caselle.

La Plancia Tempo

Indipendentemente dall'azione eseguita, dovete fare avanzare il vostro segnalino tempo sulla plancia tempo. Alcune caselle della plancia tempo sono contrassegnate. Ogni volta che superate una di queste caselle, risolvete l'evento corrispondente:

Prendere la Pezza Speciale:

Prendete la pezza speciale e collocatela immediatamente sulla vostra plancia trapunta. **Le pezze speciali sono l'unico modo per "rattoppare" le caselle singole rimaste vuote sulla vostra plancia trapunta.**



Guadagnare Bottoni:

Ricevete un certo numero di bottoni in base alle pezze presenti sulla vostra plancia trapunta.



Ricevete 3 bottoni per queste pezze ogni volta che guadagnate dei bottoni.

La Tessera Speciale

Il primo giocatore che riempie completamente un quadrato 7x7 di caselle sulla propria plancia trapunta riceve la tessera speciale, che vale 7 punti.



Fine della Partita

La partita termina quando entrambi i segnalini tempo raggiungono l'ultima casella della plancia tempo. Se un segnalino sta per essere mosso oltre l'ultima casella, si ferma semplicemente sull'ultima casella. Se ciò avviene mentre si esegue l'azione A, ricevete i bottoni soltanto per il numero effettivo di caselle di cui vi siete mossi.

Punteggio

Contate il numero di bottoni che vi sono rimasti e aggiungete il valore della tessera speciale se la possedete. Sottraete 2 punti dal vostro punteggio per ogni casella vuota sulla vostra plancia trapunta.

Vince il giocatore con il punteggio più alto. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha raggiunto per primo l'ultima casella della plancia tempo.

Esempio:

Serena e Andrea stanno giocando. Alla fine della partita, a Serena rimangono 14 bottoni e possiede la tessera speciale. Sono rimaste 5 caselle vuote sulla sua plancia trapunta, quindi dovrà sottrarre dal suo punteggio 10 punti. Il suo punteggio finale è di 11 punti. $(14+7-10 = 11)$

Ad Andrea rimangono 18 bottoni e soltanto 2 caselle vuote sulla sua plancia trapunta. Vince con 14 punti.

Game Designer: Uwe Rosenberg

Revisione: Stefan Stadler e Rolf Raupach

Progetto Grafico: Klemens Franz | atelier198

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Silvia Salis

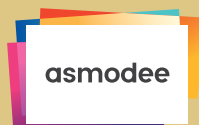
Revisione: Denise Venanzetti e Fabio Severino

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Supervisione: Massimo Bianchini



© 2018 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germania
www.lookout-games.de



Distribuito in Italia da:
Asmodee Italia Srl
Viale della Resistenza 58
42018 San Martino in Rio (RE)
www.asmodee.it

In caso di parti mancanti o danneggiate, si prega di contattare:
servizioclienti@asmodee.com

PATCHWORK

DI UWE
ROSENBERG

Il patchwork è una forma di cucito che consiste nell'unione di pezzi di stoffa per formare un disegno più grande. In passato era un modo per sfruttare i ritagli di stoffa avanzati per creare capi d'abbigliamento e trapunte. Oggi il patchwork è una forma d'arte in cui gli stilisti usano stoffe pregiate per creare tessuti bellissimi. In particolare, l'uso di pezzi di stoffa diversi può portare alla creazione di veri e propri capolavori, motivo per cui il patchwork è un'attività praticata da un gran numero di artisti tessili.

Creare una trapunta di qualità tuttavia richiede impegno e tempo, soprattutto se le pezze disponibili non combaciano. Scegliete dunque le pezze con attenzione e fate una bella scorta di bottoni non solo per finire la vostra trapunta, ma anche per renderla più bella di quella del vostro avversario.

Contenuto



1 Plancia Tempo
(a due facce diverse solo esteticamente: scegliete quella che vi piace di più)



2 Plance Trapunta
(1 per giocatore)



1 Pedina Neutrale



2 Segnalini Tempo (verde e giallo)



5 Pezze Speciali (pezze di cuoio)



1 Tessera Speciale



33 Pezze



Tessere Bottone

32 Tessere da 1 Bottone
12 Tessere da 5 Bottoni
5 Tessere da 10 Bottoni
1 Tessera da 20 Bottoni