

## Підготовка

1

Кожен гравець бере собі поле-покривало, маркер часу та 5 гудзиків (ігрова валюта). Резерв гудзиків залиште на столі в межах досяжності.

2

Розмістіть доріжку часу посередині стола.

3

Покладіть свої маркери часу на початкову поділку доріжки часу.  
Гравець, який востаннє шив голкою, ходитиме першим.

4

Розмістіть (звичайні) клаптики колом або овалом навкруг доріжки часу.

5

Знайдіть найменший клаптик (розміром 1x2) та поставте нейтральну фішку між цим та наступним за годинниковою стрілкою клаптиком.

8

Тепер ви готові до гри!

7

Розмістіть особливі клаптики на відповідні місця на доріжці часу.

6

Покладіть поряд жетон досягнення.

## Процес Гри

У цій грі ходи гравців не обов'язково чергуються. Ходить завжди той, чий маркер часу знаходиться позаду на доріжці часу. Таким чином один із гравців може зробити кілька ходів поспіль перед тим, як надійде черга опонента.

Якщо обидва маркери знаходяться на одній поділці, першим ходить той, чий маркер часу лежить зверху.



Це хід салатого гравця. Якщо цей маркер переміститься на 3 або менше поділки, гравець одразу матиме ще один хід.

У свій хід ви можете зробити одне з двох:

**А: Піти вперед і Отримати Гудзики**

або

**Б: Вибрати та Пришити Клаптик**

### А: Піти вперед і Отримати Гудзики

Перемістіть свій маркер на доріжці часу на поділку безпосередньо попереду маркера опонента. **Отримайте по 1 гудзику (жетону вартістю «1 гудзик») за кожен поділку, яку пройшли таким чином.**



Салатовий гравець переміщає маркер на 4 поділки вперед, щоби бути попереду жовтого, й отримує за це 4 гудзики.



### Б: Вибрати та Пришити Клаптик

Ця дія складається із 5-ти кроків, які виконуються в такому порядку:

#### 1. Вибрати Клаптик

Ви можете вибрати один із трьох клаптиків перед нейтральною фішкою (за годинниковою стрілкою).

У цьому випадку можна вибрати 1 із 3-х вказаних клаптиків. Інші клаптики зараз вибрати не можна.

#### 2. Переставити Нейтральну Фішку

Переставте нейтральну фішку на місце вибраного клаптика.

#### 3. Заплатити за Клаптик

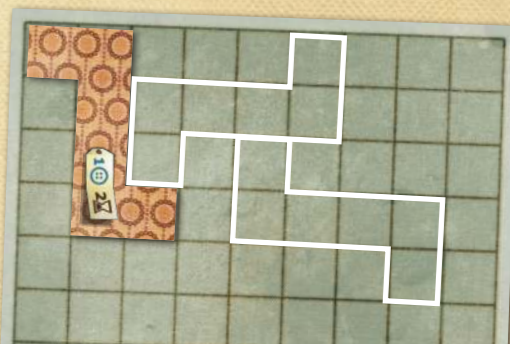
Заплатіть вказану кількість гудзиків у резерв.

Цінник вказує, скільки гудзиків слід заплатити за клаптик.



#### 4. Пришити Клаптик на своє Поле-Покривало

Клаптик можна повертати і перевертати. Пришивати можна на будь-яке місце на полі, не обов'язково поряд з іншими клаптиками. Клаптики не можуть: перекривати один одного чи виступати за межі поля.



## 5. Пересунути свій Маркер Часу

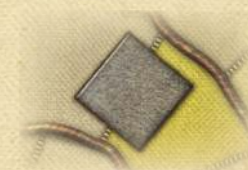
Пересуньте свій маркер доріжкою часу на вказану на ціннику кількість поділок.

Якщо ваш маркер опинився на поділці з маркером опонента, покладіть свій зверху.

## Доріжка Часу

Незалежно від того, яку дію виконували, ви завжди пересуваєте свій маркер по доріжці часу вперед. Між деякими поділками на доріжці є бонуси. Коли ви проходите повз них, виконуйте вказані дії:

## Особливий Клаптик:



Візьміть цей клаптик та негайно пришийте його на своє покривало. Місце для клаптика не є поділкою доріжки. Цей бонус отримує той, хто першим через нього переступить. **Лише ним можна «залатати» дірочку на полі.**



## Гудзиковий Дохід:



Отримайте з резерву стільки гудзиків, скільки маєте на клаптиках на своєму покривалі.



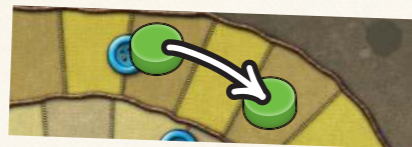
Ви отримуватимете по 2 гудзики за цей клаптик щоразу, коли будете проходити гудзиковий дохід.

## Жетон Досягнення

Перший гравець, який повністю зашиє квадрат завбільшки 7x7 клітинок на своєму полі, отримує цей жетон, що принесе 7 очок при підрахунку.



Цей клаптик змушує вас пересунути маркер часу на 2 поділки.



## Кінець Гри

Гра закінчиться тоді, коли обидва маркери досягнуть останньої (центральної) поділки на доріжці часу. Якщо маркер повинен просунути далі, він просто зупиняється на останній поділці. Якщо гравець виконує дію А, він отримує гудзики лише за пройдені ділянки.

## Підрахунок

Порахуйте всі свої жетони-гудзики, додайте 7 за жетон досягнення, якщо його отримали. Від цієї суми відніміть по 2 за кожну порожню клітинку на вашому покривалі.

Гравець із найвищим рахунком перемагає. У випадку нічиєї, перемагає той, хто першим сягнув останньої поділки на доріжці часу.

### Приклад:

Мар'яна та Оксана грають у «Печворк». У кінці гри в Мар'яни залишилось 14 гудзиків плюс жетон досягнення. На її полі залишилось 5 порожніх клітинок. Її фінальний підрахунок  $14+7-(5 \times 2)=11$

В Оксани залишилось 18 гудзиків і лише 2 порожні клітинки. Вона перемагає з рахунком 14.

**Дизайнер:** Уве Розенберг

**Редактори:** Штефан Штадлер і Рольф Раупах

**Графічний дизайн:** Клеменс Франц | atelier198

**Переклад:** Христина Гевко

**Коректор:** Алла Костовська

**Верстка:** Євгенія Краніна



**Kilogames**

Офіційний дистриб'ютор в Україні KILOGAMES  
просп. Петра Григоренка,  
22/20  
Київ, Україна

[www.kilogames.com.ua](http://www.kilogames.com.ua)

Якщо в Вашій грі відсутні або пошкоджені компоненти, пішіть нам на пошту [parts@kilogames.com.ua](mailto:parts@kilogames.com.ua)

# ПЕЧВОРК

ВІД  
УВЕ РОЗЕНБЕРГА

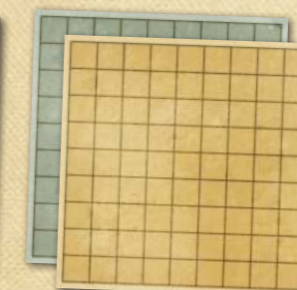
Печворк – це вид шиття, коли з клаптиків тканин за принципом мозаїки створюють цілісний виріб. У минулому таким чином використовували залишки тканин для створення одягу та покривал. Зараз печворк вважається видом мистецтва, в якому дизайнери з дорогих тканин створюють вишуканий текстиль. Багато митців використовують шматочки різної форми, щоб створити справжній шедевр.

Однак цей творчий процес вимагає зусиль та часу, адже доступні клаптики все ніяк не складаються в гарний візерунок. Тому обирайте клаптики уважно та збільшуйте свій запас гудзиків, щоб не просто завершити покривало, а й утерти носа вашому супернику.

## Компоненти



**1 Доріжка Часу**  
(двостороння; сторони відрізняються лише дизайном; виберіть ту, яка вам до вподоби)



**2 Поля-Покривала**  
(1 на гравця)



**1 Нейтральна Фішка**



**Маркери Часу** (салатовий та жовтий)



**5 Особливих Клаптиків** (шкіряних)



**1 Жетон Досягнення**



**33 Клаптики**



**Жетони Гудзиків**  
32 жетони "1 гудзик"  
12 жетонів "5 гудзиків"  
5 жетонів "10 гудзиків"  
1 жетон "20 гудзиків"