

ПЕЧВОРК

ГРА УВЕ
РОЗЕНБЕРГА

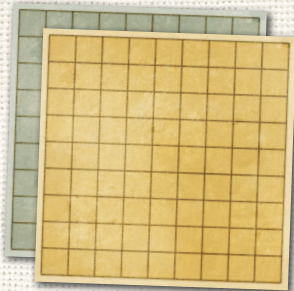
Печворк — це різновид рукоділля, що полягає у зшиванні клаптиків тканини, які перетворюються на справжню композицію. Колись у такий спосіб виготовляли одяг і ковдри із залишків тканини. У наш час печворк — це різновид мистецтва, у якому дизайнери використовують дорогоцінні тканини для створення унікальних робіт. Якщо зшити клаптики різної форми, можна витворити справжній шедевр, тож цей метод популярний серед митців.

Утім, щоб пошити гарну ковдру, треба чимало часу та зусиль, особливо якщо клаптики не поєднуються один з одним. Тож уважно вибирайте, з чим хочете працювати, і запасайтеся гудзиками, щоб ваша ковдра була не просто довершеною, а й гарнішою, ніж у суперника.

Вміст гри



1 трек часу
(двосторонній,
сторони різняться
лише виглядом.
Виберіть ту, яка
більше подобається.)



2 планшети ковдр
(по 1 на гравця)



1 нейтральна фішка



2 маркери часу (зелений і жовтий)



5 особливих клаптиків



1 особлива плитка



33 клаптики



Жетони гудзиків

32 жетони з 1 гудзиком
12 жетонів з 5 гудзиками
5 жетонів з 10 гудзиками
1 жетон з 20 гудзиками

Приготування

1

Кожен гравець бере планшет ковдри, маркер часу і 5 гудзиків (як гроші). Решту гудзиків залиште на столі в межах досяжності всіх гравців.

2

Покладіть трек часу на центр стола.

3

Розмістіть свої маркери часу на початкову поділку треку часу.
Гравець, що останнім тримав у руках швацьку голку, починає гру.

4

Викладіть (звичайні) клаптики навколо треку часу.

5

Знайдіть найменший клаптик (розміром 1 x 2) і розмістіть нейтральну фішку між ним і наступним за годинниковою стрілкою клаптиком.

8

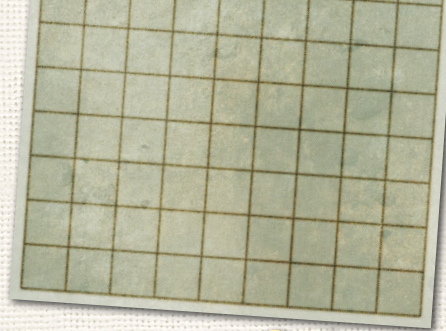
Тепер ви готові починати гру!

7

Покладіть особливі клаптики на позначені поділки треку часу.

6

Особливу плитку покладіть неподалік.



Перебіг гри

У цій грі гравці не завжди виконують ходи по черзі. Чий маркер часу перебуває позаду на треку, той і виконує хід. Тож іноді хтось із гравців виконає кілька ходів поспіль.

Якщо обидва маркери часу перебувають на одній поділці, хід виконує той гравець, чий маркер лежить на маркері суперника.



*Зараз хід Андрія (зелений гравець).
Якщо він пересуне свій маркер часу не більше ніж на 3 поділки вперед, то зможе негайно виконати ще один хід.*

У свій хід виконайте одну з таких дій:

А. Переміститися та отримати гудзики

або

Б. Узяти й розмістити клаптик

А. Переміститися та отримати гудзики

Пересуньте свій маркер часу на треку часу так, щоб він опинився на поділці прямо перед маркером часу вашого суперника. **Ви отримуєте по 1 гудзику (жетон з 1 гудзиком) за кожную поділку, яку ви пройшли.**



Андрій просувається на 4 поділки, і тепер його маркер часу опинився перед жовтим маркером. За це він отримує 4 гудзики.



Б. Узяти й розмістити клаптик

Ця дія складається з **5 кроків**, які ви повинні виконати в такій послідовності:

1. Вибрати клаптик

Ви можете вибрати 1 із 3 клаптиків, що лежать перед нейтральною фішкою (за годинниковою стрілкою).

(Якщо вони занадто дорогі або ви просто не хочете їх купляти, то повинні виконати дію А.)

У цьому прикладі ви можете вибрати 1 із 3 виділених клаптиків. Поки що ви не можете взяти будь-які інші клаптики.



2. Перемістити нейтральну фішку

Розмістіть нейтральну фішку поряд з вибраним клаптиком.



3. Заплатити за клаптик

Поверніть вказану кількість гудзиків у запас.

На ціннику зазначено, скільки гудзиків ви повинні заплатити, щоб узяти цей клаптик.



4. Розмістити клаптик на своєму планшеті ковдри

Клаптики на вашому планшеті ковдри не можуть накладатися один на одного. Перш ніж розмістити клаптик, можете як завгодно розвернути його.



5. Перемістити свій маркер часу

Перемістіть свій маркер часу на треку часу вперед на стільки поділок, скільки зазначено на ціннику.

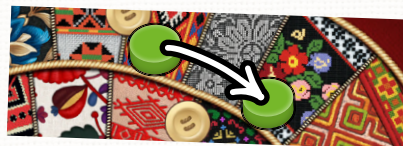
Якщо ваш маркер опиняється на поділці з маркером вашого суперника, покладіть свій маркер зверху.

Трек часу

Хай яку дію ви вибрали, ви повинні пересуватися вперед треком часу. Деякі поділки на ньому мають позначки. Коли ви проходите через них, то отримуєте такі бонуси:



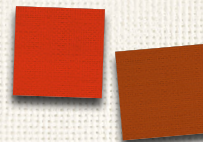
Цей клаптик змушує вас перемістити свій маркер часу на 2 поділки вперед.



Особливий клаптик



Візьміть особливий клаптик (якщо він є) і негайно розмістіть його на своєму планшеті ковдри. **Ці клаптики** — єдиний спосіб «залатати» порожні одинарні комірки на вашому планшеті ковдри.



Додаткові гудзики



Отримайте стільки гудзиків, скільки зображено на ваших клаптиках на планшеті ковдри.



Ви отримуєте 3 гудзики за ці клаптики щоразу, коли отримуєте бонус додаткових гудзиків.

Особлива плитка

Перший гравець, що заповнить квадрат 7×7 (щонайменше) на своєму планшеті ковдри, отримує особливу плитку вартістю 7 очок.



Кінець гри

Гра закінчується, коли обидва маркери часу опиняються на останній поділці треку часу. Якщо вам треба просунути за останню поділку, просто зупиніться на ній. Виконуючи дію «Переміститися й отримати гудзики», ви отримуватимете гудзики лише за фактичну кількість пройдених поділок.

Підрахунок очок

Порахуйте кількість гудзиків, які у вас лишилися, і додайте вартість особливої плитки (якщо вона є). Відніміть по 2 очки за кожну порожню комірку на вашому планшеті ковдри.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок. У разі нічиєї перемагає той гравець, який першим дійшов до кінця треку часу.

Приклад.

Грають Дарина й Андрій. Наприкінці гри в Дарини лишилися 14 гудзиків і особлива плитка. На її планшеті ковдри є 5 порожніх комірок. Дарина набирає 11 очок ($14 + 7 - 10 (5 \times 2) = 11$).

В Андрія лишилися 18 гудзиків і всього 2 порожні комірки на планшеті ковдри. Андрій набирає 14 очок і перемагає в грі.

Автор гри: Уве Розенберг

Редактор: Гжегож Кобела

Редактура Штефан Штадлер

оригіналу: і Рольф Раупах

Графічний дизайн: Клеменс Франц | atelier198

Із запитаннями, пропозиціями чи заувагами щодо правил зв'яжіться з нами за адресою: rules@lookout-games.de.

Якщо вам бракує компонентів або вони пошкоджені, зверніться до продавця. З усіх інших питань звертайтеся за адресою: lookout-spiele.de/en/contact.php.



© 2024 Lookout GmbH

Office: Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim, Germany
www.lookout-games.de

Українське видання

Керівник проєкту: Роман Козумляк

Перекладачка: Анастасія Гуркіна

Випускова редакторка: Олена Науменко

Редактор: Святослав Михаць

Ілюстратор: Максим Гнатик

Верстка: Артур Патрихалко

Коректор: Анатолій Хлівний

Особлива подяка Андрієві Журбі

© 2024 Lord of Boards
м. Вінниця, просп. Юності, 8-А.
www.lordofboards.com.ua

