

# PATCHWORK

Стань лоскутным королем!

Соло-вариант 1

Улучши свой личный рекорд!

Подготовка:

1

Используйте обычную подготовку к игре для 2 игроков. Вы начинаете первым.

2

Используйте вторую фишку в качестве фиктивного игрока (Автома) - он играет без пуговиц. Его продвижение по шкале времени зависит от количества свободных клеток между его и вашим жетоном.

Свободные клетки:

0

->

Жетон Автомы находится на вашей клетке сверху или на следующей клетке позади: Автома берет первый кусок ткани.

1

->

Жетон Автомы отстает на две клетки: Автома берет второй кусочек ткани.

2

->

Жетон Автомы отстает на три клетки: Автома берет третий кусочек ткани.

3+

->

Фишка Автомы становится перед вашей фишкой на шкале времени.

Автома не платит за кусочки ткани, но он должен переместить свой жетон на такое количество клеток, которое указано на взятом им кусочке ткани.

Подсчет очков:

1

Подсчитайте количество ваших пуговиц и добавьте значение бонусного тайла (если заработали).

2

За каждую незакрытую клетку на вашем поле необходимо вычитать 2 очка.

Итоговый результат:

<30 = Великолепно

29-25 = Отлично

24-18 = Средне

17-8 = Посредственно

>9 = Плохо



# PATCHWORK

Одержжи победу над Мастером пэчворка!

## Соло-вариант 2

Брось вызов Мастеру пэчворка!

### Подготовка:

1

Используйте обычную подготовку к игре для 2 игроков. Вы начинаете первым.

2

Поместите специальный тайл (7\*7) в центр (на последнюю клетку) планшета времени.



3

Решите, хотите ли Вы быть первым игроком.

4

Мастер пэчворка перемещает свою фишку как в соло-варианте 1, используя некоторые дополнительные правила.

### Дополнительные правила:



Мастер пэчворка начинает с 5 пуговицами. Он платит за тайлы количеством пуговиц, нарисованных на самом тайле. Если он не может заплатить, он передвигается по шкале времени и получает 1 пуговицу за каждую пройденную клетку.

### Бонус:



1

Вы получаете столько пуговиц, сколько нарисовано на вашем одеяле (как в обычных правилах).

2

Мастер пэчворка получает бонус, если он взял кожаный тайл (он получает столько пуговиц, сколько у него на всех купленных тайлах).

### Специальный тайл:

Игрок, первым достигший конца шкалы времени, получает специальный тайл.

### Подсчет очков:

1

Подсчитайте все пуговицы, которые остались у каждого из игроков.

2

Добавьте значение специального тайла тому игроку, который его получил.

3

Необходимо вычесть 2 очка за каждую пустую клетку на вашем планшете. Вы победили, если превзошли результат Мастера пэчворка.

Если вам слишком сложно и Вы не можете победить Мастера пэчворка, используйте эти же правила, но с другим уровнем сложности, изложенным на следующей странице:



# PATCHWORK

## Уровень сложности



### Соло-вариант 2

Брось вызов Мастеру пэворка!

#### Для начинающих игроков:

1

Мастер начинает игру с 5 пуговицами, игрок – с 10 пуговицами.

2

Положите на 3 первых, считая от старта, кожаных тайла по жетону номиналом «5 пуговиц», а на два последних – жетон номиналом «1 пуговица». Это цена за получение тайла для того, кто первым его возьмет. При проходе Мастером тайла с жетоном «1 пуговица» (первым), он получает доход в количестве всех пуговиц, указанных на взятых им тайлах.

3

В конце игры каждая пустая клетка на поле приносит вам минус 1 очко.

#### Для опытных игроков:

1

Мастер и игрок начинают с 5 пуговицами каждый.

2

Положите на 2 первых, считая от старта, кожаных тайла по жетону номиналом «5 пуговиц», а на три последних – жетон номиналом «1 пуговица». Это цена за получение тайла для того, кто первым его возьмет. При проходе Мастером тайла с жетоном «1 пуговица» (первым), он получает доход в количестве всех пуговиц, указанных на взятых им тайлах.

3

В конце игры каждая пустая клетка на поле приносит вам минус 2 очка.

#### Для профессионалов:

1

Мастер и игрок стартуют с 5 пуговицами каждый.

2

Любое пересечение мастером кожаного тайла приносит ему доход в количестве пуговиц, указанном на взятых им тайлах (если он берет кожаный тайл).

3

В конце игры каждая пустая клетка на поле приносит вам минус 3 очка.