

© UVE ROSENBERG ©

PATCHWORK DOODLE

Patchwork is een type naaiwerk, waarbij verschillende lapjes stof aan elkaar worden genaaid om een groter ontwerp te creëren. Vroeger werd deze techniek gebruikt om van overgebleven lappen stof kleding en dekens te maken. Tegenwoordig wordt patchwork als kunst gezien, waarin ontwerpers kwaliteitsstoffen gebruiken om prachtige lappendekens, wandkleden of bedspreien te maken. Vooral het gebruik van ongelijke lapjes stof kan tot ware meesterwerken leiden. Daarom wordt patchwork door veel textielartiesten beoefend.

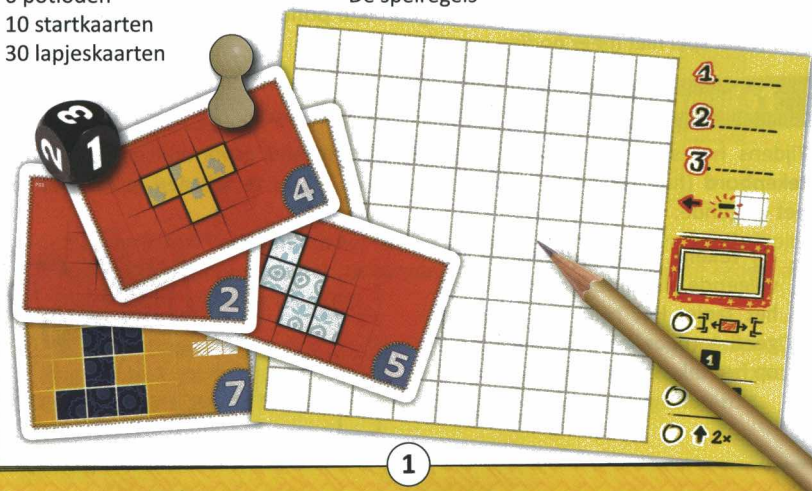
Kort speloverzicht

Het maken van een mooie lappendeken is makkelijker gezegd dan gedaan, want de beschikbare lapjes willen maar niet in elkaar passen. Daarom begint een goede voorbereiding op je tekenbord! Kies je lapjes zorgvuldig en gebruik het beschikbare gereedschap op het juiste moment om de mooiste deken te creëren en zo het spel te winnen.

Spelmateriaal

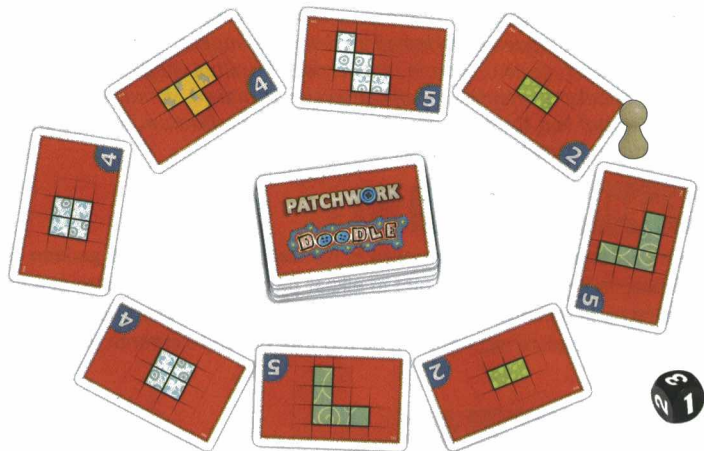
1 notitieblok
(met 80 dubbelzijdige vellen)
6 potloden
10 startkaarten
30 lapjeskaarten

1 dobbelsteen (met waarden 1, 1, 2, 2, 3, 3)
1 pion
De spelregels



Vorbereiding

Schud alle **lapjeskaarten** en leg deze als gedekte stapel midden op tafel. Trek 8 lapjeskaarten van de stapel en leg deze **open** in een cirkel om de gedekte stapel (zie afbeelding hieronder). Zet de **pion** tussen 2 willekeurige aan elkaar grenzende kaarten in de cirkel. Leg de **dobbelsteen** klaar voor gebruik.

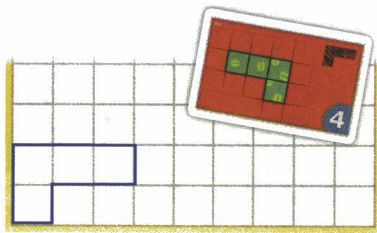


Iedere speler krijgt een willekeurig getrokken **startkaart**, een vel van het **notitieblok** en een **potlood**. Daarna moet iedere speler het op zijn startkaart afgebeelde **lapje (van 7 vakjes groot)** op zijn vel tekenen (zie hieronder). Doe vervolgens alle startkaarten, het notatieblok en de ongebruikte potloden terug in de doos. Deze heb je dit spel niet meer nodig.

Tekenregels

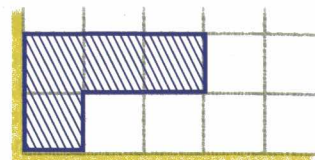
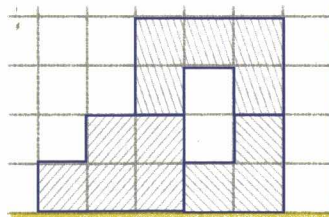
Tijdens het spel tekent een speler veel verschillend gevormde lapjes op zijn **tekenbord** (het 9x9-rooster op zijn vel). Voor elk in te tekenen lapje doet hij het volgende:

1. Hij **tekent** volgens de regels (zie volgende bladzijde) de **omtrek** van het lapje. Het cijfer op de kaart geeft aan hoeveel velden het lapje op het tekenbord bedekt.



2

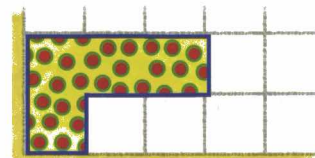
2. Hij **kleurt de vakjes** binnen de omtrek in. Het is niet van belang welk patroon hij daarbij gebruikt.



Inkleuren is belangrijk!

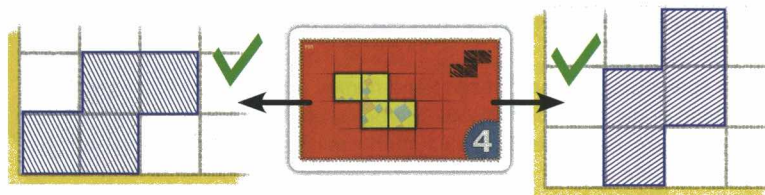
Voorbeeld: als de speler de afgebeelde lapjes niet zou hebben ingekleurd, zou niemand kunnen zeggen of hij de 2 door de lapjes ingesloten velden al dan niet heeft gebruikt.

Tip: als er viltstiften in de buurt zijn, kunnen de spelers die gebruiken om mooie, bonte patronen te maken. Vooral als andere spelers de tijd voor hun beurt nemen...



Details:

- Een speler moet het lapje zo tekenen dat het **uitsluitend lege velden bedekt** en volledig binnen het tekenbord ligt (lapjes mogen elkaar dus niet overlappen of over de rand hangen).
- Het is toegestaan om het lapje (**om**) te **draaien** alvorens het te tekenen.



- Een speler is **niet verplicht** om het lapje grenzend aan eerder ingetekende lapjes te **tekenen** (om meer punten te kunnen scoren, is het wel aan te raden om lapjes dicht bij elkaar te tekenen).
- Het is **niet toegestaan** om in eerdere beurten getekende lapjes te **wissen**. Dat mag wel met het huidige lapje (om het bijvoorbeeld in een andere oriëntatie of op een andere plek te tekenen). **Opmerking:** er is geen gum bijgesloten.

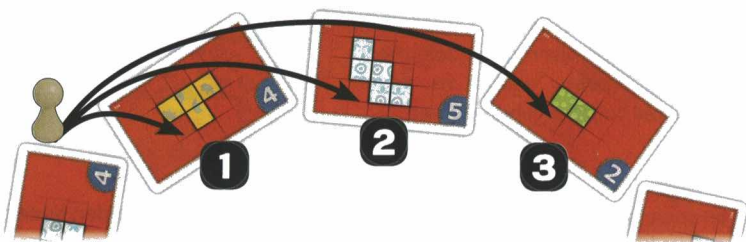
3

Spelverloop

Het spel duurt **3 ronden**. Elke ronde bestaat uit **6 beurten**, die door alle spelers simultaan worden afgehandeld, en een **tussentelling**. Elke beurt bepaalt een dobbelsteenworp welk lapje iedere speler op zijn tekenbord **mag** tekenen. De speler die na de eindtelling de meeste punten heeft, wint het spel.

Verloop van een beurt

Aan het begin van elke beurt (met uitzondering van de laatste beurt, zie blz. 6) werpt één van de spelers de dobbelsteen voor alle spelers. Hij verplaatst de pion met de klok mee het geworpen aantal ogen en zet de pion op de op deze manier bepaalde kaart. Deze kaart toont het lapje dat iedere speler volgens de tekenregels op zijn tekenbord mag tekenen.



Opmerkingen:

- **Het tekenen van een lapje is optioneel!** Wil een speler het lapje niet tekenen, dan mag hij passen. Kan hij het niet tekenen, dan moet hij passen.
- Een speler mag de kaart in zijn hand nemen als hij hulp nodig heeft bij het visualiseren van het draaien van het lapje. De kaart toont ook de **omgedraaide variant**.
- Op het vel van een speler staan **4 speciale acties**, die hij elk één keer tijdens het spel kan gebruiken (zie blz. 7, Speciale acties).

Hebben alle spelers het tekenen van het huidige lapje afgerond of gepast, **leg het huidige lapje dan af** en ga door naar de volgende beurt.

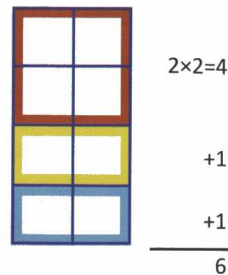
Vul de cirkel NIET met nieuwe kaarten aan!

Aan het einde van de zesde beurt (als er nog 2 lapjes in de cirkel over zijn) vindt er een tussentelling plaats.

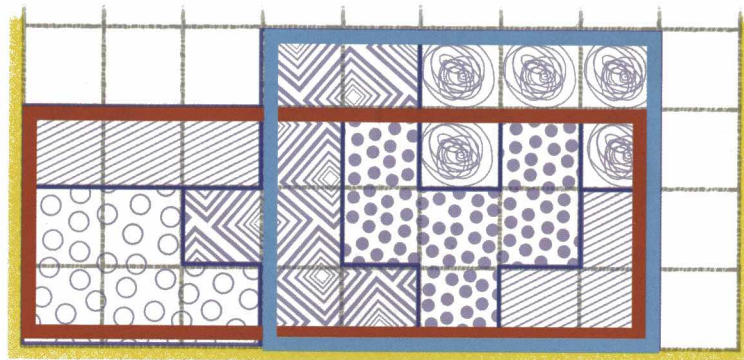
Tussentelling

Na elke 6 beurten scoort iedere speler punten voor **één van de ingekleurde rechthoeken** op zijn vel:

- Voor het grootste **vierkant** binnen deze rechthoek krijgt hij **1 punt per veld** waaruit het bestaat.
- Voor elke extra **rij** of **kolom** binnen deze rechthoek krijgt hij **1 extra punt**.



De speler noteert zijn score op de eerstvolgende lege regel naast zijn tekenbord rechtsboven op zijn vel (de cijfers corresponderen met de ronde).

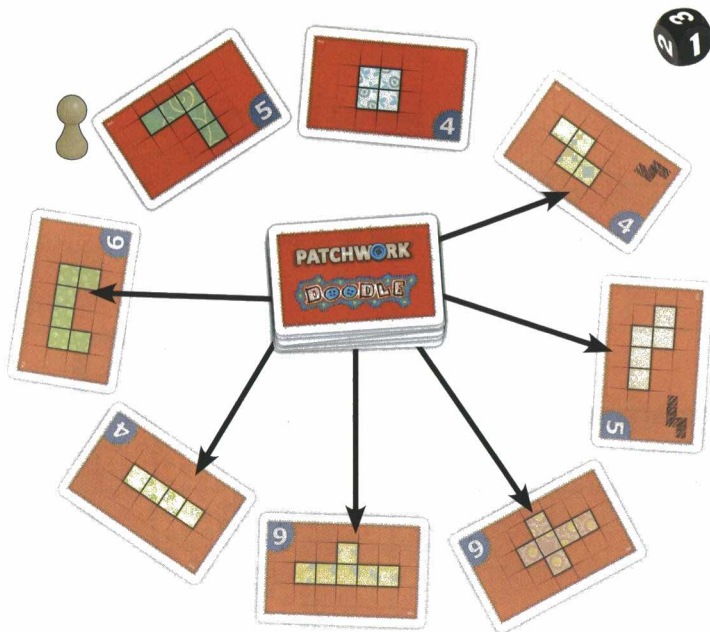


Voorbeeld: bij de eerste tussentelling ziet het tekenbord van de speler er zoals hierboven afgebeeld uit. Hij zou het **3x8-** of het **4x5-**rechthoek kunnen tellen (alle andere rechthoeken zijn kleiner en leveren dus minder punten op). Voor het **3x8-**rechthoek zou hij **3x3+5=14** punten krijgen, terwijl het **4x5-**rechthoek **4x4+1=17** punten zou opleveren. Hij scoort dus zijn **4x5-**rechthoek.

Start van een nieuwe ronde

Na de eerste en de tweede tussentelling moeten de spelers de volgende 2 stappen doorlopen om de volgende ronde voor te bereiden. Daarna voeren ze opnieuw 6 beurten uit, zoals hiervoor beschreven.

1. Schuif de **overgebleven 2 lapjeskaarten** zo door dat deze de eerste 2 lapjes na de pion zijn.
2. Trek **6 lapjeskaarten** van de gedekte stapel en leg deze open na de 2 lapjes van de vorige ronde, zodat er weer een cirkel van 8 lapjeskaarten ontstaat.



Laatste ronde

In de laatste beurt van het spel (beurt 6 van ronde 3) **werpen de spelers de dobbelsteen niet!** In plaats daarvan mag iedere speler **één van de overgebleven 3 lapjes** intekenen (meerdere spelers mogen hetzelfde lapje kiezen).

Speciale acties

Een speler mag **op elk moment** tijdens het spel (zelfs nadat hij heeft gepast of tijdens een telling) gebruikmaken van de **4 speciale acties** die aan de onderkant van zijn vel zijn afgebeeld. Hij kan elk van deze acties maar **één** keer per spel gebruiken en haalt deze daarom na gebruik door.



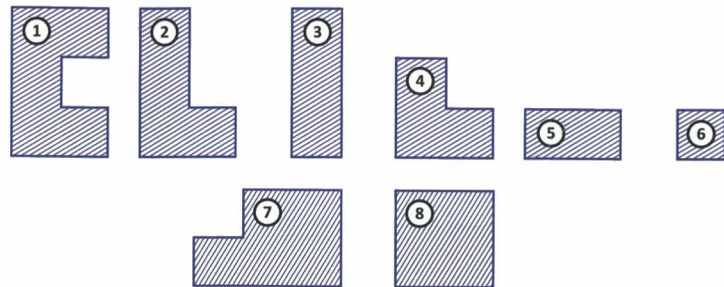
De speler mag, **in plaats van** het door de pion bepaalde lapje, het lapje op de kaart **direct links of rechts** ervan intekenen. **Opmerking:** ook al gebruiken alle spelers deze speciale actie, leg na de beurt uitsluitend de lapjeskaart af waar de pion staat.

1

De speler kleurt **1 veld naar keuze** op zijn tekenbord in.



De speler mag het huidige lapje op **één plek doorknippen**, waarbij hij **precies 2 stukken overhoudt**. Hij mag **één van deze twee** stukken intekenen, **niet beide**. Hij moet in een rechte lijn knippen langs de randen van velden waaruit het lapje bestaat (zie voorbeelden hieronder).



Voorbeelden:

- Lapje ① kan door knippen in ②, ④, ⑤ of ⑥ veranderen. **Niet** in ③, want dat zou ertoe leiden dat er 3 stukken ontstaan, 1x ③ en 2x ⑥.
- Lapje ⑦ kan door knippen in ③, ④, ⑤, ⑥ of ⑧. **Niet** in ②, want daar zou tweemaal snijden voor nodig zijn.
- Om dezelfde redenen kan lapje ⑧ uitsluitend in lapje ⑤ worden veranderd.

↑ 2x

De speler mag één van de andere speciale acties **een tweede keer** gebruiken.

Cinde van het spel



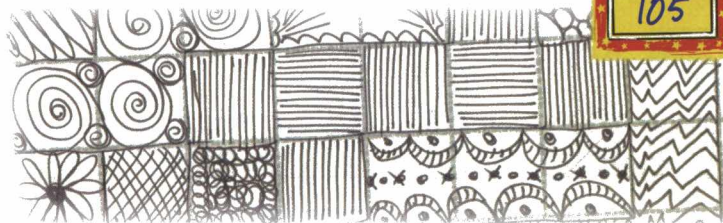
Iedere speler telt na de derde tussentelling het aantal **lege velden** op zijn tekenbord en schrijft dit op de vierde regel rechtsboven op zijn vel (aangegeven met het minusteken). Hij telt nu de scores van de drie tussentellingen bij elkaar op en trekt het getal op de vierde regel ervan af. Dit is zijn **eindscore**.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de winst.

Solitair spel

De spelregels zijn volledig identiek aan die van het basisspel. De speler probeert een zo hoog mogelijke score te behalen. *Een score van meer dan 100 punten geldt als goed.*



© 2019 Lookout GmbH
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Uwe Rosenberg,
geïnspireerd door een
ontwerp van Jordy Adan
Illustraties: atelier198
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten
voorbehouden
Made in EU

