

PATCHWORK LIGHT



UWE ROSENBERG

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. Het maken van een mooie lappendeken vergt veel inzet en tijd, want de beschikbare lapjes willen maar niet in elkaar passen. Kies je lapjes dus zorgvuldig en hou een gezonde voorraad knopen achter de hand. Zo maak je niet alleen je deken af, maar wordt deze ook beter en mooier dan die van de andere speler.

Patchwork Light brengt het oorspronkelijke "Patchwork" terug naar de basis. Het spel is vanwege de grotere tegels en kleinere aantallen vooral geschikt voor kinderen uit de onderbouw, ouderen en iedereen die een kortere versie van Patchwork wil spelen. Wie al bekend is met "Patchwork" kan direct de laatste bladzijde van de spelregels lezen, waar de verschillen tussen beide spellen zijn beschreven.

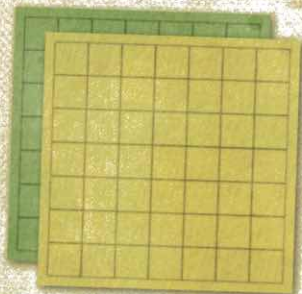
SPEELMATERIAAL



Druk vóór het eerste spel voorzichtig de onderdelen uit de stanstableaus!



1 tijdsloop



2 dekentableaus



2 tijdstenen (groen en geel)



8 blauwe lapjes met een vierkante prijsaanduiding



15 gekleurde (niet-blaue) lapjes met een ronde prijsaanduiding



1 neutrale pion



6 leren lapjes



Knopenfiches

14 x "1 knoop"
9 x "2 knopen"
8 x "5 knopen"

VOORBEREIDING

1

Beide spelers krijgen **1 dekentableau**, **1 tijdsteen** en **5 knopen** (het geld in dit spel). Leg de resterende knopenfiches als voorraad op tafel.

2

Leg het **tijdspoor** midden op tafel.

3

Beide spelers leggen hun **tijdsteen** op het startveld (met een "A" gemarkeerd) van het tijdspoor. Bepaal een startspeler door loting.

4

Leg de **15 gekleurde** (niet-blaauwe) **lapjes stof** (met een ronde prijsaanduiding) willekeurig in een cirkel om het tijdspoor. Laat de **8 blauwe lapjes** (met een vierkante prijsaanduiding) voorlopig in de doos.

5

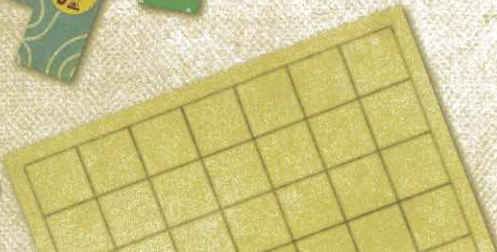
Zet de **neutrale pion** direct na het kleinste lapje stof (dat van 3 groot) en **vóór** het volgende (met de klok mee).

Het spel kan beginnen!

7

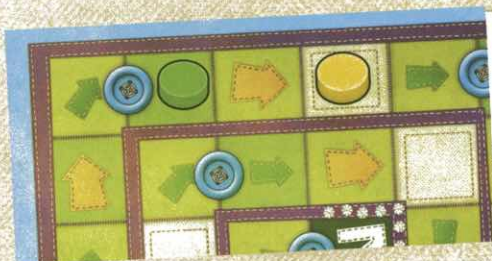
6

Leg de **6 speciale lapjes** (stukjes leer) op de aangegeven velden op het tijdspoor.



SPELVERLOOP

In dit spel zijn de spelers niet altijd afwisselend aan de beurt. De speler die op het tijdspeer **achteraan** staat, voert zijn beurt uit. Het kan daardoor voorkomen dat een speler meermaals na elkaar aan de beurt is. Liggen beide tijdstenen op hetzelfde veld, dan is de eigenaar van de tijdsteen die **bovenop** ligt aan de beurt.



Voorbeeld: de groene speler is aan de beurt. Tenzij hij zijn tijdsteen meer dan 2 velden vooruitzet, is hij meteen nogmaals aan de beurt.

De speler die aan de beurt is voert één van de volgende acties uit:

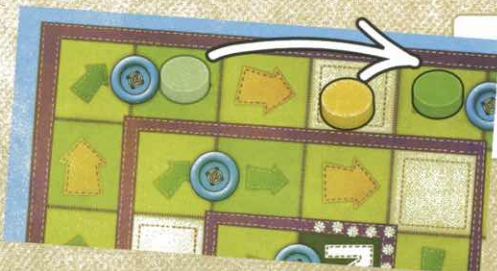
A Tijdsteen vooruitzetten en knopen ontvangen

of

B Lapje nemen en op tableau leggen

A Tijdsteen vooruitzetten en knopen ontvangen

De speler verplaatst zijn tijdsteen naar het veld direct vóór de tijdsteen van de andere speler. Hij ontvangt 1 knoop voor elk veld dat hij daarbij vooruitgaat.



Voorbeeld: de groene speler zet zijn tijdsteen 3 velden vooruit, zodat deze nu direct vóór de tijdsteen van de andere speler ligt. Hij ontvangt 3 knopen.



Opmerking: knopen zijn het geld in dit spel. Je mag daarom op elk moment knopen met de voorraad wisselen.

B Lapje nemen en op tableau leggen

Deze actie bestaat uit 5 fasen, die in de aangegeven volgorde moeten worden afgehandeld:

1. Lapje kiezen

De speler kiest één van de 3 lapjes die met de klok mee vóór de neutrale pion liggen.

Voorbeeld: de speler mag uitsluitend één van de gemarkeerde lapjes kiezen.



2. De neutrale pion verplaatsen

De speler zet de neutrale pion vóór het gekozen lapje en pakt dan het lapje.

3. Het lapje betalen

De speler betaalt het op de prijsaanduiding van het lapje aangegeven aantal knopen aan de voorraad.

*Dit lapje kost
1 knoop.*



Belangrijk: zodra er nog 5 lapjes over zijn, moeten de spelers de cirkel met de blauwe lapjes (met vierkante prijsaanduiding) aanvullen. Leg deze in willekeurige volgorde achter de neutrale pion.



4. Het lapje op het dekentableau leggen

De lapjes op het dekentableau van een speler mogen elkaar niet overlappen of de grenzen ervan overschrijden. De speler mag het lapje naar believen draaien, voordat hij het op zijn tableau legt. Het is niet verplicht om het lapje aan een ander te laten grenzen. De speler moet het lapje zo neerleggen dat het precies op de ingetekende velden past.



5. Tijdsteen vooruitzetten

De speler zet zijn tijdsteen zoveel velden vooruit als op de prijsaanduiding van het lapje staat aangegeven. Eindigt zijn tijdsteen daarbij op hetzelfde veld als die van de andere speler, dan legt hij zijn tijdsteen erop (waardoor hij direct weer aan de beurt is).



Voorbeeld: na het leggen van dit lapje moet de speler zijn tijdsteen 2 velden vooruitzetten.

Het tijdspoor

Welke actie een speler ook kiest, hij moet altijd zijn tijdsteen vooruitzetten. Passeert hij daarbij één van de speciale velden, dan gebeurt het volgende:

Leren lapjes:

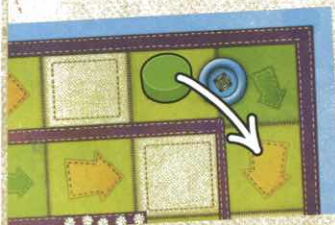
Elke keer dat een speler zijn tijdsteen op of voorbij een veld met een stukje leer zet, dan neemt hij het. Hij moet het **direct** op zijn dekentableau leggen of het uit het spel verwijderen.



Opmerking: leren lapjes vormen de enige manier om "enkele velden" te vullen.

Inkomsten:

Elke keer dat een speler een **knoopsymbool** passeert, ontvangt hij zoveel knopen als het aantal knopen op de lapjes op zijn dekentableau. Alleen de actieve speler ontvangt inkomsten.



Voorbeeld: voor dit lapje krijgt de speler elke keer dat hij inkomsten krijgt 3 knopen uit de voorraad. Voegt hij meer lapjes met knopen toe, dan verhoogt hij zijn inkomsten.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als beide tijdstenen het laatste veld (met "Z" gemarkeerd) van het tijdspoor hebben bereikt. Het is mogelijk dat een speler daarbij op de finish van de andere speler moet wachten. Een tijdsteen die het laatste veld zou overschrijden, stopt op het laatste veld. Koos de speler daarbij voor actie A, dan krijgt hij uitsluitend knopen voor de velden die de tijdsteen daadwerkelijk vooruit is gegaan.

Puntentelling

Iedere speler telt het aantal knopen dat hij heeft. Vervolgens trekt hij voor elk leeg veld op zijn dekentableau **2 punten** van zijn totaal af (een negatieve score is mogelijk).

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint de speler die als eerste het laatste veld van het tijdspoor heeft bereikt.

Voorbeeld: Bart en Jacklyn spelen. Aan het einde van het spel heeft Bart 14 knopen over en 4 lege velden op zijn dekentableau. Zijn score bedraagt 6 punten. Jacklyn heeft 8 knopen over en maar 1 leeg veld op haar tableau. Zij scoort dus ook 6 punten.

Verschillen met "Patchwork"

Wie bekend is met de spelregels van het oorspronkelijke "Patchwork", weet al hoe dit spel moet worden gespeeld. Er zijn maar een paar verschillen:

- Leg tijdens de voorbereiding uitsluitend de gekleurde (niet-blauwe) lapjes (met ronde prijsaanduiding) om het tijdspoor. Zoals gebruikelijk start de neutrale pion vóór het kleinste lapje (van 3 groot).
- De blauwe lapjes (met vierkante prijsaanduiding) komen pas in het spel als er nog precies 5 lapjes in de cirkel over zijn. Leg ze achter de neutrale pion.
- Er zijn 6 stukjes leer, die op de aangegeven velden van het tijdspoor worden gelegd. Een speler wiens tijdsteen op of voorbij een veld met een stukje leer komt, mag het nemen.
- Er is geen 7x7- of een vergelijkbare bonus.

Verder zijn alle spelregels gelijk aan die van "Patchwork".



© 2018 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
Illustraties: Klemens Franz | atelier198
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

