

PATCHWORK

UM JOGO DE
UWE ROSENBERG

Patchwork é uma forma de trabalho de costura que envolve a união de pedaços de tecido para formar uma peça maior. No passado, era uma forma de aproveitar as sobras de tecido para criar roupas e colchas. Hoje, o patchwork é uma forma de arte, em que os artistas utilizam valiosos tecidos para criar lindos trabalhos. O uso de peças de tecido irregulares, em particular, pode resultar em verdadeiras obras-primas e, portanto, está sendo praticado por um grande número de artistas têxteis.

Criar uma bela colcha, no entanto, requer esforço e tempo, especialmente se os retalhos disponíveis simplesmente não se encaixam. Portanto, escolha seus retalhos com cuidado e mantenha um bom estoque de botões para não apenas finalizar sua colcha, mas também para torná-la melhor e mais bonita que a do seu oponente.

Componentes



1 Tabuleiro

Principal de Tempo
(Dupla face: os dois lados diferem apenas na aparência. Escolha qual lado você gosta mais.)



2 Tabuleiros de Colcha (1 por jogador)



1 Marcador Neutro



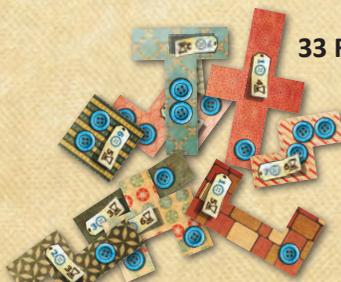
2 Marcadores de Tempo (verde-limão e amarelo)



5 Retalhos Especiais (retalhos de couro)



1 Peça Especial



33 Retalhos



Peças de Botão

32 Peças de 1 Botão
12 Peças de 5 Botões
5 Peças de 10 Botões
1 Peça de 20 Botões

Preparação

1 Cada jogador pega um tabuleiro de colcha, um marcador de tempo e 5 botões (como moeda). Mantenha os botões restantes na mesa, ao alcance dos jogadores.

2 Coloque o tabuleiro de tempo no centro da mesa.

3 Coloque os marcadores de tempo no espaço inicial do tabuleiro de tempo.
O jogador que usou uma agulha mais recentemente inicia a partida.

4 Coloque os retalhos (normais) em um círculo ao redor do tabuleiro de tempo.

5 Encontre o menor retalho (isto é, o retalho de tamanho 1x2) e coloque o marcador neutro entre este retalho e o próximo retalho, no sentido horário.

6 Deixe a peça especial por perto.

7 Coloque os retalhos especiais nos espaços marcados do tabuleiro de tempo.

8 Agora você está pronto para jogar!



Como jogar

Neste jogo, os jogadores não necessariamente alternam seus turnos. O jogador com o marcador de tempo mais atrás no tabuleiro de tempo é o jogador da vez. Isso pode resultar em um jogador jogando vários turnos consecutivos antes que seu oponente possa jogar o turno dele.

Se ambos os marcadores de tempo estiverem no mesmo espaço, o jogador cujo marcador está no topo joga primeiro.



É a vez da jogadora verde-limão. A menos que ela avance o marcador de tempo dela por mais de 3 espaços, ela pode imediatamente jogar outro turno.

Em seu turno, realize **uma** das seguintes ações:

A: Avance e Receba Botões

ou

B: Pegue e Coloque um Retalho

A: Avance e Receba Botões

Avance seu marcador de tempo no tabuleiro de tempo de modo que ele ocupe o espaço diretamente à frente do marcador de tempo do seu oponente. **Receba 1 botão (isto é, uma peça de 1 botão) para cada espaço que você avançar.**



A jogadora verde-limão avança o marcador de tempo dela 4 espaços de modo que agora ele esteja à frente do marcador de tempo amarelo. Ela recebe 4 botões por isso.



B: Pegue e Coloque um Retalho

Esta ação **consiste em 5 etapas** que devem ser executadas na seguinte ordem:

1. Escolha um Retalho

Você pode escolher entre os três retalhos à frente do marcador neutro (no sentido horário).

Neste exemplo, você pode escolher entre os 3 retalhos em destaque. Você não pode escolher nenhum outro retalho no momento.

2. Mova o Marcador Neutro

Coloque o marcador neutro ao lado do retalho escolhido.

3. Pague pelo Retalho

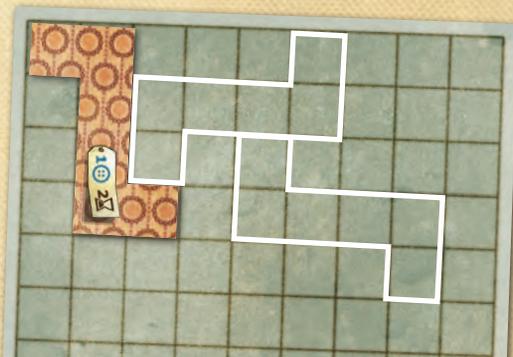
Retorne o número indicado de botões para o estoque geral.

Cada etiqueta indica quantos botões você deve pagar para obter o retalho.



4. Coloque o Retalho em seu Tabuleiro de Colcha

Os retalhos em seu tabuleiro de colcha não podem se sobrepor. Você pode rotacionar o retalho para a direção que você quiser antes de colocá-lo em seu tabuleiro de colcha.



5. Mova seu Marcador de Tempo

Avance seu marcador de tempo no tabuleiro de tempo pelo número de espaços indicado na etiqueta.

Se o seu marcador de tempo terminar no mesmo espaço em que o marcador de tempo do seu oponente, coloque seu marcador em cima dele.



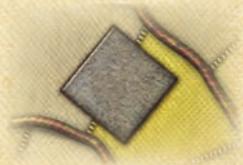
Esse retalho requer que você avance seu marcador de tempo 2 espaços.



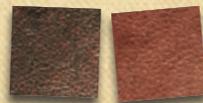
O Tabuleiro de Tempo

Independentemente da ação que você realizar, você deve avançar seu marcador de tempo no tabuleiro de tempo. Alguns espaços do tabuleiro de tempo estão marcados. Sempre que você passar por um desses espaços, resolva o evento correspondente:

Retalho Especial:



Pegue o retalho especial e imediatamente coloque-o em seu tabuleiro de colcha. **Os retalhos especiais são a única maneira de “remendar” espaços únicos vazios em seu tabuleiro de colcha.**



Renda de Botões:



Receba um número de botões de acordo com os retalhos em seu tabuleiro de colcha.



Você receberá 3 botões por estes retalhos cada vez que receber uma renda de botões.

A Peça Especial

O primeiro jogador a preencher completamente um quadrado de 7x7 espaços em seu tabuleiro de colcha receberá a peça especial, que vale 7 pontos.



Fim da Partida

A partida termina depois que ambos os marcadores de tempo alcançarem o último espaço no tabuleiro de tempo. Se um marcador de tempo fosse mover além do último espaço, ele simplesmente para no último espaço. Se você realizar a ação A, você receberá botões apenas para o número real de espaços movidos.

Pontuação

Conte o número de botões que você tem, adicionando o valor da peça especial, se você a tiver. Subtraia 2 pontos da sua pontuação para cada espaço vazio em seu tabuleiro de colcha.

O jogador com a pontuação mais alta é o vencedor. Em caso de empate, vence o jogador que chegou primeiro ao espaço final do tabuleiro de tempo.

Exemplo:

Doris e Andrea estão jogando. Ao final do jogo, Doris tem 14 botões restantes e a peça especial. Há 5 espaços deixados vazios em seu tabuleiro de colcha. Sua pontuação final é de 11 pontos.
 $(14 + 7 - 10 (5 \times 2) = 11)$

Andrea tem 18 botões restantes e apenas 2 espaços vazios em seu tabuleiro de colcha. Ela vence com 14 pontos.



Design do Jogo: Uwe Rosenberg

Edição: Stefan Stadler & Rolf Raupach

Design Gráfico: Klemens Franz | atelier198

Tradutor: Grzegorz Kobiela

Tradução BR: Pedro Araújo

Revisão: Luis Perdomo & Paula Pizauro

Diagramação: Danilo Sardinha