

## SPIELVORBEREITUNG

**1** Ihr bekommt beide einen **Deckenplan**, den dazu farblich passenden **Zeitstein** und **5 Knöpfe** als „Geld“. Legt die übrigen Knöpfe griffbereit an die Seite – diese bilden den Vorrat.

**2** Legt den **Zeitplan** in die Tischmitte.

**3** Setzt euren **Zeitstein** auf das Startfeld des Zeitplans (Feld „A“). Lost aus, wer das Spiel beginnt.

**4** Verteilt die **15 bunten** (nicht blauen) **Flicker** (mit einem runden Kostenfeld) in einem Kreis um den Zeitplan. Die **8 blauen Flicker** (mit einem quadratischen Kostenfeld) bleiben vorerst noch in der Schachtel.

**5** Platziert die **Spielfigur** zwischen dem kleinsten Flicker (der nur 3 Felder groß ist) und dem im Uhrzeigersinn folgenden Flicker.

Nun kann es losgehen!

## SPIELVERLAUF

In diesem Spiel kommt ihr nicht unbedingt abwechselnd an die Reihe. Es ist immer der Spieler an der Reihe, der sich auf dem Zeitplan **weiter hinten** befindet. Daher kann ein Spieler mehrmals in Folge an die Reihe kommen, bevor der andere Spieler wieder am Zug ist. Befinden sich beide Zeitsteine auf demselben Feld, ist der Spieler an der Reihe, dessen **Zeitstein obenauf** liegt.

**Beispiel:** Nina (grün) ist an der Reihe. Wenn sie in ihrem Zug nur 1 oder 2 Felder vorrückt, ist sie gleich noch einmal an der Reihe.

Wenn ihr an der Reihe seid, müsst ihr euch für eine von zwei Aktionen entscheiden:

**A Vorrücken und Knöpfe erhalten**

oder

**B Flicker nehmen und einfügen**

### A Vorrücken und Knöpfe erhalten

Setze deinen Zeitstein auf dem Zeitplan so viele Felder vor, bis er sich **genau ein Feld** vor dem Zeitstein des anderen Spielers befindet. Nimm dir dafür so viele Knöpfe aus dem Vorrat, wie du dabei Felder vorgerückt bist.

**Beispiel:** Nina (grün) rückt ihren Zeitstein 3 Felder vor, bis er sich vor der gelben Spielfigur befindet und erhält dafür 3 Knöpfe.

**Anmerkung:** Die Knöpfe sind als „Geld“ zu verstehen: Ihr dürft also jederzeit z. B. fünf 1-Knopf-Plättchen gegen ein 5-Knopf-Plättchen tauschen.

### B Flicker nehmen und einfügen

Diese Aktion besteht aus **fünf Schritten**, die in der vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt werden:

#### 1. Flicker auswählen

Wer an der Reihe ist, hat immer die **im Uhrzeigersinn** nächsten **drei Flicker** nach der Spielfigur zur Auswahl.

**Beispiel:** Hier stehen die drei markierten Flicker zur Auswahl. Alle anderen Flicker sind derzeit leider nicht wählbar.

#### 2. Spielfigur setzen

Setze die Spielfigur an die Position des gewählten Flickers und nimm den Flicker an dich.

#### 3. Flicker bezahlen

Bezahle die angegebene Anzahl an Knöpfen, indem du sie in den Vorrat zurücklegst. Die Knopfkosten sind immer oben im Kostenfeld angegeben.

Dieser Flicker kostet 1 Knopf.

**Wichtig!** Sobald nur noch **fünf Flicker** ausliegen, wird der Kreis mit den blauen Flicker (mit einem quadratischen Kostenfeld) aufgefüllt. Legt dazu die acht blauen Flicker in zufälliger Reihenfolge hinter die Spielfigur.

#### 4. Flicken platzieren

Platziere den gewählten Flicken auf deinem Deckenplan. Dabei dürfen **nur leere Felder** belegt werden. Die Flickenplättchen können aber beliebig gedreht und gewendet werden. Sie müssen beim Ablegen nicht an bereits ausliegende Flickengrenzen. Sie müssen aber bündig zum Raster gelegt werden.



#### 5. Zeitstein ziehen

Ziehe deinen Zeitstein um so viele Felder auf dem Zeitplan vor, wie auf dem gewählten Flicken angegeben ist. Landet er auf dem Feld mit dem Zeitstein des anderen Spielers, setzt du deinen Zeitstein einfach oben drauf (wodurch du noch einmal an die Reihe kommst). Die Zeitkosten sind immer unten im Kostenfeld angegeben.



**Beispiel:** Nach Einfügen dieses Flickens musst du deinen Zeitstein 2 Felder vorrücken.

### Die Markierungen auf dem Zeitplan

Nach jeder Aktion setzt ihr euren Zeitstein auf dem Zeitplan vor. Gelegentlich sind auf dem Zeitplan Markierungen angebracht.

#### Lederflicken:

Immer wenn ihr ein Feld erreicht oder überquert, auf dem ein Lederflicken liegt, nehmt ihr euch den Flicker und legt ihn **sofort** auf ein leeres Feld eures Deckenplans. Alternativ könnt ihr den Lederflicken aus dem Spiel nehmen, anstatt ihn auf euren Plan zu legen.



**Beachtet:** Lederflicken sind die einzige Möglichkeit, einzelne leere Felder eures Deckenplans abzudecken!

#### Knopf-Wertung:

Immer wenn ihr ein **Knopfsymbol** überquert, erhaltet ihr so viele Knöpfe aus dem Vorrat, wie Knopfsymbole auf den Flickern eures Deckenplans abgebildet sind. Es erhält immer nur der Spieler Knöpfe, der gerade über das Knopfsymbol gezogen ist.



**Beispiel:** Für diese Flicker erhält der Besitzer bei jeder Knopfwertung 3 Knöpfe als Einkommen. Da ihr im Verlauf des Spiels immer mehr Flicker mit Knopfsymbolen sammeln werdet, wird euer Einkommen immer weiter ansteigen.

### SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald beide Zeitsteine das Zielfeld der Zeitleiste (Feld "Z") erreicht haben. Dabei verfallen überzählige Schritte (und werden bei Aktion A auch nicht ausgezahlt). Gegebenenfalls seid ihr noch mehrmals an der Reihe, während der andere Spieler bereits im Ziel steht.

### Wertung

Zählt nun die Knöpfe in eurem Vorrat. Von dieser Zahl müsst ihr für jedes leere Feld auf eurem Deckenplan **2 Punkte** abziehen. (Minuspunkte sind möglich.)

Vergleicht anschließend eure Punktzahlen. Wer mehr Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer zuerst das Zielfeld erreicht hat.

**Beispiel:** Eiko spielt gegen Keno. Eiko hat bei Spielende 14 Knöpfe, allerdings auch noch 4 leere Felder auf seinem Deckenplan. Er hat damit 6 Punkte erreicht. Keno hat 8 Knöpfe übrig und nur 1 leeres Feld auf seinem Deckenplan. Daher hat auch er 6 Punkte.

### Vergleich zu „Patchwork“

Wer das Originalspiel „Patchwork“ bereits kennt, kann sofort loslegen. Im Vergleich zum Original gibt es nur die folgenden Änderungen zu beachten:

- Anfangs liegen nur die bunten (nicht blauen) Flicker (mit einem runden Kostenfeld) aus. Die Spielfigur startet nach wie vor vom kleinsten Flicker, der hier aber drei Felder groß ist.
- Die blauen Flicker (mit einem quadratischen Kostenfeld) kommen erst ins Spiel, wenn nur noch fünf Flicker im Kreis ausliegen. Sie werden dann hinter die Spielfigur gelegt.
- Es gibt sechs Lederflicken, die nun auf den Feldern des Zeitplans liegen. Ihr bekommt sie, wenn ihr das entsprechende Feld erreicht oder überquert.
- Das „7x7“-Sonderplättchen gibt es nicht – auch keinen vergleichbaren Bonus.

Ansonsten wird „Patchwork Express“ wie „Patchwork“ gespielt.

**Autor:** Uwe Rosenberg  
**Redaktion:** Grzegorz Kobiela  
**Gestaltung:** Klemens Franz | atelier198



© 2018 Lookout GmbH  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Deutschland  
www.lookout-spiele.de

Fragen, Anregungen oder Kritik?  
Schreiben Sie uns an  
buero@lookout-spiele.de  
Redaktion und Ersatzteilservice:  
Hiddigwarder Str. 37  
27804 Berne  
Deutschland  
ersatzteile@lookout-spiele.de

# PATCHWORK EXPRESS

UWE ROSENBERG

Patchwork ist eine Textiltechnik, bei der Stoffreste zusammengenäht werden. Auf diese Weise entstehen neue Kleidungsstücke und Decken. Während früher Textilien genäht wurden, um bestehende Stoffreste zu nutzen, ist Patchwork heute eine Kunstform, bei der Designer edelste Stoffe verwenden. Ein Patchwork, insbesondere mit unregelmäßigen Stoffresten, lässt richtige Kunstwerke entstehen und wird heute von vielen Textilkünstlern genutzt. Aber eine schöne Decke entstehen zu lassen, kostet Mühe und Zeit. Und die vorliegenden Flicker wollen einfach nicht zusammenpassen. Nur wer seine Flicker mit Bedacht auswählt und genügend Knöpfe bereithält, kann den Wettstreit um die schönere Decke für sich entscheiden und seine Decke vielleicht sogar ganz vollenden.

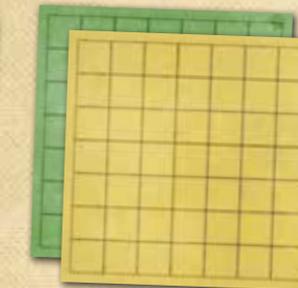
Das Spiel „Patchwork Express“ reduziert das Originalspiel „Patchwork“ auf das Wesentliche. Es eignet sich besonders für das Spiel mit Grundschulkindern und Senioren, da es in einem kleineren Zahlenraum operiert und großflächigere Puzzleteile aufweist. Wer „Patchwork“ schon kennt, liest am besten auf der letzten Seite nach, was sich im Vergleich zum Originalspiel ändert.

### SPIELMATERIAL

Löst das Spielmaterial vor dem ersten Spiel vorsichtig aus den Rahmen!



1 Zeitplan



2 Deckenpläne



8 blaue Flicker mit quadratischem Kostenfeld



15 bunte (nicht blaue) Flicker mit rundem Kostenfeld



1 Spielfigur



2 Zeitsteine in grün und gelb

6 Lederflicken



Knopf-Plättchen  
12 x „1 Knopf“  
9 x „2 Knöpfe“  
8 x „5 Knöpfe“