



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

Patchwork – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler erhält eine **Decke**, **5 Knöpfe** und einen **Zeitstein**, den er auf das Startfeld des Zeitplans setzt.
- Die Spezialflicken werden auf die markierten Stellen auf den Zeitplan gelegt.
- Die **Flicken** werden **in** einer **Elipse** ausgelegt. Die **Spielfigur** wird im Uhrzeigersinn **hinter** den **2er-Flicken** gestellt.

Spielablauf:

Derjenige Spieler des **Zeitstein weiter hinten** steht ist am Zug und

- **kauft einen der nächsten drei Flicker** (im Uhrzeigersinn hinter der Figur)
 - er **bezahlt** die auf dem Flicker aufgedruckte Anzahl an **Knöpfen**
 - er **nimmt** den **Flicker** und legen diesen auf seine Decke
 - er **setzt** die **Figur** an die Stelle des entnommenen Flickers
 - er **setzt** seinen **Zeitstein** um die auf dem Flicker aufgedruckte Zeit **vor**
- **oder setzt seinen Zeitstein vor** den des Mitspielers
 - er **zieht** seinen **Zeitstein** auf das Feld **vor** dem **Zeitstein des Mitspielers**
 - er nimmt sich **für jedes Feld**, das der Zeitstein vorgezogen ist **einen Knopf**

Knopfwertung:

- Zieht ein **Zeitstein über** einen **Knopf** hinweg, erhält dessen Spieler **für jeden aufgedruckten Knopf** auf seinen vernähten Flicker einen **Knopf aus dem Vorrat**.

Spezialflicker:

- Zieht ein **Zeitstein über** einen **Spezialflicker** hinweg, darf dessen Spieler diese **sofort auf seine Decke** legen.

Sonderplättchen:

- Dem **ersten Spieler**, dem es gelingt einen Bereich der Größe **7x7** vollständig mit Flicker **belegt** zu haben, **erhält** sofort das **Sonderplättchen**.

Spielende:

Wenn ein Spieler mit seinem **Zeitstein das Zielfeld** erreicht, darf der andere Spieler so lange weiter spielen, bis auch sein Zeitstein selbiges erreicht. Dann bezahlen beide Spieler **zwei Knöpfe für jedes Feld** auf ihrer Decke **das nicht belegt** ist. Wer nun die **meisten Knöpfe** (das Sonderplättchen zählt 7 Knöpfe) hat, hat **gewonnen**.



Siegpunkt Sammler

Der sympathische Spieleshop

Patchwork – Spielhilfe

Spielvorbereitung:

- Pro Spieler: Decke, 5 Knöpfe, Zeitstein, auf Startfeld des Zeitplans
- Spezialflicken auf Zeitplan legen
- Flicker in Elipse auslegen, Spielfigur hinter 2er-Flicker stellen

Spielablauf:

Spieler dessen **Zeitstein weiter hinten** steht ...

- **kauft 1 der nächsten drei Flicker**
 - bezahlt Knöpfe
 - legt Flicker auf seine Decke
 - setzt die Figur an Stelle des Flickers
 - setzt seine Zeitstein vor
- **oder setzt seinen Zeitstein vor**
 - zieht Zeitstein auf Feld vor Zeitstein des Mitspielers
 - nimmt pro gezogenes Feld einen Knopf

Knopfwertung:

- Zeitstein zieht über Knopf: Spieler erhält 1 Knopf pro Knopf auf seinen Flicker

Spezialflicker:

- Zeitstein zieht über Spezialflicker: Spieler darf diese sofort auf seine Decke legen

Sonderplättchen:

- 1, Spieler mit gefülltem 7x7 Bereich erhält sofort Sonderplättchen

Spielende:

Wenn beide Zeitsteine auf Zielfeld:

- Spieler zahlen 2 Knöpfe pro offenem Feld
- Spieler mit den meisten Knöpfen (Sonderplättchen = 7 Knöpfe) ist Sieger