https://www.siegpunktsammler.de/Patchwork

# 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 Flicken** (im Uhrzeigersinn hinter der Figur)
  - er **bezahlt** die auf dem Flicken aufgedruckte Anzahl an **Knöpfen**
  - er **nimmt** den **Flicken** und legen diesen auf seine Decke
  - er **setzt** die **Figur** an die Stelle des entnommenen Flickens
  - er **setzt** seinen **Zeitstein** um die auf dem Flicken 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 Flicken einen **Knopf aus dem Vorrat**.

**Spezialflicken:**

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

**Sonderplättchen:**

- Dem **ersten Spieler**, dem es gelingt einen Bereich der Größe **7x7** vollständig mit Flicken **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**.