

2 1

2 1

3 1

3 1

1 3

1 3

6 5

6 5

2 2

2 2

3 3

3 3

2 2

2 2

7 6



3 2



7 6

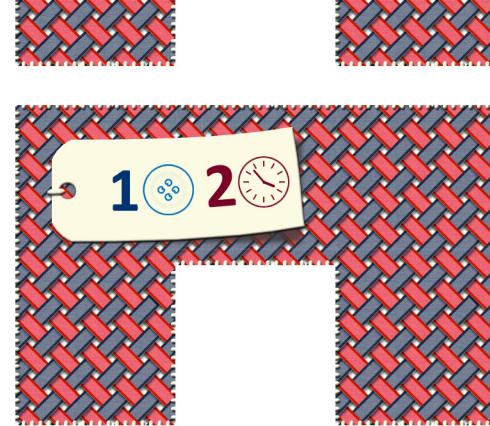
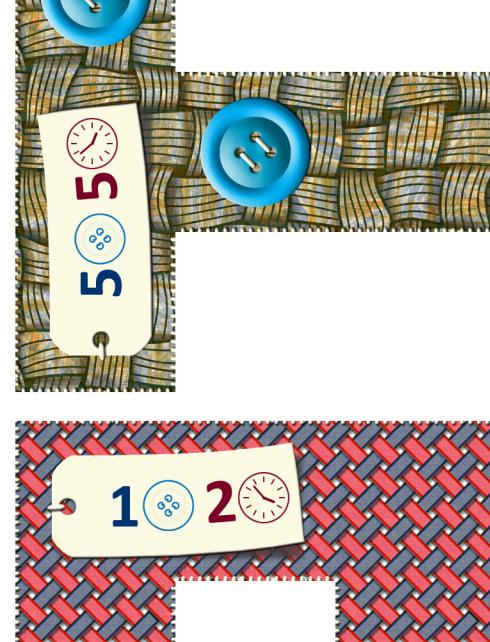
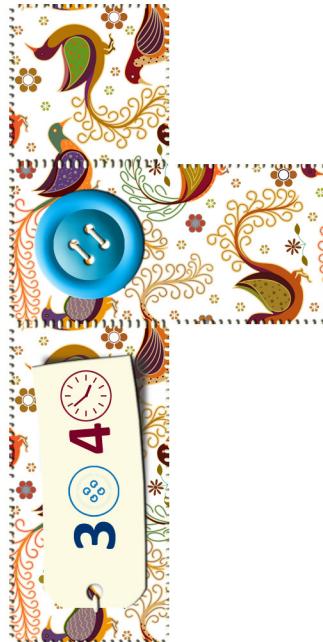
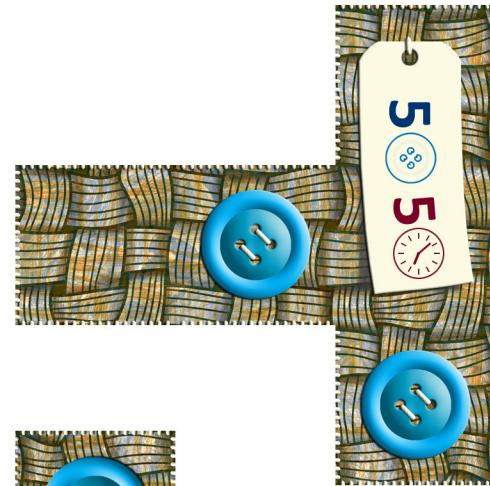


4 2

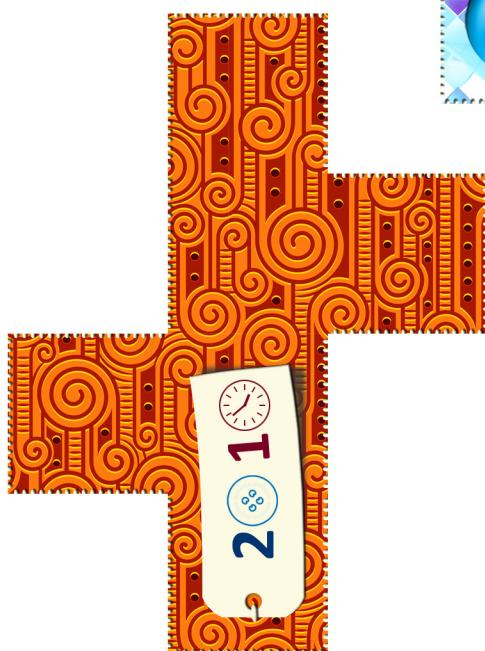


4 2











7
o'clock
4



3



3



7
o'clock
4



1
o'clock
4



5
o'clock
3



2
o'clock
3



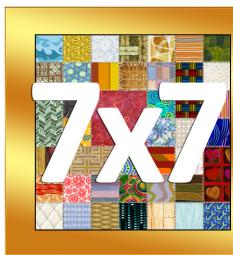
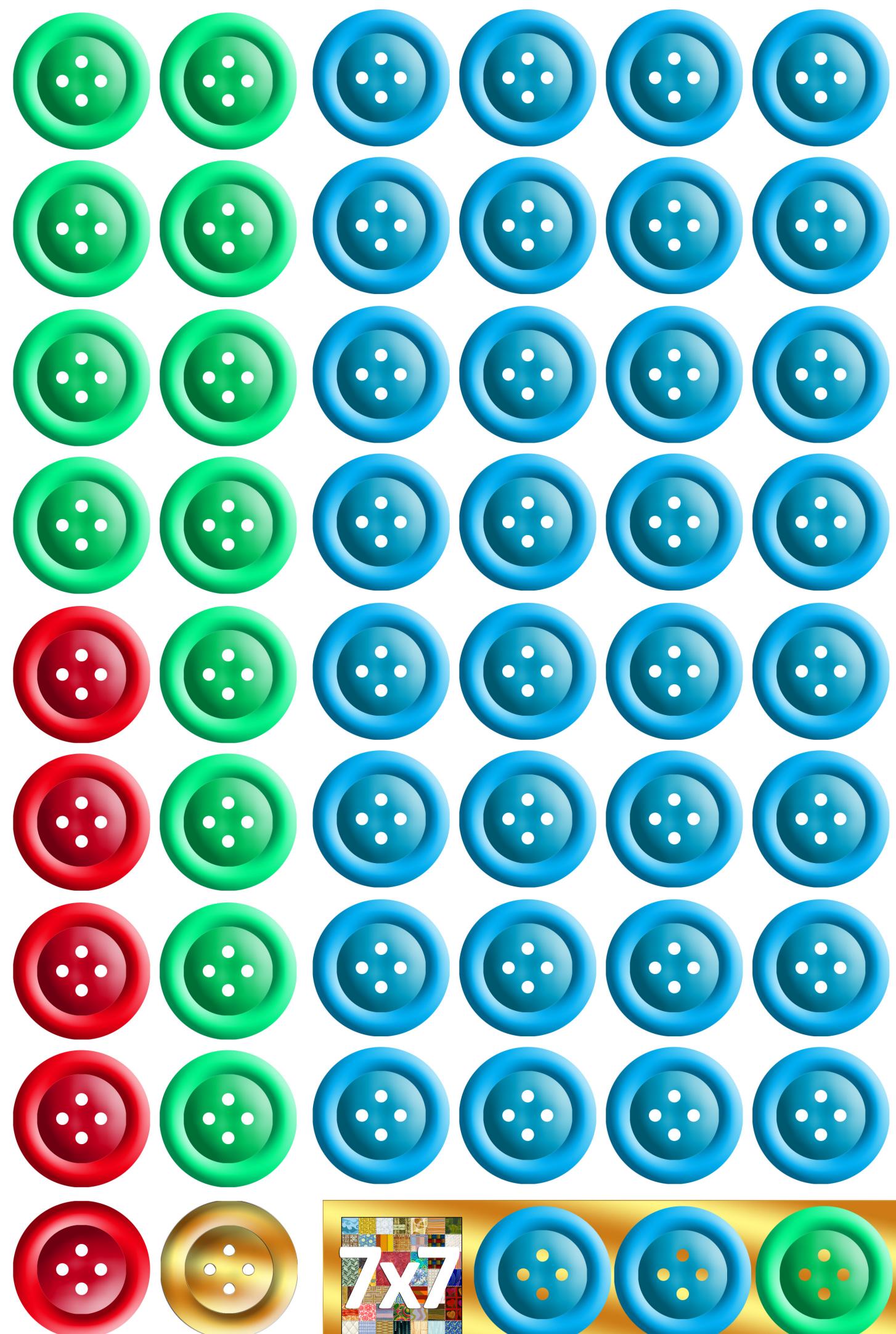
1
o'clock
4

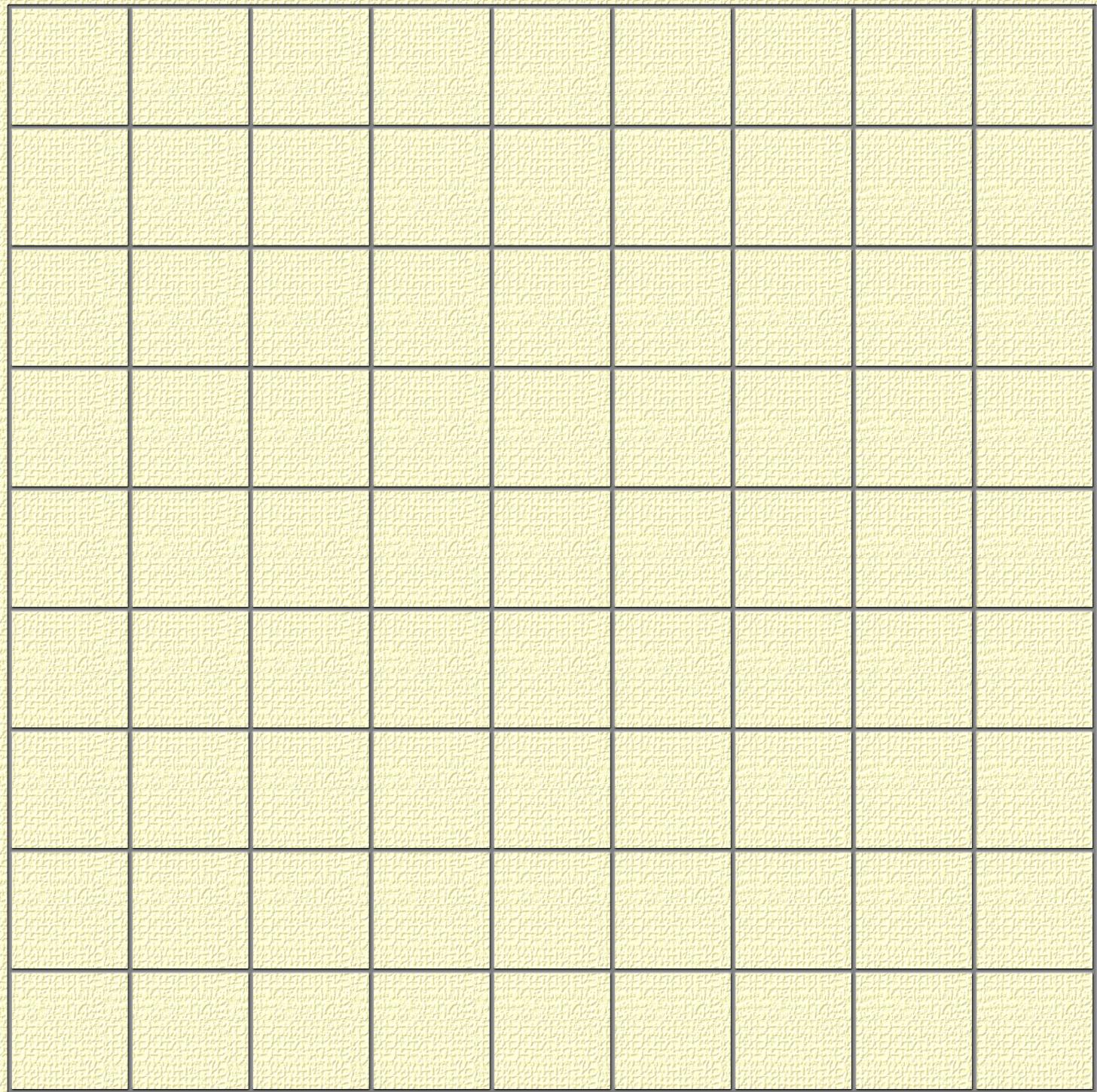


2
o'clock
3



3
o'clock
5







Лоскутное одеяло

Patchwork

2 игрока, 15 минут

Игроки соревнуются в создании лучшего лоскутного одеяла.

Состав игры

- 1 поле для подсчёта времени
- 2 планшета игроков
- 1 нейтральный маркер
- 2 маркера игроков
- 5 кожаных лоскутов
- 1 призовой жетон (7 очков за одеяло 7x7)
- 33 лоскутные плитки
- 50 плиток с пуговицами (32 синие – 1 очко, 12 зелёных – 5 очков, 5 красных – 10 очков, 1 жёлтая – 20 очков)
- правила

Цель игры

Игроки стремятся набрать наибольшее количество очков, собирая из разных лоскутов одеяло размером 9x9.

Оставшиеся в конце игры пустые клетки дают по 2 штрафных очка.

Подготовка к игре

Каждый игрок получает планшет, маркер и 5 синих пуговиц, которые в игре являются и деньгами, и победными очками. Остальные пуговицы составляют банк.

Поместите в центр стола поле для подсчёта времени, положите на начальную клетку маркеры игроков. На соответствующие места поля положите 5 кожаных лоскутов.

Перемешайте 33 лоскутные плитки и разложите их в случайном порядке, по окружности, вокруг поля для подсчёта времени. Рядом с самым маленьким лоскутом, размером 2x1, поместите нейтральный маркер.

Игрок, который недавно держал в руках иголку с ниткой, считается первым игроком. Он делает первый ход.

Ход игры

Каждый новый ход делает тот игрок, чей маркер на поле для подсчёта времени отстаёт от маркера другого игрока. Если оба маркера находятся на одной клетке, ход делает тот игрок, чей маркер находится сверху. В свой ход игрок выполняет одно из двух возможных действий:

1) Компенсация отставания – Игрок, отстающий на поле для подсчёта времени от другого игрока, перемещает свой маркер, обгоняя соперника ровно на 1 клетку. За каждую пройденную клетку игрок получает из банка 1 пуговицу.

2) Получение и пришивание лоскута – Игрок выбирает один из 3 лоскутов, находящийся, по часовой стрелке, перед нейтральным маркером, забирает его себе и ставит маркер на место взятого лоскута. Игрок оплачивает в банк стоимость лоскута, которая указана на нём, и пришивает его к своему одеялу, любой стороной вверх. Лоскут не должен выходить за пределы одеяла и не может накладываться на другой, ранее пришитый, лоскут. Если игрок первым составил полностью заполненный (без пустот) фрагмент одеяла размером 7x7, он получает призовой, 7-очковый, жетон. После пришивания лоскута игрок перемещает свой маркер по полу для подсчёта времени на количество клеток, указанное на этом лоскуте.

Кожаные лоскуты

Если игрок, перемещая свой маркер по полу для подсчёта времени, прошёл границу между клетками, на которой находится кожаный лоскут, он забирает этот лоскут и сразу же пришивает его к своему одеялу.

Доход

Если игрок, перемещая свой маркер по полу для подсчёта времени, прошёл границу между клетками, на которой изображена пуговица, он получает из банка доход, равный общему числу пуговиц, уже пришитых к его одеялу.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда оба маркера достигли последней, центральной, клетки поля для подсчёта времени.

Победителем считается игрок, набравший наибольшее количество пуговиц (каждая незашитая клетка на одеяле игрока отнимает у него 2 очка), а в случае равенства – тот, чей маркер находится сверху.