

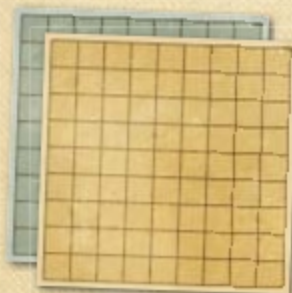
# PATCHWORK

BY UWE  
ROSENBERG

## پچ وُرك (تگه دوزی)

(راهنمای فارسی)

اجزاء بازی



۲ صفحه تگه دوزی  
(یکی برای هر بازیکن)



توکن بیطرف



دو توکن زمان (آبی و زرد)



۵ تگه پارچه ویژه (تگه های چرمی)



کاشی ویژه

صفحه زمان مرکزی:  
این صفحه دورو است؛  
میتوانید هر روی آن را  
انتخاب کنید!



۳۳ تگه پارچه



کاشیهای دکمه:

۳۲ تا یک دکمه ای

۱۲ تا ۵ دکمه ای

۵ تا ۱۰ دکمه ای

یک عدد ۲۰ دکمه ای

## چیدمان شروع بازی

1 هر بازیکن، یک صفحه تکه دوزی، یک توکن زمان و ۵ دکمه (بعنوان پول رایج در بازی) میگیرد.

2 صفحه زمان مرکزی را وسط میز بگذارید.

3 توکنهای زمان را در خانه شروع از صفحه زمان بگذارید. بازیکنی که بهتر از دیگری بلد است خیاطی کند، بازی را آغاز میکند!

4 تکه پارچه ها را دور تادور صفحه زمان بچینید.

5 جای کوچکترین تکه پارچه را مشخص کنید (مثلاً تکه ۲ در ۱) و توکن بیطرف را بین این تکه و تکه بعدی (در جهت حرکت عقربه های ساعت) بگذارید.

حالا همه چیز آماده است...

8

7 تکه پارچه های ویژه را در جاهای مشخص شده از صفحه زمان بگذارید.

6

کاشی ویژه را هم آماده داشته باشید!



## چگونگی بازی

بازی لزوماً بصورت «نوبتی» بازی نمیشود. بازیکنی بازی میکند که توکن زمانش در صفحه زمان، عقب تر از دیگری است. این یعنی اینکه ممکن است یک بازیکن چندبار پشت سرهم بازی کند. اگر هر دو توکن زمان در یک خانه باشند، بازیکنی اول بازی میکند که توکنش روی توکن دیگری باشد.



الآن نوبت بازیکن آبی است. اگر توکنش پیش از ۳ خانه حرکت نکند، او میتواند یک نوبت دیگر هم بازی کند و یک حرکت دیگر هم انجام دهد.

در نوبستان، شما باید یکی از این اعمال را انجام دهید:

جلو بروید و دکمه دریافت کنید

یا

یک تکه پارچه جایگذاری کنید

## جلو بروید و دکمه دریافت کنید

توکن زمان خود را روی صفحه زمان، دقیقاً به خانه جلویی توکن زمان رقیبتان ببرید. بدین شکل، شما به ازای هر خانه ای که توکن زمانتان طی میکند، یک دکمه به دست می آورید.



بازیکن آبی، توکن زمانش را ۴ خانه به جلو برده و دقیقاً جلوی توکن زرد قرار میدهد. بازیکن آبی با این کار، ۴ دکمه دریافت میکند.

## یک تکه پارچه جایگذاری کنید

این عملیات، از ۵ مرحله تشکیل شده که باید به ترتیب زیر انجام شوند:

۱) یک تکه پارچه انتخاب کنید

شما میتوانید یکی از ۳ تکه پارچه جلوی توکن بیطرف (در جهت حرکت عقربه های ساعت) را انتخاب کنید.

در اینجا میتوانید یکی از سه تکه ای را که مشخص شده، انتخاب کنید. در این شرایط، تکه پارچه دیگری برای شما مجاز نیست.



۲) توکن بیطرف را حرکت دهید

توکن بیطرف را کنار تکه ای که انتخاب کرده اید، بگذارید.

۳) بهای تکه پارچه را بپردازید

مبلغ مشخص شده روی تکه پارچه را به بانک (ذخیره دکمه های باقیمانده) بپردازید.

برچسب روی

تکه پارچه مشخص

میکند که چند دکمه

باید بپردازید.

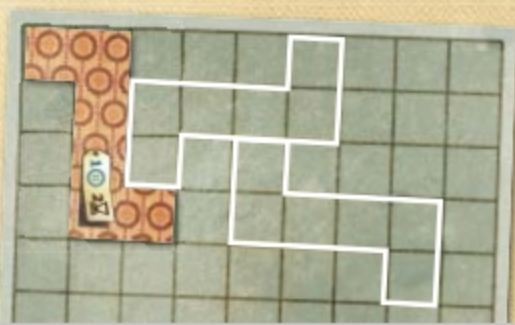


۴) تکه پارچه را روی صفحه تکه دوزی خود جایگذاری کنید

تکه ها را نمیتوان روی تکه های دیگر گذاشت. بجز این،

میتوانید هر تکه پارچه را هر طور و از هر طرف که میخواهید،

روی صفحه قرار دهید.



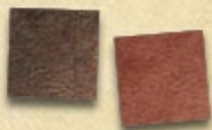
۵) توکن زمان خود را حرکت دهید

توکن زمان خود را روی صفحه زمان، به اندازه عددی که برچسب نشان میدهد، به جلو ببرید. اگر دقیقاً به همان خانه ای رسیدید که توکن رقیب در آن است، توکن خود را روی توکن او بگذارید.

## صفحه زمان

بدون توجه به اینکه کدام عمل را انتخاب میکنید، شما همیشه باید توکن زمان خود را حرکت بدهید. برخی از خانه های صفحه زمان، نشانگذاری شده اند. هر وقت وارد یکی از این خانه ها شدید، باید عملیات مربوط به آن را انجام دهید:

تکه پارچه های ویژه



تکه پارچه ویژه را بردارید و بلافاصله روی صفحه تکه دوزی خود قرار دهید. تکه های ویژه، تنها تکه هایی هستند که با استفاده از آنها میتوانید خانه های خالی صفحه تان را پر کنید.

دکمه برداری

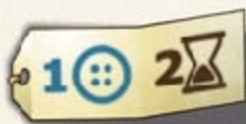
شما، بسته به تکه پارچه هایی که روی صفحه تکه دوزی تان دارید، تعدادی دکمه دریافت میکنید.



شما، هر بار که به «دکمه برداری» برسید، به ازای این تکه، ۲ دکمه میگیرید.

## کاشی ویژه

اولین بازیکنی که یک مربع کامل ۷ در ۷ را روی صفحه تکه دوزی خود بسازد، کاشی ویژه را دریافت میکند - که ۷ امتیاز دارد.



این برچسب نشان میدهد که شما باید توکن زمان خود را ۲ خانه به جلو ببرید.



## پایان بازی

بازی وقتی تمام میشود که هر دو توکن زمان، به آخرین خانه صفحه زمان برسند. اگر حرکت یک توکن آنقدر زیاد بود که از خانه آخر رد میشد، به سادگی حرکتش را در همان خانه آخر تمام میکند. اگر میخواستید عمل «جلو بروید و دکمه دریافت کنید» را انجام دهید، فقط به اندازه حرکتی که واقعاً روی صفحه زمان کرده اید، دکمه به دست می آورید، نه بیشتر!

## امتیازبندی

تعداد دکمه هایی را که برایتان باقی مانده، بشمارید و -اگر دارید- امتیاز کاشی ویژه را نیز به آن اضافه کنید. از این امتیاز، به ازای هر خانه خالی که روی صفحه تکه دوزی تان باقی مانده، دو امتیاز کم کنید. بازیکنی که بیشترین امتیاز را دارد، برنده است. اگر مساوی باشند، بازیکنی که اول به خانه پایانی صفحه زمان رسیده باشد، برنده اعلام میشود.

نمونه:

دورس و آندره بازی میکنند. در پایان بازی، دورس ۱۴ دکمه دارد و کاشی ویژه نیز در اختیار اوست. ۵ خانه خالی نیز روی صفحه تکه دوزی اش باقی مانده است. امتیاز نهایی او ۱۱ است:  $(۵ * ۲) + ۷ - ۱۰ = ۱۴$ . آندره ۱۸ دکمه دارد و فقط ۲ خانه خالی روی صفحه اش باقی مانده است. امتیاز او ۱۴ است و بازی را می برد:  $(۲ * ۲) + ۴ - ۱۸ = ۱۴$ .

**Designer:** Uwe Rosenberg

**Editors:** Stefan Stadler & Rolf Raupach

**Graphic Design:** Klemens Franz | atelier198

مترجم: کیومرث قنبری آذر



© 2014 Lookout GmbH  
Hiddigwarder Straße 37,  
D- 27804 Berne, Germany.



**MAYFAIR GAMES**  
www.mayfairgames.com

ارائه ای منحصر به فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا»