

# PATCHWORK

UWE  
ROSENBERG

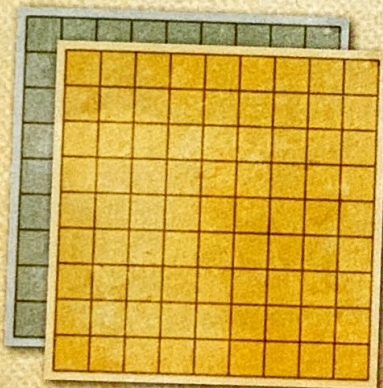
Patchwork is een type naaiwerk, waarbij verschillende lapjes stof aan elkaar worden genaaid om een groter ontwerp te creëren. Vroeger werd deze techniek gebruikt om van overgebleven lappen stof kleding en dekens te maken. Tegenwoordig wordt patchwork als kunst gezien, waarin ontwerpers kwaliteitsstoffen gebruiken om prachtige lappendekens, wandkleden of bedspreien te fabriceren. Vooral het gebruik van ongelijke lapjes stof kan tot ware meesterwerken leiden. Daarom wordt patchwork door veel textielartiesten beoefend.

Het maken van een mooie lappendeken vergt veel inzet en tijd, want de beschikbare lapjes willen maar niet in elkaar passen. Kies je lapjes dus zorgvuldig en hou een gezonde voorraad knopen achter de hand. Zo maak je niet alleen je deken af, maar wordt deze ook beter en mooier dan die van de andere speler.

## Speelmateriaal



**1 gemeenschappelijk tijdspoor**  
(dubbelzijdig; de 2 kanten verschillen uitsluitend qua vormgeving)



**2 dekentableaus**  
(1 per speler)



**1 neutrale pion**



**2 tijdstenen** (limoengroen en geel)



**5 speciale lapjes** (stukjes leer)



**1 bonustegel**  
"perfecte deken"



**33 lapjes**



**50 knopenfiches**

32 "1 knoop"  
12 "5 knopen"  
5 "10 knopen"  
1 "20 knopen"

## Vorbereiding

1

Beide spelers krijgen 1 dekentableau, 1 tijdsteen en 5 knopen (het geld in dit spel). Leg de resterende knopenfiches als voorraad op tafel.

2

Leg het gemeenschappelijke tijdspoor midden op tafel.

3

Beide spelers leggen hun tijdsteen op het startveld van het tijdspoor.

4

Leg de (gewone) lapjes stof willekeurig naast elkaar en vorm daarmee een ovaal om het tijdspoor heen.

5

Zet de neutrale pion direct na het kleinste lapje stof (dat van 1x2) en vóór het volgende (met de klok mee).

8

De speler die als laatste een sok heeft gestopt begint.

7

Leg de speciale lapjes (stukjes leer) op de aangegeven velden op het tijdspoor.

6

Leg de bonustegel "perfecte deken" klaar voor gebruik.



## Spelverloop

In dit spel zijn de spelers niet altijd afwisselend aan de beurt. De speler die op het tijdspoor achteraan staat, voert zijn beurt uit. Het kan daardoor voorkomen dat een speler meermaals na elkaar aan de beurt is. Liggen beide tijdstenen op hetzelfde veld, dan is de eigenaar van de tijdsteen die **bovenop** ligt aan de beurt.



**Voorbeeld:** de limoengroene speler is aan de beurt. Tenzij hij zijn tijdsteen meer dan 3 velden vooruitzet, is hij meteen nogmaals aan de beurt.

De speler die aan de beurt is voert **één** van de volgende acties uit:

**A: Tijdsteen vooruitzetten en knopen ontvangen**

of

**B: Lapje nemen en op tableau leggen**

**A: Tijdsteen vooruitzetten en knopen ontvangen**

De speler verplaatst zijn tijdsteen naar het veld direct vóór de tijdsteen van de andere speler. Hij ontvangt 1 knoop voor elk veld dat hij daarbij vooruitgaat.



**Voorbeeld:** de limoengroene speler zet zijn tijdsteen 4 velden vooruit, zodat deze nu direct vóór de tijdsteen van de andere speler ligt. Hij ontvangt 4 knopen.



## B: Lapje nemen en op tableau leggen

Deze actie **bestaat uit 5 fasen**, die in de aangegeven volgorde moeten worden afgehandeld:

### 1. Lapje kiezen

De speler kiest één van de 3 lapjes die met de klok mee vóór de neutrale pion liggen.

*Voorbeeld: de speler mag uitsluitend één van de gemarkeerde lapjes kiezen.*



### 2. De neutrale pion verplaatsen

De speler zet de neutrale pion naast het gekozen lapje.



### 3. Het lapje betalen

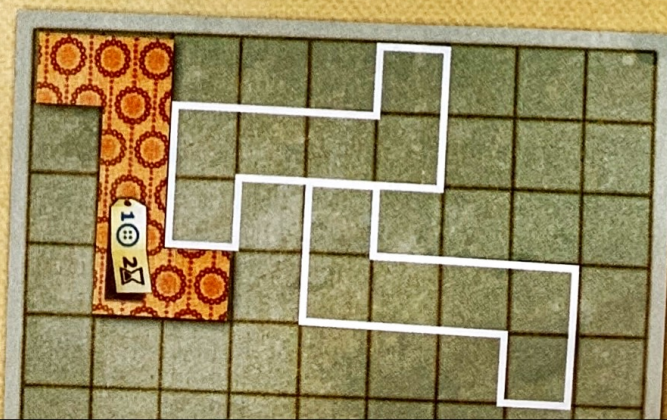
De speler betaalt het op het etiket van het lapje aangegeven aantal knopen aan de voorraad.

*Het etiket geeft aan hoeveel knopen er voor dit lapje moeten worden betaald.*



### 4. Het lapje op het dekentableau leggen

De lapjes op het dekentableau van een speler mogen elkaar niet overlappen of de grenzen ervan overschrijden. De speler mag het lapje naar believen draaien, voordat hij het op zijn tableau legt. Het lapje mag ook ondersteboven worden gedraaid.



## 5. Tijdsteen vooruitzetten

De speler zet zijn tijdsteen het op het etiket van het lapje aangegeven aantal velden vooruit. Eindigt zijn tijdsteen daarbij op hetzelfde veld als die van de andere speler, dan legt hij zijn tijdsteen erop.

### Het tijdspoor

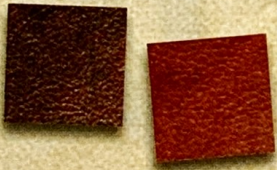
Welke actie een speler ook kiest, hij moet daarbij altijd zijn tijdsteen vooruitzetten. Passeert hij daarbij één van de speciale velden, dan gebeurt het volgende:



*Dit etiket geeft aan dat de speler zijn tijdsteen 2 velden vooruit moet zetten (waardoor deze op die van de andere speler terechtkomt).*



## Speciaal lapje (stukje leer):



De speler neemt het speciale lapje (stukje leer) en legt het **direct** op zijn dekentableau.

### Opmerkingen:

- Alleen de eerste speler die een speciaal lapje voorbijgaat, ontvangt het. Passeert de andere speler later hetzelfde veld, dan gebeurt er niets.
- Speciale lapjes vormen de enige manier om “enkele velden” te vullen.

## Inkomsten:

de speler ontvangt zoveel knopen als het aantal knopen op de lapjes op zijn dekentableau.



*Voor dit lapje krijgt de speler elke keer dat hij inkomsten krijgt 2 knopen uit de voorraad.*

## De bonustegel “perfecte deken”

De speler die als eerste een vierkant van minimaal 7 x 7 velden op zijn dekentableau volledig met lapjes heeft volgebouwd, ontvangt de bonustegel “perfecte deken”, die 7 punten waard is.



## Einde van het spel

Het spel is afgelopen als beide tijdstenen het laatste veld van het tijdspoor hebben bereikt. Een tijdsteen die het laatste veld zou overschrijden, stopt op het laatste veld. Koos de speler daarbij voor actie A, dan krijgt hij uitsluitend knopen voor de velden die de tijdsteen daadwerkelijk vooruit is gegaan. Een speler wiens tijdsteen op het laatste veld van het tijdspoor staat, komt niet meer aan de beurt.

## Puntentelling

Iedere speler telt het aantal knopen dat hij heeft en telt daar eventueel de waarde van de bonustegel "perfecte deken" bij op. Vervolgens trekt hij 2 punten van zijn totaal af voor elk leeg veld op zijn dekentableau.

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint de spelër die als eerste het laatste veld van het tijdspoor heeft bereikt.

**Voorbeeld:** Bert en Marianne spelen. Aan het einde van het spel heeft Bert 14 knopen over en de bonustegel "perfecte deken". Hij heeft 5 lege velden op zijn dekentableau.  
Zijn score bedraagt:  $(14 + 7 - 10 (5 \times 2)) = 11$  punten.

Marianne heeft 18 knopen over en maar 2 lege velden op haar tableau.  
Zij wint met  $(18 - 4 (2 \times 2)) = 14$  punten.



© 2014 Lookout GmbH  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
[www.999games.nl](http://www.999games.nl)  
Klantenservice:  
0900 - 999 0000  
[999games.nl/klantenservice](http://999games.nl/klantenservice)



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

Auteur: Uwe Rosenberg  
Illustraties: Klemens Franz  
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden  
Made in EU