

# UVE ROSENBERG PATCHWORK DOODLE

A roll and draw game  
for 1-6+ players  
of ages 8 and up  
Playing time: 20 minutes

Пэчворк - это вид рукоделия, который состоит из сшивания кусочков ткани в большую конструкцию. В прошлом это был способ использовать оставшихся кусков ткани для создания одежды и одеял. Сегодня лоскутное шитье - это форма искусства, при которой дизайнеры используют качественные ткани для создания красивых текстильных изделий. Использование неровных кусков ткани, например, помогает создавать настоящие шедевры и поэтому применяется большим количеством мастеров.

## Цель игры

Создание прекрасного лоскутного одеяла непростая задача, особенно если лоскуты и заплатки разной формы. Вот почему к созданию красивого узора нужно отнестись со всем вниманием и усердием! Тщательно выбирайте свои заплатки и используйте все доступные инструменты в наиболее подходящее время для того, чтобы создать самое прекрасное одеяло и выиграть игру.

## Состав

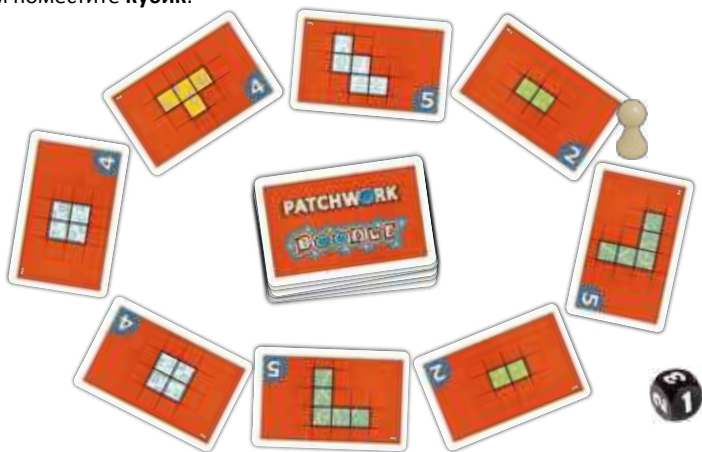
1 блокнот (80 двухсторонних листов)  
6 карандашей  
10 стартовых карт  
30 карт заплаток

1 шестигранный кубик (со сторонами 1, 1, 2, 2, 3, 3), 1 фишка



## Подготовка

Перетасуйте **карты Заплаток** и выложите их лицом вниз в центр стола. Возьмите 8 карт заплаток из колоды и положите их лицом вверх по кругу вокруг колоды, как показано на картинке. Расположите **фишку** между двумя соседними картами в любом месте круга, выбранными случайным образом. Рядом поместите **кубик**.

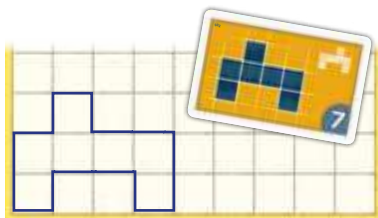


Раздайте каждому игроку по одной случайной **стартовой карте**, **листу блокнота**, и **карандашу**. После этого каждый игрок должен нарисовать в любом месте своего поля фигуру **Заплатки из 7 клеток** со своей стартовой карты (*смотри далее*). Затем верните все стартовые карты обратно в коробку. Они вам больше не понадобятся.

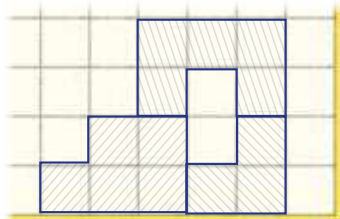
## Правила зарисовки

В течении игры вам нужно будет расположить много заплаток на своем одеяле (т.е. в сетке 9x9 клеток на своем листочке). Рисовать необходимо будет по следующим правилам:

1. **Нарисуйте контур** заплатки, соблюдая правила (*см следующую страницу*). Число на карте указывает размер заплатки (т.е. сколько квадратов на поле она займет).



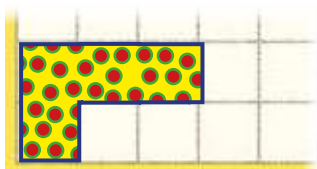
2. **Заштрихуйте заплатку** внутри нарисованного контура. Не имеет значения будет ли совпадать узор штриховки с узором Заплатки на карте.



**Штриховка очень важна!**

**Пример:** Если вы не заштрихуете заплатки, то не сможете понять были ли уже заполнены клетки внутри или нет.

**Совет:** Если у вас есть цветные карандаши, то вы можете с их помощью красочно разукрасить свои заплатки пока остальные игроки обдумывают свой ход ...



**Уточнения:**

- Вы должны рисовать заплатки **только на пустых клеточках**, полностью внутри вашего поля. (Т.е. заплатки не могут выступать за пределы поля или перекрывать другие.) Вам необязательно начинать от края поля.
- Вы можете **перевернуть и/или зеркально отобразить** Заплатку перед тем как ее нарисовать.



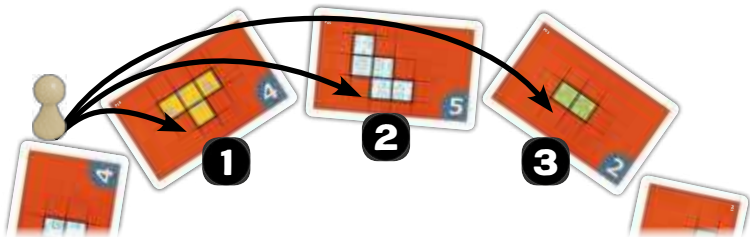
- Вам **не обязательно рисовать** заплатки строго рядом с ранее нарисованными. (Хотя для получения лучшего результата, возможно, это будет хорошей идеей рисовать заплатки максимально компактно.)
- Вы **не можете стирать** заплатки нарисованные ранее. Однако, вы можете стереть текущую заплатку (чтобы изменить ее положение или ориентацию).

## Ход игры

Игра длится 3 **раунда**, каждый из которых состоит из 6 **ходов**, которые все игроки выполняют одновременно и с **промежуточным подсчетом очков**. На каждом ходу бросок кубика определяет какую заплатку все игроки **могут** нарисовать на своем поле. В конце игры после финального подсчета очков определяется победитель, набравший большее количество очков.

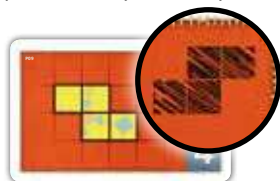
### Процесс хода

В начале каждого хода (*кроме последнего хода, см стр 6*), бросьте кубик **один раз** и переместите жетон по часовой стрелке на карту в соответствии с результатом броска. Карта показывает какую заплатку все игроки могут нарисовать на своем поле с учетом правил размещения.



### Примечание:

- **Заплата рисуется по желанию!** Если вы не хотите рисовать эту заплатку, вы можете пропустить ход. Если вы не можете нарисовать эту заплатку, то вы должны пропустить ход.
- Игроки могут брать карту в руки, чтобы им проще было понять как эту заплатку можно вращать или зеркально отразить.
- На ваших полях показаны **4 специальных действия**, которые могут быть использованы один раз за игру (см “Специальные действия” на странице 7).



Когда все игроки нарисовали текущую заплатку или спасовали **удалите карту этой заплатки из игры** и начинайте следующий ход.

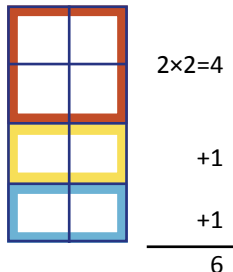
**Не дополняйте круг новыми картами!**

В конце 6 хода каждого раунда, т.е. когда в круге остается только 2 карты заплаток, проведите промежуточный подсчет очков.

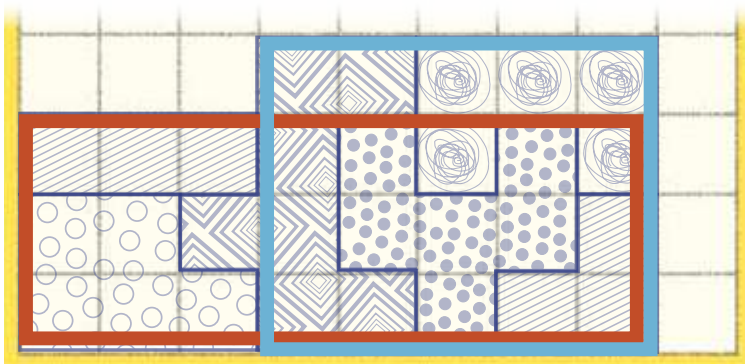
### Промежуточный подсчет

Каждые 6 ходов вы подсчитываете очки за **один** прямоугольник с полностью закрашенными клетками на поле следующим образом:

- Самый большой **квадрат** в этом прямоугольнике приносит **1 очко за каждый квадрат поля**.
- Каждый дополнительный **ряд или столбец** в прямоугольнике приносит **1 дополнительное очко**.



Запишите свой счет за каждый раунд в соответствующих строках справа рядом с полем. (Строки пронумерованы 1-3.)

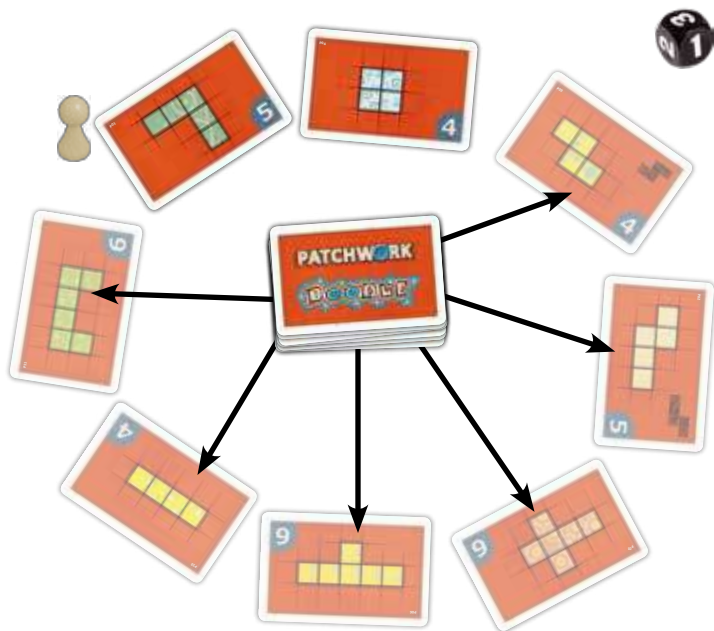


**Пример:** После первого раунда ваше поле выглядит как на картинке. Вы можете посчитать прямоугольник  $3 \times 8$  или  $4 \times 5$  (любые другие прямоугольники очевидно принесут меньшее количество очков). Прямоугольник  $3 \times 8$  приносит  $3 \times 3 + 5 = 14$  очков, а прямоугольник  $4 \times 5$  принесет  $4 \times 4 + 1 = 17$  очков. В этом случае будет выгодно выбрать прямоугольник  $4 \times 5$ .

### Начало нового раунда

После предварительного подсчета итогов первого и второго раунда выполните следующие два шага, чтобы подготовить новый раунд. Затем выполняйте следующие 6 ходов как обычно.

1. Поместите **оставшиеся две карты заплаток** в круг перед жетоном так, чтобы они были первыми двумя картами в круге.
2. Возьмите **6 карт заплаток** из колоды и поместите их лицом вверх в круге так, чтобы круг опять состоял из 8 карт.



### Последний ход

В последнем ходе игры (т.е. шестой ход третьего раунда) **не бросайте кубик**. Вместо этого каждый игрок рисует **одну из 3х оставшихся заплаток** по своему выбору. (Заплатки не должны быть разными. Игроки могут рисовать одну и ту же заплатку.)



На вашем листочке рядом с полем нарисованы **4 специальных действия** которые вы можете использовать **в любое время** в течении хода игры (*даже когда вы спасовали или идет подсчет очков*). Каждый игрок может использовать каждое специальное действие только один раз за игру, и после его активации должен зачеркнуть его на листочке.



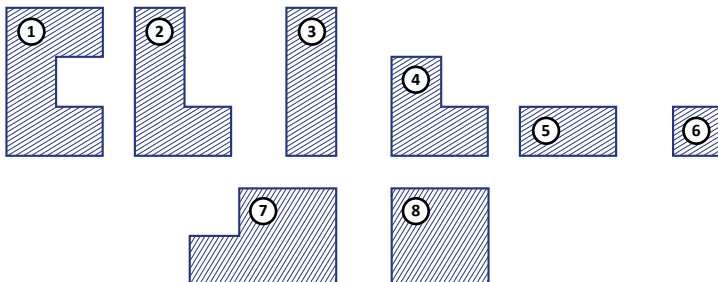
**Вместо** того чтобы рисовать заплатку, на которой стоит фишка, вы можете нарисовать заплатку с карты лежащей **слева или справа** от текущей карты. **Примечание:** Даже если все игроки используют это действие в течении одного и того же хода и рисуют одинаковые заплатки сбрасывается только карта на которой стоит фишка.

**1**

Закрасьте **одиночную клетку** на своем поле.



Выполните **один разрез** текущей заплатки так, что бы получилось **ровно две части**, **одну** из которых вы можете нарисовать на своем поле (**не обе**). Разрез должен быть выполнен по прямой параллельно любому краю фигуры (*см пример ниже*).



**Пример:**

- Заплата ① может быть порезана на фигуры ②, ④, ⑤, или ⑥; **но не на ③**, потому что разрез создаст три части, 1× ③ and 2× ⑥.
- Заплата ⑦ может быть порезана на ③, ④, ⑤, ⑥, или ⑧; **не на ②**, потому что это потребует выполнения двух разрезов.
- Заплата ⑧ может быть порезана только на ⑤.



Воспользуйтесь любым специальным действием **повторно**.

## Конец игры и подсчет очков



После третьего промежуточного подсчета очков подсчитайте все **пустые клетки** оставшиеся на поле и запишите их количество в четвертую строку подсчета очков, это штрафные очки. Затем сложите результаты трех раундов и вычтите из него штрафные очки, это и будет ваш **финальный счет**.

**Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.** В случае одинакового результата игроки делят победу!

## Соло режим



Соло игра проходит по таким же правилам. Вашей целью является улучшение собственного счета. *(100+ очков считается хорошим результатом.)*



**Designer:** Uwe Rosenberg,  
inspired by a design  
by Jordy Adan

**Editor:** Grzegorz Kobiela

**Graphic Design  
& Layout:** atelier198

© 2019 Lookout GmbH  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Germany  
[www.lookout-games.de](http://www.lookout-games.de)



Questions, suggestions or  
criticism? Contact us at:  
[buero@lookout-games.de](mailto:buero@lookout-games.de)

Перевод на русский язык и  
верстка правил: catavisha