

© UVE ROSENBERG ©

PATCHWORK DOODLE

Ein Zeichenspiel für
1-6+ Spieler ab 8 Jahren
Spieldauer: 20 Minuten

Patchwork ist eine Textiltechnik, bei der Stoffreste zusammengenäht werden, um dadurch neue Textilien entstehen zu lassen. Während früher auf diese Weise Kleidungsstücke und Decken genäht wurden, um bestehende Stoffreste zu nutzen, ist Patchwork heutzutage eine Kunstform, bei der Designer aus den edelsten Stoffen Textilien entwerfen. Besonders Patchwork mit unregelmäßigen Stoffresten lässt richtige Kunstwerke entstehen und wird heute von vielen Textilkünstlern genutzt.

Spielidee

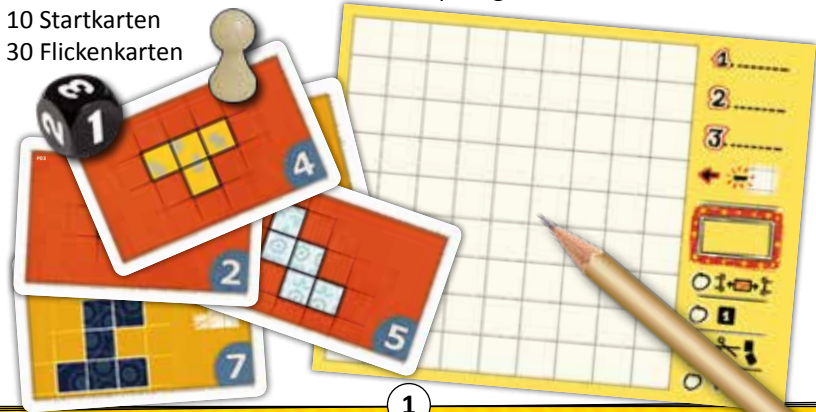
Eine schöne Decke entstehen zu lassen, ist leichter gesagt als getan, vor allem, wenn die vorliegenden Flicker einfach nicht zusammenpassen wollen. Wichtig ist eine gute Vorarbeit und die beginnt nun mal am Reißbrett! Wählt eure Flicker mit Bedacht und nutzt eure Werkzeuge zum richtigen Zeitpunkt, um die schönste Decke zu entwerfen und das Spiel zu gewinnen.

Spielmaterial

Das tatsächliche Spielmaterial kann von den Abbildungen abweichen.

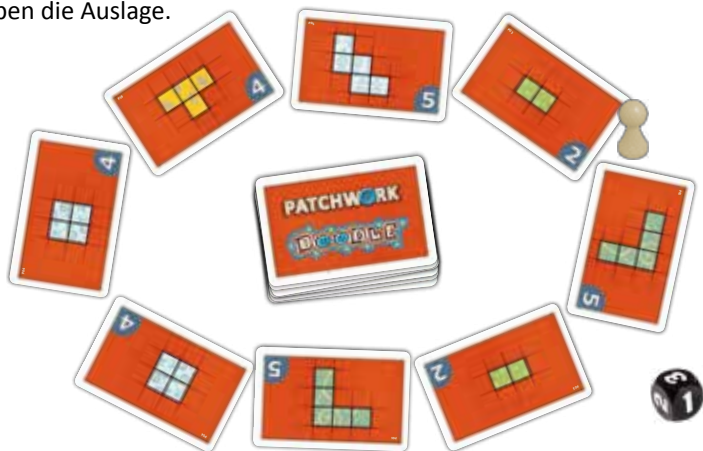
- 1 Zeichenblock
(80 beidseitig bedruckte Zettel)
- 6 Stifte
- 10 Startkarten
- 30 Flickerkarten

- 1 sechseckiger Würfel
(Beschriftung: 1, 1, 2, 2, 3, 3)
- 1 Spielfigur



Spielvorbereitung

Mischt die **Flickenkarten** und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte des Spielbereichs. Zieht 8 Flickenkarten vom Stapel und legt sie **offen** in einem Kreis um den Stapel aus (*siehe Abbildung*). Stellt die **Spielfigur** zwischen zwei beliebige benachbarte Karten im Kreis und den **Würfel** griffbereit neben die Auslage.

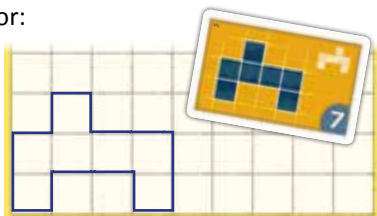


Nehmt euch jeweils eine **Startkarte**, einen **Zettel vom Zeichenblock** sowie einen **Stift**. Zeichnet dann den auf eurer Startkarte abgebildeten **7er-Flicker** an einer beliebigen Stelle eures Zettels ein (*siehe unten*). Legt anschließend alle Startkarten, den Zeichenblock sowie die nicht verwendeten Stifte zurück in die Spielschachtel – ihr werdet sie nicht mehr benötigen.

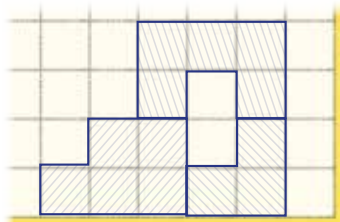
Zeichenregeln

Im Verlauf des Spiels werdet ihr viele unterschiedlich geformte Flicker auf eurem **Reißbrett**, d. h., dem 9×9 Felder großen Raster eures Zettels, einzeichnen. Dabei geht ihr wie folgt vor:

1. **Zeichnet die Kontur** des Flickers anhand der Regeln auf der nächsten Seite ein. Die Zahl auf der Flickerkarte gibt an, wie viele Felder des Reißbretts der Flicker umfasst.



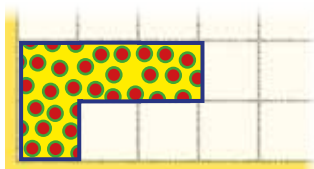
2. **Schraffiert die Felder** innerhalb der Kontur. Ihr braucht dabei das auf der Flickenkarte abgebildete Muster nicht nachzuzeichnen.



Das Schraffieren ist wichtig!

Beispiel: Wären die hier abgebildeten Flicken nicht schraffiert, wäre nicht klar, ob die umschlossenen zwei Felder bereits belegt sind oder nicht.

Tipp: Wenn ihr Filzstifte oder Ähnliches zur Hand habt, könnt ihr eure Flicken schön ausmalen. Dann habt ihr etwas zu tun, wenn die Anderen einmal länger überlegen ...



Details:

- Ihr müsst den neuen Flicken **auf noch nicht schraffierte Felder** innerhalb eures Rasters zeichnen. (*Flicken dürfen nicht überlappen oder über den Rand hinausgehen.*) Ihr braucht nicht am Rand zu beginnen.
- Ihr könnt den Flicken **drehen und/oder wenden**, bevor ihr ihn einzeichnet.



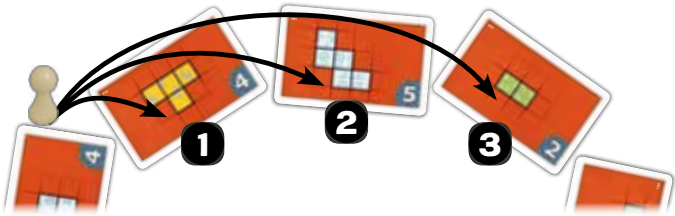
- Flicken **brauchen nicht angrenzend** zueinander gezeichnet zu werden. (*Im Hinblick auf die Wertungen ist das aber durchaus sinnvoll.*)
- Flicken aus vorhergehenden Spielzügen dürft ihr **nicht wegradieren**. Ihr könnt aber den Flicken des aktuellen Spielzuges wegradieren (z. B., um ihn woanders einzuzichnen). Ein Radiergummi liegt nicht bei.

Spielablauf

Das Spiel verläuft über **3 Runden**, die aus jeweils **6 Spielzügen** bestehen, in denen ihr gleichzeitig spielt. Am Ende einer jeden Runde findet eine **Zwischenwertung** statt. Ein Spielzug besteht aus einem Würfelwurf, der bestimmt, welchen Flicker ihr auf eurem Reißbrett zeichnen **dürft**. Nach der Schlusswertung am Ende des Spiels gewinnt, wer die meisten Punkte gesammelt hat.

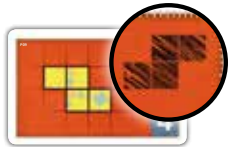
Ablauf eines Spielzuges

Zu Beginn jedes Spielzuges (mit Ausnahme des letzten im Spiel, siehe Seite 6) wird der Würfel **genau einmal** geworfen. Der Würfelwurf gibt an, um wie viele Karten die Spielfigur im Uhrzeigersinn vorrückt. Setzt sie auf die so bestimmte Karte: diese zeigt den Flicker, den nun alle Spieler entsprechend der Zeichenregeln auf ihr Reißbrett übertragen dürfen.



Anmerkungen:

- **Den Flicker zu zeichnen, ist optional!** Wer den Flicker nicht zeichnen möchte, kann passen. Wer den Flicker gar nicht erst zeichnen kann, muss passen.
- Ihr könnt die aktuelle Flickerkarte auch in die Hand nehmen, um den Flicker besser zu zeichnen. Flicker, die gespiegelt werden können, stellen ihr **Spiegelbild** in einer zusätzlichen Zeichnung dar.
- Euer Zettel zeigt **4 Sonderaktionen**, die ihr jeweils einmal im Spiel nutzen könnt (siehe „Sonderaktionen“ auf Seite 7).



Sobald alle Spieler den aktuellen Flicker gezeichnet oder gepasst haben, **werft ihr die aktuelle Flickerkarte ab** und fahrt mit dem nächsten Spielzug fort.

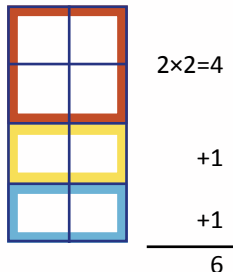
Der Kartenkreis wird NICHT aufgefüllt!

Am Ende des 6. Spielzuges einer Runde, d. h., wenn nur noch zwei Flickenkarten im Kreis liegen, findet eine Zwischenwertung statt.

Zwischenwertung

Alle 6 Spielzüge wertet ihr auf eurem Reißbrett **genau eine** rechteckige Fläche von schraffierten Feldern wie folgt:

- Für das größte **Quadrat** innerhalb des gewählten Rechtecks bekommt ihr **1 Punkt pro Feld**, aus dem das Quadrat besteht.
- Jede weitere **Zeile oder Spalte** im Rechteck bringt euch **1 weiteren Punkt**.

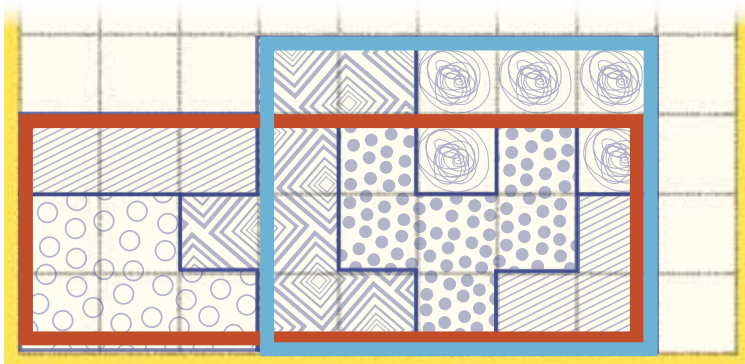


1.

2.

3.

Notiert euer Ergebnis in der nächstfreien **Wertungszeile** rechts vom Reißbrett. (Die Zeilen sind von 1-3 durchnummeriert.)

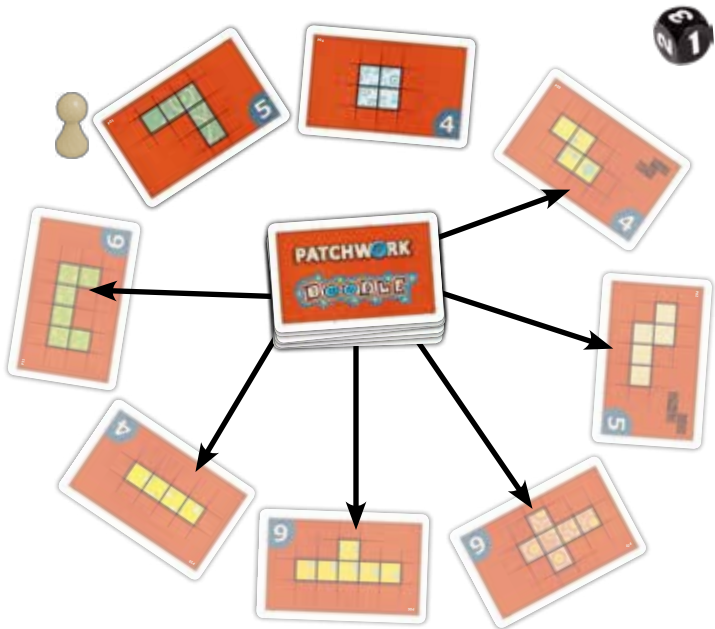


Beispiel: Abgebildet ist ein Reißbrett während der ersten Zwischenwertung. Zur Wahl stehen das **3x8** oder das **4x5** Felder große Rechteck. (Jedes kleinere Rechteck wäre weniger Punkte wert.) Das 3x8 bringt **3x3+5=14** Punkte, das 4x5 bringt **4x4+1=17** Punkte. Daher sollte man das 4x5 Felder große Rechteck werten.

Neue Runde

Nach der ersten und zweiten Zwischenwertung wird der Kartenkreis wieder aufgefüllt und es werden anschließend weitere 6 Spielzüge gespielt.

1. Schiebt die beiden **verbliebenen Flickenkarten** im Kreis vor die Spielfigur, so dass die Spielfigur diese Karten als nächste erreichen kann.
2. Zieht dann **6 Flickenkarten** vom Stapel und legt sie offen nach den beiden verbliebenen Karten in den Kreis, damit der Kreis wieder aus 8 Karten besteht.



Der letzte Spielzug

Im letzten Spielzug, d. h. im 6. Spielzug der 3. Runde, **wird der Würfel nicht geworfen**. Stattdessen dürft ihr euch **einen der verbliebenen 3 Flicker** aussuchen und zeichnen. *(Jeder wählt für sich. Ihr könnt alle den gleichen oder unterschiedliche Flicker wählen.)*

Sonderaktionen

Neben dem Reißbrett und den Wertungszeilen weist euer Zettel **4 Sonderaktionen** auf, die ihr **jederzeit** im Spiel nutzen könnt (*also auch, nachdem ihr gepasst habt oder während den Wertungen*). Jede Sonderaktion steht euch nur einmal im Spiel zur Verfügung und muss nach Gebrauch abgekreuzt werden.



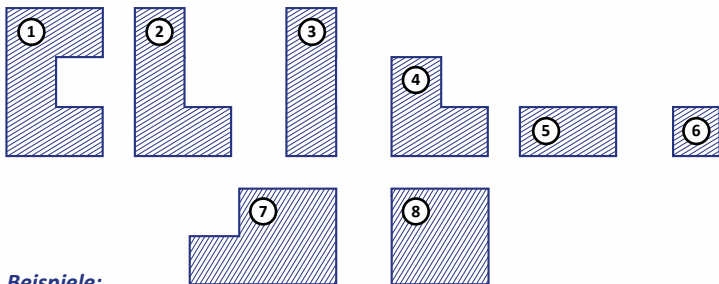
Anstatt den Flicker zu zeichnen, den die Spielfigur markiert, zeichne den Flicker, der sich **links oder rechts** vom (durch die Spielfigur) markierten Flicker befindet. **Anmerkung:** Auch, wenn alle Spieler diese Sonderaktion gleichzeitig nutzen und denselben Flicker zeichnen, wird am Ende des Spielzuges trotzdem nur die Karte abgeworfen, auf der die Spielfigur steht.

1

Schraffiere **genau ein** Einzelfeld deines Reißbretts.



Führe **genau einen** Schnitt an dem aktuellen Flicker durch, der diesen in **genau zwei Teile** aufteilt. Zeichne dann genau einen der zwei Teile, aber **nicht beide**. Der Schnitt muss entlang der Feldkanten verlaufen, aus denen der Flicker besteht (*siehe folgende Beispiele*).



Beispiele:

- Aus Flicker ① kannst du entweder ②, ④, ⑤ oder ⑥ gewinnen, aber nicht ③, da der Schnitt drei Teile liefern würde, nämlich 1× ③ und 2× ⑥.
- Aus Flicker ⑦ kannst du entweder ③, ④, ⑤, ⑥ oder ⑧ gewinnen, aber nicht ②, da dies zwei Schnitte erfordern würde.
- Aus Flicker ⑧ lässt sich nur ⑤ gewinnen.



Nutze eine der anderen Sonderaktionen **ein zweites Mal**.

Spielende und Schlusswertung

Nach der dritten Zwischenwertung zählt ihr die **noch nicht schraffierten Felder** auf eurem Reißbrett und tragt diese Zahl in die vierte Wertungszeile ein, die mit einem Minuszeichen markiert ist. Dann addiert ihr die Werte der ersten drei Wertungszeilen und zieht den Wert der vierten ab – das ist euer **Endergebnis**.

Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg!

Das Solospiel

Das Solospiel wird genauso gespielt wie das Mehrpersonenspiel. Es gilt, das eigene beste Ergebnis zu schlagen. *(Ein gutes Ergebnis ist dreistellig.)*



© 2019 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de



Autor: Uwe Rosenberg,
inspiriert durch einen
Ansatz von Jordy Adan

Redaktion: Grzegorz Kobiela

Grafik & Layout: atelier198

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-spiele.de

Redaktion und Ersatzteilservice:
Hiddigwarder Str. 37
27804 Berne
Deutschland
ersatzteile@lookout-spiele.de