PŘÍPRAVA HRY

1. Každý hráč obdrží plán přikrývky (dále jen „přikrývka“), 1 žeton času a 5 knoflíků (to bude vaše herní měna). Zbývající knoflíky ponechte na stole tak, abyste je měli neustále po ruce.

2. Časový plán umístěte do středu stolu.

3. Své žetony času umístěte na startovní pole časového plánu.

   Hráč, který naposledy něco šil jehlou, se stává začínajícím hráčem.

4. Do kruhu kolem časového plánu rozložte 33 záplat.

5. Najděte nejmenší dílek (o velikosti 1×2) a mezi tento a následující dílek (postupujte po směru hodinových ručiček) položte figurku.

6. Kartičku 7×7 položte stranou v dosahu hráčů.

7. Speciální záplaty umístěte na vyznačená místa na časovém plánu.

8. Nyní se směle pusťte do díla!



PRŮBĚH HRY

V této hře se v tazích nestřídáte pravidelně. Svůj tah provede vždy ten hráč, jehož žeton času je na časovém plánu více vzadu (má více času). Tím pádem může nastat situace, kdy jeden z vás bude na tahu několikrát za sebou, než dojde řada na tah vašeho spoluhráče (jak si později vysvětlíme).

Pokud se oba žetony času nacházejí na stejném poli, je na řadě hráč, jehož žeton je umístěn nahoře (také si vysvětlíme).

Na řadě je Lenka (modrá). Své tahy bude provádět do té chvíle, než svůj žeton přesune o 4 pole dopředu.



Jste-li na řadě, vyberte si a proveďte vždy **pouze jednu** z následujících akcí:

A: Postupte vpřed a získejte knoflíky.

nebo

B: Vyberte si záplatu a umístěte ji.

A: Postupte vpřed a získejte knoflíky.

Posuňte svůj žeton času na časovém plánu vpřed tak, aby zaujal místo na poli přímo před žetonem spoluhráče (viz obrázek). **Získáte 1 knoflík** (to znamená 1 žeton knoflíku hodnoty 1) **za každé pole, o nějž jste na časovém plánu posunuli svůj žeton času**.



Lenka posune svůj žeton času o 4 pole vpřed, její žeton bude o jedno pole před žetonem času od Katky. Za tuto akci získá 4 knoflíky.



B: Vyberte si záplatu a umístěte ji.

Tato akce se **skládá z 5 kroků**, které musíte provést v daném pořadí:

1. Vyberte si záplatu.

Můžete si vybrat ze tří dílků nacházející se před neutrální figurkou *(ve směru hodinových ručiček)*. Jestliže jsou dílky příliš drahé nebo vám žádný z dílků nevyhovuje, musíte místo toho zvolit akci A.

V tomto případě se rozhodujete mezi třemi zvýrazněnými záplatami. Zádnou jinou záplatu si v tuto chvíli nemůžete vybrat.



2. Posuňte neutrální figurku.

Přesuňte figurku k vámi zvolené záplatě.

3. Zaplaťte za záplatu.
Uhraďte vyobrazený počet knoflíků do společné zásoby.

Visačka znázorňuje, kolik knoflíků musíte za zvolenou záplatu zaplatit.



4. Umístěte záplatu na svoji přikrývku.

Záplaty na přikrývce se nikdy nemohou překrývat, ale každou záplatu můžete ještě před umístěním na přikrývku libovolně natočit či převrátit.



5. Posuňte svůj žeton času.

Posuňte svůj žeton času na časovém plánu o příslušný počet polí určený visačkou na vybraném dílku.

Zastaví-li se váš žeton času na stejném poli, kde je již umístěn žeton času soupeře, umístěte svůj žeton na jeho.



Tato visačka říká, že svůj žeton času musíte posunout o 2 pole.



Časový plán

Ať už se rozhodnete provést jednu nebo druhou akci, vždy musíte svůj žeton času posunout na časovém plánu. Mezi některými poli na časovém plánu najdete speciální značky. Kdykoli tyto značky v rámci svého tahu přejdete, proveďte odpovídající akci:

Speciální záplata:



Vezměte si speciální záplatu *(je-li ještě k dispozici – získá ji vždy jen první hráč, který dané pole přejde!)* a ihned ji umístěte na svoji přikrývku. **Pouze speciální záplaty vám umožní zalátat nežádoucí „díry“ (prázdná místa) na vaší přikrývce.**



Příjem knoflíků:



Získáte přesně tolik knoflíků, jejichž množství odpovídá součtu knoflíků na všech záplatách umístěných v daném okamžiku na vaší přikrývce.



Pokaždé, když máte mít příjem knoflíků, obdržíte např. za tyto záplaty 3 knoflíky.

Kartička 7 × 7



Hráč, který jako první záplatami plně obsadí souvislou plochu alespoň 7 × 7 polí na své přikrývce, získá tuto kartičku, která má na konci hry hodnotu 7 bodů.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy oba žetony času doputují na poslední pole časového plánu. Jestliže by se měl žeton času posunout za poslední pole, zůstane stát na posledním poli časového plánu. Provádíte-li akci A, knoflíky získáte pouze za skutečný počet polí, o něž je možné se na časovém plánu ještě posunout.

Závěrečné bodování

Přepočítejte, kolik vám zůstalo knoflíků. Každý knoflík představuje 1 vítězný bod. Pokud jste získali kartičku 7 × 7, připočtěte si k výsledku 7 bodů. Nakonec odečtěte 2 body za každé nevyplněné pole na své přikrývce.

Vítězí hráč s vyšším počtem dosažených bodů. V případě rovnosti bodů vítězí ten hráč, který jako první dosáhl cílového pole na časovém plánu.

Příklad:

Hraje Lenka s Katkou. Na konci hry má Lenka 14 knoflíků a kartičku 7 × 7. Na přikrývce ji zbývá 5 nevyplněných polí. Její výsledné skóre je 11 bodů. (14 + 7 – (5 × 2) = 11)

Katce zbylo 18 knoflíků a má pouze 2 nevyplněná pole na své přikrývce. Získává 14 bodů (18 – (2 x 2) = 14) a vítězí.

O TÉTO NOVÉ EDICI

Před deseti lety vytvořil Uwe Rosenberg geniální hru Patchwork, která nastolila zcela nový žánr deskových her. Dodnes nadšenci společenských her z celého světa skládají jednotlivé dílky dohromady a vytvářejí nádherné patchworkové deky. Tato nová edice vychází z výroční edice z roku 2024.

Autor: Uwe Rosenberg
Výzkum a vývoj: Grzegorz Kobiela
Umělecký vedoucí: Ricarda Kleine
Vzory: Carrie Cantwell a Cecilia Mok
Design: atelier198

Výrobce:
©2026 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23, 55270 Schwabenheim, Německo
www.lookout-games.de

Příprava české verze:
Gamerock Studio, s.r.o.
Překlad: Pavel Illichmann
Sazba: Pavel Illichmann

Distributor pro ČR / Distribútor pre SR:
Asmodee Czech Republic, s. r. o.
Novozámecká 4/495, 198 00 Praha 9, Česká republika
info-cz@asmodee.com • www.asmodee.cz

CZ: Uchovejte tyto informace pro pozdější potřebu. Skutečné herní součásti se mohou od těch vyobrazených lišit.
UPOZORNĚNÍ: Nevhodné pro děti do tří let. Nebezpečí udušení – obsahuje malé části.

www.myasmodee.com

PATCHWORK

AUTOR: UWE ROSENBERG

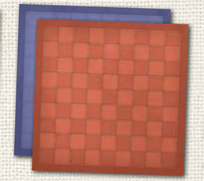
Patchwork je druh ruční práce, při níž šikovné švadlenky sešívají kousky látek do větších dílů geometrické mozaiky. V minulosti byla tato technika využívána pro zpracování zbytků různých tkanin na výrobu oděvů a prošívaných pokrývek. V současnosti je patchwork chápán spíše jako svébytná umělecká technika, která pro výrobu přepychových textilií využívá skvostné tkaniny. Novodobá díla vytvořená technikou patchworku nacházíme dokonce v předních světových muzeích a galeriích.

K vytvoření překrásné přikrývky však potřebujete především spoustu píle, trpělivosti a času. Dílky mozaiky, které máte aktuálně k dispozici, se častokrát nedají propojit přesně podle vašich představ. Proto si je vybírejte s obrovskou pečlivostí a stále si udržujte přiměřenou zásobu knoflíků. Budete je potřebovat nejen k dokončení přikrývky, ale i k tomu, abyste vytvořili hodnotnější práci než soupeř(ka).

HERNÍ KOMPONENTY



1 časový plán
(Plán je oboustranný. Strany plánu se liší pouze svým vzhledem. Zvolte tu stranu, která více lahodí vašemu oku.)



2 plány přikrývky
(1 pro každého hráče)



1 figurka *(neutrální, nepatří žádnému hráči)*



2 žetony času *(modrý a červený)*

5 speciálních záplat *(o velikosti 1 × 1)*



1 kartička 7 × 7



33 záplat



žetony knoflíků

32 ks	„1 knoflík“
12 ks	„5 knoflíků“
5 ks	„10 knoflíků“
1 ks	„20 knoflíků“

8+ 2 30'

asmodee