

SPIELVORBEREITUNG

1 Ihr bekommt beide eine **Ladefläche**, den dazu farblich passenden **Zeitstein** und **5 Münzen**. Legt die übrigen Münzen griffbereit an die Seite - diese bilden den Vorrat.

2 Legt den **Zeitplan** in die Tischmitte.

3 Setzt euren **Zeitstein** auf das Startfeld des Zeitplans (*links unten mit dem ↑*). Lost aus, wer das Spiel beginnt.

4 Verteilt die **15 Stapelteile** in einem Kreis um den Zeitplan. Die **8 Stopfteile** (mit Teddy-Symbol) bleiben vorerst noch in der Schachtel.

5 Platziert den **Laster** zwischen dem kleinsten Stapelteil (*das nur 3 Felder groß ist*) und dem im Uhrzeigersinn folgenden Stapelteil.



SPIELVERLAUF

In diesem Spiel kommt ihr nicht unbedingt abwechselnd an die Reihe. An der Reihe ist immer, wer sich auf dem Zeitplan **weiter hinten** befindet. Daher könnt ihr **mehrfach an die Reihe kommen**, bevor die andere Person wieder am Zug ist. Befinden sich beide Zeitsteine auf demselben Feld, ist an der Reihe, wer das Feld zuletzt betreten hat, d. h., wessen **Zeitstein oben liegt**.



Beispiel: Lili (rot) ist an der Reihe. Wenn sie in ihrem Zug nur 1 oder 2 Felder vorrückt, ist sie gleich noch einmal an der Reihe.

Wenn ihr an der Reihe seid, müsst ihr euch für eine von zwei Aktionen entscheiden:

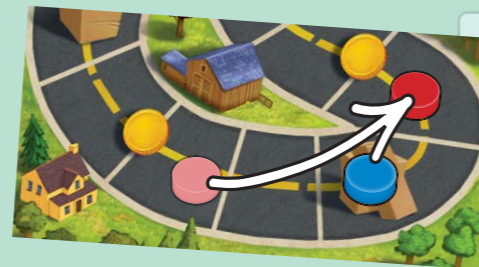
A Vorrücken und Münzen erhalten

oder

B Teil nehmen und einfügen

A Vorrücken und Münzen erhalten

Setze deinen Zeitstein auf dem Zeitplan so viele Felder vor, bis er sich **genau ein Feld** vor dem gegnerischen Zeitstein befindet. Für jedes Feld, das du auf diese Weise vorrückst, erhältst du eine Münze.



Beispiel: Lili (rot) rückt ihren Zeitstein 3 Felder vor, bis er sich vor dem blauen Zeitstein befindet und erhält dafür 3 Münzen.

Anmerkung: Ihr dürft jederzeit z. B. fünf 1er-Münzen gegen eine 5er-Münze tauschen.

B Teil nehmen und einfügen

Diese Aktion besteht aus **fünf Schritten**, die in der vorgegebenen Reihenfolge durchgeführt werden:

1. Teil auswählen

Es stehen dir immer die nächsten drei Teile im Uhrzeigersinn nach dem Laster zur Verfügung. (Sind alle drei Teile zu teuer für dich oder möchtest du keines dieser drei Teile kaufen, musst du Aktion A wählen.)

Beispiel: Hier stehen die drei markierten Teile zur Auswahl. Alle anderen Teile sind derzeit leider nicht wählbar.

2. Laster bewegen

Bewege den Laster an die Position des gewählten Teils und nimm das Teil an dich.

3. Teil bezahlen

Bezahle die angegebene Anzahl an Münzen, indem du sie in den Vorrat zurücklegst. Der Preis ist immer auf einem der Etiketten angegeben.

Dieses Teil kostet 1 Münze.



Wichtig! Sobald nur noch **fünf Stapelteile** ausliegen, wird der Kreis mit den blauen Stopfteilen (mit Teddy-Symbol) aufgefüllt. Legt dazu die acht blauen Stopfteile in zufälliger Reihenfolge hinter den Laster.



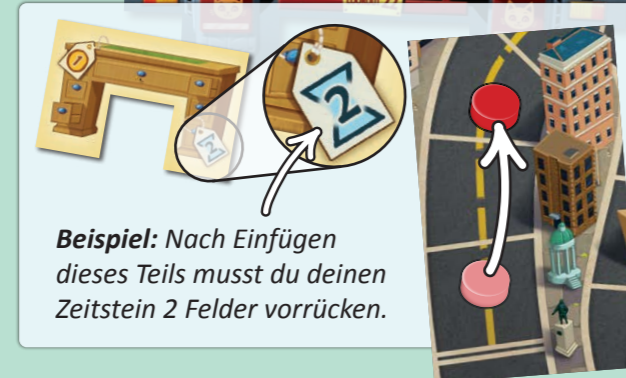
4. Teil platzieren

Platziere das gewählte Teil auf deiner Ladefläche. Dabei dürfen **nur leere Felder** belegt werden. Die Teile können aber beliebig gedreht und gewendet werden. Sie müssen beim Ablegen nicht an bereits ausliegende Teile grenzen. Sie müssen aber bündig zum Raster gelegt werden.



5. Zeitstein ziehen

Ziehe deinen Zeitstein um so viele Felder auf dem Zeitplan vor, wie auf dem gewählten Teil angegeben ist. Landet er auf dem Feld mit dem anderen Zeitstein, setzt du deinen Zeitstein einfach oben drauf (wodurch du noch einmal an die Reihe kommst). Die Zeitkosten sind immer auf einem der Etiketten angegeben.



Die Markierungen auf dem Zeitplan

Nach jeder Aktion setzt ihr euren Zeitstein auf dem Zeitplan vor. Gelegentlich sind auf dem Zeitplan Markierungen angebracht.

Kartons:



Immer wenn ihr ein Feld erreicht oder überquert, auf dem ein Karton liegt, nehmt ihr euch das Plättchen und legt es **sofort** auf ein leeres Feld eurer Ladefläche. Alternativ könnt ihr den Karton aus dem Spiel nehmen, anstatt ihn auf eure Ladefläche zu legen.

Beachtet: Kartons sind die einzige Möglichkeit, einzelne leere Felder eurer Ladefläche abzudecken!

Münz-Wertung:



Immer wenn ihr ein Münzsymbol überquert, erhaltet ihr so viele Münzen aus dem Vorrat, wie Münzsymbole auf den Teilen eurer Ladefläche abgebildet sind. Es erhält immer nur derjenige Münzen, der gerade über das Münzsymbol gezogen ist.



Beispiel: Für diese Teile erhältst du bei jeder Münzwertung 3 Münzen als Einkommen. Da ihr im Verlauf des Spiels immer mehr Teile mit Münzsymbolen sammeln werdet, wird euer Einkommen immer weiter ansteigen.

SPILENDE

Das Spiel endet, sobald beide Zeitsteine das Zielfeld der Zeitleiste (rechts oben, hinter der Ziellinie) erreicht haben. Dabei verfallen überzählige Schritte (und werden bei Aktion A auch nicht ausgezahlt). Gegebenenfalls seid ihr noch mehrmals an der Reihe, während der andere Zeitstein bereits im Ziel steht.



Wertung

Zählt nun die Münzen in eurem Vorrat. Von dieser Zahl müsst ihr für jedes leere Feld auf eurer Ladefläche **2 Punkte** abziehen. (Minuspunkte sind möglich.)

Vergleicht anschließend eure Punktzahlen. Wer mehr Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer zuerst das Zielfeld erreicht hat.

Beispiel: Lili spielt gegen Johannes. Lili hat bei Spielende 14 Münzen, allerdings auch noch 4 leere Felder auf ihrer Ladefläche. Sie hat damit 6 Punkte erreicht. Johannes hat 8 Münzen übrig und nur 1 leeres Feld auf seiner Ladefläche. Daher hat auch er 6 Punkte.



Wir ziehen um! Das Haus im Grünen ist gekauft. Jetzt müssen nur noch all unsere Möbel dorthin transportiert werden. Doch oje! Die Teile sind alle so sperrig, dass das Beladen des Umzugswagens einem Puzzle gleicht. Wer schafft es seinen Laster am geschicktesten vollzuladen? Wählt eure Möbel mit Bedacht. Stapelt clever, stopft alle Lücken und beladet euren Umzugswagen bis obenhin!

SPIELMATERIAL

Löst das Spielmaterial vor dem ersten Spiel vorsichtig aus den Rahmen!



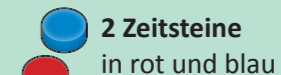
1 Zeitplan



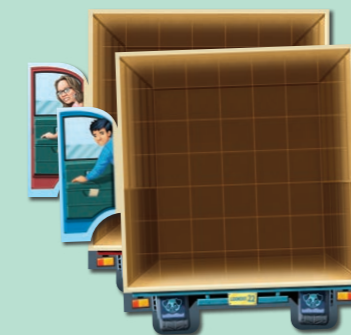
8 Plättchen „Stopfteile“ (mit blauem Hintergrund und Teddy-Symbol)



1 Spielfigur „Laster“



2 Zeitsteine in rot und blau



2 Spielpläne „Ladeflächen“ (beidseitig bedruckt; sucht euch zum Spielen eine Seite aus)



6 Plättchen „Kartons“



Münz-Plättchen
17 x „1 Münze“
9 x „2 Münzen“
8 x „5 Münzen“



15 Plättchen „Stapelteile“ (mit sandfarbenem Hintergrund)

Hat euch das Spiel gefallen? Dann entdeckt noch weitere Highlights aus der Patchwork-Familie:



Autor: Uwe Rosenberg
Redaktion: Grzegorz Kobiela, Ralph Bienert und Sonja Hüttinger
Idee: Marianne Waage
Illustration: Andy Elkerton
Gestaltung: Klemens Franz | atelier198



Geschäftssitz:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

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

Vertrieb in D/A/CH:
Asmodee GmbH
Friedrichstraße 47
45128 Essen

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