

Patchwork - KSR	
<p>Es ist am Zug, wer auf dem Zeitplan weiter hinten liegt bzw. bei Patt, wer seinen Zeitstein oben liegen hat. Ggf. ist man mehrfach hintereinander dran.</p> <p>Man hat stets die Wahl zwischen A oder B.</p>	
<p>A - Vorrücken und Knöpfe erhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ Man zieht seinen Zeitstein bis auf das Feld vor dem Gegenspieler, also 1 Feld weiter in Richtung Zielfeld als der Gegenspieler. ◇ Für jedes voran gezogene Feld erhält man 1 Knopf-Plättchen. 	
<p>B - Flicken nehmen und einfügen: <i>in dieser Reihenfolge</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <u>Flicken auswählen:</u> Es stehen die nächsten 3 Flicker nach der Spielfigur im Uhrzeigersinn zur Auswahl zur Verfügung. 2) <u>Spielfigur setzen:</u> Die Spielfigur nimmt den Platz des gewählten Flicker ein. 3) <u>Flicker bezahlen und nehmen:</u> Angegebene Anzahl an Knöpfen  zahlen und Flicker zu eigenem Ablageplan nehmen. 4) <u>Flicker platzieren:</u> Der neue Flicker wird beliebig auf leeren Feldern der eigenen Decke platziert. Er muss nicht irgendwo anliegen. 5) <u>Zeitstein ziehen:</u> Der eigene Zeitstein rückt so viele Felder vor, wie die Sanduhr auf dem neuen Flicker anzeigt.  <p>Zeitleiste:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ Überquert man eine Flicker-Markierung, nimmt man den dort liegenden Spezialflicker (falls noch vorhanden) und platziert diesen sofort. ◇ Überquert man einen vorgedruckten Knopf, erhält man Einkommen (Knöpfe) in der Anzahl, wie Knöpfe auf der eigenen Decke sichtbar sind. <p>Sonderplättchen: Wer zuerst eine Fläche von 7 x 7 Feldern vollständig belegt hat, erhält das Sonder-Plättchen (7 Siegpunkte).</p>	
<p>Spielende:</p> <p>Das Spiel endet, sobald beide Zeitsteine das Zielfeld der Zeitleiste erreicht haben. Überzählige Schritte verfallen (keine Auszahlung bei A). Ob man dabei beliebig viel Zeit überschreiten darf, klärt bitte unter Euch*.</p>	
<p>Wertung:</p> <p>Jeder Spieler zählt: Anzahl Knöpfe (= Punkte) im eigenen Vorrat plus ggf. 7 Punkte für Sonderplättchen minus unbelegte Felder des eigenen Plans x 2</p> <p>Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt. Patt: Derjenige Beteiligte siegt, der eher das Zielfeld erreichte.</p>	
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 28.12.14 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>	<p>*nicht in der Spielregel geklärt</p>

Patchwork - KSR	
<p>Es ist am Zug, wer auf dem Zeitplan weiter hinten liegt bzw. bei Patt, wer seinen Zeitstein oben liegen hat. Ggf. ist man mehrfach hintereinander dran.</p> <p>Man hat stets die Wahl zwischen A oder B.</p>	
<p>A - Vorrücken und Knöpfe erhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ Man zieht seinen Zeitstein bis auf das Feld vor dem Gegenspieler, also 1 Feld weiter in Richtung Zielfeld als der Gegenspieler. ◇ Für jedes voran gezogene Feld erhält man 1 Knopf-Plättchen. 	
<p>B - Flicker nehmen und einfügen: <i>in dieser Reihenfolge</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <u>Flicker auswählen:</u> Es stehen die nächsten 3 Flicker nach der Spielfigur im Uhrzeigersinn zur Auswahl zur Verfügung. 2) <u>Spielfigur setzen:</u> Die Spielfigur nimmt den Platz des gewählten Flicker ein. 3) <u>Flicker bezahlen und nehmen:</u> Angegebene Anzahl an Knöpfen  zahlen und Flicker zu eigenem Ablageplan nehmen. 4) <u>Flicker platzieren:</u> Der neue Flicker wird beliebig auf leeren Feldern der eigenen Decke platziert. Er muss nicht irgendwo anliegen. 5) <u>Zeitstein ziehen:</u> Der eigene Zeitstein rückt so viele Felder vor, wie die Sanduhr auf dem neuen Flicker anzeigt.  <p>Zeitleiste:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ Überquert man eine Flicker-Markierung, nimmt man den dort liegenden Spezialflicker (falls noch vorhanden) und platziert diesen sofort. ◇ Überquert man einen vorgedruckten Knopf, erhält man Einkommen (Knöpfe) in der Anzahl, wie Knöpfe auf der eigenen Decke sichtbar sind. <p>Sonderplättchen: Wer zuerst eine Fläche von 7 x 7 Feldern vollständig belegt hat, erhält das Sonder-Plättchen (7 Siegpunkte).</p>	
<p>Spielende:</p> <p>Das Spiel endet, sobald beide Zeitsteine das Zielfeld der Zeitleiste erreicht haben. Überzählige Schritte verfallen (keine Auszahlung bei A). Ob man dabei beliebig viel Zeit überschreiten darf, klärt bitte unter Euch*.</p>	
<p>Wertung:</p> <p>Jeder Spieler zählt: Anzahl Knöpfe (= Punkte) im eigenen Vorrat plus ggf. 7 Punkte für Sonderplättchen minus unbelegte Felder des eigenen Plans x 2</p> <p>Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt. Patt: Derjenige Beteiligte siegt, der eher das Zielfeld erreichte.</p>	
<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 28.12.14 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de</p>	<p>*nicht in der Spielregel geklärt</p>