

# PATCHWORK

UWE ROSENBERG

*Polski Folklor*

Patchwork to metoda szycia, w której łączy się małe kawałki materiału w większą całość, tworząc nowy wzór. W przeszłości wykorzystywano ją, żeby zagospodarować niechciane ścinki i skrawki. Dziś jest formą sztuki – z cennych tkanin projektanci wyczarowują cudowne włókiennicze kreacje. Największe arcydzieła powstają z nierównych skrawków materiału, dlatego tę właśnie technikę przyjęła większość artystycznego świata.

Stworzenie pięknej kołdry nie jest jednak łatwe, wymaga wysiłku i czasu, a dostępne skrawki materiału nie zawsze chcą do siebie pasować. Musisz więc wybierać je bardzo uważnie i mieć solidny zapas guzików, który nie tylko pozwoli ci zakończyć kołdrę, ale uczyni ją lepszą i ładniejszą od rękodzieł konkurencji.

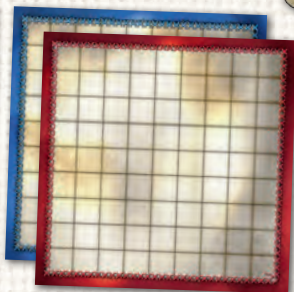
x *Elementy gry* x



1 pionek  
neutralny



1 główna plansza czasu  
(dwustronna – strony  
różnią się wyłącznie  
wyglądem, wybierzcie tę,  
która bardziej wam się  
podoba)



2 plansze kołder  
(po jednej na gracza)



1 żeton  
specjalny



2 znaczniki  
czasu



33 skrawki  
materiału



x 1 x

Żetony guzików

32 żetony „1 guzik”  
12 żetonów „5 guzików”  
5 żetonów „10 guzików”  
1 żeton „20 guzików”

5 żetonów łatek



Autor: Uwe Rosenberg

Ilustracje: Jolanta Lendzioszek

Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski

Korekta: Monika Syc, Marta Syc

Skład: Agata Syc



© 2021 Lookout GmbH  
Elsheimer Straße 23,  
55270 Schwabenheim,  
Niemcy  
www.lookout-games.de

**rebel**

Dystrybucja w Polsce:  
Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Polska

wydawnictwo@rebel.pl  
www.wydawnictworebel.pl

Spis źródeł, z których korzystano, przygotowując szatę graficzną:

POLSKI HAFT LUDOWY, Jadwiga Turska, REA, Warszawa 1997  
WZORNIK TRADYCYJNYCH HAFTÓW I KORONEK RĘCZNIKA LUDOWEGO. HAFT KRZYŻYKOWY, Alina Dębowska, Katarzyna Sołub, Jerzy Sołub, Muzeum w Bielsku Podlaskim, Białystok 2014  
WZORNIK TRADYCYJNYCH HAFTÓW I KORONEK RĘCZNIKA LUDOWEGO. HAFT PŁASKI Wydanie II, Alina Dębowska, Katarzyna Sołub, Jerzy Sołub, Muzeum Podlaskie w Białymstoku, Białystok 2015  
SNUTKA CZYLI HAFT LUDOWY POŁUDNIOWEJ WIELKOPOLSKI, Magdalena Wiczorek, Samorządowa Biblioteka Publiczna im. Marii z Fredrów hr. Szembekowej w Kępnie, Kępno 2018  
HAFT LACHOWSKI WZORNIK, Muzeum Okręgowe w Nowym Sączu, Nowy Sącz 2018, broszura promocyjna  
SZTUKA LUDOWA NA PODHALU. CZĘŚĆ V. WYSZYCIA NA UBIORACH, Stanisław Barabasz, Muzeum Tatrzańskie im. Dra Tytusa Chałubińskiego w Zakopanem, Zakopane 2015  
POLSKIE STROJE LUDOWE, Elżbieta Piskorz-Branekova, MUZA S.A., Warszawa 2006  
www.wiano.eu, treść aktualna na dzień 01.06.2021

## x Przygotowanie do gry x

**1** Każdy bierze jedną planszę kołdry, 1 znacznik czasu i 5 guzików (*to waluta gry*). Pozostałe guziki połóżcie na stole, w pobliżu obu graczy (*tworzą one zasoby ogólne*).

XXXXXXXXXXXX

**2** Główną planszę czasu połóżcie na środku stołu.

**3** Znaczniki czasu połóżcie na początkowym polu planszy czasu.

Grę rozpoczyna ten, kto jako ostatni posługiwał się igłą.

**4** Zwykłe skrawki materiału ułóżcie razem wokół planszy czasu tak, aby tworzyły okrąg lub owal.

**5** Znajdźcie najmniejszy skrawek materiału (*o wymiarach 1x2*). Postawcie pionek neutralny pomiędzy nim, a następnym (*zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara*) skrawkiem w okręgu.

**6** Żeton specjalny połóżcie obok planszy.

Teraz jesteście gotowi do gry!

**8**

**7**

Łatki połóżcie na specjalnie oznaczonych miejscach planszy czasu.

**6**

## x Przebieg gry x

Nie zawsze będziecie wykonywać swoje tury naprzemiennie. Swoją turę przeprowadza ten z was, którego znacznik czasu na planszy czasu jest mniej zaawansowany (*znajduje się bliżej początku*). W związku z tym możliwa jest sytuacja, w której jeden z was wykona kilka tur z rzędu przed swoim przeciwnikiem.

Jeśli oba wasze znaczniki czasu znajdują się na tym samym polu, jako pierwszy swoją turę rozpocznie ten, którego znacznik leży na wierzchu.



Trwa tura *niebieskiego* gracza. Jeśli jego znacznik czasu przesunie się o 3 pola lub mniej, po zakończeniu swojej tury będzie mógł natychmiast rozpocząć kolejną.

Podczas swojej tury możesz wykonać **jedną** z poniższych akcji:

A) Przesunąć się i otrzymać guzik

albo

B) Wziąć i umieścić na planszy kołdry skrawek materiału

### A) Przesuwanie się i otrzymywanie guzików

Przesuń swój znacznik czasu na planszy czasu w taki sposób, aby znalazł się na polu znajdującym się bezpośrednio przed polem zajmowanym przez znacznik czasu przeciwnika. **Za każde pole przebyte w ten sposób weź z zasobów ogólnych 1 guzik (tj. żeton guzika o wartości „1”).**



*Niebieski* gracz przesunął swój znacznik czasu o 4 pola do przodu. Po tym ruchu *niebieski* znacznik zatrzyma się na polu przed znacznikiem czasu *czerwonego* gracza. Za tę akcję *niebieski* gracz otrzymuje 4 guziki.

## B) Zabranie skrawka materiału i umieszczenie go na planszy kołdry

Ta akcja składa się z 5 kroków, które musisz wykonać w podanej niżej kolejności:

### 1. Wybierz skrawek materiału

Wybierz jeden z trzech skrawków leżących przed neutralnym pionkiem (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

*W tym przykładzie gracz może wybrać jeden z 3 zaznaczonych skrawków. Nie może wybrać żadnego innego skrawka.*

### 2. Przesuń pionek neutralny

Przesuń pionek neutralny tak, aby znalazł się obok wybranego skrawka materiału.

### 3. Zapłać za skrawek materiału

Oddaj wskazaną na metce liczbę guzików do zasobów ogólnych. Zabierz skrawek materiału, a na jego miejsce przesuń pionek neutralny.

*Liczba guzików, jaką należy zapłacić za dany skrawek znajduje się na metce danego skrawka.*



### 4. Umieść skrawek materiału na swojej planszy kołdry

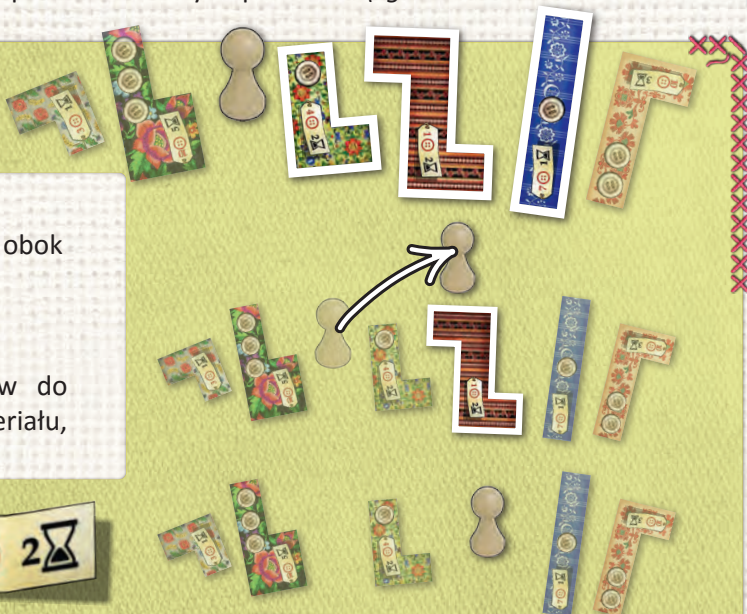
Skrawki materiału na planszy kołdry nie mogą na siebie nachodzić ani wychodzić poza nią. Zanim umieścisz nowy skrawek na swojej planszy, możesz go dowolnie obrócić.

### 5. Przesuń znacznik czasu

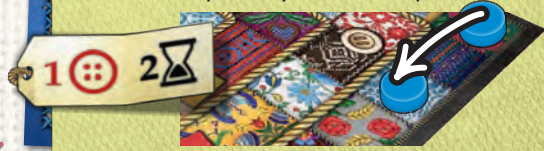
Przesuń swój znacznik czasu na planszy czasu o tyle pól, ile wskazuje metka na skrawku materiału, który właśnie położyłeś na planszy.

Jeśli twój znacznik czasu skończy ruch na tym samym polu, na którym znajduje się znacznik przeciwnika, połóż swój znacznik na wierzchu tamtego.

× 4 ×



*Cyfra „2” widoczna na tym skrawku wskazuje, że gracz musi przesunąć swój znacznik na planszy czasu o 2 pola.*



## Plansza czasu

Bez względu na to, którą akcję wybierzesz, i tak będziesz musiał przesunąć swój znacznik czasu na planszy czasu. Niektóre pola na planszy czasu mają specjalne oznaczenia:

**Łatki:** Kiedy twój znacznik czasu minie pole z symbolem łatki, weź jeden żeton łatki i natychmiast połóż go na swojej planszy albo usuń zupełnie z gry (*odłóż do pudełka*).

**Uwaga!** Łatki to jedyne elementy, dzięki którym możesz „załatać” pojedyncze pola na swojej planszy kołdry.

**Guziki:** Kiedy twój znacznik czasu minie pole z symbolem guzika, weź z zasobów ogólnych tyle guzików, ile łącznie narysowanych jest guzików na wszystkich skrawkach materiału leżących na twojej planszy kołdry. **Uwaga!** Tylko gracz wykonujący ruch otrzymuje wypłatę.



XXXXXXXXXXXXX  
Za ten skrawek materiału położony na planszy kołdry gracz otrzyma 2 guziki za każdym razem, kiedy jego znacznik czasu minie pole oznaczone guzikiem.

## Żeton specjalny

Osoba, która jako pierwsza wypełni na swojej planszy kołdry kwadrat pól o wymiarach 7x7, otrzyma ten specjalny żeton wart 7 punktów.

x *Koniec gry* x



Gra kończy się, kiedy oba znaczniki czasu znajdą się na ostatnim polu planszy czasu. Jeśli znacznik czasu miałby się przesunąć dalej, po prostu zatrzyma się na ostatnim polu. W przypadku **akcji A)** otrzymujesz guziki tylko za te pola, które faktycznie przebył twój znacznik czasu w trakcie ostatniego ruchu.

## Punktacja

Każdy z was sumuje liczbę posiadanych guzików i dodaje do niej wartość specjalnego żetonu (*jeśli go posiada*). Od tego wyniku każdy odejmuje po 2 punkty za każde puste pole na swojej planszy kołdry.

Zwycięzcą zostaje ten, kto zdobył wyższy wynik. W przypadku remisu wygrywa ten, kto jako pierwszy dotarł na ostatnie pole planszy czasu.

**Przykład:** Jola i Adelka skończyły właśnie swoją rozgrywkę. Na koniec gry Jola ma 14 guzików i specjalny żeton. Na jej planszy kołdry pozostało 5 pustych pól. Jej ostateczny wynik to 11 punktów ( $14 + 7 - (5 \times 2) = 11$ ).

W momencie zakończenia gry Adelka posiada 18 zebranych guzików, a na jej planszy kołdry są tylko 2 puste pola. Adelka zdobywa 14 punktów ( $18 - (2 \times 2) = 14$ ), więc wygrywa.

Ilustracje skrawków zawierają cytaty graficzne z autentycznych historycznych haftów ludowych z różnych stron Polski - na pierwszej stronie niniejszej instrukcji znajduje się bibliografia. Jeżeli interesuje was historia polskiego haftu lub szukacie wzorników - koniecznie zajrzyjcie do tych pozycji! Poniżej zaś znajdziecie informację do jakich stylów i wzorów nawiązują poszczególne ilustracje.



Haft czerwono-biały  
Krakowiaków Wschodnich.



Haft kociewski.



Haft podlaski.



Haft łowicki krzyżykowy.



Haft kurpiowski  
Puszczy Zielonej.



Haft kurpiowski  
Puszczy Białej.



Haft Górnego Śląska.



Haft góralski,  
wzór bukowiński.



Haft kaszubski,  
szkoła żukowska.



Haft łowicki  
cieniowany płaski.



Haft szczawnicki.



Łowickie wycinanki.



Haft kaszubski,  
szkoła słupska.



Haft wilanowski.



Haft kaszubski,  
szkoła wejherowska.



Haft łowicki ażurowy  
(*richelieu*).



Haft w motywy  
zalıpiańskie.



Haft kaszubski,  
szkoła wdzydzka.



Wielkopolski haft snutkowy  
(*snutka golińska*).



Haft łowicki koralikowy.



Hafty Górali Podhalańskich,  
parzenica.



Haft kujawski.



Haft kaszubski,  
szkoła borowiacka  
i tucholska.



Haft łańcucki.



Haft beskidzki.



Haft Krakowiaków  
Zachodnich.



Haft kaszubski,  
szkoła pucka.



Haft rzeszowski.



Hafty Lachów Sądeckich.



Haft łowicki  
polskie szycie.



Haft opoczyński.



Haft krzczonowski.



Haft opolski.