

Mise en place

1 Chaque joueur prend un plateau Couverture, un pion Chrono et 5 boutons (monnaie de départ). Conservez les autres boutons à portée de main, ils forment la réserve de boutons.

2 Placez le plateau Chrono au centre de la table.

3 Placez les deux pions Chrono sur la première case du plateau Chrono. Le joueur qui s'est servi d'une aiguille le plus récemment commence.

4 Disposez les pièces de tissu en cercle ou en ovale, autour du plateau Chrono.

5 Trouvez la plus petite pièce de tissu (celle de taille 1x2), et placez le pion neutre entre celle-ci et la pièce de tissu suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.

6 Mettez la tuile Bonus de côté.



Vous pouvez commencer à jouer !

8

Déroulement de la partie

Dans Patchwork, les joueurs ne jouent pas forcément à tour de rôle. C'est toujours le joueur dont le pion Chrono est le plus en retard sur le plateau Chrono qui joue. Ainsi, un joueur peut jouer plusieurs tours d'affilée avant que son adversaire ne joue.

Si les deux pions Chrono sont sur la même case, le joueur dont le pion est au-dessus joue le premier.



C'est le tour du joueur vert. Si son pion avance de 3 cases ou moins, il sera encore derrière le pion jaune sur le plateau Chrono et pourra effectuer un nouveau tour immédiatement.

À votre tour de jouer, faites **une** des actions suivantes :

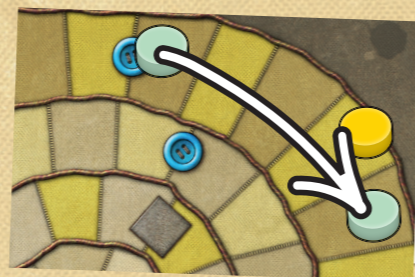
Avancer et recevoir des boutons

OU

Prendre et placer une pièce de tissu

Avancer et recevoir des boutons

Avancez votre pion sur le plateau Chrono de manière à dépasser le pion Chrono de votre adversaire en vous plaçant sur la case juste devant lui. **Vous recevez ensuite 1 bouton (jeton Bouton de valeur 1) pour chaque case traversée par votre pion, ainsi que pour la case où il termine son déplacement.**



Le joueur vert avance son pion Chrono de 4 cases pour le placer devant le pion jaune. Il reçoit 4 boutons.



Prendre et placer une pièce de tissu

Cette action est **composée de 5 étapes** à effectuer dans l'ordre suivant :

1 Choisir une pièce de tissu

Vous pouvez choisir une pièce de tissu parmi les trois placées devant le pion neutre (*dans le sens des aiguilles d'une montre*).



Dans cet exemple, vous pouvez choisir l'une des trois pièces indiquées. Vous ne pouvez pas en choisir une autre pour le moment.

2 Déplacer le pion neutre

Placez le pion neutre à la place de la pièce de tissu choisie.



3 Payer la pièce de tissu

Payez le nombre de boutons indiqué sur la pièce de tissu choisie.

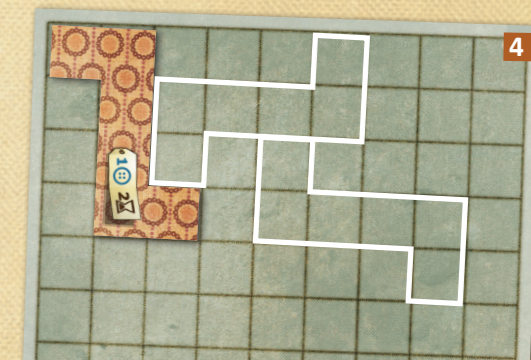
Note : une pièce peut ne coûter aucun bouton.



L'étiquette indique le nombre de boutons à payer pour acheter la pièce de tissu.

4 Placer la pièce sur votre plateau Couverture

Sur votre plateau Couverture, les pièces de tissu ne peuvent pas se superposer. Vous pouvez tourner la pièce dans le sens que vous voulez avant de la placer sur votre plateau.



5 Déplacer le pion Chrono

Déplacez votre pion sur le plateau Chrono du nombre de cases indiqué sur l'étiquette.

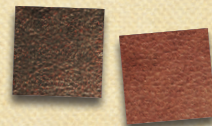
Si votre pion Chrono termine sur la même case que le pion de votre adversaire, placez-le au-dessus du sien.



Le plateau Chrono

Quelle que soit l'action que vous choisissez de faire, vous déplacez toujours votre pion sur le plateau Chrono durant votre tour. Lors d'un déplacement sur le plateau Chrono, à chaque fois que vous traversez un des symboles suivants, effectuez l'événement correspondant :

■ Pièce de cuir



Prenez la pièce de cuir et placez-la immédiatement sur votre plateau. **Les pièces de cuir sont les seules à pouvoir « remplir » des cases uniques sur votre plateau Couverture.**

● Boutons



Vous percevez un revenu en boutons : recevez un nombre de boutons égal au nombre de boutons présents sur votre plateau Couverture.



Vous recevez 2 boutons pour cette pièce à chaque fois que vous touchez des revenus en boutons.

La tuile Bonus

Le premier joueur qui remplit complètement un carré de 7x7 cases sur son plateau Couverture reçoit la tuile Bonus, qui rapporte 7 points en fin de partie.



Fin de la partie

La partie se termine une fois que les deux pions sont arrivés sur la dernière case du plateau Chrono. Si un pion devait aller plus loin que la dernière case, il s'arrête sur celle-ci et les cases en plus ne sont pas comptabilisées.

Score

Comptez le nombre de boutons qu'il vous reste (jetons Boutons devant vous) puis ajoutez à ce total la valeur de la tuile Bonus si vous la possédez. À ce score, soustrayez 2 points par case vide sur votre plateau Couverture.

Le joueur ayant le meilleur score l'emporte. En cas d'égalité, le joueur qui est arrivé le premier sur la dernière case du plateau Chrono l'emporte.

Exemple :

Karine et Céline jouent. À la fin de la partie, il reste 14 boutons à Karine et elle a la tuile Bonus. Il reste 5 cases vides sur son plateau Couverture. Son score final est de 11 points (14 + 7 = 21 puis 21 - 5 x 2 = 11).

Céline a 18 boutons et seulement 2 cases vides sur son plateau Couverture.

Elle gagne avec 14 points (18 - 2 x 2 = 14).



© 2014/2018 Lookout GmbH
Elsheimerstraße 23
55270 Schwabenheim,
Allemagne



Conception : Uwe Rosenberg
Rédaction : Stefan Stadler & Rolf Raupach
Design graphique : Klemens Franz | atelier198
Traduction : Bruno Billion

© 2015-2018 Funforge s.a.r.l., Tous droits réservés pour l'édition française.
Publié sous licence Lookout GmbH.
Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sauf permission spécifique. Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.

PTWFR04

PATCHWORK

PAR UWE ROSENBERG

Le patchwork est une forme de travail d'aiguille impliquant de coudre ensemble différentes pièces de tissu pour créer un ouvrage de grande taille. Jadis, c'était un moyen de recycler des chutes de tissu pour créer des vêtements et des couvertures. Aujourd'hui, c'est devenu une forme d'art, pour lequel les créateurs utilisent des tissus précieux pour concevoir de splendides produits textiles. L'utilisation de pièces de tissu différentes peut donner lieu à de véritables chefs d'œuvre. Par conséquent, c'est une technique pratiquée par de nombreux artistes textiles.

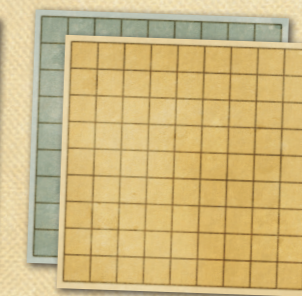
Cependant, créer de magnifiques couvertures nécessite du temps et du travail, et les chutes de tissu disponibles ne s'ajustent pas les unes aux autres facilement. Alors choisissez bien vos pièces et conservez une bonne réserve de boutons non seulement pour terminer votre couverture, mais aussi pour qu'elle soit plus belle et plus résistante que celle de votre adversaire.

Éléments



1 plateau Chrono recto-verso

Les deux faces sont uniquement différentes en apparence, choisissez celle que vous préférez.



2 plateaux Couverture (1 par joueur)



Jetons Bouton

32 jetons « 1 bouton »
12 jetons « 5 boutons »
5 jetons « 10 boutons »
1 jeton « 20 boutons »



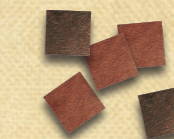
1 pion neutre



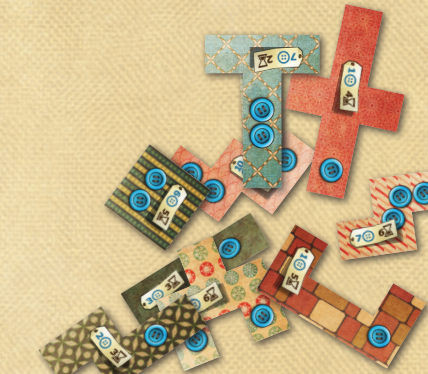
2 pions Chrono (vert et jaune)



1 tuile Bonus



5 pièces de cuir



33 pièces de tissu