

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 choisis bien tes pièces et conserve une bonne réserve de boutons non seulement pour terminer ta couverture, mais aussi pour qu'elle soit plus belle et plus résistante que celle de ton adversaire.

Éléments



1 plateau Chrono central (recto-verso ; les deux faces sont simplement différentes en apparence - choisis celle que tu préfères).



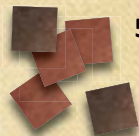
2 plateaux Couverture
(1 par joueur)



1 pion neutre



Pions Chrono (vert et jaune)



5 pièces de tissu spéciales (pièces de cuir)



1 tuile spéciale



33 pièces de tissu



Tuiles Bouton

32 tuiles « 1 bouton »
12 tuiles « 5 boutons »
5 tuiles « 10 boutons »
1 tuile « 20 boutons »

Mise en place

1

Chaque joueur prend un plateau Couverture, un pion Chrono et 5 boutons (comme monnaie d'échange). Conserve les autres boutons à portée de main sur la table.

2

Place le plateau Chrono central au milieu de la table.

3

Place tes pions Chrono sur la case de départ du plateau Chrono.

Le joueur qui s'est servi d'une aiguille en dernier commence.

4

Dispose les pièces de tissu (normales) en cercle ou en ovale autour du plateau Chrono.

5

Trouve la pièce la plus petite, c'est-à-dire la pièce de taille 1x2, et place le pion neutre entre celle-ci et la pièce de tissu suivante dans le sens des aiguilles d'une montre.

8

Tu peux maintenant commencer à jouer !

7

Place les pièces de tissu spéciales sur les cases correspondantes sur le plateau Chrono.

6

Sors la tuile spéciale.



Déroulement de la partie

Dans ce jeu, tu n'alternes pas forcément les tours. C'est le joueur dont le pion Chrono est le plus en retard sur le plateau Chrono qui joue. Ce qui veut dire qu'un joueur peut jouer plusieurs tours de suite avant que son adversaire ne joue le sien.

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



*C'est le tour du joueur vert.
Sauf si son pion avance de plus de
3 cases, il peut immédiatement
jouer un autre tour.*

À ton tour, fais **une** des actions suivantes :

A : Avance et reçois des boutons

ou

B : Prends et place une pièce de tissu

A : Avance et reçois des boutons

Avance ton pion sur le plateau Chrono de façon à le placer sur la case précédant directement le pion Chrono de ton adversaire. **Tu reçois 1 bouton (une tuile Bouton d'une valeur de 1) par case de déplacement de ton pion Chrono.**



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



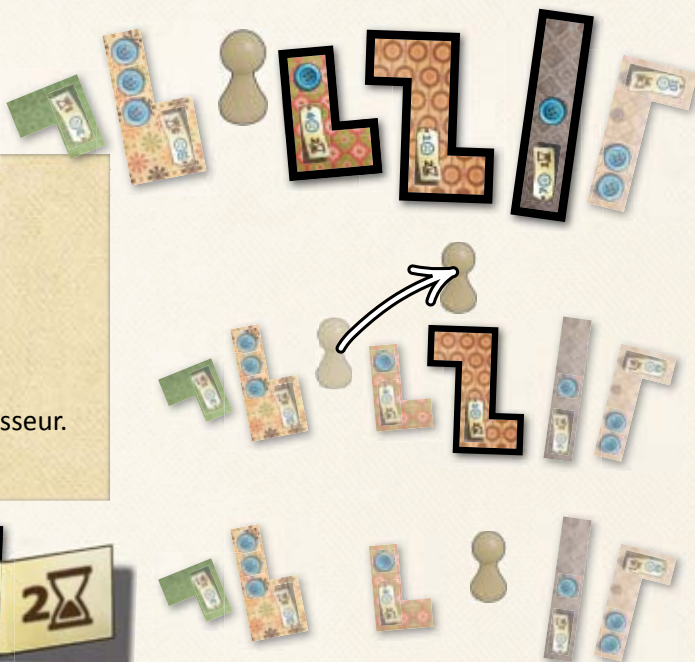
B : Prends et place une pièce de tissu

Cette action est **composée de 5 étapes** devant avoir lieu dans l'ordre suivant :

1. Choisis une pièce

Tu peux choisir une des trois pièces de tissu placées devant le pion neutre (*dans le sens des aiguilles d'une montre*).

Dans cet exemple, tu peux choisir l'une des trois pièces indiquées. Tu ne peux pas en choisir une autre pour le moment.



2. Déplace le pion neutre

Place le pion neutre à côté de la pièce de tissu choisie.

3. Paie la pièce de tissu

Paie le nombre de boutons indiqué au fournisseur.

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



4. Place la pièce sur ton plateau Couverture

Sur ton plateau Couverture, les pièces de tissu ne peuvent pas se superposer. Tu peux tourner la pièce dans le sens que tu veux avant de la placer sur ton plateau.



5. Déplace ton pion Chrono

Déplace ton pion sur le plateau Chrono du nombre de cases indiqué sur l'étiquette.

Si ton pion Chrono se retrouve sur la même case que celui de ton adversaire, place-le au-dessus du sien.

Le plateau Chrono

Quelle que soit l'action que tu choisis de faire, tu déplaces toujours ton pion sur le plateau Chrono. Certaines cases du plateau sont marquées. À chaque fois que tu t'arrêtes ou que tu passes une de ces cases, joue l'événement correspondant :

■ Pièce de tissu spéciale :



Prends la pièce de tissu spéciale et place-la immédiatement sur ton plateau. **Les pièces de tissu spéciales sont les seules à pouvoir « remplir » des cases uniques de ton plateau Couverture.**

● Revenus en boutons :

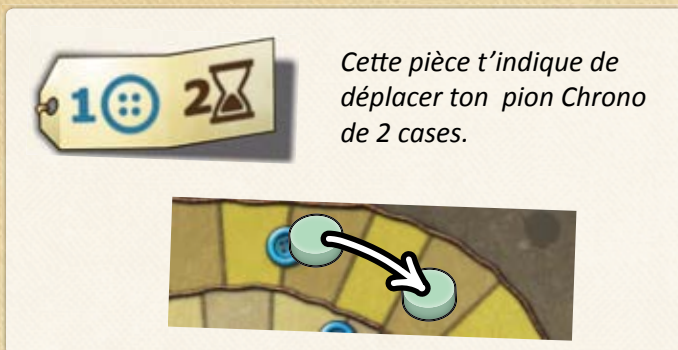
Tu reçois un nombre de boutons en fonction des pièces que tu as sur ton plateau Couverture.



Tu recevras 2 boutons pour cette pièce à chaque fois que tu percevras des revenus en boutons.

La tuile spéciale

Le premier joueur qui remplit complètement un carré de 7x7 cases sur son plateau Couverture reçoit la tuile spéciale, qui vaut 7 points.



Fin de la partie

La partie se termine une fois que les deux pions sont arrivés sur la dernière case du plateau Chrono. Même si un pion devait aller plus loin, il s'arrête sur la dernière case. Dans le cas de l'action A, tu ne reçois des boutons que pour le nombre de cases de déplacement parcourues.

Score

Compte le nombre de boutons qu'il te reste, en y ajoutant la valeur de la tuile spéciale si tu l'as. De ce score, soustrais 2 points par case vide sur ton plateau Couverture.

Le joueur avec 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 spéciale. Il reste 5 cases vides sur son plateau Couverture. Son score final est 11 points.

$$(14 + 7 - 10 (5 \times 2) = 11)$$

Céline a 18 boutons et seulement 2 cases vides sur son plateau Couverture. Elle gagne avec 14 points.

Conception : Uwe Rosenberg

Rédaction : Stefan Stadler & Rolf Raupach

Conception graphique : Klemens Franz | atelier198

Traduction: Bruno Billion



© 2014/2015 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Germany.



MAYFAIR GAMES
www.mayfairgames.com

Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076

