

PATCHWORK



UWE ROSENBERG

EXPRESS

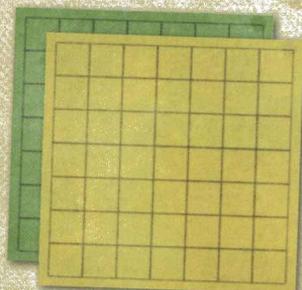
Le patchwork est une forme de travail d'aiguille impliquant de coudre ensemble différentes pièces de tissu pour créer un ouvrage de grande taille. Jadis, c'était un moyen de recycler des chutes de tissu pour créer des vêtements et des couvertures. Aujourd'hui, c'est devenu une forme d'art, pour lequel 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 pour terminer votre couverture et qu'elle soit plus belle que celle de votre adversaire.

Patchwork Express reprend les bases de Patchwork en les simplifiant. Il est plus particulièrement conçu pour les enfants (mais pas seulement) et dispose de grosses tuiles et de plus petits nombres. Si vous savez déjà jouer à Patchwork, passez directement à la dernière page de ces règles qui explique les différences entre ces deux versions.

ÉLÉMENTS



1 plateau Chrono



2 plateaux Couvertures



8 pièces de tissu bleues
avec une étiquette de
prix carrée



15 pièces de tissu colorées
(non-bleues) avec une étiquette
de prix ronde



1 pion
neutre



2 pions Chrono (vert et jaune)



6 pièces de cuir



31 tuiles Bouton

14 x 1 bouton
9 x 2 boutons
8 x 5 boutons

MISE EN PLACE

1

Prenez chacun un **plateau Couverture** et le **pion Chrono** de la même couleur, ainsi que **5 boutons** (comme monnaie d'échange). Le reste des boutons sont placés à portée de main sur la table.

2

Placez le **plateau Chrono** au milieu de la table.

3

Placez les 2 **pions Chrono** sur la case de départ du plateau Chrono (*marquée A*). Tirez au sort le premier joueur.

4

Placez les **15 pièces de tissu colorées** (avec l'étiquette ronde) en cercle autour du plateau Chrono. Les **8 pièces de tissu bleues** sont gardées de côté pour le moment.

5

Placez le **pion neutre** entre la pièce la plus petite (qui ne fait que trois cases) et la pièce de tissu suivante, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Vous pouvez commencer la partie.

7

6

Placez les **6 pièces de cuir** sur les cases correspondantes du plateau Chrono.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Dans ce jeu, vous ne jouez pas forcément à tour de rôle. 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 fois de suite avant que son adversaire ne puisse jouer à son tour. Si les deux pions Chrono sont sur la même case, c'est le joueur dont le pion est **sur le dessus** qui joue le premier.

Exemple : c'est le tour de Charlotte (en vert). Si elle se déplace de 1 ou 2 cases, elle jouera également le prochain tour. Si elle se déplace de 3 cases ou plus, c'est son adversaire qui jouera le prochain tour.

À votre tour, vous devez faire l'une des deux actions suivantes :

A. Avancer et recevoir des boutons

ou

B. Prendre et placer une pièce de tissu

A. Avancer et recevoir des boutons

Avancez votre pion sur le plateau Chrono et placez-le sur la case située juste devant le pion Chrono de votre adversaire. Vous recevez 1 bouton pour chaque case parcourue.

Exemple : Charlotte (en vert) avance de 3 cases pour se placer juste devant le pion de Thomas (en jaune). Elle reçoit donc 3 boutons.

Note : les boutons sont la monnaie du jeu. Vous pouvez à tout moment faire de la monnaie, en échangeant, par exemple, une tuile de 5 boutons contre 5 tuiles de 1 bouton, ou inversement.

B. Prendre et placer une pièce de tissu

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

1. Choisir une pièce de tissu

Choisissez **une des trois pièces de tissu** placées devant le pion neutre (dans le sens horaire).

Exemple : ici, Charlotte peut choisir l'une des trois pièces marquées d'un contour noir. Elle ne peut pas en choisir une autre pour le moment.



2. Déplacer le pion neutre

Placez le pion neutre juste après la pièce de tissu choisie et prenez cette pièce.



3. Payer une pièce de tissu

Payez à la réserve le nombre de boutons indiqué sur la pièce choisie. La partie supérieure de l'étiquette indique le nombre de boutons que vous devez payer.

Cette pièce de tissu coûte 1 bouton.



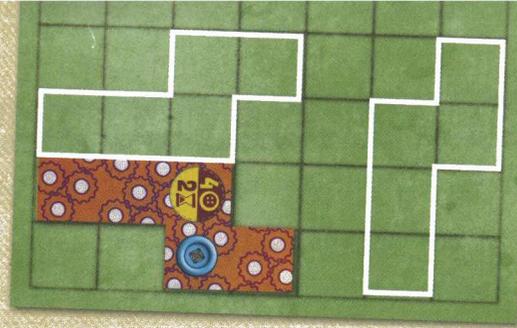
Attention : lorsqu'il ne reste plus que 5 pièces de tissu, mélangez les 8 pièces de tissu bleues et placez-les au hasard avant le pion neutre (comme indiqué ci-dessous).



4. Placer une pièce de tissu

Placez la pièce de tissu sur votre plateau Couverture en respectant les règles suivantes :

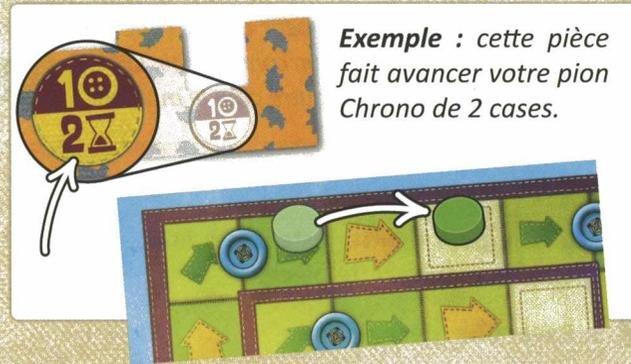
- la pièce de tissu doit respecter les cases de la grille ;
- la pièce peut être tournée dans n'importe quel sens avant d'être placée ;
- la pièce peut être placée n'importe où sur le plateau (à proximité ou non d'une autre pièce) ;
- les pièces de tissu ne doivent pas se superposer.



5. Déplacer le pion Chrono

Déplacez votre pion sur le plateau Chrono du nombre de cases indiqué sur la partie inférieure de l'étiquette de la pièce de tissu.

Si vous arrivez sur la même case que votre adversaire, placez votre pion au-dessus du sien. Comme vous êtes le joueur le plus en retard, vous allez donc rejouer immédiatement.



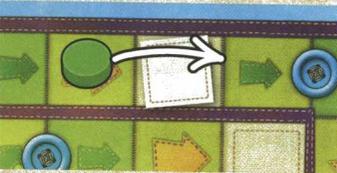
Exemple : cette pièce fait avancer votre pion Chrono de 2 cases.

Le plateau Chrono

Quelle que soit l'action que vous choisissez (A ou B), vous devez déplacer votre pion sur le plateau Chrono. Certaines cases du plateau sont marquées.

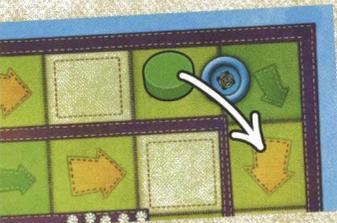
■ Pièce de cuir :

Les pièces de cuir sont les seules à pouvoir remplir les cases uniques (1x1) des plateaux Couverture. Vous recevez 1 pièce en cuir quand votre pion s'arrête ou passe par dessus cette case. Prenez la pièce de cuir et placez-la **immédiatement** sur votre couverture, ou retirez-la du jeu. Une fois posée, vous ne pouvez plus la déplacer.



● Symbole bouton :

Lorsque vous passez par dessus un **symbole bouton**, vous recevez un revenu en boutons. Comptez le nombre de boutons présent sur votre couverture et prenez le nombre de boutons correspondant dans la réserve. En ajoutant des pièces de tissus avec des boutons sur votre couverture, vous augmenterez vos revenus.



Exemple : à chaque fois que Charlotte dépasse un symbole bouton sur le plateau Chrono, elle reçoit 3 boutons pour ces pièces.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine une fois que les deux pions sont arrivés sur la dernière case du plateau Chrono (marquée Z). Il est possible qu'un joueur y attende l'autre pendant plusieurs tours. Même si votre pion devait aller plus loin, vous devez vous arrêter sur la dernière case. Si vous avez fait l'action A, vous recevez le nombre de boutons correspondant aux cases parcourues.

Score

Comptez le nombre de boutons en votre possession (ceux sur les pièces de tissu ne comptent pas). Chaque bouton rapporte 1 point. De ce score, retirez **2 points par case vide** sur votre plateau Couverture (il est possible d'avoir un score négatif).

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 gagne.

Exemple : Charlotte a 14 boutons et 4 cases vides sur sa couverture. Elle marque donc $14 - (4 \times 2) = 6$ points. Thomas a 8 boutons et 1 case vide. Il marque $8 - (1 \times 2) = 6$ points lui aussi.

Comparaison avec Patchwork

Si vous connaissez Patchwork, vous savez déjà jouer à Patchwork Express.

Notez cependant ces quelques différences :

- Au début du jeu, seules les pièces colorées (*non-bleues*) avec une étiquette ronde sont placées en cercle autour du plateau.
- Les pièces bleues avec une étiquette carrée sont mises en jeu lorsqu'il ne reste que 5 pièces dans le cercle. Elles se placent avant le pion neutre.
- Il y a 6 pièces de cuir à placer sur le plateau Chrono.
- Il n'y a pas de tuile bonus 7x7 (ni aucun autre bonus).

Les autres règles du jeu restent inchangées.

Auteur : Uwe Rosenberg

Développement : Grzegorz Kobiela

Illustrations et

Conception graphique : Klemens Franz | atelier198

Traduction française : Antoine Prono

Relecture : Gersende Cheylan



© 2018 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim - Germany
www.lookout-games.de



© 2018 Funforge S.A.R.L.
24 Rue Charlot
75003 Paris - France
www.funforge.fr