

© UVE ROSENBERG ©

# PATCHWORK DOODLE

Un jeu de dé et de dessin  
pour 1 à 6 joueurs à partir  
de 8 ans

Durée du jeu : 20 minutes

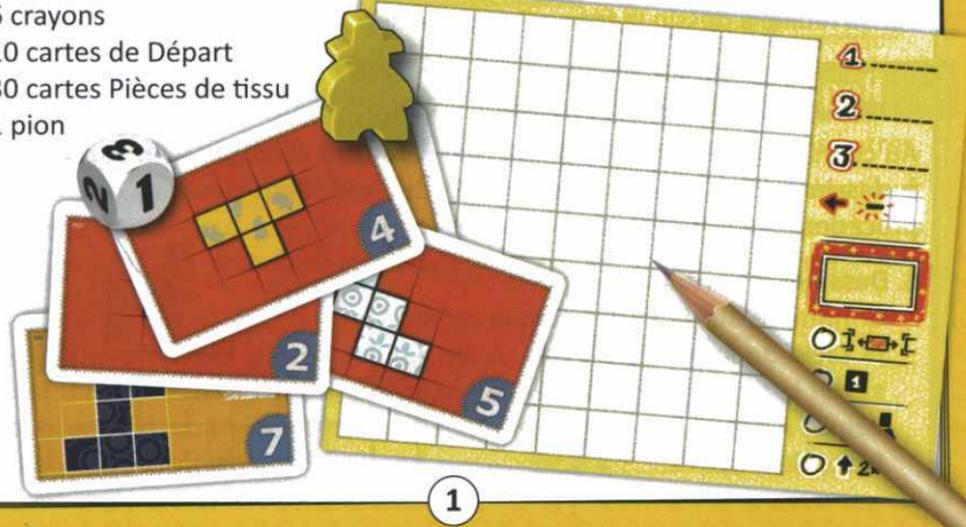
Le patchwork est une forme de travail d'aiguille impliquant de coudre ensemble différentes pièces de tissu pour créer un ouvrage de grande taille. Jadis, c'était un moyen de recycler des chutes de tissu pour créer des vêtements et des couvertures. Aujourd'hui, c'est devenu une forme d'art, pour lequel 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'oeuvre. Par conséquent, c'est une technique pratiquée par de nombreux artistes textiles.

## Rut du Jeu

Créer une belle couverture est plus facile à dire qu'à faire. Surtout avec des pièces de tissu aux formes étranges qui ne s'assemblent pas ensemble. C'est pourquoi, il est nécessaire de faire un brouillon sur une feuille à dessin ! Choisissez vos pièces de tissu soigneusement et utilisez au bon moment les outils à votre disposition pour concevoir la plus belle couverture et remporter la partie.

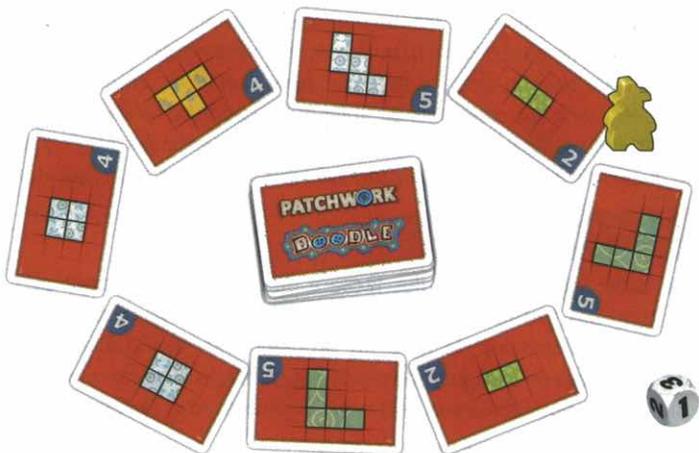
## Matériel

- 1 bloc de Feuille à dessin (80 pages double-face)
- 1 dé à six faces (1, 1, 2, 2, 3, 3)
- 6 crayons
- 10 cartes de Départ
- 30 cartes Pièces de tissu
- 1 pion



## Mise en Place

Mélanger les **cartes Pièces de tissu** et faites une pioche face cachée au centre de la table. Tirez **8 cartes Pièces de tissu** et placez-les **faces visibles** en cercle autour de la pioche. Placez le **pion**, au hasard, entre deux cartes Pièces de tissu. Gardez le dé à proximité.

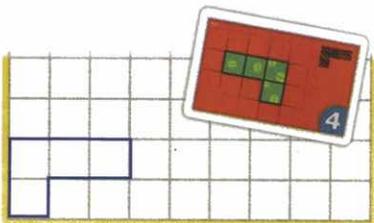


Chaque joueur prend une **carte de Départ**, une **feuille du bloc** et un **crayon**. Rangez dans la boîte les cartes de Départ, le bloc et les crayons non utilisés, vous n'en aurez plus besoin. Puis, chaque joueur dessine simultanément sur sa feuille à dessin la **forme 7** figurant sur sa carte de Départ.

## Règles de Dessin

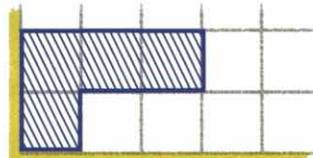
Au cours du jeu, vous allez dessiner des formes étranges sur votre **Feuille à dessin** (représentée par une grille de 9x9). Pour dessiner une pièce, procédez en 2 temps :

1. **Dessinez le contour** de la pièce : le nombre sur la carte indique la taille de la pièce de tissu. À savoir le nombre de cases de la Feuille à dessin que recouvre la Pièce de tissu.



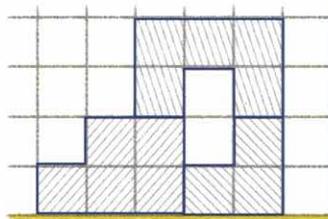
2

2. **Grisez** l'intérieur de la pièce. Vous n'êtes pas obligé de reproduire le dessin présent sur la Pièce de tissu de la carte.



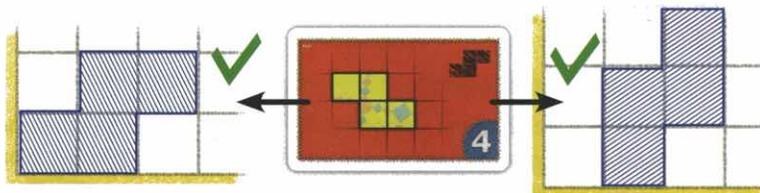
**Griser correctement est important !**

*Exemple : si les pièces ne sont pas bien grisées, il sera difficile de savoir si l'espace du milieu a été utilisé ou pas.*



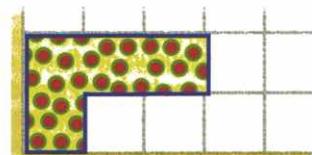
**Important :**

- Vous pouvez dessiner une Pièce de tissu **uniquement sur des cases vides** de votre Feuille à dessin. Les Pièces de tissu ne peuvent pas se superposer, ni déborder de la feuille.
- Vous pouvez **orienter ou retourner** la Pièce de tissu avant de la dessiner.



- Vous **n'êtes pas obligé de dessiner** une Pièce de tissu à côté d'une Pièce précédemment dessinée. Toutefois, pour optimiser votre score, il peut être avantageux de dessiner les Pièces de tissu les unes près des autres.
- Vous ne pouvez pas **effacer** les Pièces de tissu dessinées lors des tours précédents. Vous pouvez cependant, effacer la Pièce de tissu en cours (par exemple, pour la dessiner ailleurs ou dans un sens différent).

**Note :** si vous avez des crayons à portée de mains, n'hésitez pas à rajouter des formes colorées sur vos Pièces de tissus. Tout spécialement si les autres joueurs prennent leur temps pour dessiner.



3

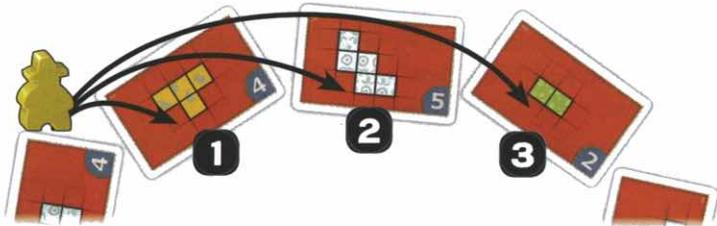
## Déroulement du Jeu

Le jeu se joue en **3 Manches**. Une Manche se compose de **6 Tours** et d'un **décompte intermédiaire**. Après le décompte final, le joueur avec le plus de point remporte la partie.

À chaque tour, faites un jet de dé pour connaître la Pièce de tissu que les joueurs vont pouvoir dessiner simultanément sur leur Feuille à dessin.

### Déroulement d'un Tour

Au début de chaque tour (à l'exception du tour final, voir page 6), lancez le dé **une fois** et placez le pion, dans le sens horaire, sur la carte déterminée par le résultat du jet (1, 2 ou 3). La carte montre la Pièce de tissu que tous les joueurs peuvent maintenant dessiner simultanément sur leur Feuille à dessin en respectant les règles de dessin.



### Précisions :

- **Dessiner la Pièce de tissu est optionnel.** Si vous ne voulez pas dessiner une Pièce de Tissu, vous pouvez passer votre tour. Si vous ne pouvez pas la dessiner, vous devez passer votre tour.
- Les joueurs peuvent prendre la carte en main si cela peut les aider à orienter une Pièce. Comme la Pièce de tissu peut se retourner, la carte indique aussi son **image en miroir**.
- Votre Feuille à dessin indique **4 Actions spéciales** que vous pouvez effectuer une fois chacune durant le déroulement de la partie (voir Actions spéciales en page 7).

Lorsque tous les joueurs ont fini de dessiner la Pièce de tissu en cours, ou ont passé leur tour, **défaussez la carte Pièce de tissu**. Jouez maintenant un autre tour.

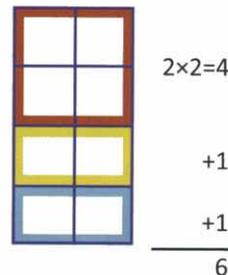
**Ne complétez PAS le cercle des Pièces de tissu avec une nouvelle carte.**

À la fin du 6<sup>e</sup> tour d'une manche, lorsqu'il ne reste plus que deux cartes Pièce de tissu dans le cercle, procédez à un décompte intermédiaire.

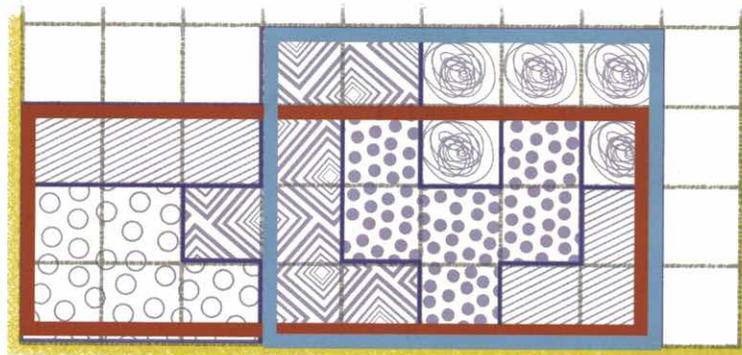
### Décompte Intermédiaire

Tous les 6 tours, calculez les points du **plus grand «rectangle» complètement grisé** de votre Feuille à dessin. Le calcul s'effectue comme suit :

- le plus grand **carré** possible dans ce rectangle rapporte 1 point par espace (ici le carré rouge rapporte  $2 \times 2$ ) ;
- chaque **ligne ou colonne** additionnelle dans ce rectangle rapporte 1 point supplémentaire (la ligne jaune rapporte 1 point et la ligne bleue 1 point aussi).



Notez votre score dans les rangées (1, 2 et 3) indiquées en haut à droite de votre Feuille à dessin.

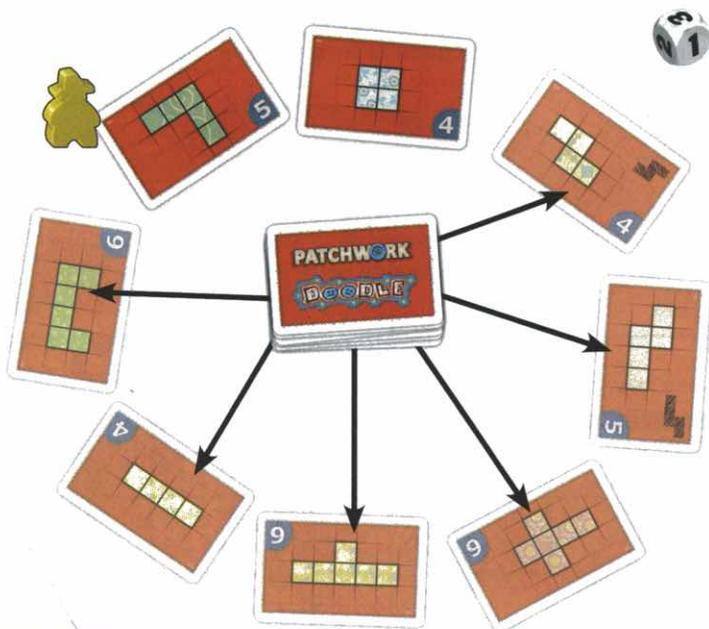


**Exemple :** lors du premier décompte intermédiaire, votre Feuille à dessin ressemble à l'illustration ci-dessus. Vous pouvez compter les points du rectangle rouge de  $3 \times 3$  ou celui du rectangle bleu  $4 \times 5$  (tout autre rectangle rapporterait moins de points car plus petit). Le rectangle rouge rapporte  $(3 \times 3) + 5 = 14$  points. Le rectangle bleu rapporte  $(4 \times 4) + 1 = 17$  points. En conséquence, indiquez 17 points dans la rangée 1.

## Commencez une Nouvelle Manche

Après le premier et le deuxième décompte intermédiaire, effectuez les deux étapes suivantes pour préparer la manche suivante. Puis, jouez les 6 tours comme décrit précédemment.

1. Placez les **deux cartes restantes** du cercle juste après le Pion afin qu'elles soient les deux premières cartes de la nouvelle manche.
2. Tirez **6 nouvelles cartes Pièce de tissu**. Placez-les faces visibles à la suite des deux cartes restantes de la manche précédente afin de former un nouveau cercle de 8 cartes.



## Dernier Tour

Au dernier tour du jeu, à savoir au tour 6 de la 3<sup>e</sup> manche, **ne lancez pas le dé**. À la place, chaque joueur peut dessiner **une Pièce de tissu** de son choix parmi les trois Pièces de tissu restantes. Plusieurs joueurs peuvent choisir la même Pièce de tissu.

6

## Actions Spéciales

En plus de la grille et du décompte des scores, votre Feuille à dessin indique **4 actions spéciales**. Ces actions peuvent être effectuées à **n'importe quel moment** de la partie. Vous ne pouvez effectuer chaque action spéciale **qu'une seule fois** par partie. Cochez chaque action après utilisation.

Au lieu de dessiner la Pièce de tissu déterminée par le pion, vous pouvez dessiner la Pièce figurant sur la carte **à droite ou à gauche** du Pion.



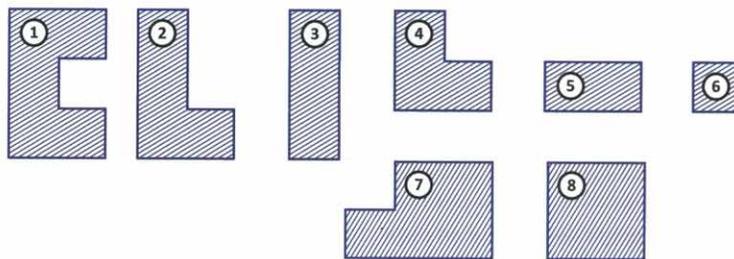
**Précision :** même si tous les joueurs utilisent cette action au même moment et qu'ils dessinent la même Pièce de tissu, défaussez uniquement la carte indiquée par le Pion.

1

Grisez une **seule case** de votre Feuille à dessin.



Coupez en deux morceaux la Pièce de tissu en cours. Puis, choisissez le morceau que vous souhaitez dessiner (un seul morceau uniquement). La coupe doit être effectuée en ligne droite le long des bords des cases de la Pièce de tissu.



### Exemples :

- En coupant en deux la Pièce de tissu ①, vous obtenez ② et ⑥, ou ④ et ⑤. Vous ne pourrez pas avoir de forme ③, car il faudrait faire deux coupes ce qui n'est pas possible.
- La Pièce de tissu ⑦ peut devenir ③ et ⑤, ou ④ et ⑤, ou ⑧ et ⑥. Vous ne pourrez pas avoir de forme ② car il faudrait faire deux coupes.
- De la même manière, la Pièce de tissu ⑧ ne peut être coupée qu'en deux formes ⑤.

↑ 2×

Utilisez une seconde fois l'une des Actions spéciales ci-dessus.

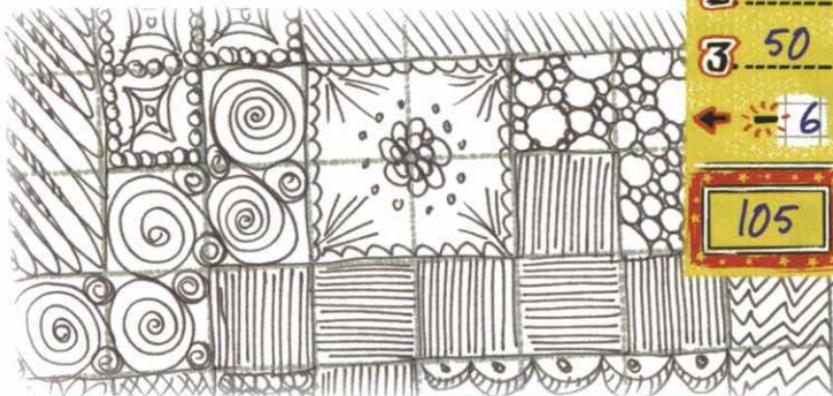
7

## Fin du jeu et Décompte Final

Après le troisième décompte intermédiaire, comptez le nombre de **cases vides** de votre Feuille à dessin. Notez ce score sur la 4<sup>e</sup> rangée de votre feuille, à côté du signe négatif. Puis, totalisez les 4 totaux (le dernier est négatif) pour déterminer votre score final.

**Le joueur avec le plus de points gagne la partie.**

En cas d'égalité, réjouissez-vous ensemble de votre victoire commune.



1 25

2 36

3 50

← - 6

105

**Auteur :** Uwe Rosemberg sur une idée de Jordy Adan - **Editeur :** Grzegorz Kobiela  
**Conception graphique et mise en page :** atelier198 - **Traduction :** Claude Amardeil  
**Relecture :** Gersende Cheylan



[www.lookout-games.de](http://www.lookout-games.de)  
© 2019 Lookout GmbH  
Elsheimer Strasse 23  
55270 Schwabenheim - Germany



[www.funforge.fr](http://www.funforge.fr)  
24 Rue Charlot - 75003 Paris - France  
© 2019 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.