

Patchwork

*si vous souhaitez que ce jeu soit présent lors de la fête de la Famille du 22 février 2019, veuillez nous en faire part et nous ferons la demande à La Revanche.

Informations rapides sur le jeu	
Âge recommandé	8 ans et + (peut-être moins)
Nombre de joueurs	2 joueurs
Durée approximative d'une partie	Environ 30 minutes
Type de jeu	Placement de tuiles, casse-tête

Petit résumé rapide du jeu

Patchwork (ou courtepointe en français), est un jeu provenant de l'auteur "Uwe Rosenberg" et est principalement un jeu de placement de tuiles, et casse-tête en même temps, pour 2 joueurs seulement.

Un jeu de courtepointe...vraiment?" Eh oui, le but principal du jeu est de créer une courtepointe à l'aide de différentes formes de tissus et de boutons. Il fallait oser pour faire un jeu avec cette thématique, car au premier coup d'œil, ça ne semble pas vraiment attirant, mais c'est en découvrant le jeu que vous serez charmé par ce petit bijou.

La mise en place du jeu se fait rapidement, la compréhension de celui-ci se fait tout aussi rapidement et efficacement et le calcul des points, à la fin, est très facile également. Disons donc que c'est un jeu super facile, mais qui comprend également son petit côté stratégique.

Mise en place

Pour débiter, vous devez placer au centre de la table, un plateau d'avancement de partie (ce plateau est réversible, donc vous pourrez prendre le côté qui vous plait, mais sachez qu'il n'y a pas d'impact). Sur ce plateau, vous y déposerez votre pion de joueur sur la case de départ, ainsi que cinq carrés foncés (nous y reviendrons plus tard). Ce plateau indiquera l'avancement global de votre partie.

Maintenant, il faut prendre les pièces de tissus (une trentaine environ), de différentes couleurs et formes (rappelant un peu les formes du jeu Tétris) et les placer tout autour

du plateau d'avancement du jeu, et ce, au hasard, sans ordre précis. Il vous restera à identifier la pièce la plus petite (celle a 2 carrés), et placer devant elle (dans le sens horaire le pion "guide").

Par la suite, chacun des joueurs doit prendre un plateau de jeu personnel, représenté par un tableau vide de 9 X 9 carrés vides. C'est sur ce tableau que vous construirez votre courtepoinette. Pour conclure, chacun doit prendre 5 boutons bleus, qui représentent votre monnaie d'échange dans ce jeu.

Déroulement d'une partie

Le but du jeu est très simple, faire une courtepoinette avec le plus de boutons bleus et le moins de trous possible. Pour ce faire, vous devrez remplir le plus possible votre plateau personnel de jeu avec les différentes tuiles, et ce, avant la fin de la partie.

À chaque tour de jeux, les joueurs doivent obligatoirement jouer l'une des deux actions suivantes :

Action #1 : Acheter une des trois pièces de tissus se trouvant devant le pion guide. Son coût est représenté sur la tuile par un symbole de bouton avec un chiffre. Le joueur doit déboursier le montant indiqué et par la suite, placer cette tuile sur son plateau de jeu personnel. Pour conclure son tour, le joueur doit avancer son pion de joueur sur le plateau d'avancement de partie. Pour se faire, il doit regarder sur la tuile mise en place. Il y a un 2^e symbole, représenté par un sablier avec un chiffre à côté. Ce chiffre représente le nombre de cases que doit avancer le pion joueur pour ce tour-ci.

Action #2 : Le joueur peut décider d'avancer son pion de joueur sur la case devant son adversaire, sur le plateau d'avancement. Advenant ce cas, le joueur actif compte le nombre de cases qu'il a parcouru et prend dans la banque de boutons, le même nombre de boutons que le nombre de cases parcourues. C'est une manière facile de garnir sa réserve de boutons pour plus tard ou c'est aussi une action possible advenant le cas qu'un joueur n'a pas assez de boutons pour payer une des trois tuiles disponibles lors de son tour.

La partie prend fin quand les deux joueurs auront atteint le bout de la piste d'avancement du jeu. Le vainqueur sera déterminé de la façon suivante : À la fin de la partie, les joueurs comptent le nombre de boutons qu'ils ont en main. Par la suite, ils doivent compter le nombre de cases vides restantes sur leur plateau personnel,

multiplier le tout par deux, et soustraire ce total au nombre de boutons en main.
Celui qui aura le plus grand nombre de points gagnera donc la partie.

Il y a quelques petites règles rapides qu'il faut savoir

- Une pièce de tissus ne peut pas dépasser le plateau personnel, ou ne peut être par-dessus une autre déjà mise en place

- Sur le plateau d'avancement du jeu, il y a des boutons bleus sur certaines jonctions entre deux cases. Quand votre pion de joueur termine sa trajectoire sur l'une de ses deux cases où un bouton apparaît, vous devez compter le nombre de boutons se trouvant sur votre courtepoinette (les boutons se trouvent sur vos tuiles de tissus). Par la suite, vous prenez ce nombre de boutons dans la banque pour ainsi garnir votre réserve.

- Sur le plateau d'avancement, il y a certaines cases où l'on retrouve des pièces de cuir à un carré. Si votre pion termine sa trajectoire sur l'une de ses cases, vous pouvez prendre cette tuile simple et la placer immédiatement sur votre plateau personnel. Cette tuile pourra vous faciliter la tâche quand il est question de boucher un trou.

- Lors de l'avancement du pion du joueur suite à l'achat d'une tuile, si votre pion arrive sur la même case que votre adversaire, vous placez votre pion sur le sien et c'est donc vous qui jouerez de nouveau.

- Avenant que lorsque vous avancé votre pion joueur sur le plateau d'avancement et que celui reste sur l'une des cases derrière votre adversaire, vous devez donc jouer de nouveau.

- Même si un joueur atteint la fin de partie avant l'autre, celui qui n'a pas terminé continue de jouer jusqu'à ce qu'il ait atteint la fin.

- Il existe une tuile "Bonus" pour celui qui sera le premier à remplir sa table de jeu personnel, d'une superficie de 7 X 7. Ce bonus vous donnera 7 points bonus à la fin lors du calcul des points. Pour obtenir ce bonus, il faut qu'il n'y ait aucun trou dans la superficie du 7x7.

Bonne partie à tous!