

Règles du Patchwork

Comment jouer à Patchwork

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Remplir au maximum ton plateau Couverture avec des pièces de tissu tout en accumulant des boutons.
- **Mécanique principale** : Acheter et placer des pièces de tissu en gérant ton temps sur le plateau Chrono.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus de points en fin de partie (boutons restants moins les cases vides).

Salut ! Tu viens de sortir Patchwork de la boîte et tu veux lancer ta première partie ? Parfait, je t'explique tout. Ce petit jeu pour 2 joueurs est un bijou de stratégie accessible où tu vas construire une couverture en assemblant des pièces de tissu, un peu comme un puzzle. C'est malin, c'est tendu, et c'est addictif. Prêt(e) ? C'est parti !

Mise en place de la partie

Préparer les plateaux et les pions

Chaque joueur prend :

- 1 **plateau Couverture** (ta grille de 9x9 cases à remplir)
- 1 **pion Chrono** (vert ou jaune)
- 5 **boutons** de départ (c'est ta monnaie !)

Place le **plateau Chrono central** au milieu de la table. Mets les deux **pions Chrono** sur la case de départ. Le joueur qui a utilisé une aiguille en dernier commence (sinon, tirez au sort, on ne va pas se battre pour ça).

Disposer les pièces de tissu

Dispose toutes les **pièces de tissu normales** en cercle (ou en ovale) autour du plateau Chrono. Trouve la plus petite pièce (celle de 1x2 cases) et place le **pion neutre** juste après elle, dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est ce pion qui détermine quelles pièces tu pourras acheter.

Place ensuite les **pièces de tissu spéciales** (les petites pièces de cuir 1x1) sur les cases correspondantes du plateau Chrono. Enfin, mets la **tuile spéciale 7x7** à côté du plateau, bien visible.

Qui joue quand

Attention, c'est la particularité géniale de Patchwork : on n'alterne pas forcément les tours ! C'est toujours le joueur dont le **pion Chrono est le plus en arrière** sur le plateau qui joue. Ça veut dire que tu peux enchaîner plusieurs tours de suite si ton pion reste derrière celui de ton adversaire. Si les deux pions sont sur la même case, c'est celui du dessus qui joue en premier. Si tu aimes les jeux à deux où le timing est crucial, tu adoreras aussi [les Cités rivales](#) qui propose un duel tout aussi prenant.

[IMAGE_MATERIEL]

Les deux actions possibles à ton tour

À chaque tour, tu as exactement deux choix. Un seul. Pas les deux en même temps.

Action A : avancer et recevoir des boutons

Tu avances ton **pion Chrono** pour le placer juste devant le pion de ton adversaire (une case devant lui). Pour chaque case parcourue, tu gagnes **1 bouton**. C'est simple, efficace, et parfois indispensable quand tu es fauché(e) !

Exemple : ton adversaire est 4 cases devant toi. Tu avances de 4 cases (tu te places 1 case devant lui) et tu reçois 4 boutons. Facile.

Action B : prendre et placer une pièce de tissu

C'est l'action principale du jeu. Elle se déroule en 5 étapes, toujours dans cet ordre :

- **1. Choisis une pièce** : Tu peux choisir uniquement parmi les 3 premières pièces situées devant le pion neutre (dans le sens des aiguilles d'une montre). Pas plus loin !
- **2. Déplace le pion neutre** : Place-le à l'endroit exact où se trouvait la pièce que tu viens de prendre.
- **3. Paie le coût** : Chaque pièce a une étiquette qui indique son prix en **boutons**. Paie ce montant. Si tu n'as pas assez de boutons, tu ne peux pas prendre cette pièce !
- **4. Place la pièce sur ton plateau** : Pose la pièce n'importe où sur ton **plateau Couverture**. Tu peux la retourner ou la tourner comme tu veux, mais elle ne doit jamais chevaucher une autre pièce déjà posée.
- **5. Avance ton pion Chrono** : Déplace ton pion du nombre de cases indiqué sur l'étiquette de la pièce (le chiffre à côté du sablier). Si tu atterris sur la même case que ton adversaire, mets ton pion au-dessus du sien.

Petite astuce : les pièces qui avancent peu ton pion sur le plateau Chrono te laissent plus de tours à jouer. Privilégie-les quand tu veux garder le contrôle du tempo !

Les événements du plateau Chrono

Quand ton pion passe ou s'arrête sur certaines cases spéciales du plateau Chrono, des événements se déclenchent immédiatement :

Revenus en boutons

Certaines cases sont marquées d'un symbole bouton. Quand tu passes ou t'arrêtes dessus, tu reçois un **revenu** : compte le nombre de boutons dessinés sur les pièces déjà posées sur ton plateau Couverture. Tu gagnes ce nombre de boutons depuis la réserve. Plus tu as de pièces avec des icônes bouton, plus tes revenus sont juteux !

Pièces de tissu spéciales

Certaines cases du plateau Chrono ont une **pièce de tissu spéciale** (pièce de cuir 1x1). Le premier joueur qui passe ou s'arrête sur cette case la récupère et la place immédiatement sur son plateau Couverture. Ce sont les seules pièces capables de boucher un trou isolé d'une seule case, alors elles sont précieuses !

La tuile spéciale 7x7

Le premier joueur qui réussit à remplir complètement un carré de **7x7 cases** sur son plateau Couverture reçoit la **tuile spéciale**. Elle vaut **7 points bonus** en fin de partie. C'est un objectif ambitieux mais qui peut faire la différence. Garde un œil dessus !

Ce mécanisme de course au bonus rappelle un peu ce qu'on trouve dans [Akropolis](#), où placer ses tuiles intelligemment fait toute la différence.

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et décompte des points

La partie se termine quand les deux **piens Chrono** ont atteint la dernière case du plateau. Si ton pion devrait dépasser la dernière case, il s'arrête simplement dessus (et pour l'action A, tu ne gagnes des boutons que pour les cases réellement parcourues).

Calcul du score

Voici comment compter tes points :

Élément	Points
Boutons restants en ta possession	+1 point par bouton
Tuile spéciale 7x7 (si tu l'as)	+7 points
Cases vides sur ton plateau Couverture	-2 points par case vide

Formule : Score = Boutons restants + (7 si tuile spéciale) - (2 x nombre de cases vides)

Le joueur avec le meilleur score gagne ! En cas d'égalité, c'est celui qui est arrivé en premier sur la dernière case du plateau Chrono qui l'emporte.

Exemple concret

Marine a 14 boutons, la tuile spéciale, et 5 cases vides. Son score : $14 + 7 - (5 \times 2) = 11$ points.

Thomas a 18 boutons, pas de tuile spéciale, et 2 cases vides. Son score : $18 + 0 - (2 \times 2) = 14$ points. Thomas gagne !

Conseils pour bien débuter

Maintenant que tu connais les règles, voici deux tips pour ta première partie :

- **Ne néglige pas les revenus** : Les pièces avec des icônes bouton te rapportent des revenus à chaque passage sur une case revenu du plateau Chrono. Acheter ces pièces tôt, c'est s'assurer un flux de boutons régulier tout au long de la partie.
- **Gère ton temps** : Chaque pièce te fait avancer sur le plateau Chrono. Si tu avances trop vite, tu auras moins de tours que ton adversaire. Parfois, prendre une petite pièce peu chère qui avance peu est bien plus malin qu'une grosse pièce coûteuse.

Si tu cherches d'autres jeux malins pour deux joueurs, jette un œil aux [règles d'Ironwood](#) ou encore à [Mozaïk](#) pour des sensations de puzzle similaires. Bonne couture et amuse-toi bien !