

## PATCHWORK GAME

**Le jeu est disponible en 2 mode d'affichage différents :**

- **Affichage dans Terminal** : Mode d'affichage de base. L'affichage se fait dans la console du terminal, pour vos différents choix durant la partie il vous faudra appuyer sur la touche de votre clavier correspondant à l'affichage.
- **Affichage Graphique** : Pour choisir ce mode d'affichage il faudra utiliser l'option "-g" pour lancer le jeu. L'affichage se fait sur une fenetre graphique, pour vos différents choix durant la partie il vous faudra naviguer à travers les différents menus avec les fleches directionnelles de votre clavier et appuyer sur la touche "espace" pour valider votre choix.

**Lancer le jeu via un terminal :**

```
java -jar Patchwork.jar [OPTIONS]
```

Au lancement du jeu vous vous trouvez face au menu de debut où vous allez choisir votre mode de jeu préférentiel.

Voici un rapide apercu des 3 modes de jeu :

- **Mode Basique** : Permet de jouer au Patchwork à 2 joueurs. Dans ce mode de jeu les pièces de cuir (carrés 1 x 1 du plateau de jeu) ainsi que la tuile bonus ne sont pas présents. Tous les Patch sont des carrés 2 x 2 et il existe seulement 2 types de Patch différents. Il y a 20 Patches au total dans ce mode.
- **Mode Complet** : Ce mode de jeu représente le jeu Patchwork au complet. Tous les patches du jeu du Patchwork sont présents ainsi que les pièces de cuir et la tuile bonus. En clair toutes les fonctionnalités que vous connaissez dans le jeu sont présentes.
- **Mode Automa** : Ce mode de jeu vous permet de jouer seul contre un ordinateur. Le principe de jeu reste le meme c'est-à-dire finir avec le plus de points contre l'ordinateur. Vous devrez ensuite choisir le deck utilisé ainsi que le niveau de difficulté. (Pour en apprendre plus sur les règles du mode Automa allez fin page 4).

Après que vous ayez choisi votre mode de jeu, le jeu se charge et la partie commence !

### **Menu Principal (Affichage Terminal) :**

#### **Informations sur le jeu :**

- **Buttons** : Le nombre de boutons présents dans la réserve du jeu.
- **Patches** : Le nombre de patch achetables restants.
- **Patch Tiles** : Les positions (ou les cases) où sont présents les pièces de cuir sur le plateau de jeu.
- **Button Tiles** : Les positions (ou les cases) où sont présents les cases qui vous donnent un bouton sur le plateau de jeu.

#### **Informations sur les joueurs :**

- En premier vous pouvez voir les positions des 2 joueurs grâce au premier nombre.
- En second vous avez le nombre de boutons restants dans la cagnotte personnel du joueur avec le nombre après "buttons".
- En dernier vous pouvez connaître le joueur qui est en train de jouer grâce à la couleur. Le joueur qui a un surlignage vert est celui qui joue.

#### **Actions Possibles :**

- **s** : Vous envoie au menu de sélection de patches.
- **a** : Vous fait avancer sur le plateau de jeu jusqu'à la case juste devant le pion adverse en vous faisant gagner le nombre de cases déplacés en boutons ainsi que vous donne des pièces de cuir si vous passez sur une lors de votre avancée.
- **r** : Vous permet de quitter le jeu.

### **Menu Principal (Affichage Graphique) :**

- **Liste de patches** : À gauche de la fenêtre vous pouvez voir la liste des 6 prochains patches jouables.
- **Plateau de jeu** : Au centre se trouve le plateau de jeu, les pièces de cuir sont représentées avec un rectangle marron en haut à gauche des cases et les cases vous donnant un bouton sont représentées avec un bouton bleu en haut à gauche.

- **Grilles des joueurs** : A droite se trouve les grilles des joueurs avec les différents patchs posés ainsi que le nombre total de boutons présents sur la grille en bas à droite de celle-ci. En dessous des grilles vous pouvez apercevoir le nom du joueur à qui appartient la grille et juste en dessous du nom le nombre de boutons qu'a le joueur en question.
- **Menu d'actions possibles** : En bas à gauche vous apercevez le menu des actions possibles du joueur. Choisissez donc l'action que vous voulez effectuer comme dit précédemment (Page 1).

### **Menu de selection de Patch :**

Vous permet de regarder la liste des patchs que vous avez le droit d'acheter si vous en avez les moyens.

### **Informations sur les Patchs :**

- **Price** : Le prix en boutons du patch.
- **Moves** : En achetant ce patch vous avancerez de ce nombre.
- **Buttons** : Nombre de boutons présents sur le Patch.

Pour acheter un patch en mode d'affichage terminal il vous suffit d'entrer le chiffre correspondant au patch que vous voulez. En mode d'affichage Graphique il vous suffit de sélectionner le patch que vous souhaitez.

Votre choix de Patch maintenant vous envoie au Menu de manipulation de Patch sur votre grille de Patchwork.

### **Menu de manipulation de Patch :**

#### **Deplacer le Patch sur la grille :**

- **s** : Deplacer le Patch vers le haut.
- **w** : Deplacer le Patch vers le bas.
- **q** : Deplacer le Patch vers la gauche.
- **d** : Deplacer le Patch vers la droite.

#### **Effectuer une rotation du Patch :**

- **z** : Rotation du Patch dans le sens horaire.
- **a** : Rotation du patch dans le sens anti-horaire.

#### **Acheter le Patch ou revenir en arriere :**

- **p** : Acheter définitivement le Patch et le placer à la position souhaitée sur la grille.
- **b** : pour revenir en arrière au menu principal.

### ***Résumé rapide des règles du mode Automa :***

Automa n'a pas de Grille de jeu ni de boutons de départ.

Le niveau de difficulté allant de 1 à 5 permet de changer le comportement du jeu. Plus précisément de quand est ce que Automa peut recevoir la tuile bonus et de comment ses points seront compté à la fin de la partie.

### ***Cours du jeu :***

Vous avez toujours le premier tour.

Ensuite automa joue selon les règles suivantes :

Le choix de patch d'Automa est décidé par une carte de son deck.

Automa ne dépense pas de boutons pour ses patches.

Automa recoit des boutons selon des règles spéciales.

Automa ne place pas de patch sur une grille mais va plutôt les mettre dans 2 piles distinctes. Une pour les patches sans boutons, l'autre pour les patches avec boutons.

Automa gagne en score selon le niveau de difficulté.

### ***Tour d'Automa :***

Lors de son tour Automa pioche une carte de son deck. Cette carte à un nombre de boutons en haut, ce nombre est le montant maximal qu'a Automa pour acheter un patch (sans dépenser réellement de boutons).

Automa regarde ensuite les 3 prochains patches jouables.

### ***Il y a alors 3 cas :***

#### ***Automa ne peut pas acheter de patches :***

Alors Automa passe son tour et déplace son token comme dans les règles du jeu normal. Automa ne gagne pas de boutons pour avoir déplacé son token mais peut en gagner en passant sur des cases avec boutons.

#### ***Automa peut acheter un seul patch :***

Automa prend ce patch et le met dans la bonne pile puis déplace son token.

#### ***Automa peut acheter plusieurs patches :***

Automa se réfère alors aux filtres indiqués sur la carte piochée, en les

appliquants de haut en bas.

***Score d'Automa :***

Niveau 1 : pas de points additionels.

Niveau 2 : 1 point par bouton collecté.

Niveau 3 : 1 point par bouton collecté et par patch avec bouton collecté.

Niveau 4 : 1 point par bouton collecté et par boutons sur ses patches.

Niveau 5 : 1 point par bouton collecté, par patch avec bouton collecté et par bouton sur ces patches.

***Règles complètes du mode :***

[https://lookout-spiele.de/wp-content/uploads/Patchwork\\_Automa\\_EN\\_WEB.p  
df](https://lookout-spiele.de/wp-content/uploads/Patchwork_Automa_EN_WEB.pdf)