

Comment Jouer ?

Sommaire

1. Démarrage du jeu	3
2. Le menu.....	3
3. Les règles du Patchwork	4
A. Le plateau de jeu.....	4
B. Le déroulé d'une partie.....	4
C. Le plateau du temps.....	4
D. La tuile bonus.....	4
E. Fin de la partie	4
4. Utiliser le mode de jeu graphique.....	5
A. Le menu.....	5
B. L'interface générale	5
a. La liste des pièces.....	6
b. Le plateau du temps.....	6
c. La grille personnelle	6
d. Les statistiques.....	7
C. Le déroulé du jeu	7
a. Prendre une pièce / Passer son tour.....	7
b. Poser une pièce.....	7
D. La fin de la partie.....	8
5. Utiliser les modes de jeu en lignes de commandes.....	9
A. L'interface générale	9
c. La liste des pièces.....	9
d. Le plateau du temps.....	10
e. La grille personnelle	10
B. Le déroulé du jeu	10
f. Prendre une pièce / Passer son tour.....	10
g. Poser une pièce.....	11
C. La fin de la partie.....	11
6. Descriptions des modes de jeux	12
A. Le mode de jeu basique	12
B. Le mode de jeu complet	12

1. Démarrage du jeu

Pour démarrer le jeu, placez vous dans son dossier dans un terminal et exécutez-y la commande :

```
java -jar Patchwork.jar
```

Nous vous conseillons très fortement de mettre le terminal en plein écran.

2. Le menu

Au démarrage du jeu vous arriverez sur le menu ci-dessous :

A screenshot of a terminal window with a dark background. At the top, the word "Patchwork" is displayed in a large, stylized font made of white lines. Below it, the text "Choose a game mode." is shown. A list of options follows: "1 - Basic Game Mode", "2 - Complete Game Mode", "3 - Graphic Game Mode (Not implemented yet)", and "0 - Quit Game". At the bottom left, there is a prompt "==" followed by a right-pointing arrow.

Vous pouvez entrer à l'aide de votre clavier un nombre correspondant au mode de jeu à lancer :

- **0** : Permet de fermer le jeu.
- **1** : Lance le mode de jeu basique qui ne contient que deux pièces et des fonctionnalités simplifiées en lignes de commandes.
- **2** : Lance le mode de jeu complet qui contient l'entièreté du jeu en lignes de commandes.
- **3** : Lance le jeu en mode graphique.

Une fois le nombre entré, appuyez sur la touche « Entrée » et le mode sélectionné se lancera.

3. Les règles du Patchwork

Voici les règles du Patchwork, pour plus de détails, consulter les règles complètes [ICI](#).

A. Le plateau de jeu

Le plateau de jeu se décompose en plusieurs parties :

- Un **plateau du temps (time board)** qui contient la grille sur laquelle les joueurs vont avancer avec leurs **jetons (time token)** ainsi que des bonus à récupérer.
- Un **cercle de pièces (patches)** qui vont pouvoir être achetées par les joueurs avec un **jeton neutre (neutral token)** qui représente un curseur pour savoir quelles pièces sont achetables.
- Une **grille personnelle (quilt board)** par joueur sur laquelle ils vont placer les pièces achetées.
- 5 **boutons (buttons)** par joueur qui représentent l'argent.

B. Le déroulé d'une partie

Le jeu du Patchwork se joue en tour par tour où c'est à chaque fois le joueur le plus en retard sur le plateau du temps qui joue. Si les deux jetons des joueurs sont sur la même case, c'est le joueur du dessus qui joue.

Quand un joueur joue, il a deux choix :

- Avancer et recevoir des boutons
 - Le joueur bouge son jeton sur la case juste après celle où se trouve l'autre joueur et reçoit 1 bouton par case parcourue (ainsi que les bonus sur lesquels il est passé)
- Prendre une pièce et la placer dans sa grille
 - Le joueur choisit une pièce à acheter parmi les trois juste après le jeton neutre
 - Il bouge le jeton neutre là où était la pièce
 - Il paye le nombre de boutons que coûte la pièce
 - Il place la pièce sur sa grille personnelle

C. Le plateau du temps

Sur le plateau du temps peuvent se trouver deux types de bonus qui sont activés si un joueur passe sur la case.

- Les **pièces spéciales (special patch)** qui sont des pièces de 1 par 1 case qui peuvent être placées sur la grille personnelle des joueurs. Ces pièces sont enlevées une fois qu'un joueur passe dessus.
- Les cases de revenu qui rapportent un nombre de boutons équivalent à la somme des revenus de toutes les pièces de la grille personnelle du joueur. Ces cases ne sont pas enlevées au passage d'un joueur

D. La tuile bonus

Le premier joueur qui complète entièrement une zone de 7 par 7 case sur sa grille personnelle reçoit une tuile bonus qui lui ajoutera 7 points au score final.

E. Fin de la partie

Si les deux jetons des joueurs sont sur la dernière case du plateau du temps, la partie se finit et les scores sont calculés :

Score = Boutons possédés + tuile bonus (si possédée) - 2 * nombre de cases vides de la grille personnelle

Le joueur avec le plus haut score gagne la partie.

Si il y a une égalité, le premier joueur qui a atteint la dernière case du plateau du temps gagne la partie.

4. Utiliser le mode de jeu graphique

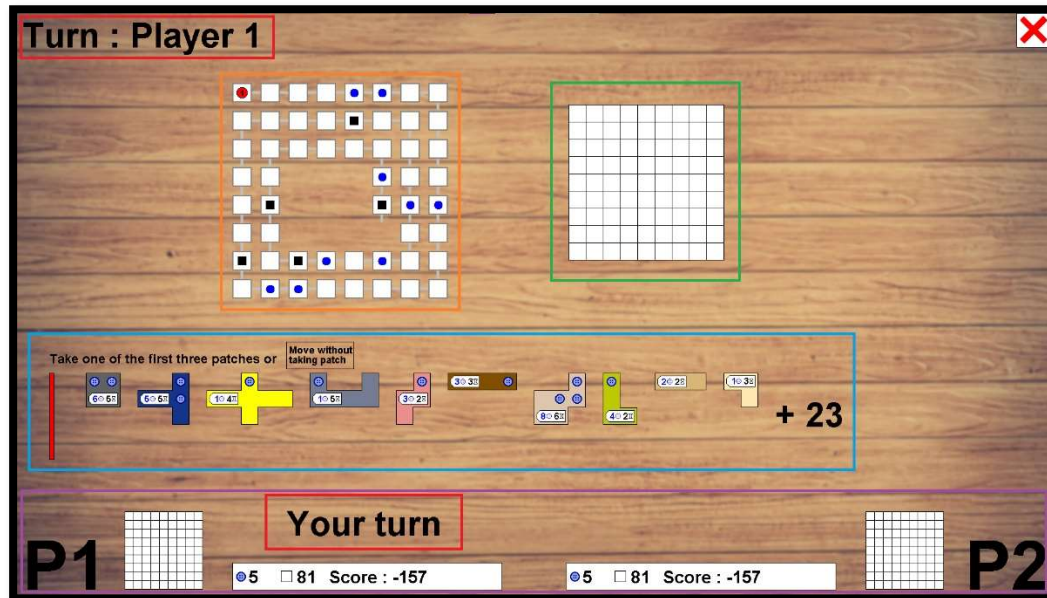
A. Le menu

Au démarrage du mode graphique, vous arriverez au menu. Cliquez avec la souris sur Play pour lancer une partie et sur la croix pour quitter (la croix sera présente sur chaque interface).



B. L'interface générale

L'interface principale des modes de jeu en lignes de commandes se présente de cette façon :

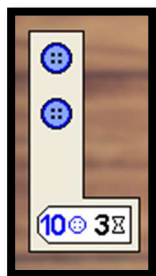


Chaque zone correspond à :

- En **rouge** : Le joueur qui doit jouer ce tour. (*Joueur 1 = Player1, Joueur 2 = Player2*)
- En **bleu** : La liste des pièces du jeu ([détails](#))
- En **orange** : Le plateau du temps ([détails](#))
- En **vert** : La grille personnelle du joueur qui joue ce tour. ([détails](#))
- En **violet** : Quelques statistiques ([détails](#))

a. La liste des pièces

Dans cette zone, chaque pièce est représentée par plusieurs nombres ainsi qu'une forme :

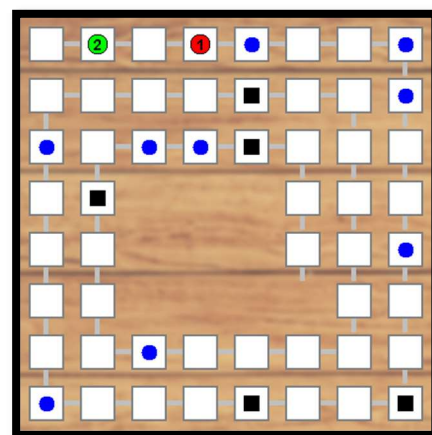


- En **bleu** : Le cout de la pièce en boutons
- En **noir** : Le cout de la pièce en temps
- Les boutons bleu **o** : Les revenus donnés par la pièce

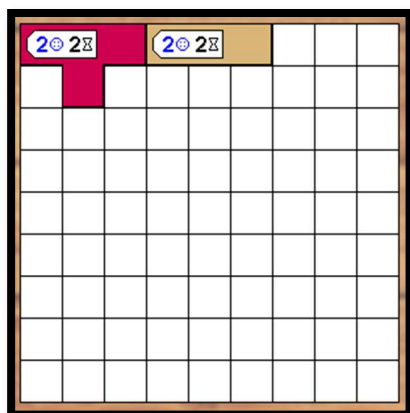
Le jeton neutre est représenté par une ligne rouge verticale. Vous ne pourrez donc prendre que les trois pièces juste à droite de ces symboles.

b. Le plateau du temps

- Chaque **carré** représente une case du plateau que vous pouvez parcourir.
 - Par défaut, il y a 54 cases
- Les **ronds** contenant **1** et **2** représentent les emplacement des deux joueurs.
 - Le joueur qui doit jouer (le plus en retard) est placé au dessus de l'autre. (on ne voit donc plus celui du dessous)
 - Ici le joueur 1 joue car il est plus avancé
- Les cases contenant un **rond bleu** sont des endroits où, lorsqu'un joueur va passer dessus, il va recevoir des revenus calculés en fonctions des pièces posées sur sa grille personnelle.
- Les cases contenant un **carré noir** sont des endroits où, lorsqu'un joueur va passer dessus, il va recevoir une pièce bonus de 1 par 1 qu'il pourra poser sur sa grille personnelle.



c. La grille personnelle



La grille personnelle est représentée par un carré de 9 par 9 cases qui peuvent être remplies par des pièces.

Cette situation représente une grille après avoir ajouté les pièces suivantes :



d. Les statistiques



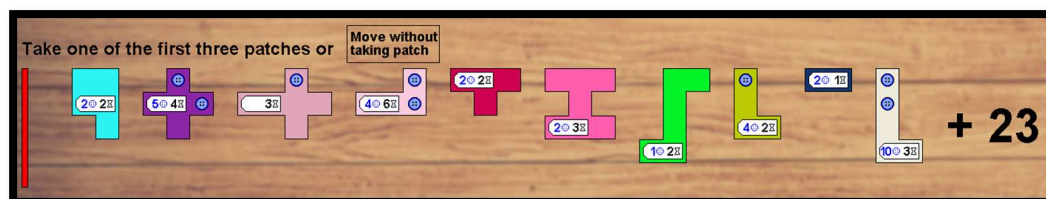
Sur cette interface, vous pouvez retrouver le **numéro du joueur** (P1 ou P2), une indication pour dire si c'est à vous de jouer, une grille et des statistiques.

- La grille représente **votre grille personnelle** pour voir à tous moment de la partie comment sont disposées vos pièces même si ce n'est pas votre tour.
- A côté du symbole de bouton, c'est votre **nombre de boutons**, ce qui correspond à votre argent pour acheter des pièces.
- A côté du carré, c'est le **nombre de cases vides** sur votre grille personnelle.
- Ensuite, il y a votre **score** indiqué en temps réel.
- Finalement, une indication représenté par un 7 dans un carré peut apparaitre si vous avez récupéré le **bonus du 7 par 7**.

C. Le déroulé du jeu

a. Prendre une pièce / Passer son tour

Quand c'est à votre tour de jouer, le jeu affichera l'interface suivante :

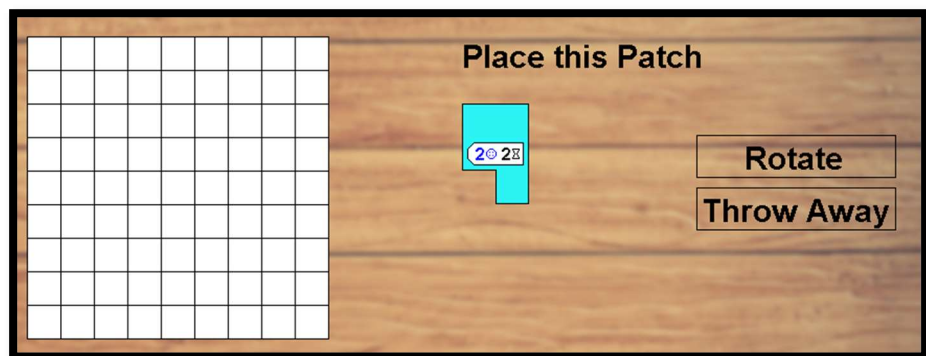


Vous voyez la liste des 10 prochaines pièces (ainsi que le nombre de celles qui ne sont pas affichées). Vous devez cliquer avec la souris sur la pièce que vous souhaitez acheter. Attention, vous devez posséder assez de boutons pour acheter la pièce et vous ne pouvez choisir que l'une des 3 premières.

De plus, si vous ne pouvez ou ne voulez pas acheter de pièce, vous pouvez passer et avancer sur la case juste après l'autre joueur en cliquant sur le bouton : **Move without taking patch**.

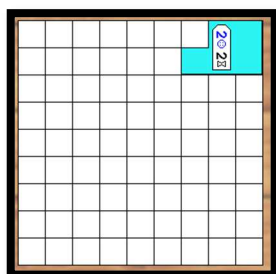
b. Poser une pièce

Si vous avez acheté une pièce ou que vous avez récupéré une pièce bonus de 1 par 1, vous pouvez la poser sur votre grille personnelle via cette interface :

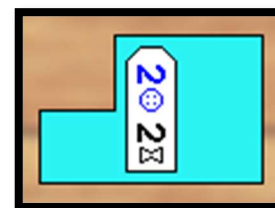


Ici la pièce que vous avez à placer vous est rappelée et le jeu vous propose diverses options :

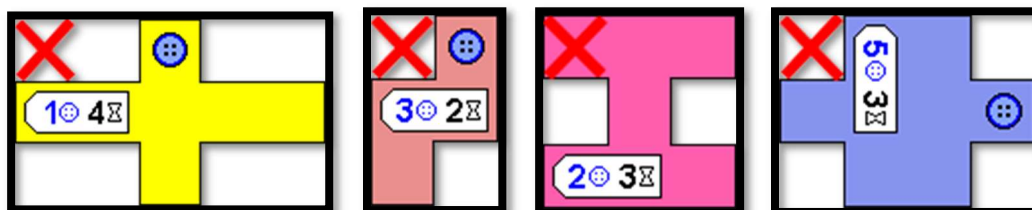
- Cliquer sur **Throw Away** : Permet de jeter la pièce. Utilisez cette option si vous avez fait une erreur dans le choix de votre pièce et que vous ne voulez ou pouvez pas la placer. ATTENTION : Vous ne récupérerez ni les boutons, ni le temps que vous avez perdu. De plus, la pièce ne retournera pas dans la liste des pièces.



- Cliquer sur **Rotate**: Permet de tourner la pièce de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre. La pièce apparaît dans son nouveau sens comme le montre l'exemple de droite.

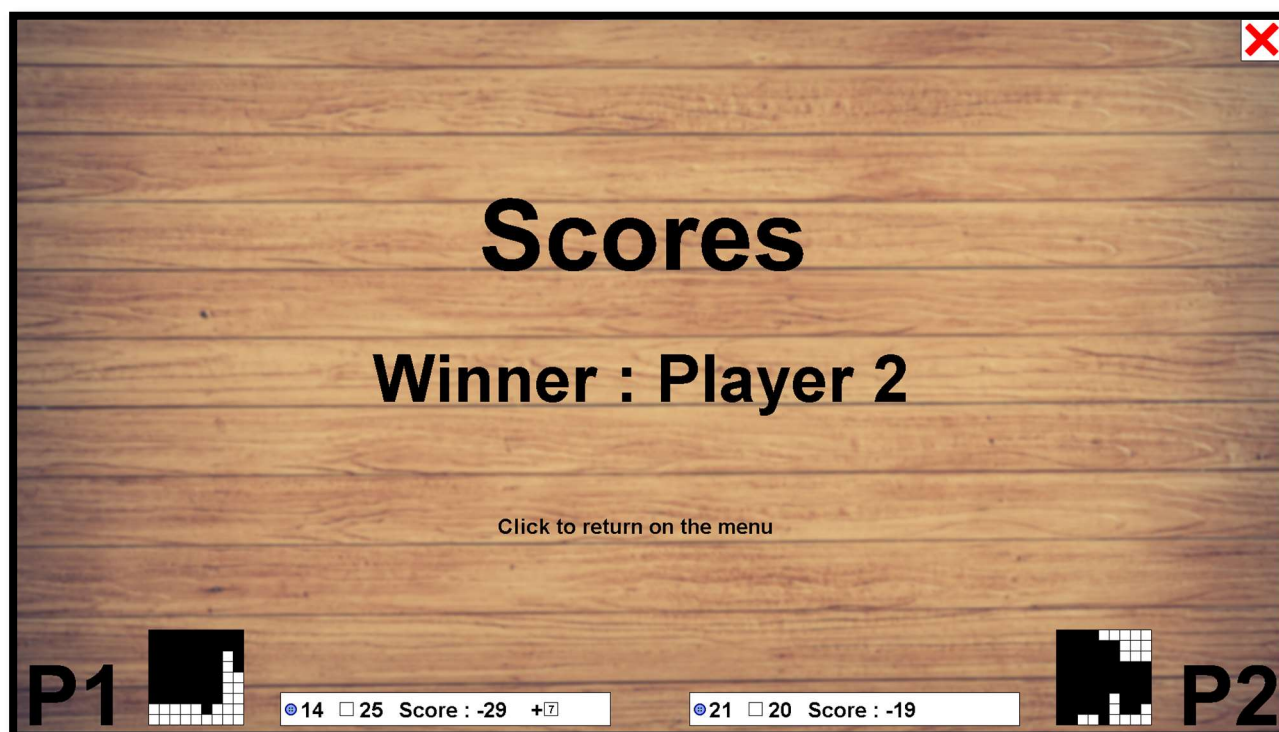


- Sinon, cliquez dans votre grille personnelle. Cela y placera la pièce si l'emplacement est valide. (l'endroit où vous cliquez correspond à la case tout en haut à gauche de la pièce. Voir les exemples ci-dessous (le clic est représenté par la croix) C'est ensuite le prochain tour de jeu qui se démarre.



D. La fin de la partie

Lorsque les deux joueurs ont atteint la dernière case du plateau de temps, la partie se finit, les scores sont calculés et affichés. Il suffit de cliquer pour revenir au menu



d. Le plateau du temps

Le plateau du temps est représenté avec une longue liste de cases, l'emplacement des deux joueurs, leur nombre de boutons ainsi que les bonus présents sur ce plateau.

```
P1 (5 buttons)
P2 (5 buttons)
[ ][ ][ ][#][ ][B ][B#][ ][B ]

P2 (5 buttons)
P1 (2 buttons)
[ ][ ][ ][ ][ ][B ][B#][ ][B ]
```

- Chaque paire de crochets [] représente une case du plateau que vous pouvez parcourir.
 - Par défaut, il y a 54 cases
- **P1** et **P2** représentent les emplacements des deux joueurs.
 - Le joueur qui doit jouer (le plus en retard) est placé au dessus de l'autre.
 - Dans la première image, le joueur 1 joue. Dans la seconde, c'est le joueur 2 qui joue.
- Dans les parenthèses (**X buttons**), c'est la quantité de boutons possédés par chaque joueurs, ce qui représente leur argent pour acheter des pièces.
- Les cases contenant un **B** sont des endroits où, lorsqu'un joueur va passer dessus, il va recevoir des revenus calculés en fonctions des pièces posées sur sa grille personnelle.
- Les cases contenant un **#** sont des endroits où, lorsqu'un joueur va passer dessus, il va recevoir une pièce bonus de 1 par 1 qu'il pourra poser sur sa grille personnelle.

e. La grille personnelle

```

0  | 0 1 2 3 4 5 6 7 8
1  | # # . . . . .
2  | # . . . . . .
3  | # # . . . . .
4  | . . . . . . .
5  | . . . . . . .
6  | . . . . . . .
7  | . . . . . . .
8  | . . . . . . .
Income : 1
```

La grille personnelle est représentée par un carré de 9 par 9 points . qui peuvent être remplacés par des # en posant des pièces dessus. Les numéros des lignes et colonnes sont indiqués.

L'indication **Income** indique les revenus totaux procurés par l'ensemble des pièces placées dans la grille

Cette situation représente une grille après avoir ajouté les pièces suivantes :

```

3 4 1
#...
#...
##...
#...
```

En (0, 0)

```

0 0 0
#...
```

En (0, 1)

B. Le déroulé du jeu

f. Prendre une pièce / Passer son tour

Quand c'est à votre tour de jouer, le jeu affichera l'interface suivante :

```
Choose a patch to take.
(Enter the id / -1 to move without taking patch)
==>
```

Vous devez donc écrire avec le clavier le numéro de la pièce que vous voulez prendre. Attention, vous devez posséder assez de boutons pour acheter la pièce.

De plus, si vous ne pouvez ou ne voulez pas acheter de pièce, vous pouvez passer et avancer sur la case juste après l'autre joueur en entrant à la place du numéro de la pièce le nombre **-1**.

g. Poser une pièce

Si vous avez acheté une pièce ou que vous avez récupéré une pièce bonus de 1 par 1, vous pouvez la poser sur votre grille personnelle via cette interface :

```
Choose a coordinate to place your patch
(line first, then column or -1 to rotate or -2 to throw away).
4 2 0
###.
.###.
==>
```

Ici la pièce que vous avez à placer vous est rappelée et le jeu vous propose diverses options :

- Entrer **-2** : Permet de jeter la pièce. Utilisez cette option si vous avez fait une erreur dans le choix de votre pièce et que vous ne voulez ou pouvez pas la placer. ATTENTION : Vous ne récupérerez ni les boutons, ni le temps que vous avez perdu. De plus, la pièce ne retournera pas dans la liste des pièces.
- Entrer **-1** : Permet de tourner la pièce de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre. La pièce réapparaît dans son nouveau sens comme le montre l'exemple de droite.
- Entrer deux nombres correspondants à des coordonnées **ligne colonne** dans votre grille personnelle. Cela y placera la pièce si l'emplacement est valide.

```
4 2 0
###.
.###.
==> -1
New rotation :
4 2 0
.#...
##...
##...
#....
```

```
  0 1 2 3 4 5 6 7 8
0 | # # # . . . . .
1 | . # # # . . . . .
2 | . . . . . . . . .
3 | . . . . . . . . .
4 | . . . . . . . . .
5 | . . . . . . . . .
6 | . . . . . . . . .
7 | . . . . . . . . .
8 | . . . . . . . . .
Income : 0
```

Placer la pièce affichera votre grille mise à jour avec la nouvelle pièce et les revenus totaux recalculés comme le montre l'exemple de gauche.

C'est ensuite le prochain tour de jeu qui se démarre.

C. La fin de la partie

```
Player 1 :
1
  0 1 2 3 4 5 6 7 8
0 | # # # # # . #
1 | # # # # # # #
2 | # # # # # . #
3 | # # # # # # #
4 | # # # # # . #
5 | # # # # # # #
6 | # # # # # . #
7 | # # # # # # #
8 | # # # . . . .
Income : 15

Player 2 :
4 (+ 7x7 Bonus Tile)
  0 1 2 3 4 5 6 7 8
0 | . # # # # # #
1 | . # # # # # #
2 | . # # # # # #
3 | # # # # # # #
4 | # # # # # # #
5 | # . # # # # #
6 | # . # # # # #
7 | # . . # # # #
8 | # # # . . . .
Income : 13

Player 2
```

Lorsque les deux joueurs ont atteint la dernière case du plateau de temps, la partie se finit, les score sont calculés et affichés.

Pour chacun des deux joueurs, on voit d'affiché :

- Son identifiant (**Player 1** ou **Player 2**)
- Son score représenté par un nombre
- Eventuellement l'indication **(+ 7x7 Bonus Tile)** à droite du score si ce joueur est le premier à avoir réussi à remplir entièrement une zone de 7 par 7 cases
- Sa grille personnelle finale

Enfin le joueur ayant le meilleur score est affiché en grand en bas du terminal et le jeu se ferme.

6. Descriptions des modes de jeux

A. Le mode de jeu basique

- Le mode de jeu basique ne contient que deux types de pièces différents en 20 exemplaires chacun :

```
> 0      1      2      3      4      5      6
> 3 4 1  2 2 0  2 2 0  3 4 1  3 4 1  3 4 1  2 2 0
> ##     ##     ##     ##     ##     ##     ##
> ##     ##     ##     ##     ##     ##     ##
>
>
>
```

La rotation des pièces n'a donc pas d'effet.

- Il n'y a pas les pièces de 1 par 1 sur le plateau du temps :

```
[B ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][B ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
```

- Il n'y a pas la tuile bonus si on remplit une zone de 7 par 7 cases

B. Le mode de jeu complet

Le mode de jeu complet contient toutes les fonctionnalités permettant de jouer une partie de Patchwork avec un affichage en lignes de commandes.