

PATCHWORK DOODLE

Compte-rendu de test



Le 21 mars 2025
par SVT, AS, DC

Éditeur : Funforge, Lookout Games
(2019)
Nb de joueurs : 1 à 8
Type : polyminos, optimisation
Possesseur : SR

Description :

Patchwork Doodle est une version roll-and-write de Patchwork, chaque joueur ayant sa propre grille 9x9 à remplir tout au long du jeu.

Chaque joueur tire une carte polyomino unique à partir de la pioche de départ, puis la dessine sur sa feuille.

A chaque tour, une carte est désignée aléatoirement parmi un certain nombre de cartes polyomino en cercle, puis chaque joueur doit dessiner le polyomino indiqué sur cette carte dans sa grille. Une fois qu'un certain nombre de cartes a été joué, le tour se termine et un décompte a lieu : les joueurs marquent des points selon la taille du plus grand rectangle complet (l'aire du plus grand carré contenu dans ce rectangle, à laquelle on ajoute 1 point par rangée supplémentaire pour compléter ce rectangle).

Chaque joueur dispose de quatre actions spéciales pendant la partie : couper une pièce ; ajouter un carré libre ; changer de carte ; recommencer une de ces 3 actions.

Au 3e décompte, final, on perd un point pour chaque espace non couvert.

Intérêts mathématiques :

Il faut idéalement se rapprocher le plus possible d'un carré, donc optimiser le placement des pièces.

Points forts :

Les 6 cartes à jouer sur un même tour sont visibles parmi 8. Un tirage de dé 1, 2, 3 donne la carte suivante donc on peut tenter d'anticiper les tirages suivants.

Jeu accessible sans connaissance préalable, si ce n'est l'aire d'un rectangle, d'un carré, éventuellement par comptage.

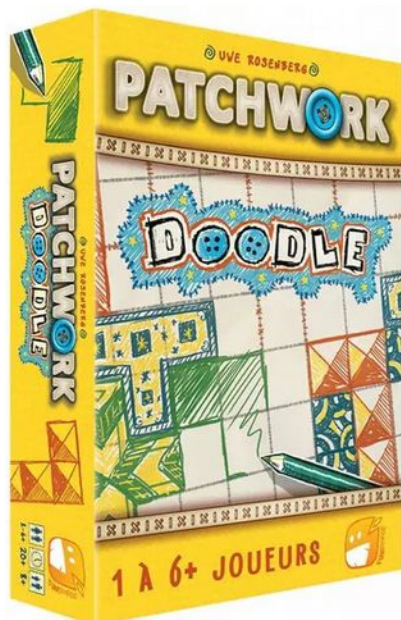
Points faibles :

Chaque joueur joue individuellement sur sa feuille donc peu d'interaction. Difficile de vérifier si un joueur a commis une erreur.

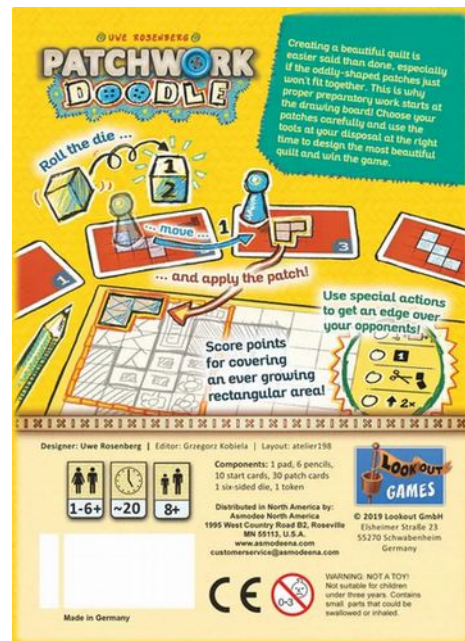
Exploitation possible :

Défi où le joueur doit placer successivement des polyminos pré-définis pour obtenir le score maximal. Il est possible d'atteindre $25+49+81=156$ points. Voir si $36+49+81$ est un score atteignable.

Galerie



Installation pour un tour : le dé effra
avancer le pion d'1, 2 ou 3 cartes



Un score sans pénalité



Un score meilleur mais avec une
erreur de calcul !