

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Conséquences de la pose

Régions fermées

Si une ou plusieurs régions fermées sont visibles, qui existaient déjà, qui viennent d'être créées ou modifiées, le joueur actif **doit** alors placer un de ses marqueurs sur **la plus grande ou l'une des plus grandes** de ces régions.

Cette région devient un de ses territoires.

Poser le marqueur permanent rend le territoire permanent, c'est-à-dire qu'il ne pourra plus être ouvert (mais il pourra être agrandi ou fusionner).

S'il s'agit du troisième territoire du joueur, la partie est terminée. (voir plus loin)

Agrandissement d'un territoire

Si un territoire a été agrandi et sans qu'aucune de ses cases ne touche l'extérieur du terrain, le territoire ne change pas de propriétaire. Il est juste un peu plus grand et il n'y a pas d'autre conséquence.

Fusion de deux territoires

Il est interdit de fusionner des territoires appartenant à des joueurs différents.

Lorsque deux territoires d'un même joueur fusionnent, il ne doit rester qu'un seul marqueur. C'est le joueur dont les territoires fusionnent qui décide quel marqueur il conserve.

Ouverture d'un territoire

Lorsqu'un territoire est agrandi et qu'au moins une de ses cases touche l'extérieur du terrain, le territoire redevient une région ouverte et le marqueur est rendu à son propriétaire.

Rappel : il est interdit d'ouvrir un territoire permanent.

Fin de partie

Le jeu est terminé dès qu'un joueur pose son troisième marqueur. Tous les territoires de même taille s'annulent : on retire leurs marqueurs. Puis on regarde alors qui contrôle le plus petit territoire restant : c'est le vainqueur de la partie.

Important : un joueur ne peut mettre fin à la partie que s'il y a un vainqueur (il doit rester au moins un territoire), et que le joueur qui met fin à la partie est ce vainqueur !

Il arrive, exceptionnellement, qu'un joueur prenne les deux dernières cartes de la pioche. Chacun joue alors encore une fois, sans piocher, puis on regarde qui a gagné comme lors d'une fin de partie normale. Ce n'est alors pas nécessairement le dernier joueur qui gagne et il peut n'y avoir aucun vainqueur.

Jeu à 4 joueurs

Les règles sont identiques. Les 4 joueurs jouent en équipe, chacun étant associé au joueur qui lui fait face. Un joueur ne peut mettre fin à la partie si lui ou son partenaire gagne, faisant ainsi gagner son équipe.

Tournoi

On joue plusieurs manches, chacun étant premier joueur à tour de rôle. Le vainqueur d'une manche marque un nombre de points égal à la taille du territoire qui l'a fait gagner. Le premier joueur qui totalise 10 points à la fin d'une manche gagne le tournoi.

LPPG

LE PLUS PETIT GAGNE

Un jeu de Sébastien Blondiau

Pour 2 ou 4 joueurs à partir de 8 ans

Durée : environ 15 minutes

Juin 2014 – Août 2023

Rédaction des règles : François Haffner

Principe et but du jeu

À la fin de la partie, après avoir éliminé tous les territoires de même taille, le joueur qui contrôle le « plus petit territoire unique », c'est à dire le plus petit territoire seul de sa taille, gagne la partie.

Contenu

76 cartes, 19 de 4 couleurs avec rectos et versos de même couleur.

4 sets de 4 couleurs (indépendantes des couleurs des cartes). Dans chaque set, 2 marqueurs ordinaires et 1 marqueur permanent.

Mise en place

Chaque joueur prend les trois marqueurs d'une couleur. Le joueur qui a la plus petite chambre est désigné premier joueur pour la première manche, puis chacun commencera à tour de rôle pour les manches suivantes. Mélangez les cartes et formez une pile. Piochez de cette pile et placez, au centre de la table, côte à côte, face visible et se touchant par leur plus long côté, autant de cartes qu'il y a de joueurs. Ces cartes constituent le terrain de départ.

Distribuez, face cachée, 2 cartes à chaque joueur.

Séparez le reste des cartes en deux piles de taille à peu près identiques pour former deux pioches.

Note : si l'une des pioches vient à s'épuiser pendant la partie, on mélange la défausse avec la pioche restante puis on forme deux nouvelles pioches.

Définitions

Case

Une carte est composée de six cases. Une à trois de ces cases sont blanches

Extérieur

Toute partie de l'espace de jeu non couvert par une carte, même si – cela arrive rarement – elle est entièrement entourée de cartes.

Région

Ensemble de cases blanches, se touchant par les côtés (les coins ne suffisent pas) et où ne se trouve aucun marqueur.

Région ouverte

Région dont au moins une case touche l'extérieur.

Région fermée

Région dont aucune case ne touche l'extérieur.

Territoire

Une Région fermée où un joueur pose un marqueur devient un Territoire.

Territoire permanent

Territoire où a été placé un marqueur permanent. Ce territoire ne peut plus être « ouvert », mais il peut être agrandi et il peut « fusionner ». (voir Règles de pose)

Déroulement du jeu pour 2 joueurs

La partie se joue à tour de rôle et dans le sens horaire. À son tour de jeu :

- le joueur choisit une carte parmi les deux qu'il possède et la place sur le terrain en respectant les **Règles de pose** ;
- il applique les **Conséquences de la pose** ;
- si la partie n'est pas terminée, il défausse sa deuxième carte et pioche deux nouvelles cartes depuis une pioche ou les deux.

Règles de pose

En posant une carte, les règles suivantes doivent être respectées :

Recouvrir et agrandir le terrain

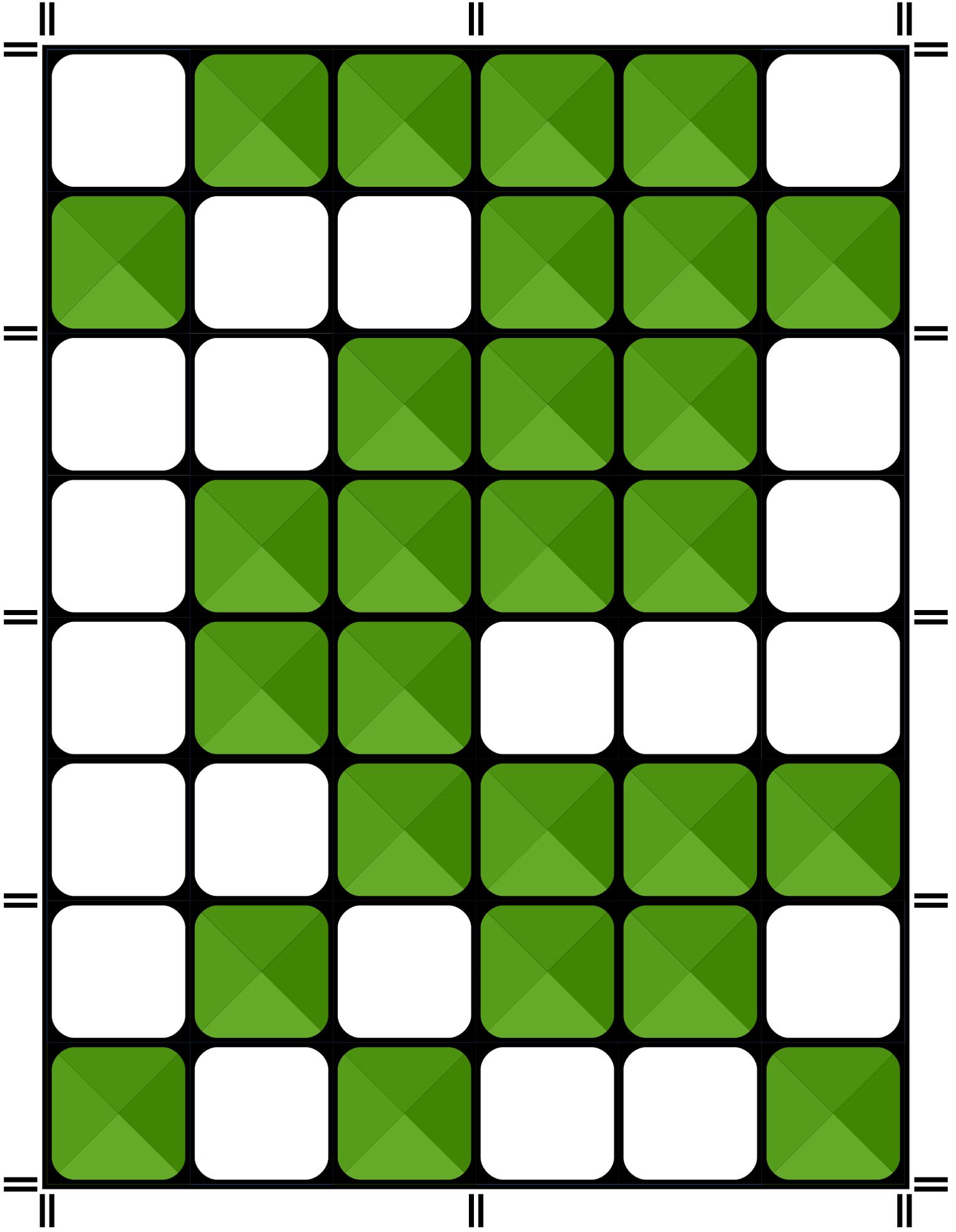
Une carte doit recouvrir de 1 à 5 cases du terrain. Il est donc interdit de poser une carte :
– à côté du terrain (*0 case recouverte*)
– sans agrandir le terrain (*6 cases recouvertes*)

Recouvrir au moins une case de même couleur

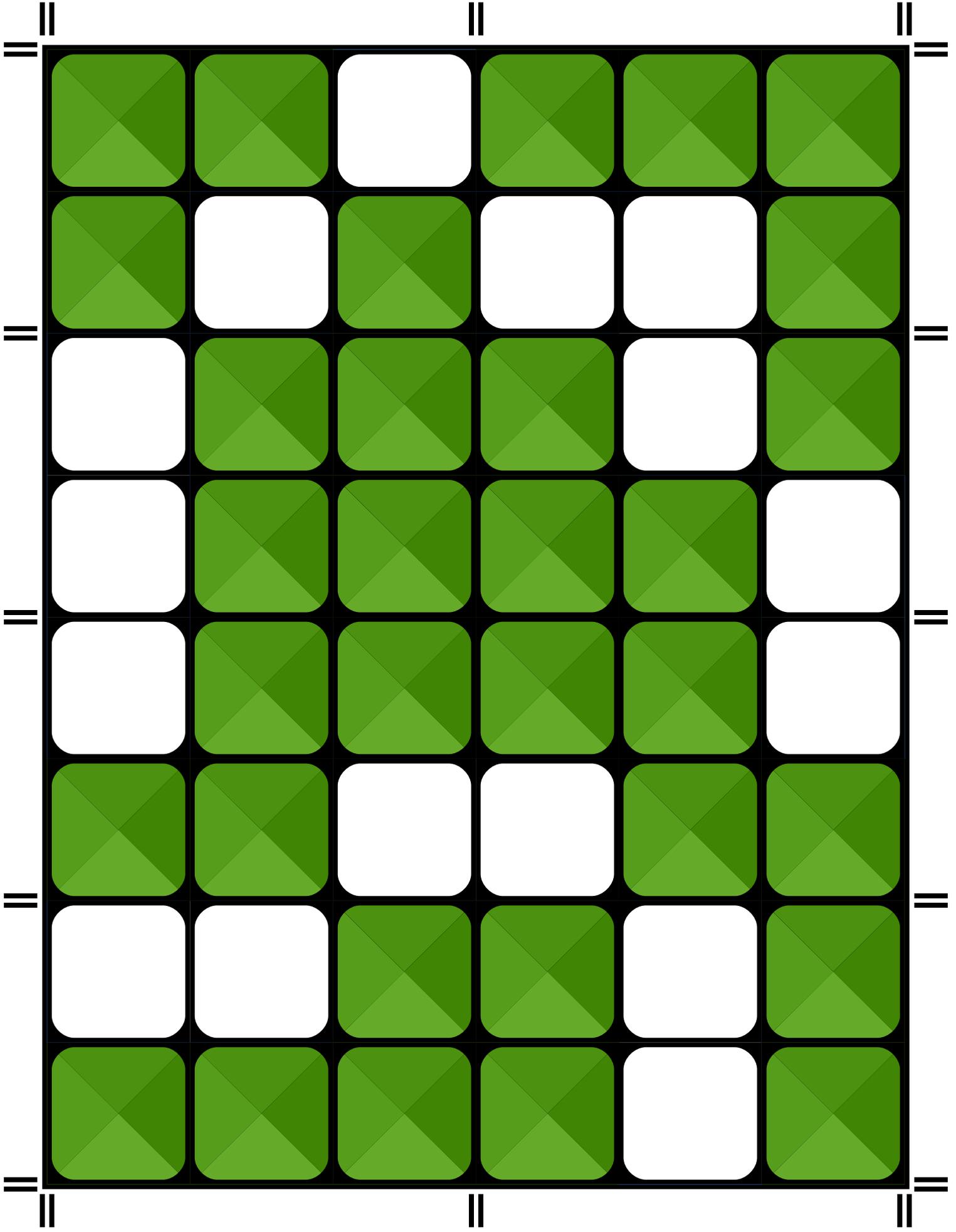
Au moins une case de la carte doit être de même couleur (une des couleurs du jeu ou blanche) que la case qu'elle recouvre. Les autres cases peuvent être de même couleur ou de couleurs différentes.

Ne pas recouvrir un Territoire

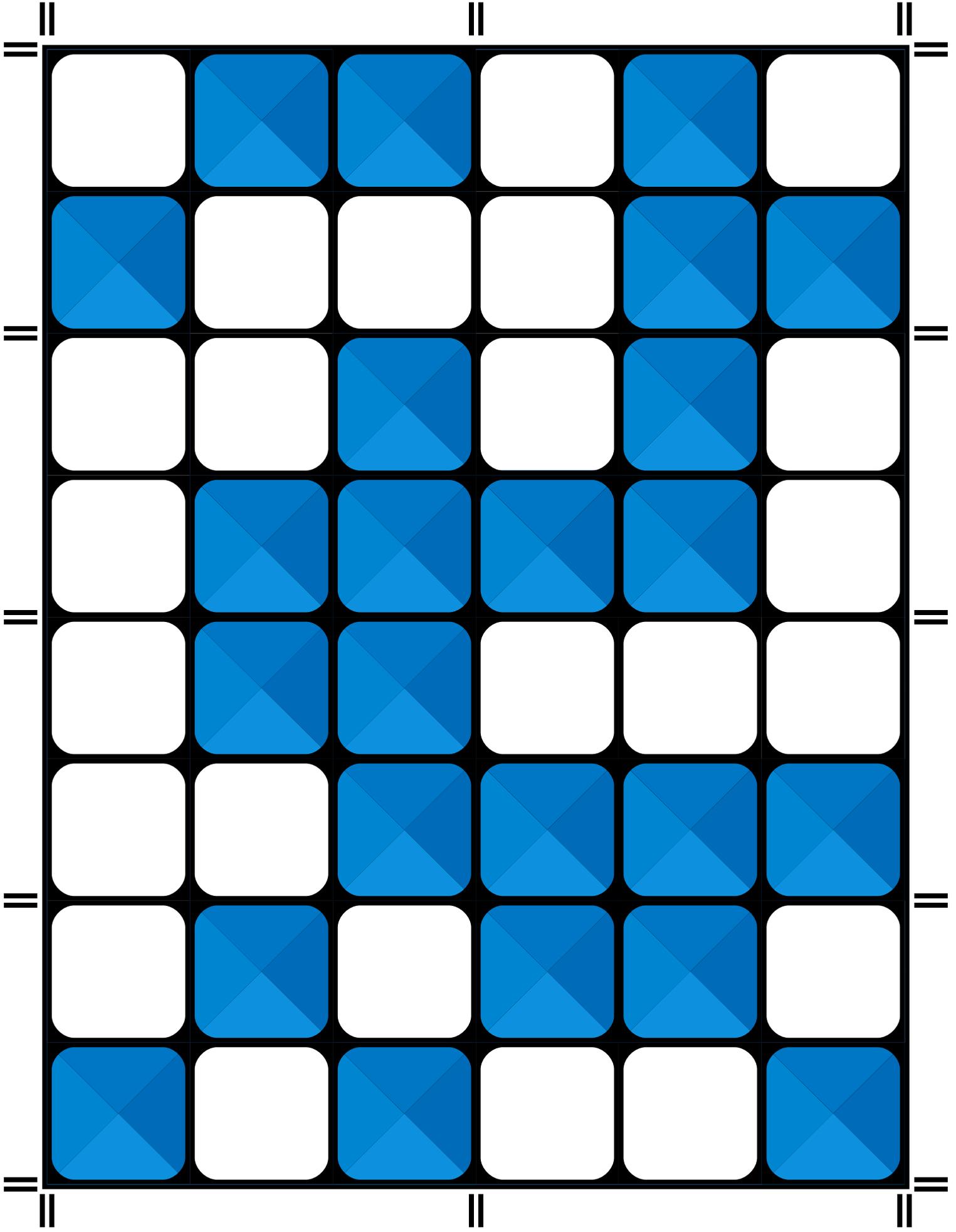
Il est interdit de recouvrir une case d'un Territoire. On peut, par contre, recouvrir partiellement ou totalement une région, qu'elle soit ouverte ou fermée.



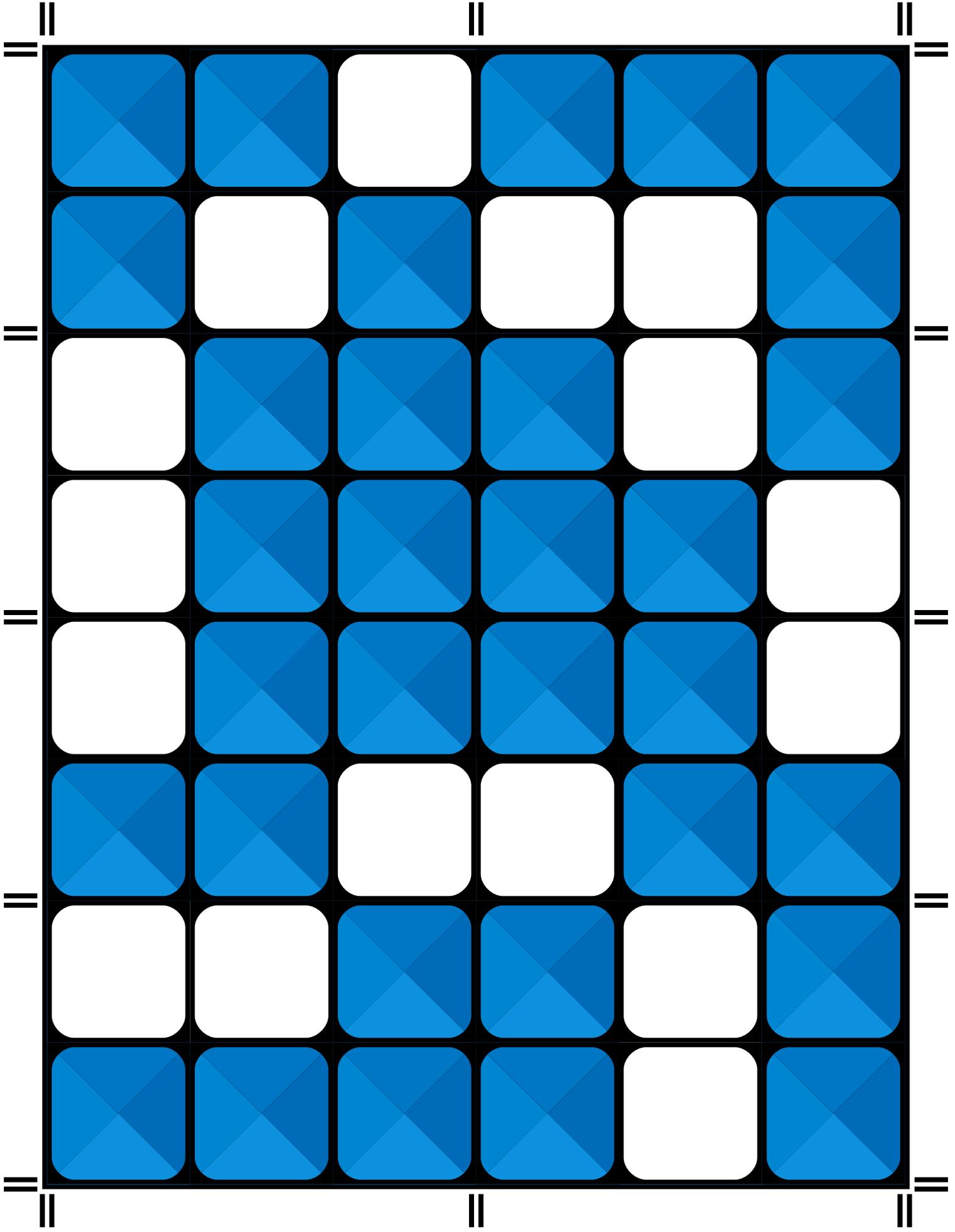
LPPG
LE PLUS PETIT GAGNE



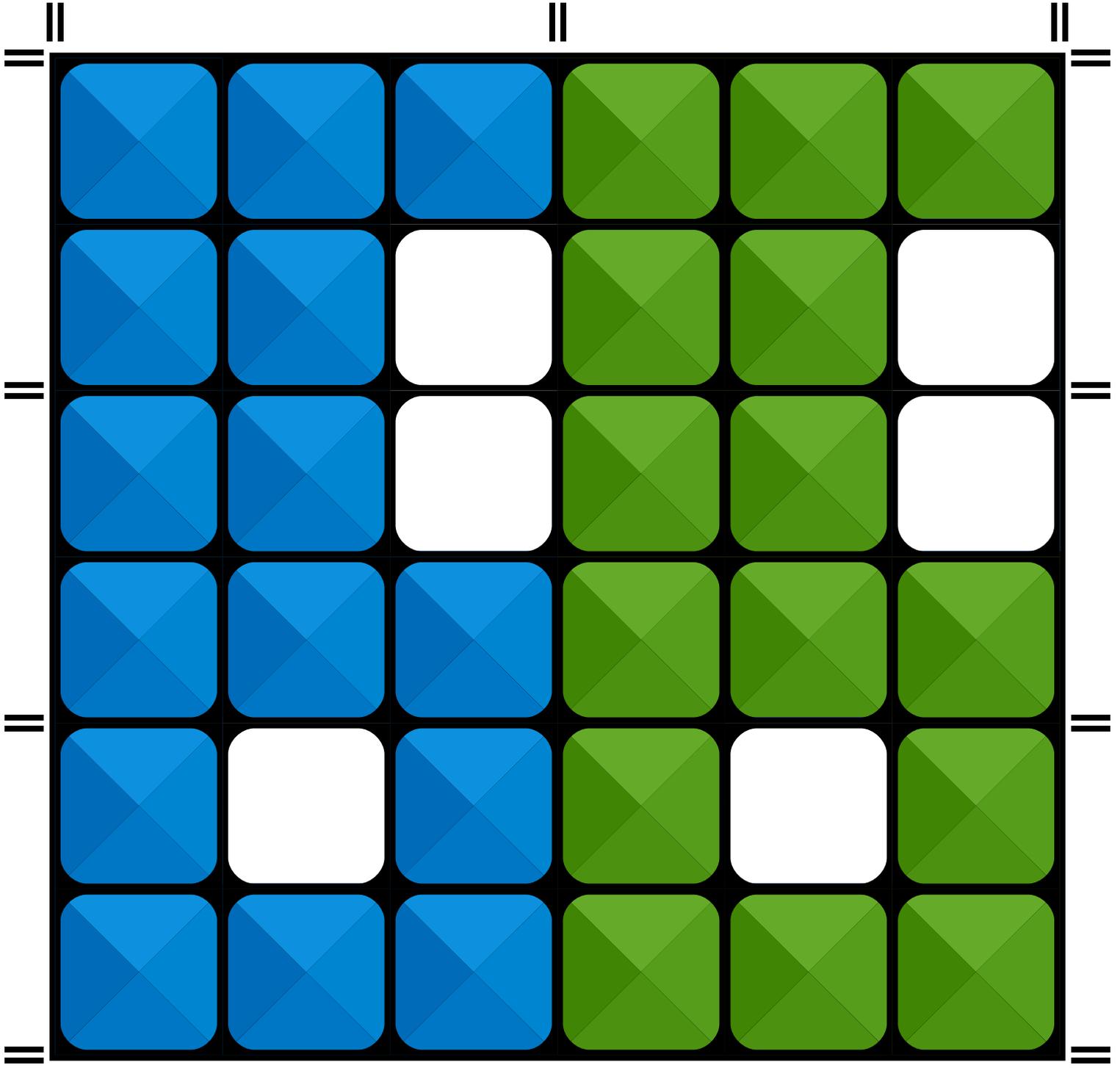
LPPG
LE PLUS PETIT GAGNE



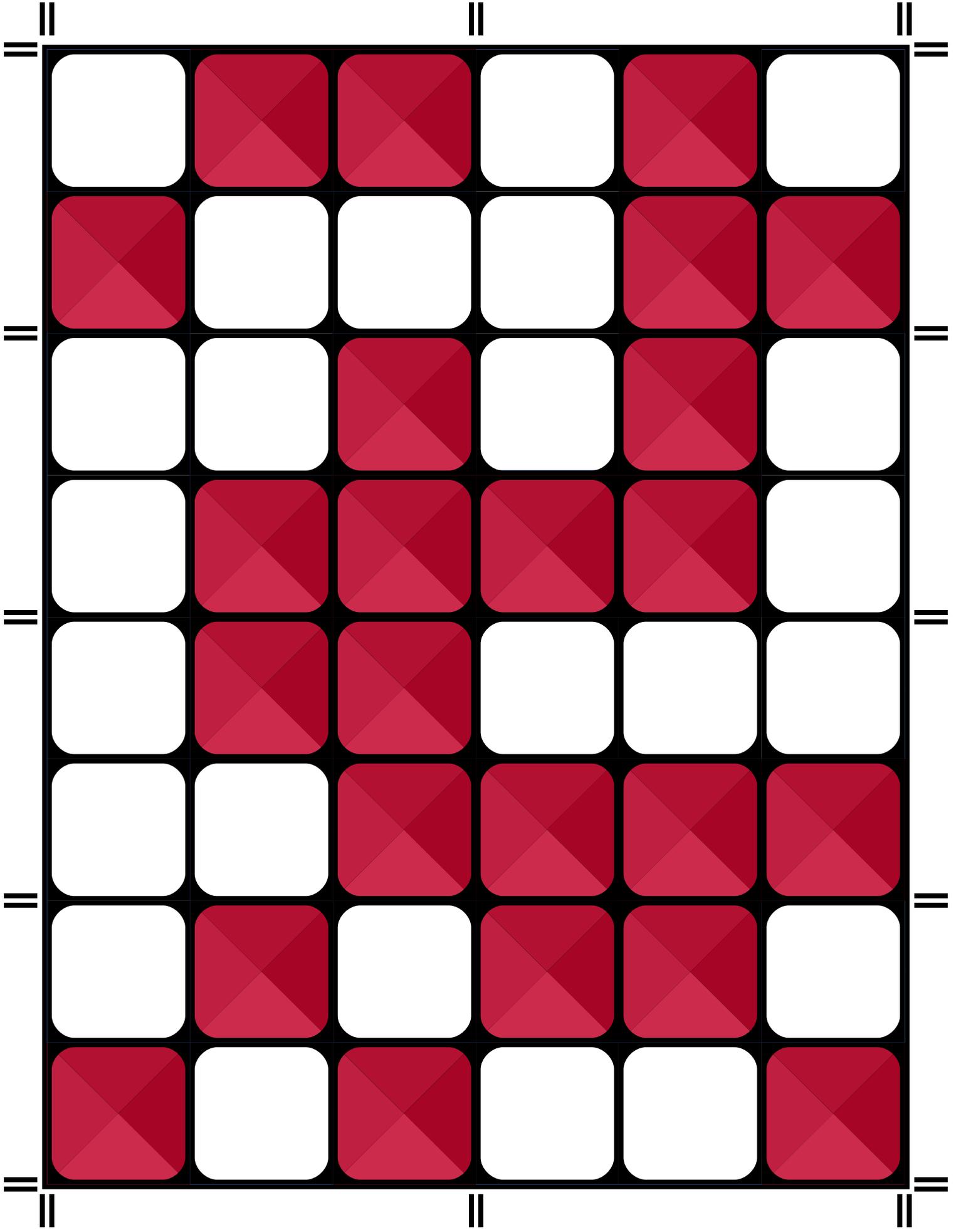
LPPG
LE PLUS PETIT GAGNE



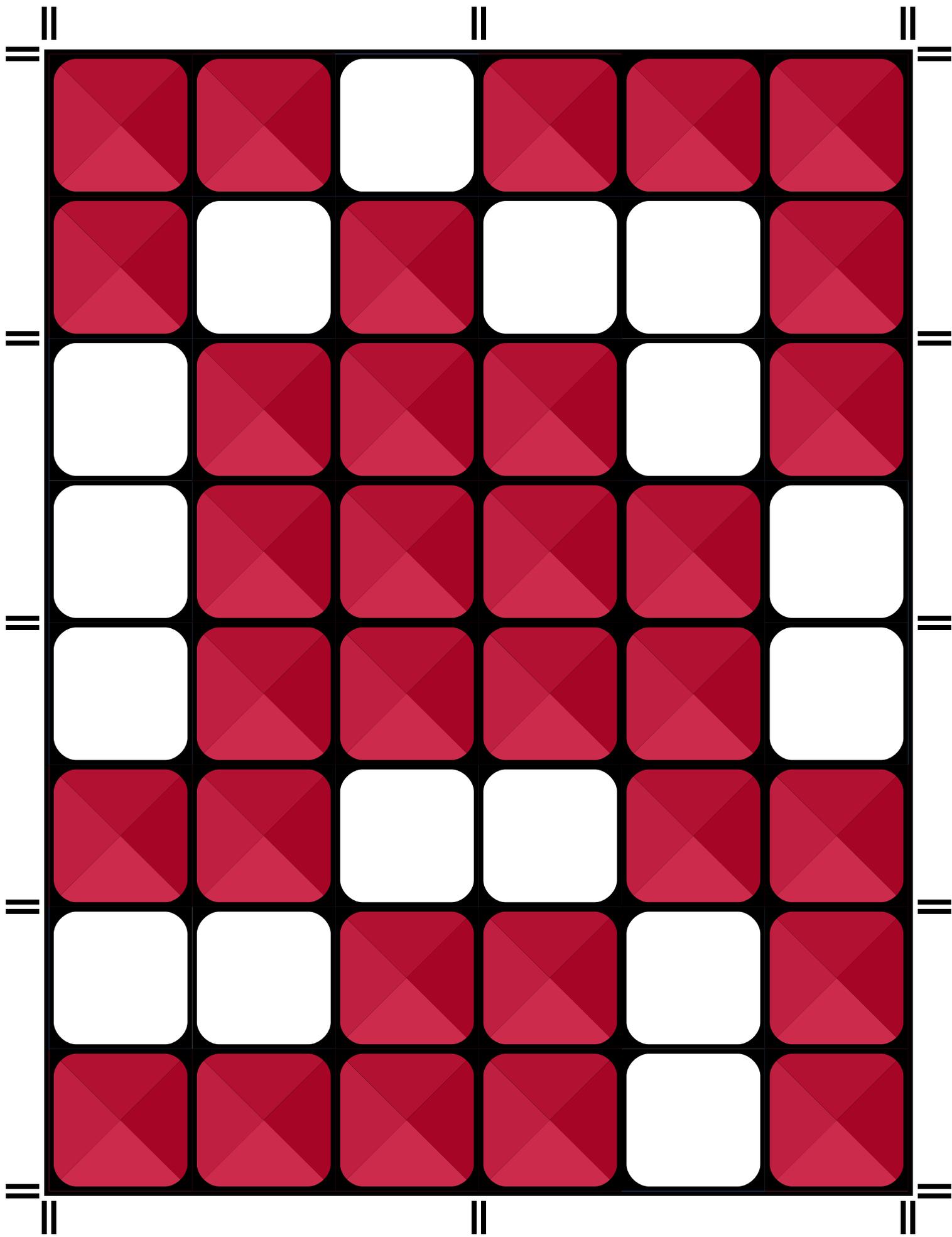
LPPG
LE PLUS PETIT GAGNE



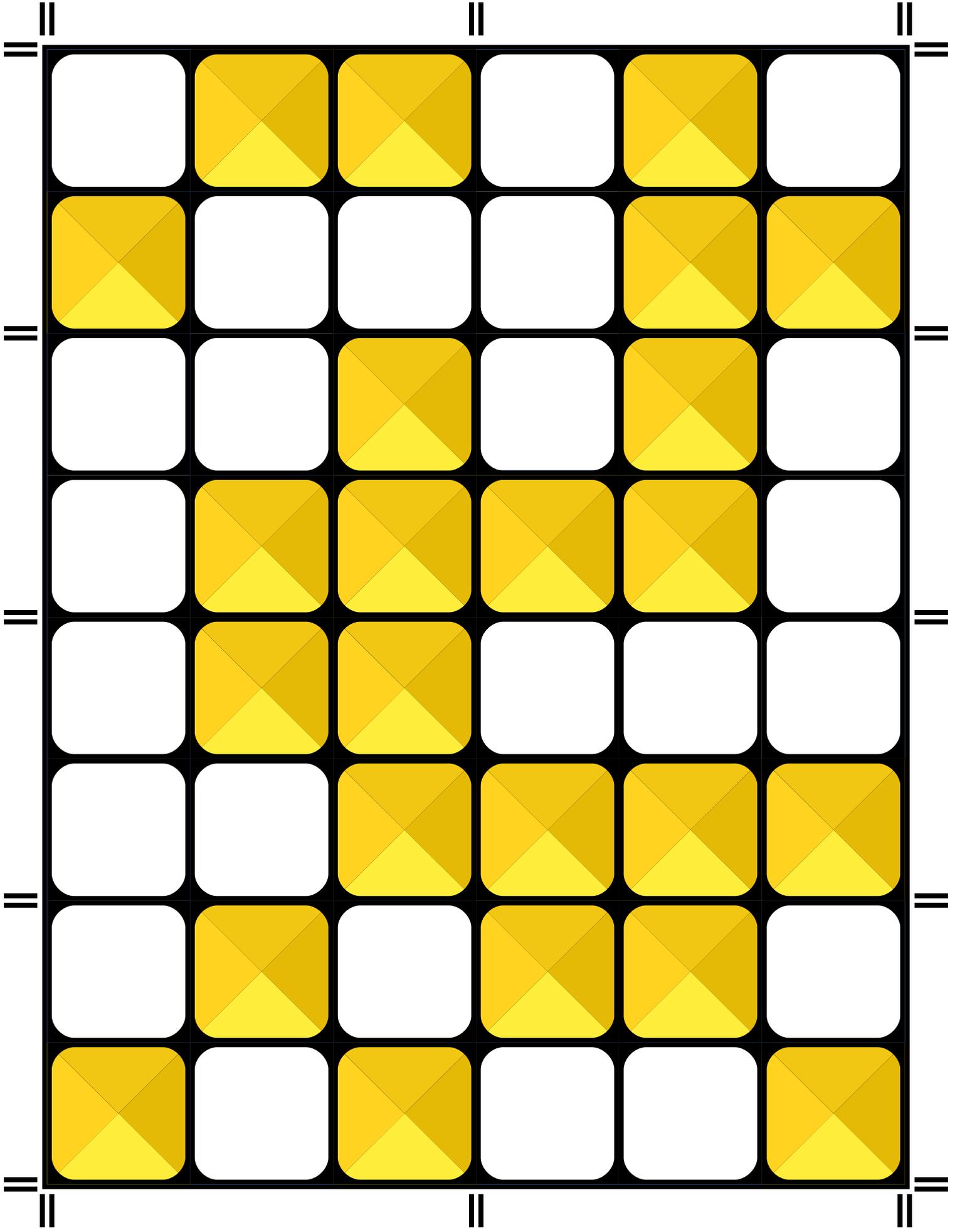
LPPG
LE PLUS PETIT GAGNE



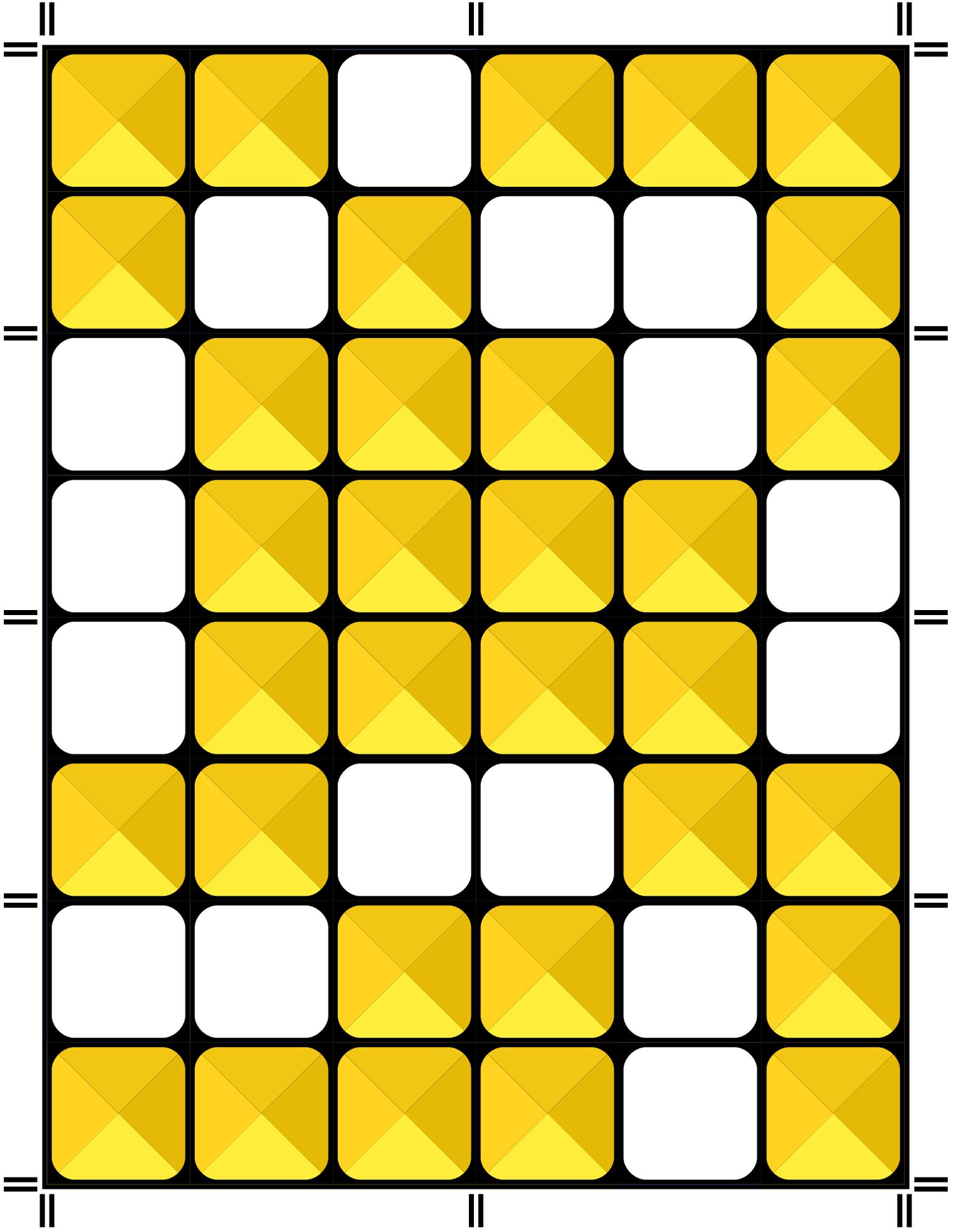
LPPG
LE PLUS PETIT GAGNE



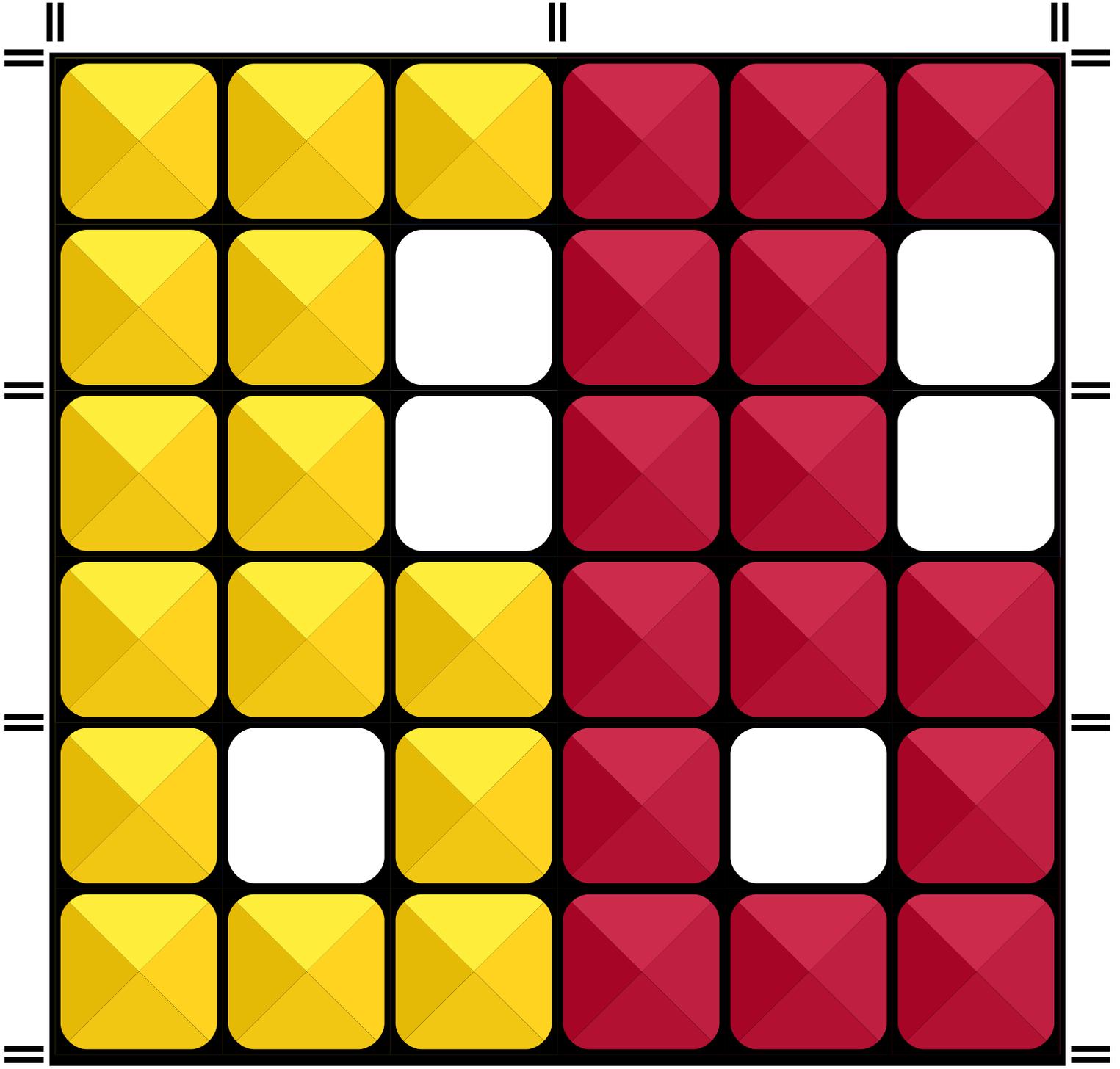
LPPG
LE PLUS PETIT GAGNE



LPPG
LE PLUS PETIT GAGNE



LPPG
LE PLUS PETIT GAGNE



LPPG
LE PLUS PETIT GAGNE

LPPG
LE PLUS PETIT GAGNE