

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

- **Régions fermées**

Une ou plusieurs nouvelles régions fermées apparaissent, soit qui comportent au moins une case de la carte qui vient d'être posée, soit qui ont été modifiées par cette carte (agrandissement, réduction ou clôture) : le joueur doit alors placer un de ses marqueurs sur la plus grande de ces régions, qui devient un de ses territoires. S'il s'agit du troisième territoire du joueur, la partie est terminée.

Le marqueur indestructible rend le territoire indestructible, c'est-à-dire qu'il ne pourra plus être ouvert.

- **Fusion de deux territoires**

Deux territoires appartenant à un même joueur fusionnent : on ne laisse qu'un seul marqueur. Quand un territoire protégé est concerné, c'est le joueur dont les territoires fusionnent qui décide s'il conserve un marqueur ordinaire ou son marqueur indestructible.

Important : il est interdit de fusionner des territoires appartenant à des joueurs différents.

- **Agrandissement d'un territoire**

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

- **Ouverture d'un territoire**

Un territoire a été agrandi et une de ses cases touche l'extérieur du terrain : le territoire n'existe plus, il redevient une région ouverte et le marqueur est rendu à son propriétaire.

Attention : il est interdit d'ouvrir un territoire indestructible, c'est à dire un territoire contrôlé par un marqueur indestructible

Fin de partie

Dès qu'un joueur a posé son troisième marqueur, la partie prend fin. Tous les territoires de même taille (composés du même nombre de cases) s'annulent : on retire tous les marqueurs du terrain de jeu. On regarde alors qui contrôle le plus petit territoire : c'est le vainqueur de la partie.

Note : vous pouvez convenir qu'il n'est possible de mettre fin à la partie que s'il y a un vainqueur, ou que si celui qui met fin à la partie est le 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.

Variantes

Jeu en équipes

Lorsque 4 joueurs participent, vous pouvez jouer en équipe, chacun étant associé au joueur qui lui fait face. Le joueur qui possède le plus petit territoire unique à la fin de la partie fait gagner son équipe.

Tournoi

Le vainqueur marque un nombre de points égal à la taille du territoire qui l'a fait gagner. On joue plusieurs parties. Le premier joueur qui atteint 10 points gagne le tournoi.

LPPG
LE PLUS PETIT GAGNE

Un jeu de Sébastien Blondiau

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Durée : environ 20 minutes

Juin 2014

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

12 marqueurs (dans chaque couleur, 2 marqueurs ordinaires et un marqueur indestructible)

Mise en place

- Chaque joueur choisit une couleur et prend les trois marqueurs de cette couleur. Déterminez un premier joueur.
- 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 la pioche 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 et 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 elle est entièrement entourée de cartes.
- **Région**
Ensemble de cases blanches, se touchant par les côtés.
Région ouverte : au moins une case touche l'extérieur.
Région fermée : aucune case ne touche l'extérieur.
- **Territoire**
Région fermée où se trouve un marqueur.
- **Territoire indestructible**
Région fermée où se trouve un marqueur indestructible. Ce territoire ne peut pas être « ouvert », mais il peut « fusionner ».

Déroulement de la partie

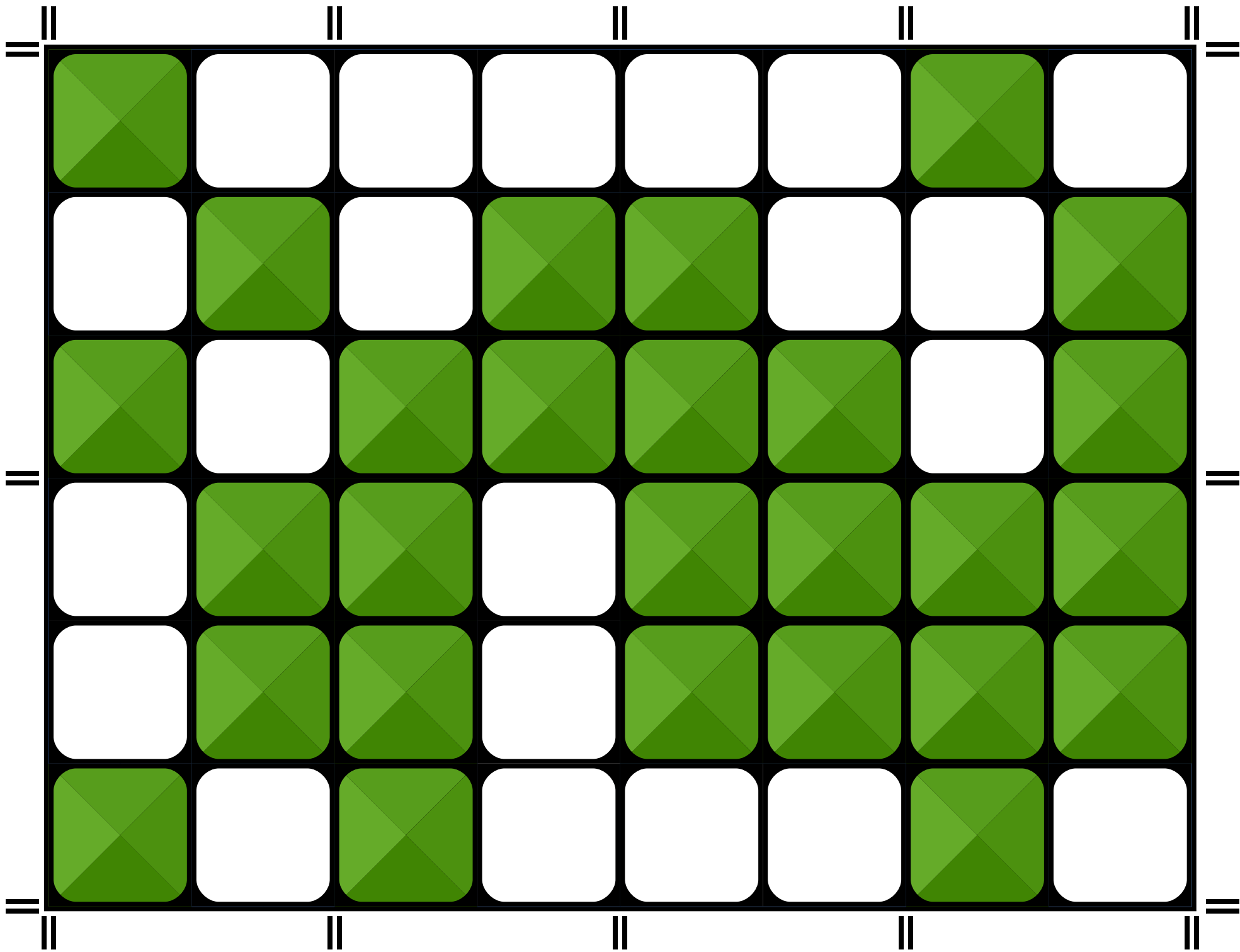
La partie se joue à tour de rôle et dans le sens horaire. Elle se termine dès qu'un joueur prend possession de son troisième territoire.

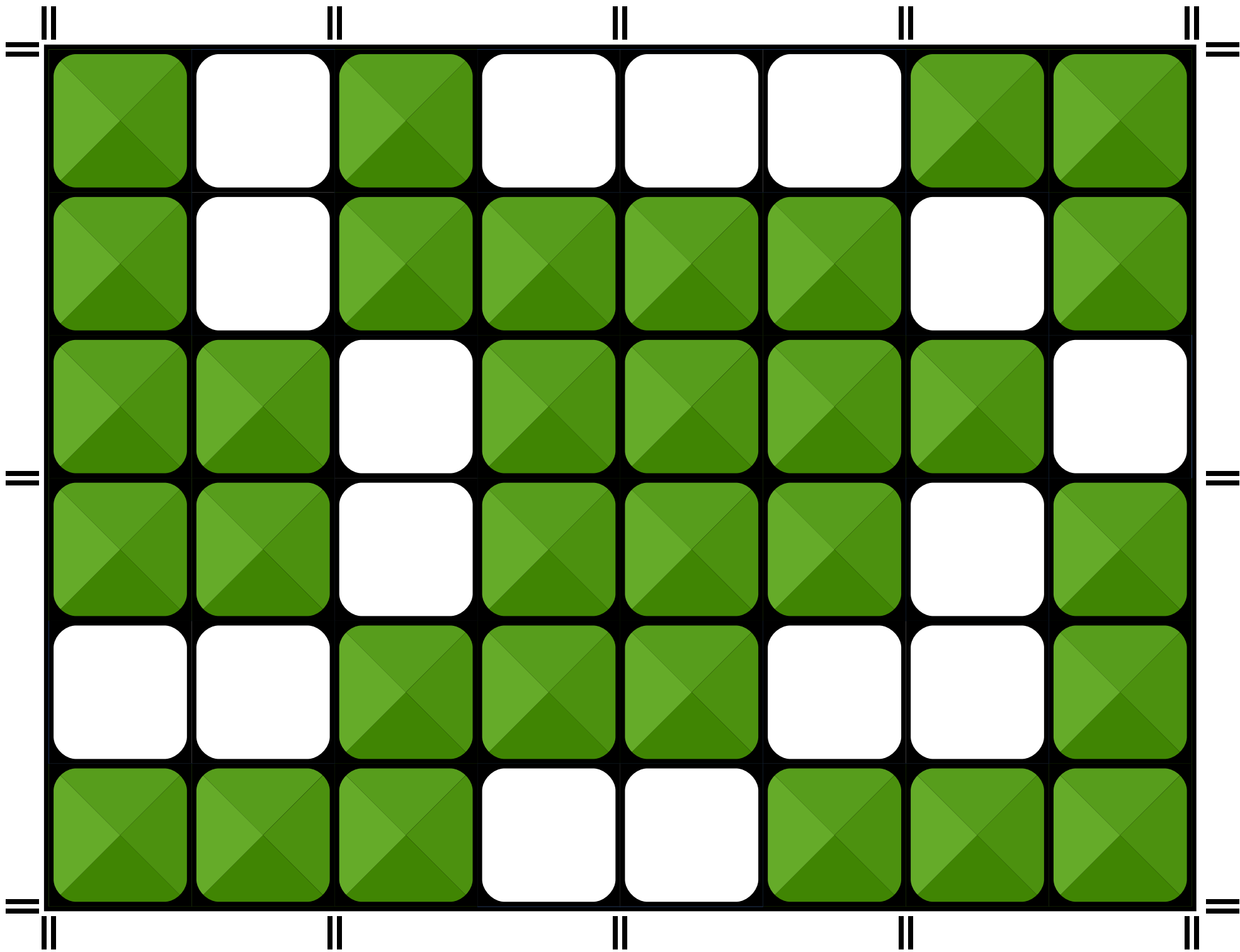
À son tour de jeu, le joueur choisit une carte parmi les deux qu'il possède et la place sur le terrain en respectant les **Règles de pose**. Il défausse sa seconde carte.

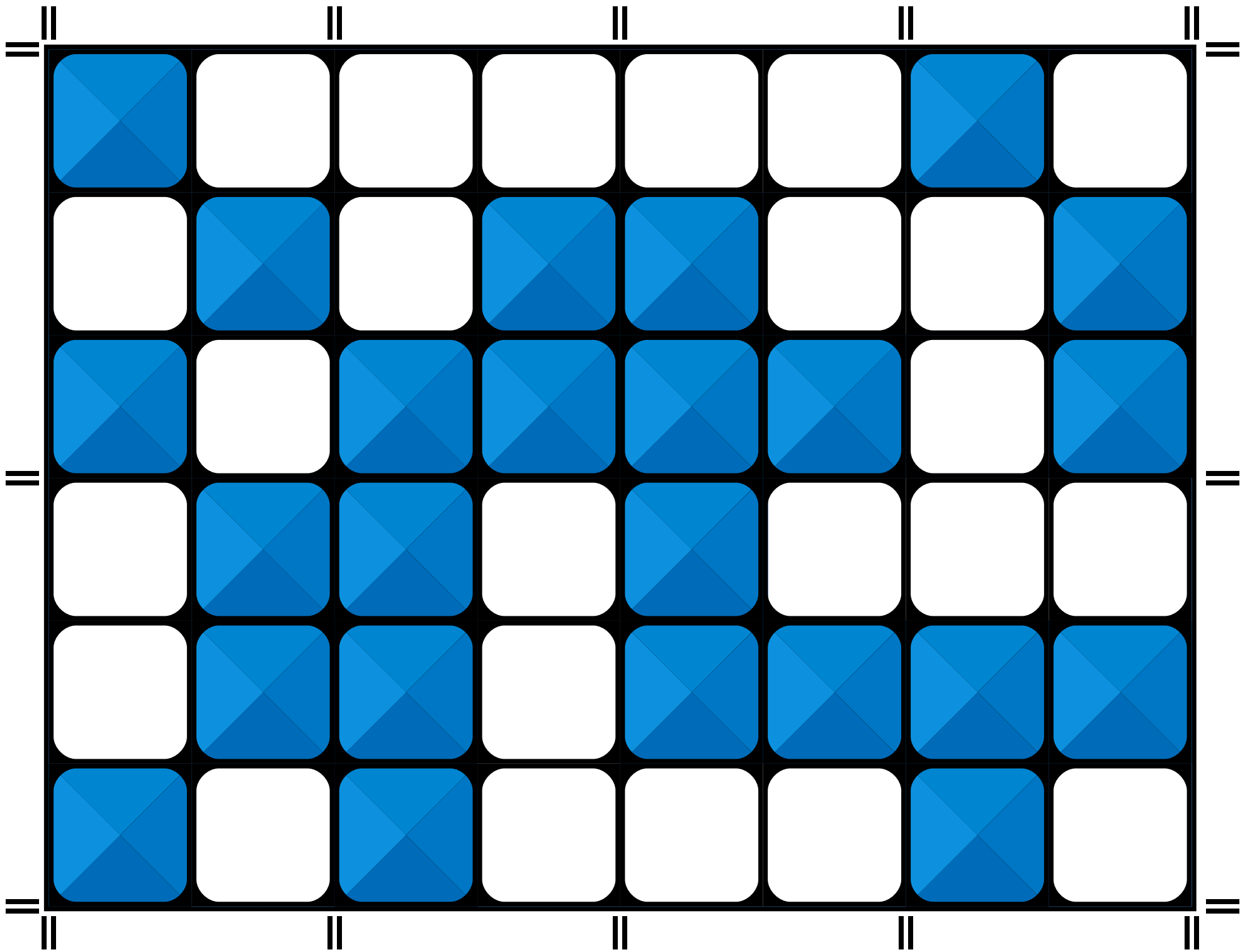
Puis il applique les **Conséquences** de la pose.

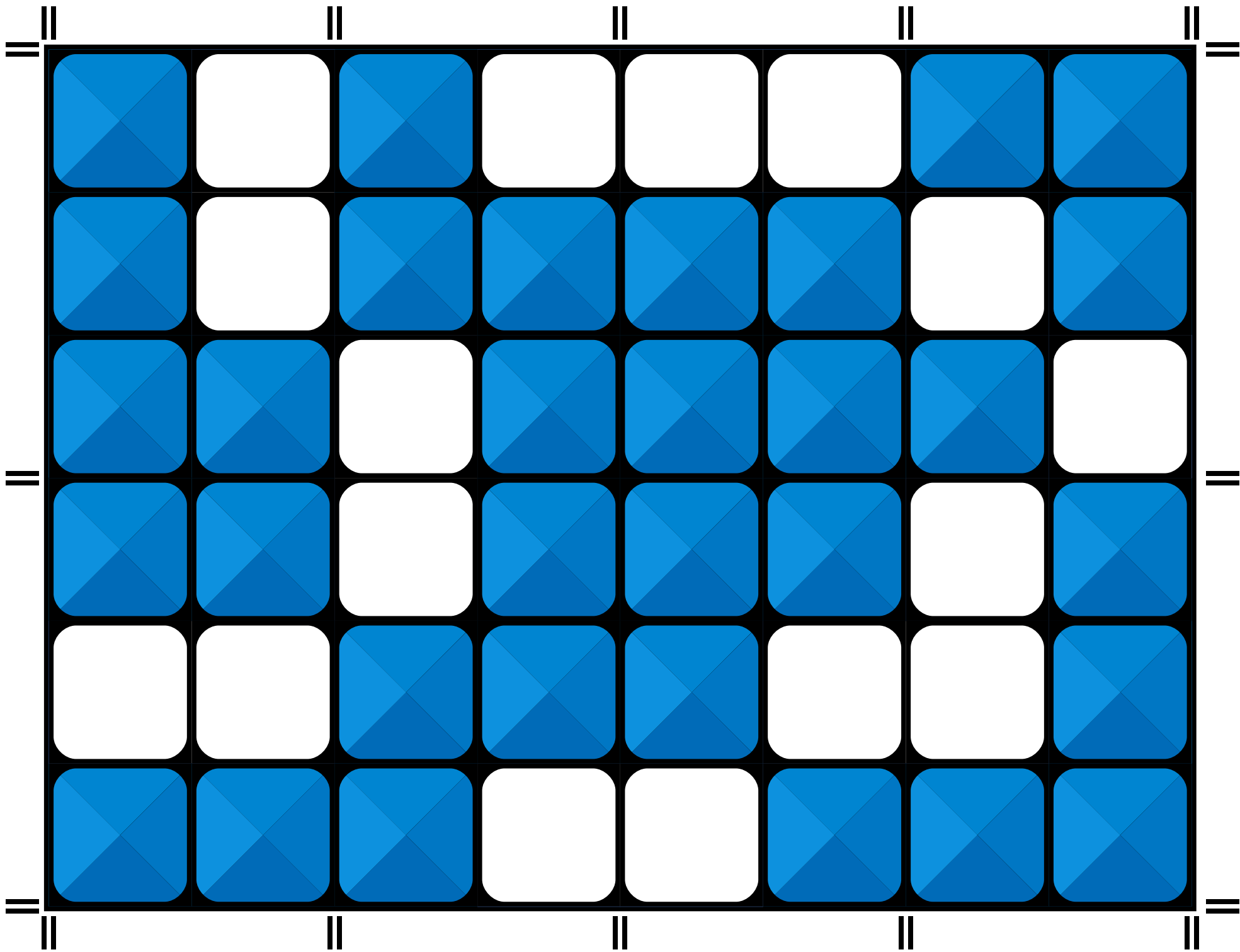
Règles de pose

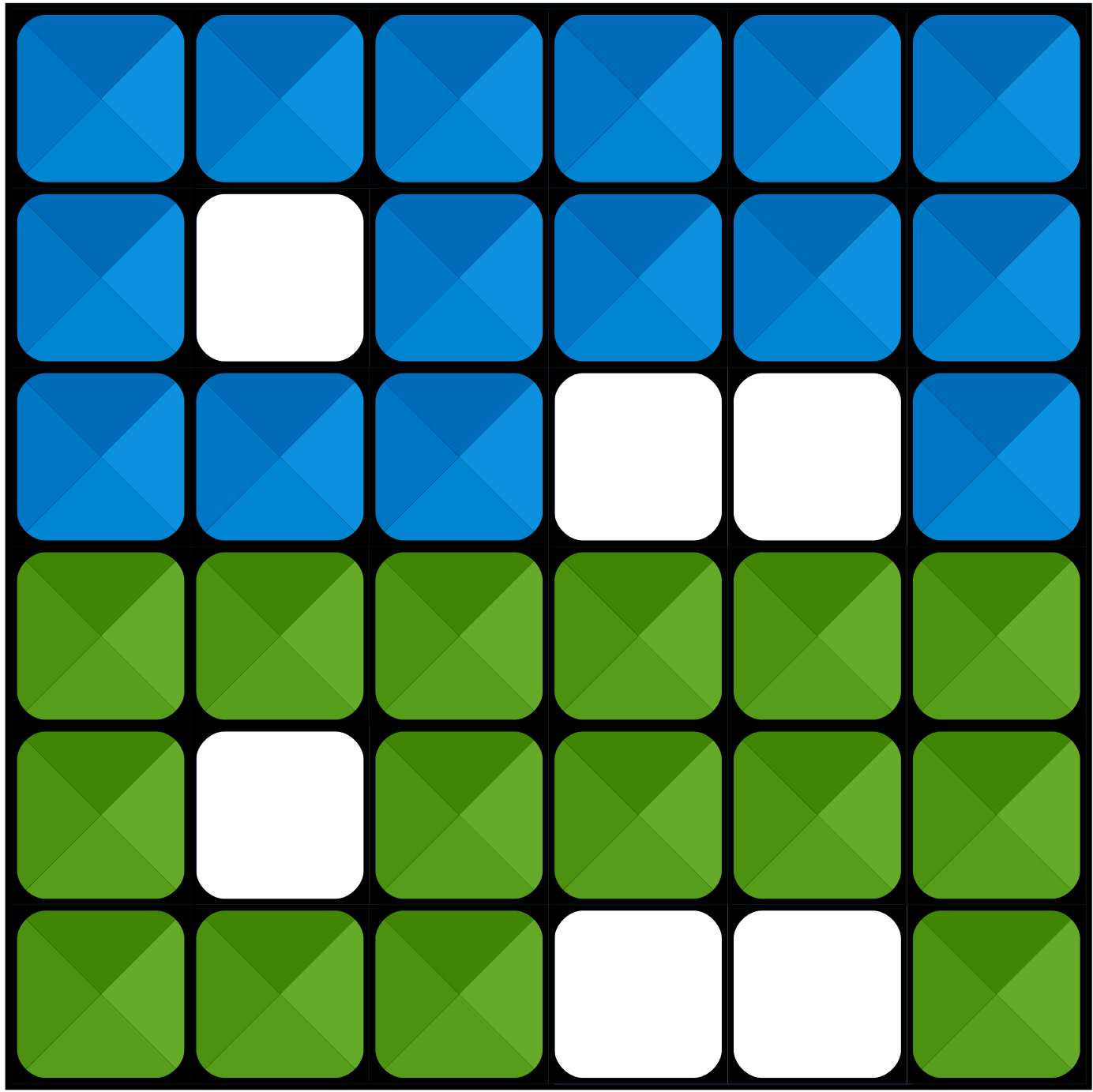
1. **Recouvrir et agrandir le terrain**
Une carte doit recouvrir de 1 à 5 cases du terrain. Il est donc interdit de poser une carte :
 - à côté du terrain
 - sans agrandir le terrain.
2. **Recouvrir au moins une case de même couleur**
Au moins une case de la carte doit être de même couleur que la case qu'elle recouvre. Les autres cases peuvent être de même couleur ou de couleurs différentes.
3. **Ne pas recouvrir un territoire**
Aucune case d'un territoire (région fermée et contrôlée par un marqueur) ne peut être recouverte.
Mais on peut toujours recouvrir 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

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

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

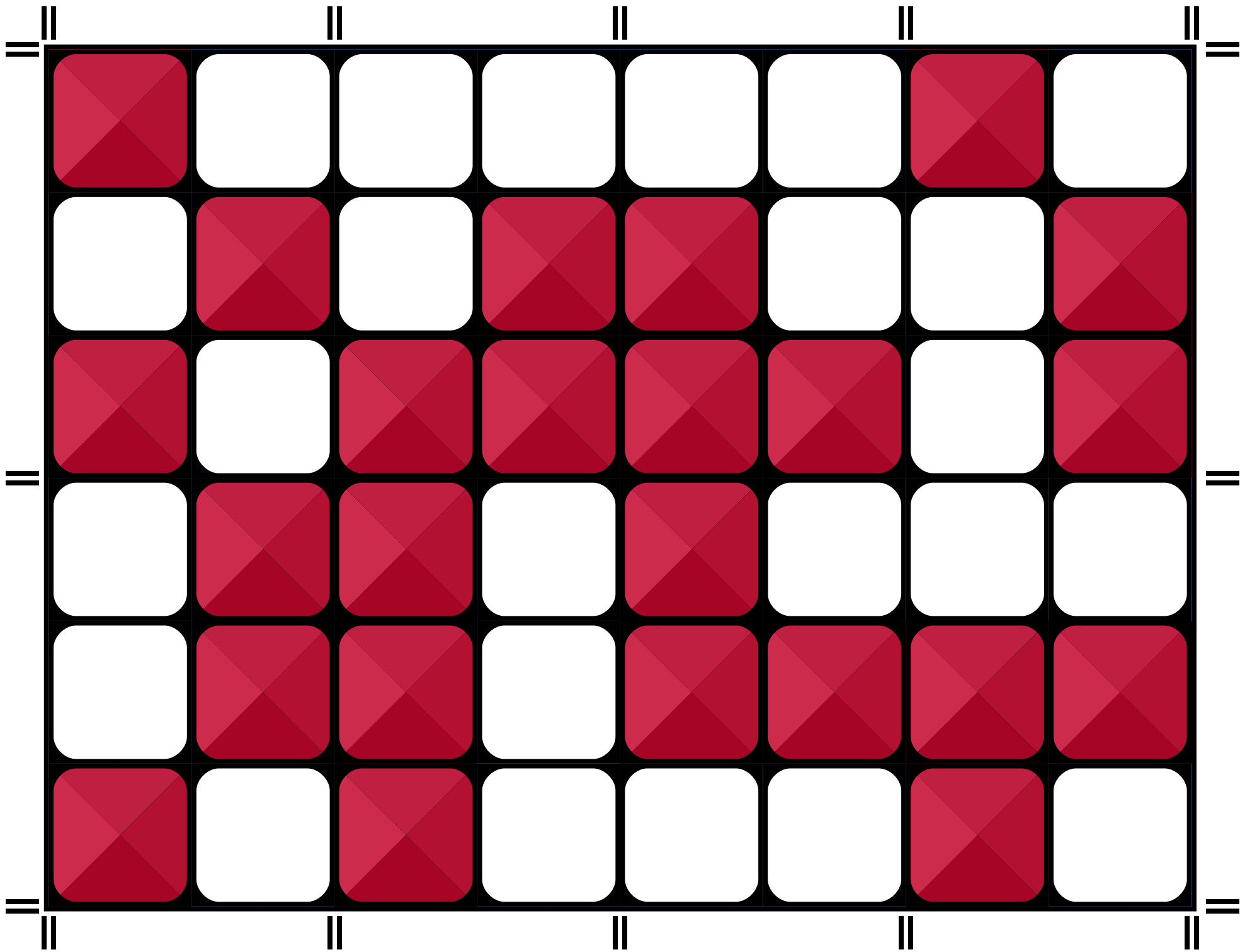
LPPG
LE PLUS PETIT GAGNE

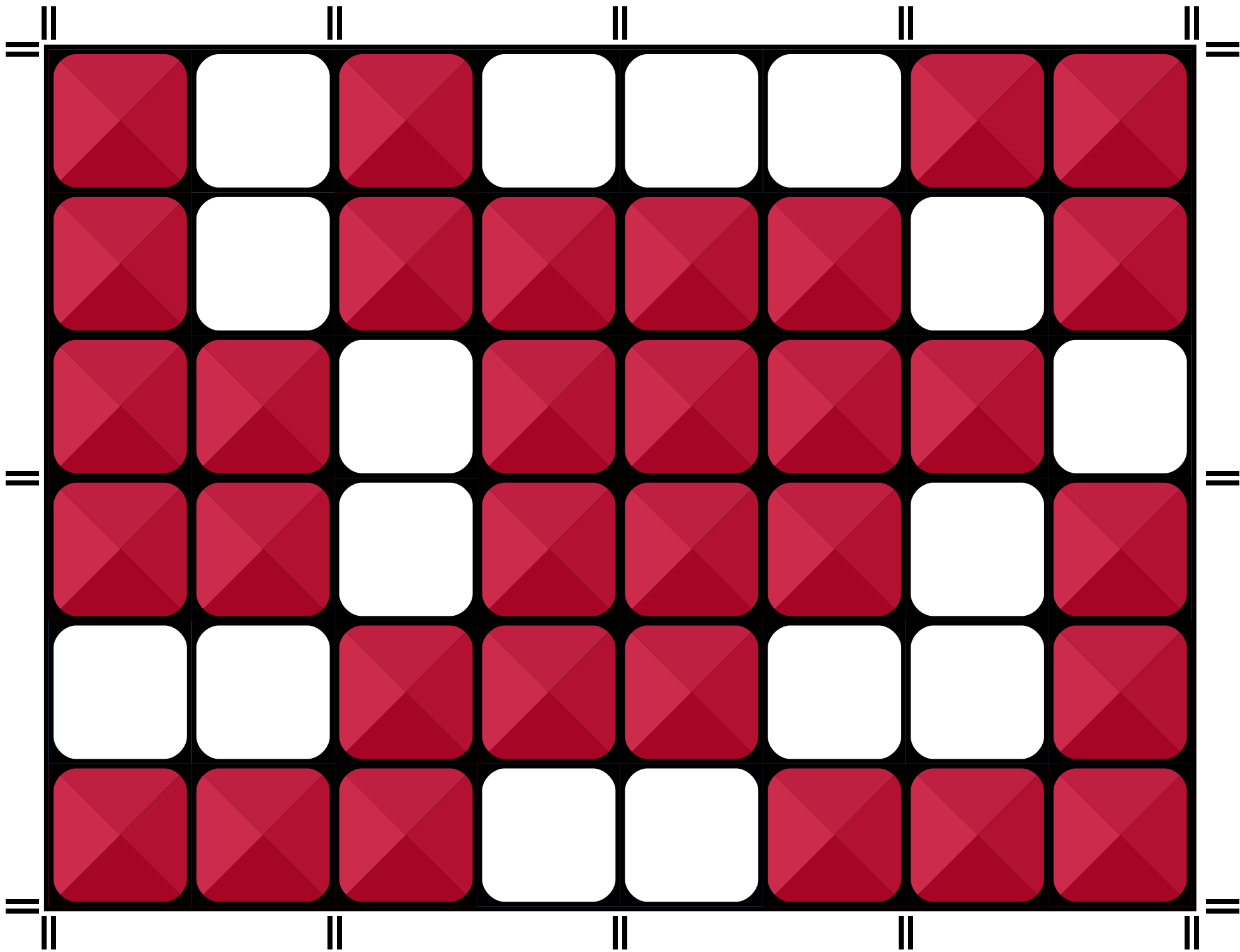
LPPG
LE PLUS PETIT GAGNE

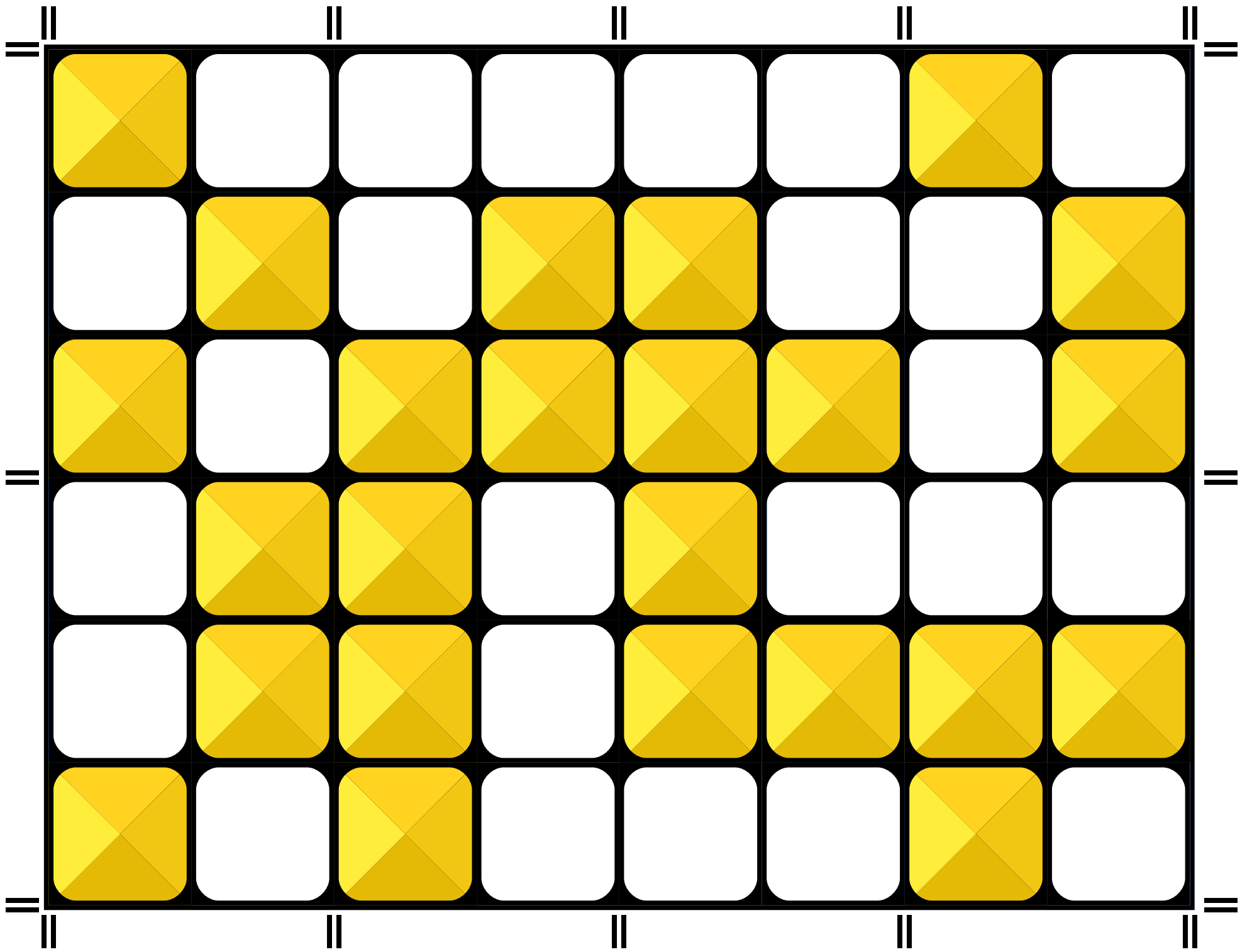
LPPG
LE PLUS PETIT GAGNE

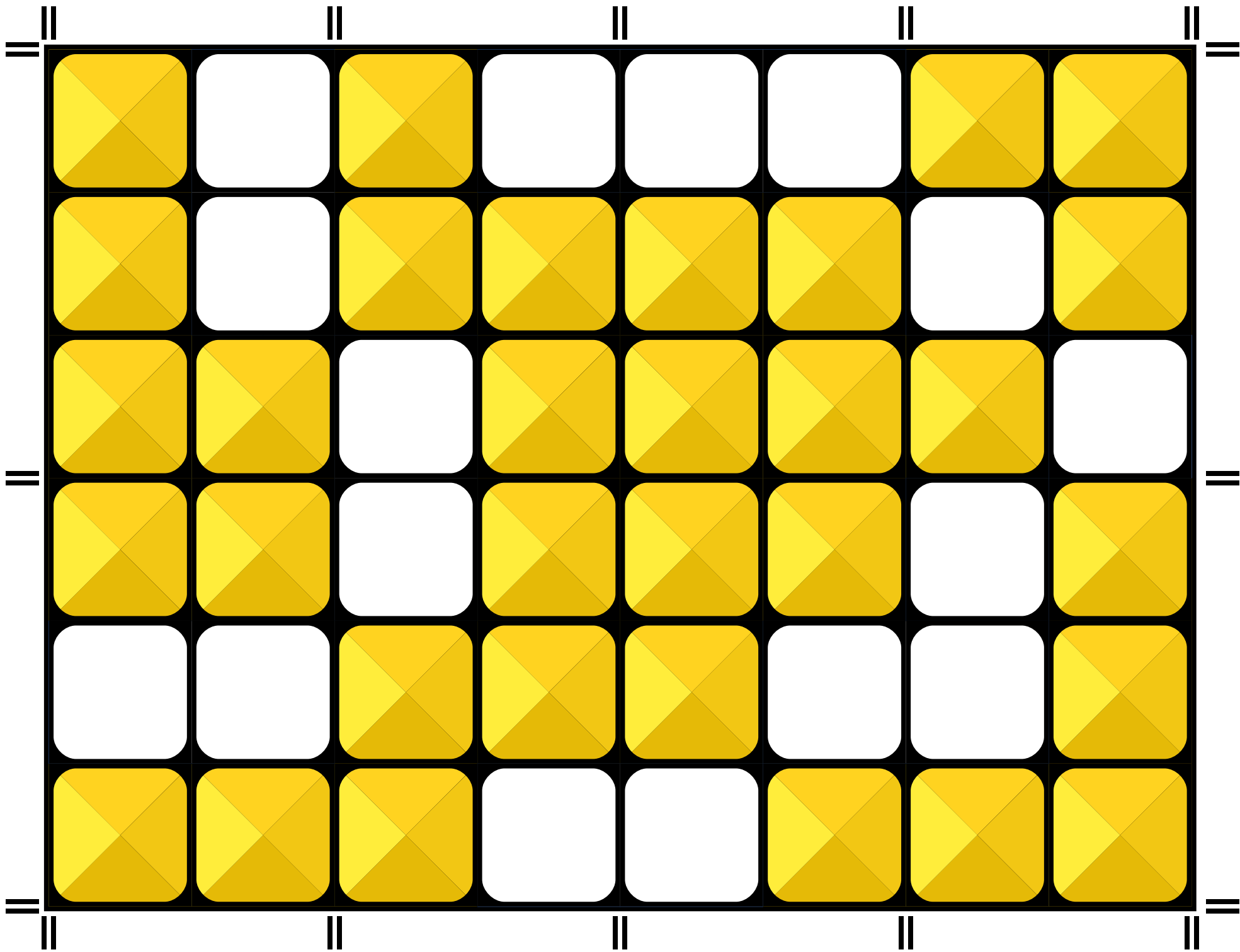
LPPG
LE PLUS PETIT GAGNE

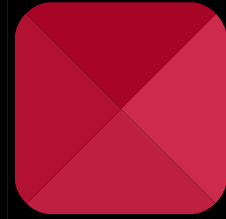
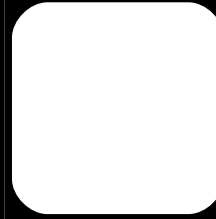
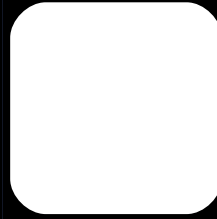
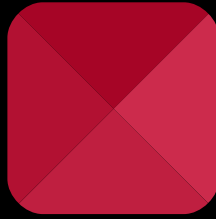
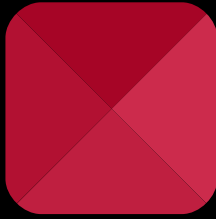
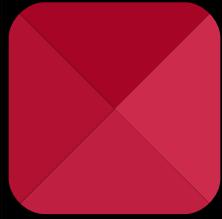
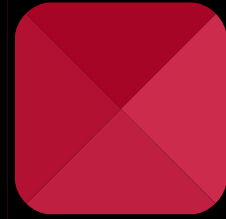
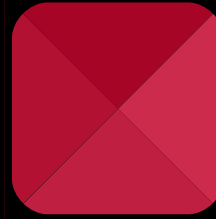
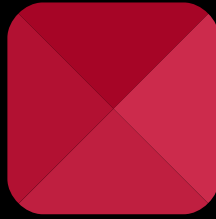
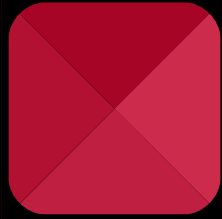
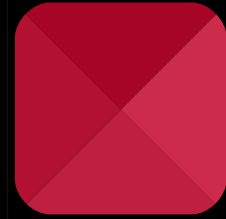
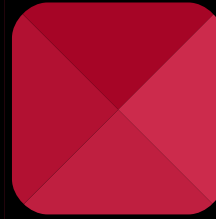
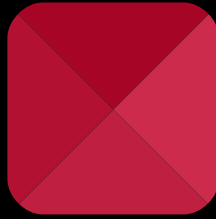
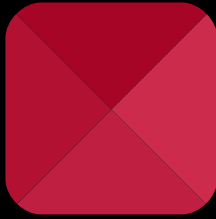
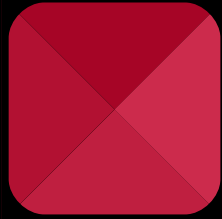
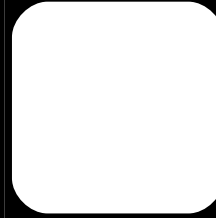
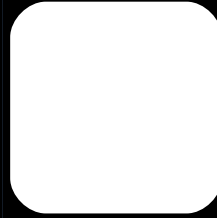
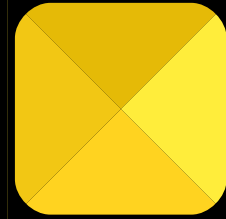
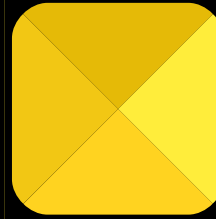
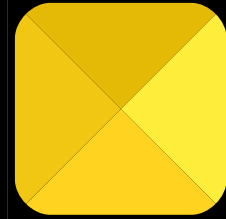
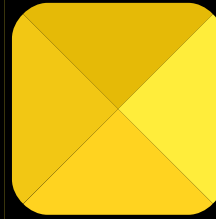
LPPG
LE PLUS PETIT GAGNE











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

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

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

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