

LESS™

Less est un jeu de stratégie pour 2 ou 4 joueurs.

2 joueurs peuvent jouer avec un plateau de jeu composé de 12 cartes carrées et 8 pions. Pour un jeu à 2 joueurs, vous aurez besoin de 9 cartes et vous pouvez utiliser les cartes restantes comme dessous de verre!

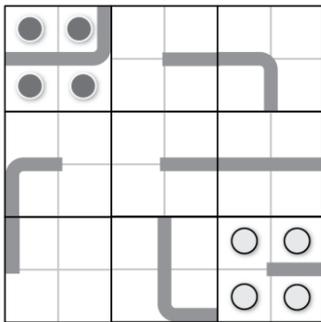
Règles du jeu à 2 joueurs, noir et blanc

Disposez le plateau en carré 3 × 3 en utilisant 9 cartes choisies au hasard. Chaque joueur place ses 4 pions dans l'un des deux coins diamétralement opposés le plus proche de lui.

Le but du jeu est d'atteindre le coin opposé du plateau avec tous les pions, mais en moins de coups que son adversaire.

Exemple de configuration du jeu

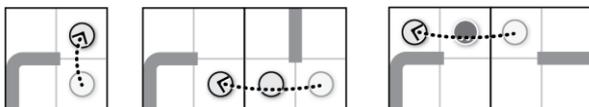
Le coin des noirs



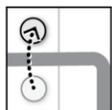
Le coin des blancs

Lorsque c'est votre tour, vous devez toujours jouer trois coups (jusqu'à ce que vous ayez déplacé tous vos pions dans le camp de votre adversaire), en outre, vous pouvez effectuer ces trois coups avec un seul pion ou plusieurs pions différents. Vous pouvez déplacer le pion vers la case adjacente verticalement ou horizontalement, ou vous pouvez sauter par-dessus un des autres pions du jeu horizontalement ou verticalement ; chaque mouvement compte pour un coup. Vous pouvez également sauter par-dessus un mur, dans ce cas le mouvement compte pour deux coups, tandis que sauter par-dessus un double mur compte pour trois coups.

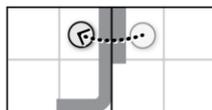
Un coup



Deux coups

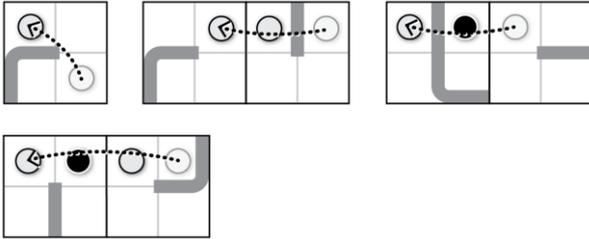


Trois coups

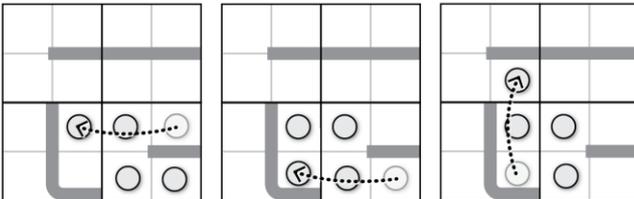


Les pions ne peuvent pas être déplacés en diagonale, sauter par-dessus un mur et un autre pion en même temps, ou sauter par-dessus deux ou plusieurs pions à la fois.

Coups interdits



Exemple des trois premiers coups en début de partie



Système de points (facultatif)

Les points du jeu sont calculés par la différence du nombre total de coups effectués par les deux joueurs. Si les deux ont fait le même nombre de coups, ils sont alors à égalité. Si, par exemple, les blancs ont commencé la partie et ont aussi terminé la partie en premier, les noirs peuvent effectuer le même nombre de coups que les blancs ont fait lors de leur dernier tour.

Exemples de scores

- Les blancs ont commencé la partie en premier. Au dernier tour, ils ont terminé en un seul coup. Après les blancs, les noirs finissent, eux aussi, en un seul coup. Les deux joueurs sont à égalité.
- Les blancs commencent et finissent la partie en premier, leur dernier tour se fait en deux coups ; les noirs ont besoin de trois coups supplémentaires pour terminer. Les blancs gagnent d'un point.
- Les blancs ont commencé la partie en premier. Les noirs terminent en premier, en deux coups ; les blancs jouent également deux coups pour terminer. Puisque les blancs ont commencé la partie, les noirs gagnent de trois points.

Règle supplémentaire

Si, à la fin du jeu, un de vos pions est encore dans votre camp, vous perdez la partie de 10 points. Par exemple : Si les blancs ont réussi à atteindre le camp noir avec trois de ses pions et que la dernière case dans le coin est bloquée par l'un des pions noirs, les noirs perdent la partie.

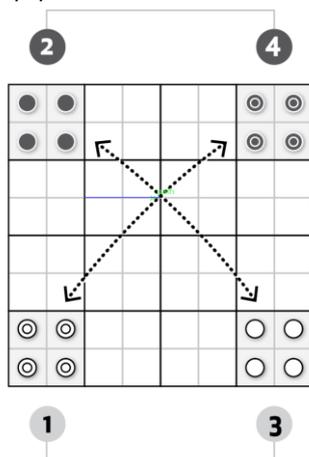
Règles du jeu à 4 joueurs, divisés en deux équipes, noire et blanche

Disposez le plateau en carré 4x4 en utilisant 16 cartes choisies au hasard (vous aurez besoin de 2 jeux Less). Divisez les 4 joueurs en 2 équipes de deux. Chaque équipe place les pions de la même couleur dans les deux coins adjacents les plus proches d'elle. Un joueur de chaque équipe retourne ses pions à l'envers, de façon à pouvoir différencier les pions appartenant à chacun des joueurs.

Le but du jeu est d'atteindre le coin opposé du plateau avec tous les pions, mais en moins de coups que l'équipe adverse. Si l'un des deux joueurs d'une équipe termine en premier, il ou elle peut utiliser ses coups restants pour déplacer les pions de son partenaire. L'équipe qui réussit à placer les huit pions dans leurs coins respectifs diamétralement opposés en moins de coups que son adversaire, gagne la partie (voir le Système de points).

Exemple d'une séquence de coups

Équipe 1



Équipe 2

Conseils & astuces

1. Sautez par-dessus d'autres pions pour vous déplacer plus rapidement.
2. Élaborez des stratégies pour bloquer votre adversaire.
3. Augmentez la difficulté du jeu en utilisant des cartes carrées à trois murs. (Si le jeu se révèle trop difficile, utilisez à la place un jeu avec moins de murs.)
4. Pour une partie plus dynamique, essayez d'utiliser une minuterie, comme une pendule d'échecs (app).

Il existe de nombreuses façons de jouer à Less. Vous pouvez ajouter à votre guise vos propres règles—et les partager avec les autres joueurs sur notre site internet www.less-game.com ou sur notre page Facebook.