

① Regolamento del gioco

Froggammon

Scopo del gioco

Con 4 giocatori : portare 2 pedine su ogni ninfea di partenza degli altri 3 giocatori

Con 3 giocatori : portare 3 pedoni su ogni ninfea di partenza degli altri 2 giocatori

Con 2 giocatori : ogni giocatore sposta 2 colori scelti all'inizio della partita e dovrà portare 3 pedine di ciascun colore su ogni carta di partenza del suo avversario.

Contenuto della confezione:

4 carte partenza/arrivo, 1 grande carta ninfea,
24 piccole carte ninfea, 2 dadi,
24 pedine di 4 colori diversi.

Preparazione del gioco

Disporre le carte nel modo
indicato qui accanto:



Svolgimento della partita

Si gioca in senso orario. Il giocatore più giovane lancia i dadi. La progressione delle pedine si effettua secondo l'indicazione dei 2 dadi.

Si può :

- o far avanzare 1 pedina con la somma dei 2 dadi, con 2 movimenti scomposti ed a condizione che le caselle di arrivo siano libere,

- o far avanzare 2 pedine secondo il numero indicato da ciascuno dei 2 dadi.

Carte ninfea

- non serve fare alcun punto speciale per lasciare le caselle di partenza,
- ci possono essere più pedine dello stesso colore su una casella,
- una pedina che capita su una casella occupata da una pedina di colore diverso, occupa il suo posto e la rimanda alla sua casella di partenza.
- Invece se questa casella è occupata da più pedine del suo avversario, non potrà fermarvisi, queste pedine sono protette, e non potranno essere rinviate alla loro casella di partenza.



Grande carta Ninfea

- Tutti i giocatori possono stare su questa carta.
- È una carta neutra senza rinvio alla partenza e vale come una casella.
- All'atto di oltrepassare questa grande ninfea, badare a scegliere la buona direzione per non portare una pedina in soprannumero verso una ninfea di partenza di un avversario.
- Una disattenzione sarà sanzionata con un ritorno alla casella di partenza.



Doppio : Il giocatore che fa un doppio gioca di nuovo.

Carte arrivo

Si ricorda : le caselle di arrivo sono le caselle di partenza degli avversari.

- Occorre fare il numero esatto di punti con il dado per arrivarci altrimenti si torna indietro secondo il numero di punti in eccedenza.
- Una pedina giunta al suo scopo non può più tornare nel gioco e non sarà più spostata.

Chi vince?

Il giocatore che, per primo, ha portato tutte le sue pedine sulle carte di partenza degli avversari, vince la partita.

