

126

Froggammon



10 min



2-4



Froggammmon

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold



X 24



X 24

F Règle du jeu

Froggammon

But du jeu

- A 4 joueurs :** amener 2 pions sur chacun des nénuphars de départ des 3 autres joueurs
- A 3 joueurs :** amener 3 pions sur chacun des nénuphars de départ des 2 autres joueurs
- A 2 joueurs :** chaque joueur déplace 2 couleurs qu'il choisit au départ et devra amener 3 pions de chaque couleur sur chacune des cartes départ de son adversaire.

Contenu du jeu :

- 4 cartes départ/arrivée, 1 grande carte nénuphar,
- 24 petites cartes nénuphar, 2 dés,
- 24 pions de 4 couleurs différentes.

Préparation du jeu

Disposez les cartes comme indiqué ci-contre :



Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune lance les dés. La progression des pions s'effectue selon l'indication des 2 dés.

On peut :

- Soit avancer 1 pion avec la somme des 2 dés, par 2 mouvements décomposés et à condition que les cases d'arrivée soient libres,

- Soit avancer 2 pions selon le nombre indiqué par chacun des 2 dés.

Cartes nénuphar

- il n'y a pas de point spécial à tirer pour quitter les cases départ,
- il peut y avoir plusieurs pions de même couleur sur une case,
- un pion qui tombe sur une case avec un pion de couleur différente, prend sa place et le renvoie à sa case départ.
- En revanche si cette case est occupée par plusieurs pions de son adversaire il ne pourra pas s'y arrêter, ces pions sont protégés, et ne se feront pas renvoyer à leur case départ.

Grande carte Nénuphar

- Tous les joueurs peuvent être sur cette carte.
- C'est une carte neutre sans renvoi au départ qui compte pour une case.
- Au moment de franchir ce grand nénuphar, attention de choisir la bonne direction afin de ne pas amener un pion en sumombre vers un nénuphar de départ adverse. Une inattention sera sanctionnée par un renvoi au départ.

Double : Le joueur qui lance un double rejoue.



Cartes arrivée

Rappel : les cases arrivée sont les cases départ des adversaires.

- Il faut faire le nombre exact de points du dé pour y arriver sinon on recule du nombre de points en plus.
- Un pion arrivé à son but ne peut plus revenir en jeu et ne sera plus déplacé.

Qui gagne ?

Le joueur qui, le premier, a amené tous ses pions sur les cartes départ adverses, gagne la partie.



ⓓ Die Spielregeln

Foggammon

Ziel des Spiels:

- Mit 4 Spielern :** Zu jeder der Seerosen, von denen jeweils die anderen 3 Spieler starten, sind 2 Steine zu bringen.
- Mit 3 Spielern :** Zu jeder der Seerosen, von denen jeweils die anderen 2 Spieler starten, sind 3 Steine zu bringen.
- Mit 2 Spielern :** Jeder Spieler spielt mit zwei Farben, die er zu Beginn auswählt. Er hat dann 3 Steine einer jeden seiner Farben auf jede Seerose zu setzen, von denen sein Gegner startet.

Zum Spiel gehören

- 4 Karten mit einer Seerose als Start und Ziel, 1 große Karte mit einer Seerose.
- 24 kleine Karten mit Seerosen,
- 2 Würfel, 24 Spielsteine von 4 unterschiedlichen Farben.



Vorbereitung des Spiels

Die Karten sind so auszulegen, wie es auf der nebenstehenden Abbildung gezeigt ist :

Ablauf des Spiels

Gespielt wird stets in Uhrzeigerrichtung. Der jüngste Spieler beginnt zu würfeln. Die Bewegung der Spielsteine erfolgt entsprechend der Anzahl der Punkte auf beiden Würfeln.

Man kann :

- entweder 1 Stein in getrennten Schritten erst um die Punkte des einen Würfels und dann um die Punkte des anderen Würfels voransetzen, insofern die jeweiligen Zielfelder nicht besetzt sind.

- oder erst einen Stein um die Anzahl der Punkte des einen Würfels und anschließend einen anderen Stein um die Punkte des anderen Würfels voransetzen.

Karten mit der Seerose :

- Es gibt keine bestimmte Anzahl von Punkten, die erforderlich wäre, um die Startfelder zu verlassen.
- Es können sich mehrere Spielsteine derselben Farbe auf einem Feld befinden.
- Gelangt ein Spielstein auf ein Feld, auf dem sich ein anderer Stein befindet, nimmt er dessen Platz ein und schickt seinen Gegner wieder zum Startfeld zurück.
- Sollte das Feld jedoch von mehreren Steinen seines Gegners besetzt sein, ist dieses Feld für ihn gesperrt. Die Steine schützen sich untereinander und lassen sich nicht in ihr Startfeld zurückschicken.

Große Karte mit der Seerose :

- Auf dieser Karte können sich alle Spieler befinden.
- Es ist eine neutrale Karte, die als ein Feld zählt. Von hier kann jedoch niemand auf sein Startfeld zurückgeschickt werden.
- Beim Verlassen dieser großen Seerose muß man gut aufpassen, um tatsächlich die richtige Richtung einzuschlagen und keinen Stein zu viel in die Startseerose des Gegners zu bringen. Eine Unaufmerksamkeit wird hier mit einer Zurücksendung auf das Startfeld bestraft.

Pasch : Der Spieler, der ein Pasch erzielt, kann ein zweites Mal würfeln.

Zielkarten :

Zur Erinnerung : Die Zielfelder sind gleichzeitig die Startfelder der Gegner

- Um auf die Karte zu gelangen, muß man genau die erforderliche Anzahl von Punkten würfeln, sonst kehrt man um die Anzahl der zu viel gewürfelten Punkte zurück.
- Ein Stein, der an seinem Ziel angekommen ist, kann nicht mehr in das Spiel zurückkehren und wird nicht mehr verschoben.

Wer hat gewonnen ?

Der Spieler gewinnt das Spiel, der alle seine Steine zuerst auf den Startfeldern seiner Gegner untergebracht hat.

