

Froggammon

DJ05222

Contient de petites pièces et de petites balles pouvant être ingérées
Contains small parts and little balls - Enthält kleine Teile und kleine Bälle.
Contiene piezas pequeñas y balas pequeñas - Contiene parti piccote e delle palline. Bevat
kleine onderdelen en balletjes - Innehåller smådelar och små kulor.

Conserver l'emballage, référence fabricant - retain address
Anschrift aufbewahren - Guardar la dirección - Adres bewwaren
spara adressen - conservare l'indirizzo



3, rue des Grands-Augustins 75006 - Paris - France
www.djeco.com

Froggammon



10 min



2-4



Froggammon

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



X 24



X 24

Froggammon

Aim of the game

With 4 players: To bring 2 pieces onto each of the water-lily start cards of the three other players

With 3 players: To bring 3 pieces onto each of the water-lily start cards of the two other players

With 2 players: Before starting the game, each player chooses 2 colours. Each player aims to bring 3 pieces of each of these two colours onto each of his opponent's start cards.

Game contents:

4 start/finish cards, 1 big water-lily card
24 small water-lily cards, 2 dice,
24 pieces of 4 different colours.

Game preparation

Lay the cards out as shown opposite.



Game procedure

The players take turns in a clockwise direction. The youngest player starts by throwing the dice. The pieces are moved according to the numbers shown on the two dice.

Players may:

- Either move 1 piece along a number of squares corresponding to the sum of both dice, in two separate movements, provided that the landing squares are available,

- Or move 2 pieces according to the number shown on each of the 2 dice.

Water-lily cards

- Players do not need to throw any particular number on the dice to start.
- There may be several pieces of the same colour on one same square.
- A piece that lands on a square on which there is already a piece of a different colour takes its place and sends it back to the start square.
- However, if this square is occupied by several pieces belonging to an opponent, these pieces are protected and cannot be sent back to the start square, so the player cannot stop here.

Big water-lily card

- All of the players may land on this card at the same time.
- It is a neutral card that counts as a square, but from which no pieces can be sent back to the start.
- When crossing this big water-lily, be sure to choose the right direction to avoid moving too many pieces onto an opponent's starting water-lily.

Players who make a mistake will have their piece sent back to the start.

Doubles: Players who throw a double get to play again.

Finish cards

Reminder: The finish squares are the opponents' start squares.

- Players must throw the exact number on the dice to land on the finish squares, otherwise they move back by the number that exceeds the amount of squares left.
- A piece that has landed on its finish square cannot be brought back into the game and can no longer be moved.

Who wins?

The first player to bring all of his/her pieces on the opponents' start cards has won the game.



Ⓔ Reglas del juego **Froggammon**

Objetivos del juego

- 4 jugadores:** llevar 2 peones a cada uno de los nenúfares de salida de los otros 3 jugadores
- 3 jugadores:** llevar 3 peones a cada uno de los nenúfares de salida de los otros 2 jugadores
- 2 jugadores:** cada jugador desplaza 2 colores que elige la salida y deberá llevar 3 peones de cada color a cada una de las fichas de salida de su adversario.

Contenido del juego:

- 4 fichas de salida/llegada, 1 ficha nenúfar grande,
- 24 fichas nenúfar pequeñas, 2 dados,
- 24 peones de 4 colores diferentes.

Preparación del juego

Colocar las fichas tal como se indica:



Desarrollo de la partida

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven lanza los dados. El avance de los peones se realiza según la indicación de los 2 dados.

Se puede:

- Avanzar 1 peón con la suma de los 2 dados, por 2 movimientos descompuestos y a condición de que las casillas de llegada estén libres, o bien

- Avanzar 2 peones según el número indicado por cada uno de los 2 dados.

Fichas nenúfar

- no hay que conseguir un número de puntos especial para abandonar las casillas de salida,
- puede haber varios peones del mismo color en una casilla,
- un peón que cae en una casilla con un peón de color diferente, ocupa su sitio y lo reenvía a su casilla de salida.
- En cambio, si esta casilla está ocupada por varios peones de su adversario, no podrá detenerse allí, estos peones están protegidos, y no serán reenviados a su casilla de salida.

Ficha Nenúfar grande

- Todos los jugadores pueden estar en esta ficha.
- Es una ficha neutral sin reenvío a la salida que cuenta como una casilla.
- En el momento de franquear este gran nenúfar, prestar atención a la hora de elegir la dirección correcta para no llevar un peón de más hacia un nenúfar de salida contrario. La falta de atención será sancionada por un reenvío a la salida.

Doble: El jugador que logra un doble, vuelve a jugar.

Fichas de llegada

Nota: las casillas de llegada son las casillas de salida de los adversarios.

- Hay que conseguir el número exacto de puntos del dado para llegar allí, de lo contrario se retrocede con el número de puntos que sobran.
- Un peón llegado a su destino no puede volver a jugar y no se desplaza más.

¿Quién gana?

El jugador que primero ha llevado a todos sus peones a las fichas de salida contrarias, gana la partida.

