

## ⓕ 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 surnombre 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.