

Abagio – Règles



Début des sauts

Abagio est un jeu pour deux joueurs. Un joueur joue les 12 grenouilles rouges pendant que l'autre joueur joue les 12 grenouilles pourpres. Vous jouerez des tours en lançant les dés et en déplaçant vos grenouilles autour du plateau de jeu et dans l'étang central. La grenouille jaune s'appelle la "grenouille en chef" et sera jouée par les deux joueurs.

Votre tour est composé de trois phases :

- 1) Vous lancez les dés.
- 2) Vous déplacez vos grenouilles selon les nombres obtenus
- 3) Vous jouez la grenouille en chef si vous êtes qualifié pour le faire



Pour commencer, chaque joueur lance un dé. Le joueur qui obtient le nombre le plus élevé joue en premier.

But du jeu : Toutes les grenouilles désirent ardemment rejoindre l'étang. Le premier joueur qui aura déplacé toutes ses grenouilles dans l'étang au centre du plateau de jeu gagne la partie.

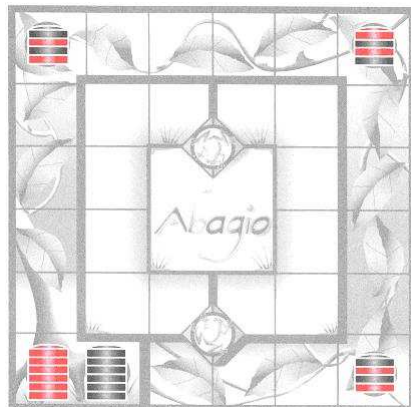


Schéma 1 : Mise en place quand rouge joue en premier.

Mise en place du plateau de jeu

Placez une pile de six grenouilles rouges et une pile de six grenouilles pourpres au départ dans le coin en bas à gauche du plateau de jeu (schéma 1).

Organisez les grenouilles restantes en trois piles, chacune avec quatre grenouilles alternativement de couleur rouge et pourpre et placez-les dans les trois autres coins. (Placez la grenouille en chef jaune de côté pour le moment.)

Si le joueur avec les grenouilles **rouges** joue en premier, placez une pile mixte avec une grenouille **rouge** au-dessus dans le coin **en haut à droite**. Placez les deux autres piles mixtes, chacune avec une grenouille **pourpre** au-dessus dans le coin **en haut à gauche** et le coin **en bas à droite** (schéma 1).

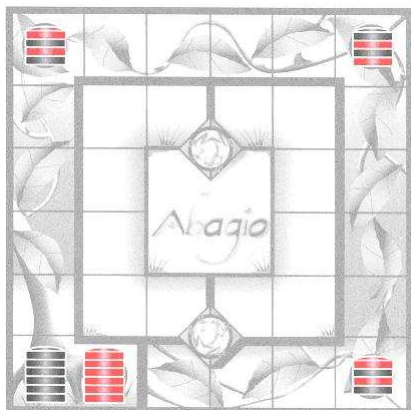


Schéma 2 : Mise en place quand pourpre joue en premier.

Si le joueur avec les grenouilles **pourpres** joue en premier, inversez simplement l'ordre des couleurs des trois piles mixtes (schéma 2).

Abagio – Règles

Pour les dernières astuces stratégiques et les FAQ d'Abagio, voir www.sunrivergames.com/abagio.

Saut en avant

Dans Abagio, un déplacement s'appelle un "saut". Pour effectuer un saut, déplacez une grenouille en avant de sa position actuelle du nombre de cases indiqué par le nombre obtenu. Chaque nombre obtenu doit être pris comme un saut séparé. (Remarque : Les deux positions de départ ne sont pas prises en compte.)

Vous pouvez faire sauter des grenouilles sur les cases inoccupées ou sur d'autres grenouilles pour créer une pile (les détails seront expliqués dans le chapitre "Règles pour les sauts et les tas"). Une fois qu'une pile de deux grenouilles ou plus a été créée, seule la grenouille du dessus est éligible pour sauter.

N'importe quelle combinaison de grenouilles éligibles peut sauter à chaque tour mais une unique grenouille peut également effectuer des sauts multiples. Quand une grenouille effectue un saut en utilisant la somme des dés, chaque nombre doit être pris comme un saut légal à part entière.

Si vous obtenez un double (les deux dés indiquent le même nombre), vous pouvez jouer le nombre sur chaque des *deux fois* pour un total de *quatre* sauts en utilisant une ou plusieurs de vos grenouilles éligibles.

Les deux joueurs déplacent leurs grenouilles autour du **chemin extérieur** jusqu'à ce qu'ils atteignent la première case en forme de diamant appelée la **position Huit** (voir le schéma 3).

La position Huit est la première case du **chemin intérieur** qui possède deux embranchements vers deux **secteurs sûrs**. Les grenouilles rouges se déplacent à gauche et les grenouilles pourpres se déplacent à droite.

Finalement, les chemins intérieurs se rejoignent à la **position Un**, l'autre case en forme de diamant juste au-dessus de l'étang.

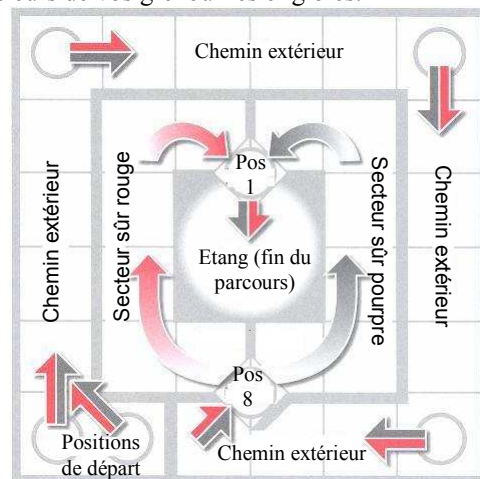


Schéma 3

Jouer la grenouille en chef

Si vous n'avez **aucune** grenouille dans les positions de départ après avoir lancé les dés et effectué vos sauts normaux, vous pouvez jouer la **grenouille en chef** jaune avant de finir votre tour. La grenouille en chef protège n'importe quelle case ou pile sur laquelle elle se trouve.

Pour jouer la grenouille en chef, enlevez-la de sa position actuelle et placez-la sur une de vos propres grenouilles ou sur une case inoccupée du **chemin externe** uniquement. Vous ne pouvez jamais placer la grenouille en chef sur le chemin intérieur, sur une des grenouilles de votre adversaire ou sur une pile qui a déjà le nombre maximum de grenouilles.

Quand vous ne pouvez pas ou choisissez de ne pas jouer la grenouille en chef pendant votre tour, vous devez la placer quelque part à côté du plateau de jeu.

Règles pour les sauts et les tas

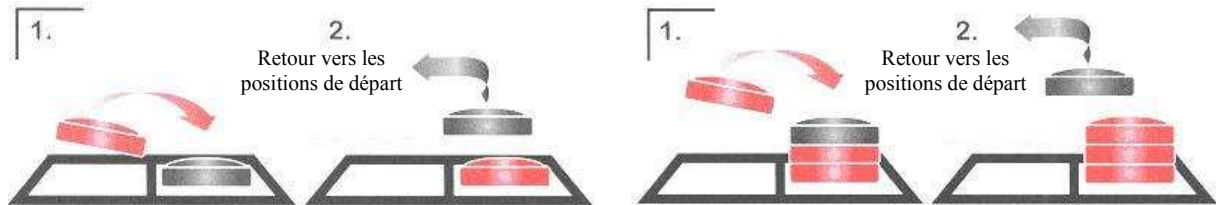
Vous pouvez sauter (déplacer) des grenouilles sur les cases inoccupées ou sur d'autres grenouilles pour créer une pile. Une fois qu'une pile de deux grenouilles ou plus a été créée, seule la grenouille du dessus est éligible pour sauter - Chaque autre grenouille est emprisonnée jusqu'à ce que les grenouilles au-dessus d'elles se soient déplacées.

Abagio – Règles

"Frapper un isolé"

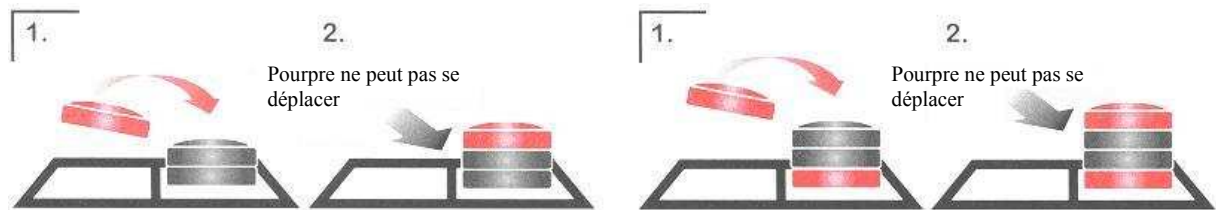
Un **isolé** est une grenouille unique sur une case ou sur une pile avec une ou plusieurs grenouilles de l'autre joueur directement sous lui. Quand une de vos grenouilles saute sur un isolé de votre adversaire, vous **frappez** l'isolé et renvoyez ladite grenouille de votre adversaire à la position de départ et placez votre grenouille à la place.

Il y a une exception : Un isolé qui est en haut d'une pile ayant atteint la **hauteur maximale** ne peut pas être frappé (voir "Bloquer en maximisant une pile").



"Couvrir une paire"

Une **paire** de grenouilles est composée de deux grenouilles appartenant au même joueur, reposant l'une sur l'autre, sur une case ou sur une ou plusieurs grenouilles de l'autre joueur. Quand une de vos grenouilles saute sur une paire de votre adversaire, elle couvre la paire de sorte que les grenouilles qui la composent soient emprisonnées et ne puissent pas se déplacer.



Bloquer avec un "tas"

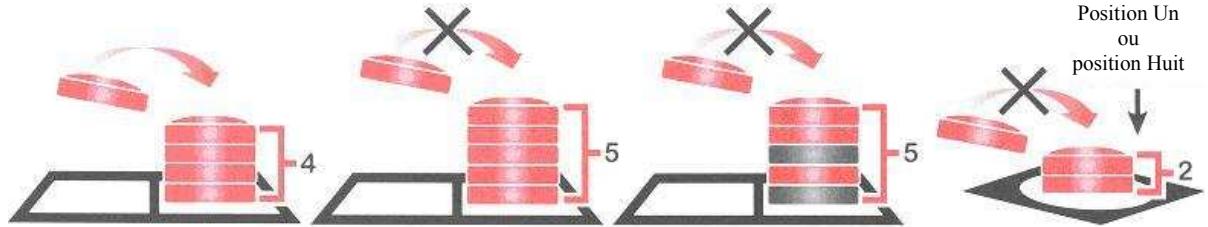
Un **tas** de grenouilles est composée de trois grenouilles ou plus appartenant au même joueur, reposant l'une sur l'autre, sur une case ou sur une ou plusieurs grenouilles de l'autre joueur. Quand vous avez un tas de trois grenouilles ou plus, aucune grenouille de votre adversaire ne peut plus arriver sur cette pile.



Abagio – Règles

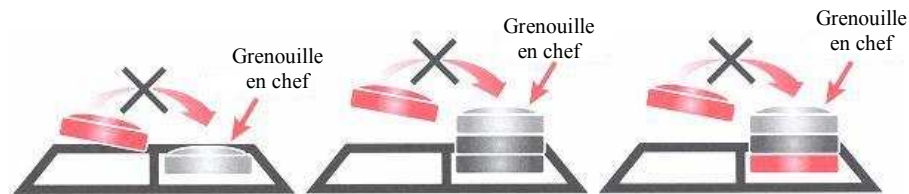
Bloquer en "maximisant une pile"

Une pile est "**maximale**" quand elle a le maximum de **cinq** grenouilles de n'importe quelle couleur, sauf pour la position Un et la position Huit qui ne peuvent avoir que **deux** grenouilles empilées. Une fois qu'une pile est maximale, plus aucune grenouille ne peut arriver dessus. (Remarque : La façon dont vous empilez vos grenouilles dans les positions de départ ou après qu'elles sont arrivées dans l'étang n'a aucune importance.)



Bloquer avec la grenouille en chef

La grenouille en chef jaune peut être jouée n'importe où sur le chemin extérieur sauf directement sur une des grenouilles de votre adversaire. La grenouille en chef empêche d'autres grenouilles d'arriver sur la case où elle se trouve et interdit aux grenouilles se reposant sous la grenouille en chef de se déplacer.



NOTE : Si votre adversaire est qualifié mais oublie de jouer la grenouille en chef, vous devez alors décider l'un ou l'autre :

- Rappelez à votre adversaire de jouer la grenouille en chef ou
- Laissez la grenouille en chef où elle se trouve pendant votre tour.

L'un ou l'autre de ces choix peut avoir des avantages et des inconvénients en fonction de la situation. Vous pouvez vouloir rappeler à votre adversaire de jouer la grenouille en chef si elle se trouve actuellement sur une ou plusieurs de vos propres grenouilles.

Prenez garde aux grenouilles qui se reposent comme des canards

La **position Huit** et la **position Un** sont les deux seules cases du chemin intérieur qui ne font pas partie du secteur sûr de l'un ou l'autre joueur. Elles sont également les deux seules cases du plateau de jeu où la taille maximale de pile est de **deux** grenouilles. Ceci signifie qu'une paire ne peut pas y être couverte mais qu'un isolé peut y être frappé et que la grenouille en chef ne peut pas être utilisée pour s'y protéger.

Autres règles de saut

- Vous devez jouer chaque nombre sur les dés si c'est légalement possible.
- Si vous ne pouvez jouer qu'un seul nombre, vous devez alors effectuer un saut pour ce nombre et renoncer au deuxième nombre.
- Si un OU l'autre des nombres (mais pas les deux) peut être joué, vous devez alors jouer le plus grand des deux nombres.
- Si l'ordre dans lequel les sauts sont effectués affecte le nombre de sauts qu'il est possible d'effectuer, l'ordre qui permet alors le plus de sauts doit être utilisé.



Abagio – Règles

- Si aucun saut légal n'est possible, vous devez alors renoncer à votre tour. (A moins que vous ne puissiez jouer la grenouille en chef si vous êtes qualifié pour le faire.)

Saut final

Une fois que toutes vos grenouilles sont dans le chemin intérieur (dans votre secteur sûr ou sur la position Huit ou la position Un), vous pouvez commencer vos **sauts finaux** dans l'étang. Pour effectuer son saut final, une grenouille doit sauter exactement dans l'étang, arrivant avec un nombre qui l'amène au delà de la position Un.

Si vous obtenez un nombre qui est plus élevé que nécessaire pour le saut final de vos grenouilles, vous avez le droit (et êtes même obligé) de choisir la grenouille la plus éloignée de l'étang pour le saut final. Par exemple, si vous obtenez un six et que votre grenouille la plus éloignée est seulement à quatre cases de l'étang, vous devez faire sauter une grenouille de la quatrième case. (Vous n'êtes jamais obligé d'effectuer un saut final si un autre saut légal peut être effectué.)

Le premier joueur à faire sauter toutes ses grenouilles dans l'étang gagne la partie !