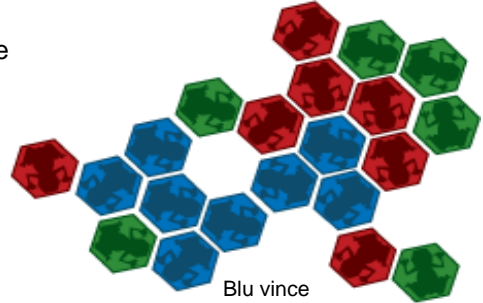


Army Of Frog è un gioco per 2-4 persone, che usano differenti esagoni colorati a forma di rana connettendoli uno vicino all'altro a formare una colonia.

La forma e la grandezza della colonia cambia costantemente come un giocatore aggiunge nuove pedine e muove quelle esistenti con lo scopo di collegare tutte le sagome rana del proprio colore.



Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è di collegare tutte le rane del proprio colore che sono parte della colonia in qualsiasi modo, con un minimo di sette per vincere. Se sono otto, nove o dieci rane del proprio colore nella colonia, bisogna collegarle tutte per ottenere la vittoria.

Preparazione

Ogni giocatore sceglie un colore che vuole per giocare, poi prende il gettone personale del proprio colore e lo piazza di fronte a se, così da ricordare sempre il proprio colore. Poi ogni giocatore prende le dieci rane del proprio colore scelto e le inserisce nel sacco nero. I colori rimanenti vengono esclusi dal gioco. Le ranocchie nel sacco vengono mischiate.

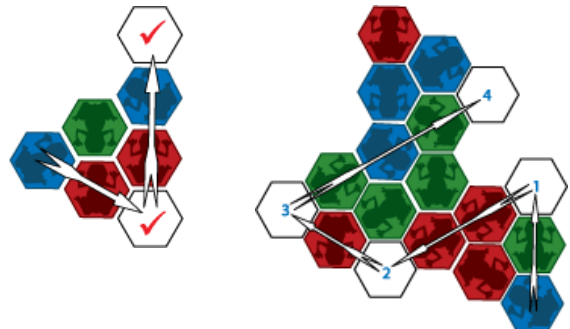
Scegliere un giocatore di partenza e in senso orario ogni giocatore pesca due ranocchie dal sacco e le mette vicino al proprio segnalino, così da tenerle vicino a se. La partita poi può iniziare con la scelta casuale del primo giocatore.

Azioni: Muovere, Aggiungere, Pescare

Il turno di ogni giocatore consiste di tre azioni dove è **obbligatorio** portare a termine tutte e tre le azioni del proprio turno, se possibile. Le azioni devono essere effettuate nel seguente ordine.

1) **Muovere** una rana del proprio colore che fa parte della colonia, in un'altra posizione.

Si può solamente muovere le ranocchie del proprio colore facendo un salto sopra ad altre ranocchie (almeno una), non diagonalmente ma in linea retta fino al primo spazio disponibile. E' possibile muovere la propria rana usando salti multipli in un qualsiasi turno, così da terminare sempre in uno spazio vuoto ma non è possibile terminare la propria corsa nello spazio di partenza. Se non è possibile muovere, passare alla prossima azione.



2) **Aggiungere** una ranocchia nella colonia, la quale deve toccare almeno un lato di un'altra e non infrangere la regola della catena (vedere regola della catena). Il primo giocatore che inizia a formare l'isola pone la sua pedina al centro del tavolo. E' possibile aggiungere rane del colore dell'avversario in ogni momento ma è indispensabile che il colore aggiunto, che sia il proprio o dell'avversario, non entri in contatto con uno uguale. Se non è possibile aggiungere rane per una ragione, si procede alla prossima azione. Una volta che tutte le rane sono state aggiunte si continua senza più rimetterle.

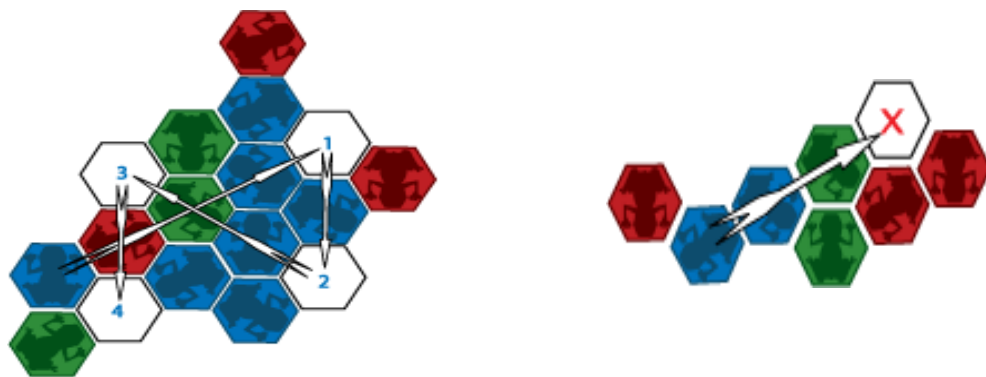
3) **Pescare** una nuova ranocchia casualmente dalla sacca, per rimpiazzare quella che si è appena giocata. Ogni giocatore deve solamente possedere un massimo di due rane nella sua mano, se già si posseggono due ranocchie non se ne può pescare un'altra. Una volta che sono finite all'interno della sacca, si continua a giocare senza più pescarle.

Regole speciali

La struttura della colonia è molto importante per la partita, la sua forma e la sua intensità è in continuo cambiamento, anche per merito dell'aggiunta e lo spostamento delle ranocchie. Per questo ci sono due regole speciali che tengono sotto controllo la sua struttura e mantengono lo scorrere della partita fluida. La regola della singola colonia e la regola della catena.

Regola singola colonia

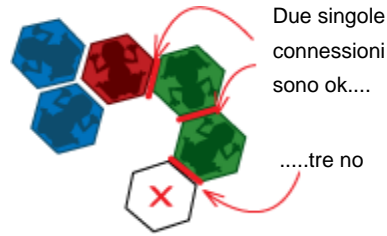
Non è possibile muovere una rana in una posizione se essa dopo la mossa crea più di una colonia. Se una rana è l'unico collegamento tra due o più parti di una colonia, non è possibile muoverla, a meno che il suo movimento non porta ad un ricollegamento della colonia.



Regola della catena

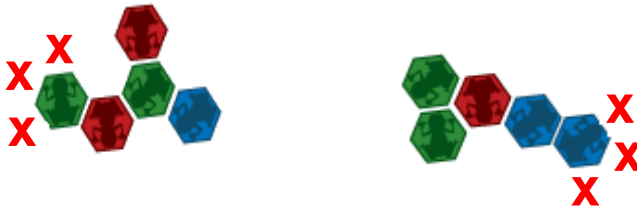
Non è possibile aggiungere o muovere una rana, per o da una posizione la quale si formerebbe una catena di tre o più singoli collegamenti di rane, e chi apre e chiude la catena è incollegabile su un unico lato.

(Apri e chiude viene associata a quella rana che è l'ultima della catena che non ha altre ranocchie collegate ad eccezione di una).

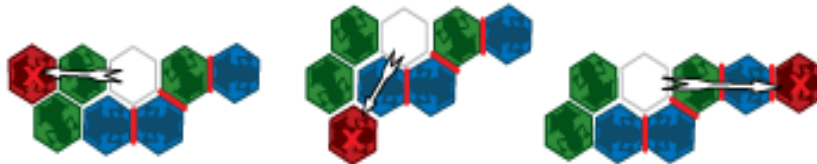


Esempi regola della catena

A) Aggiungere una rana su qualsiasi di queste posizioni marcate con una x rossa viola la regola della catena.

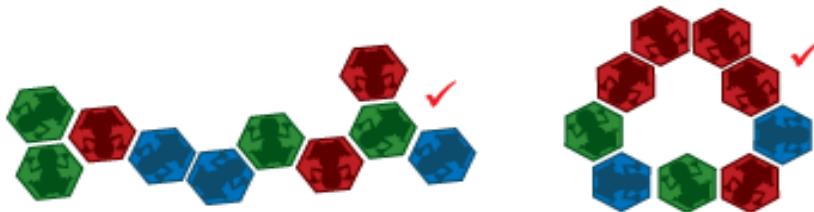


B) Muovere la rana rossa in una delle posizioni marcate con una x rossa viola la regola della catena.



Eccezioni alla regola della catena

Questa regola si applica unicamente alla catena che termina con una singola ranocchia. Ma se una catena ha multiple connessioni nella parte finale o se le rane formano una specie di cerchio, la catena può avere qualsiasi lunghezza.



NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.