

RINGO

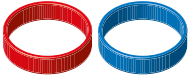
Auteur: Julien Griffon

Jeu de stratégie pour 2 joueurs âgés de 7 ans et plus

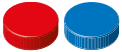
Durée: environ 15 minutes

MATÉRIEL

- 4 anneaux rouges et 4 anneaux bleus



- 10 disques rouges et 10 disques bleus

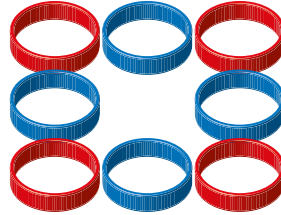


BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être le premier joueur à aligner (orthogonalement ou diagonalement) quatre de ses **disques** OU ses quatre **anneaux**.

PRÉPARATION DU JEU

Les 8 anneaux sont placés comme indiqué ci-contre. Les quatre coins peuvent être occupés par les anneaux rouges ou par les anneaux bleus. Chaque joueur prend tous les disques d'une couleur. Le joueur dont les anneaux sont dans les coins commence la partie.



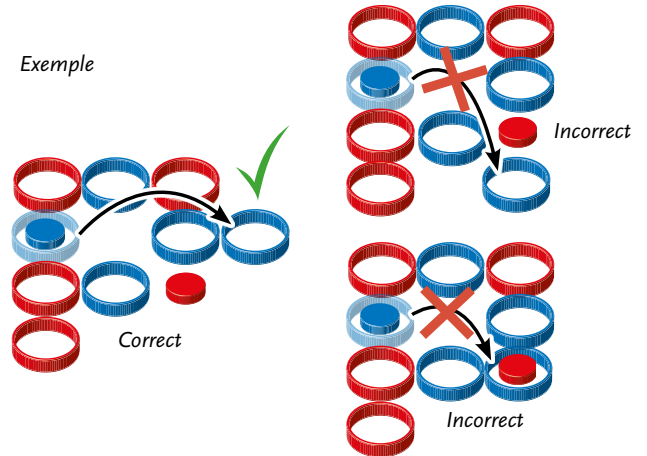
DÉROULEMENT DU JEU

En commençant par la couleur des coins, les joueurs effectuent deux actions chacun leur tour:

1. Poser un **disque** de leur couleur dans n'importe quel anneau.
2. Ramasser l'**anneau** dans lequel ils ont posé leur disque et le déplacer:
 - Il doit être horizontalement ou verticalement adjacent à au moins un autre anneau;

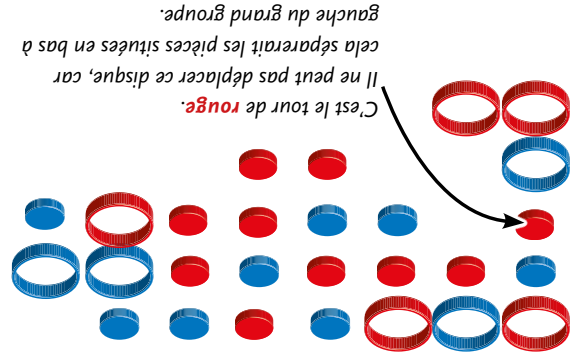
– il doit être posé à un emplacement libre (c'est-à-dire ni sur un disque, ni sur un anneau).

Exemple



RÉCUPÉRATION DE DISQUES

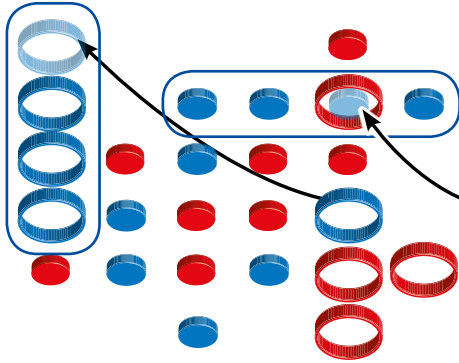
Si un joueur a utilisé tous ses disques, il continue en ramassant n'importe lequel de ses disques déjà posés et le pose dans un anneau selon les règles habituelles. Cependant, les disques et les anneaux doivent toujours rester connectés (orthogonalement ou diagonalement) pour constituer un groupe unique.



Exemple

Le premier joueur qui réussit à placer quatre de ses disques ou ses quatre anneaux en ligne horizontale, verticale ou diagonale a gagné.

C'est le tour de **rouge**, qui ne peut plus empêcher **bleu** de gagner, puisque celui-ci a dressé un piège au tour précédent. **Bleu** peut réaliser un alignement vertical avec ses quatre anneaux ou un alignement horizontal avec quatre de ses disques.



6

5

7

2

3

4