

RINGO

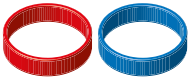
Author: Julien Griffon

Strategy game four 2 players age 7 years and up

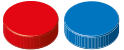
Duration about 15 minutes

GAME MATERIAL

- 4 red rings and 4 blue rings



- 10 red discs and 10 blue discs

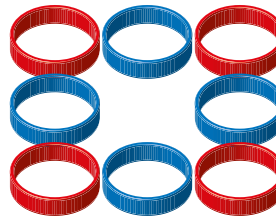


OBJECT

The object of the game is to be the first player to align (orthogonally or diagonally) four of his/her **discs** OR four of his/her **rings**.

PREPERATION

The 8 rings are set up, as shown on the right. The four corner fields can be occupied either with red or blue rings. Each player takes all discs in one colour. The player whose rings are on the corner fields begins the match.

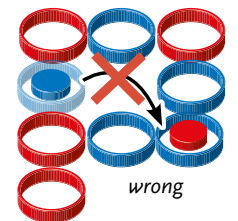
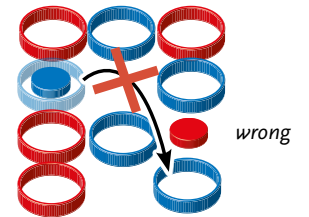
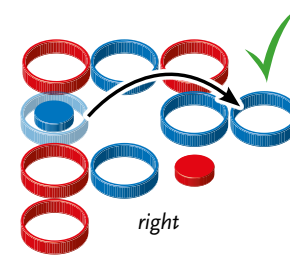


PLAY

Starting with the corner colour, players complete two actions in turns:

1. Place a **disc** of their colour inside any ring.
2. Pick up the **ring** in which they placed their disc and move it somewhere else:
 - It must be placed horizontally or vertically adjacent to at least another ring.
 - It must be placed on an empty space (i.e. not over a disc or ring that was placed before).

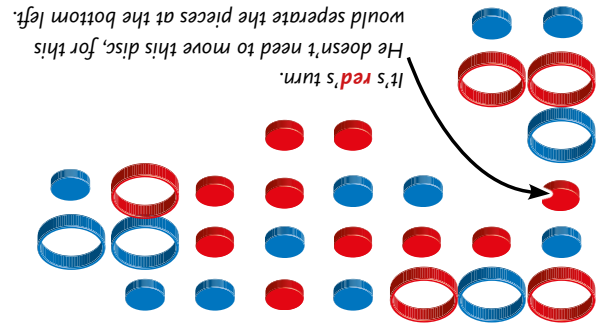
Example



REMOVING DISCS

If a player has used up his/her stock of discs, he/she continues by removing one of his/her discs from anywhere on the table and places it in a ring as usual.

However rings and discs must always remain (orthogonally or diagonally) connected to form one unique group.

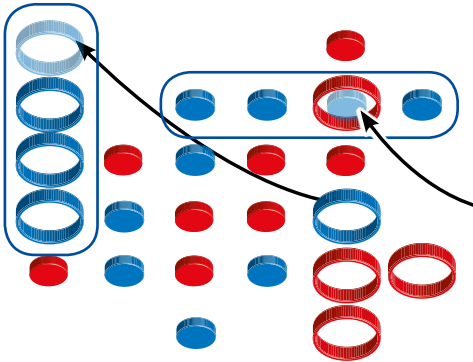


Example

Red is on turn, but can no longer prevent **blue** from winning, since blue set up a trap on the previous turn. **Blue** can either form a vertical row of four rings or a horizontal row of four discs.

CAME END

The winner is the first player who succeeds in placing four of his/her discs or four of his/her rings in a horizontal, vertical or diagonal row.



RINGO

Autor: Julien Griffon

Strategiespiel für zwei Personen ab 7 Jahren

Spieldauer ca. 15 Minuten

Spielmaterial (in rot und blau)

- 8 Ringe (je 4 pro Farbe)



- 20 Scheiben (je 10 pro Farbe)



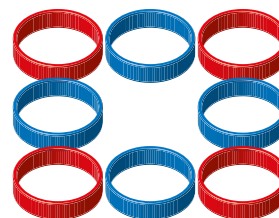
SPIELZIEL

Jeder Spieler versucht als Erster eine zusammenhängende gerade Reihe aus vier eigenen **Scheiben ODER** vier eigenen **Ringen** zu bilden. Die Reihe kann horizontal, vertikal oder diagonal angeordnet sein.

SPIELVORBEREITUNG

Die 8 Ringe werden wie rechts zu sehen aufgebaut. Die vier Eckfelder können sowohl mit roten als auch mit blauen Ringen belegt werden. Jeder Spieler erhält alle Scheiben einer Farbe.

Der Spieler, dessen Ringe auf den Eckfeldern liegen beginnt die Partie.



Spielaufbau

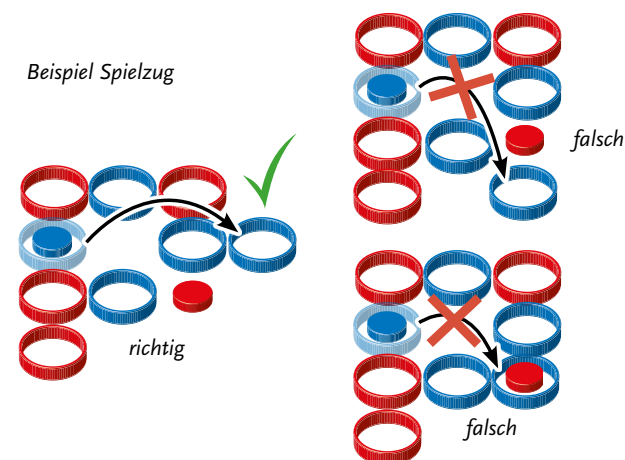
SPIELWEISE

Es wird im Wechsel gespielt. Wenn ich am Zug bin führe ich stets zwei Aktionen nacheinander aus.

1. Zunächst lege ich eine meiner Scheiben in einen beliebigen Ring der **eigenen oder gegnerischen** Farbe.
2. Anschließend nehme ich den Ring, den ich gefüllt habe und lege ihn auf einem freien Platz in direkter Nachbarschaft zu einem anderen Ring wieder an.

3. Beachte: Ein Ring **muss** immer an einen anderen Ring angesetzt werden. Er darf waagrecht oder senkrecht, aber **nicht diagonal** angesetzt werden. Ein Ring darf nicht über eine bereits liegende Scheibe gestülpt werden.

Beispiel Spielzug

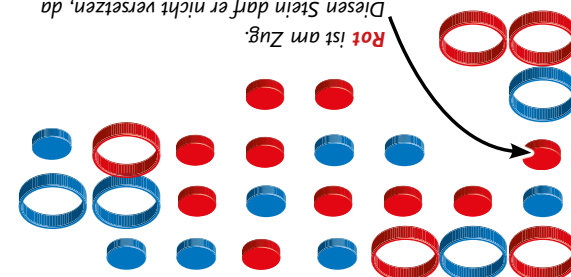


4

SCHEBEN VERSETZEN

Wenn mein Vorrat an Scheiben aufgebraucht ist, nehme ich, sobald ich am Zug bin, eine meiner Scheiben aus dem Feld, lege sie wie üblich in einen der 8 Ringe und versetze anschließend den Ring. Das Versetzen von Scheiben darf nicht dazu führen, dass einzelne Teile des Feldes vollständig vom Hauptfeld abgetrennt werden. Ein diagonalen Kontakt gilt noch als Verbindung.

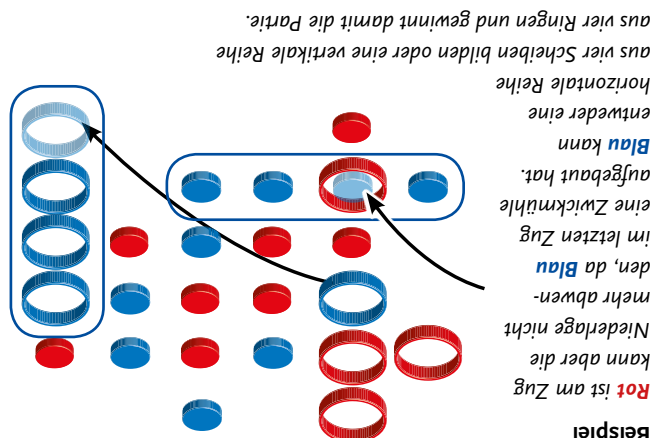
Rot ist am Zug. Diesen Stein darf er nicht versetzen, da das Feld sonst in zwei Teile getrennt würde.



Beispiel

SPILENDE

Der erste Spieler, dem es gelingt eine **gerade Reihe** (horizontal, (vertikal oder diagonal) aus **vier eigenen Scheiben oder vier eigenen Ringen** zu bilden, beendet und gewinnt die Partie.



6

7

RINGO

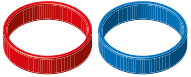
Auteur: Julien Griffon

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

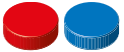
Durée: environ 15 minutes

MATÉRIEL

- 4 anneaux rouges et 4 anneaux bleus



- 10 disques rouges et 10 disques bleus

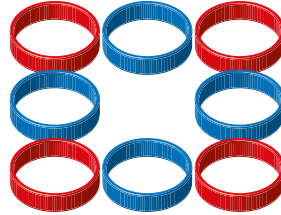


BUT DU JEU

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.



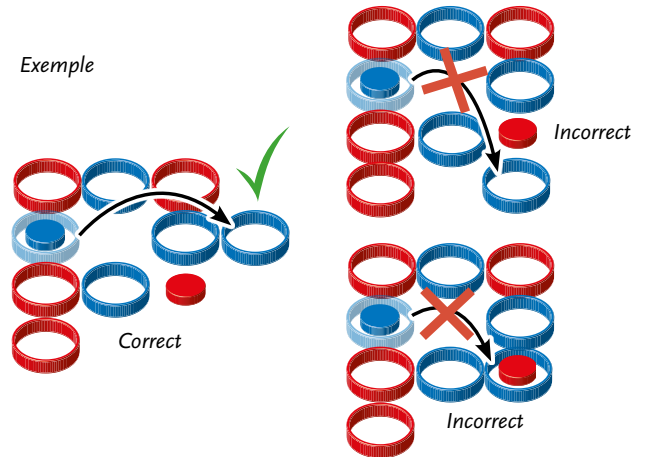
DÉROULEMENT DU JEU

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;

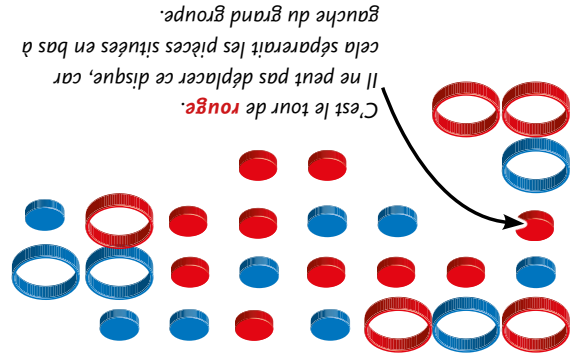
– il doit être posé à un emplacement libre (c'est-à-dire ni sur un disque, ni sur un anneau).

Exemple



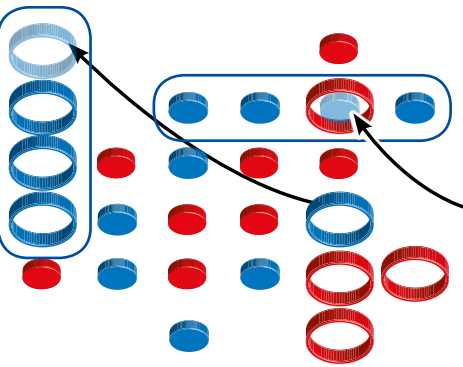
RÉCUPÉRATION DE DISQUES

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.

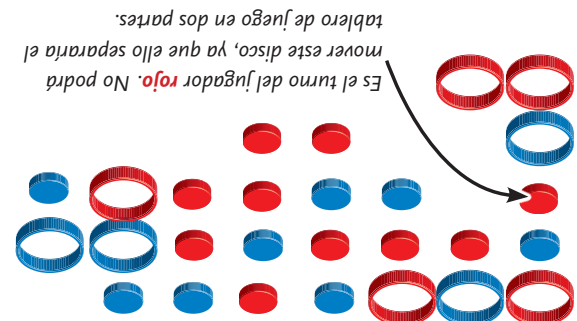
6

7

2

3

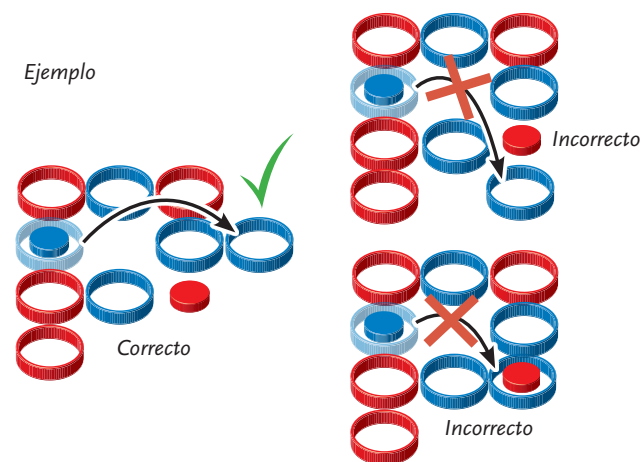
4



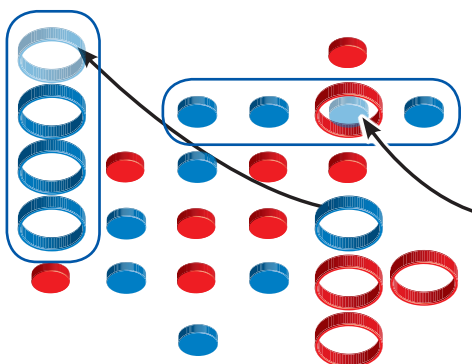
RETIRAR DISCOS

Cuando un jugador haya usado todos sus discos, seguirá jugando moviendo uno de sus discos ya colocados dentro de un anillo de la manera habitual, moviendo ese anillo posterior-mente. Sin embargo, anillos y discos deben permanecer siempre conectados (ortogonal o diagonalmente) formando un único grupo.

– Deberá moverse a un espacio vacío (es decir, que no haya ni un disco ni un anillo colocado anteriormente).



Ejemplo



FINAL DE LA PARTIDA

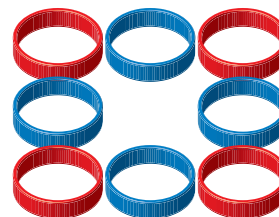
El ganador de la partida será el primer jugador que consiga situar cuatro de sus discos o cuatro de sus anillos en fila, ya sea horizontal, vertical o en diagonal.

Exemple

Es el turno del jugador rojo, pero haga lo que haga, no puede impedir la victoria del jugador azul ya que este le ha tendido una trampa en el turno anterior. El azul puede formar una línea vertical de cuatro anillos o una línea horizontal de cuatro discos.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Disponer los 8 anillos tal como se muestra en la imagen de la derecha. Los cuatro anillos de las esquinas pueden ser tanto rojos como azules. Cada jugador escoge los discos de un color. El jugador cuyos anillos están situados en las esquinas, empieza la partida.



CÓMO SE JUEGA

Empezando por el jugador inicial, los jugadores completarán dos acciones por turno:

1. Colocar un **disco** de su color dentro de cualquier anillo.
2. Coger el **anillo** donde se colocó el disco y moverlo siguiendo estas reglas:
 - Deberá acabar adyacente horizontal o verticalmente a, al menos, otro anillo.

RINGO

Autor: Julien Griffon

Un juego de estrategia para 2 jugadores a partir de 7 años

Duración aproximada 15 minutos

COMPONENTES

- 4 anillos rojos y 4 anillos azules



- 10 discos rojos y 10 discos azules



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo para cada jugador es ser el primero en alinear (ortogonalmente o en diagonal) 4 de sus **discos** o 4 de sus **anillos**.