Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

RINGS UP!™

blue orange
Hot Games Cool Planet

Contents

- Illustrated rules
- 50 challenge cards
- 48 rings (12 red, 12 green, 12 blue, 12 yellow)

Introduction

Rings Up! gives you 50 original challenges to play with your friends. Each challenge will require you to be quick, observant, and agile if you want to be crowned the winner. Different ways to play the game makes it fun to play with your friends or with your family.

Object of the Game

Each round, players race to stack rings on their thumbs in the order shown on the current challenge card. The first player to win 7 challenges wins the game.

Set-up

Shuffle the challenge cards and place them as a face-down pile in the center of the table.
Choose which game mode you want to play. If players can't agree, the youngest one decides. For your first few games, we recommend you choose «Classic.»

The game is played in several rounds.

Playing the Game

To begin the game, the oldest player takes the top challenge card from the pile and places it face up in the middle of the table so that all players can clearly see it.

NOTE: In the following rounds, the player who won the previous challenge will reveal the next card.

Once the card for the round has been revealed, all players simultaneously race to stack the correct combination of rings onto their thumb in the order indicated on the challenge card.

The first player to finish lifts his thumb up in the air and calls out «OK!»

Everyone then stops stacking their rings to verify that the player has correctly matched the order shown on the challenge card.

- If the player is correct, he takes the challenge card and lays it down in front of him. He scores one point.
- If the player is incorrect, he is out of the rest of the current challenge. The remaining players continue, still using the same card.

After each round, return all rings to the starting position and get ready to begin a new challenge.

End of the Game

The first player to win 7 challenges wins the game.

Game Modes

"Classic"

Each player receives 2 rings of each color (2 yellow, 2 green, 2 red, and 2 blue), and places them in a stack on the table in front of him.
The standard rules apply.

"Fingers"

Each player receives 2 rings of each color (2 yellow, 2 green, 2 red, and 2 blue), and stacks them (randomly) on each finger on one hand (except the thumb). You cannot have 2 rings of the same color on one finger.
The standard rules apply.

Note: We recommend this mode if you don't have a table at your disposal (car, train, picnic, ...)

"Center Ring"

All the rings are mixed and piled up in the middle of the table, accessible to all players.
The game is played as usual, with players taking rings they are interested in from the middle of the table, one after another.

Variations

Players can decide that the game is over after all 50 challenge cards have been completed. The player who got the most challenge cards wins the game. In case of a tie, the player who reached that number first wins.

At the beginning of each round, the player who flips over the new challenge card, can call out a number from 1 to 3 before revealing the challenge. The ring in this position will be ignored this round and not be added to your thumb.

For younger players, you can choose to ignore the order of the rings placed on the thumb, and only consider the colors.

Special thanks from the author:
A big «THANK YOU» to Jean-Luc Guillot for the huge amount of work he did with the original prototype, to Stéphane Maurel and the entire Blue Orange team, to Marc Chouinard and Stephane Escapa for their superb illustrations, to everyone who welcomed me in those «magic» places where we played, to all the players, to the CAListes and finally to Fabienne Guillot (for everything!).

Original game idea by Alexandre Droit. ©2015 Blue Orange.
All rights reserved for all countries. Rings Up! is a trademark of Blue Orange.

Contenu

- 1 règle de jeu
- 50 cartes
- 48 anneaux (12 rouges, 12 verts, 12 bleus, 12 jaunes)

Introduction

Rings Up! vous propose plus de 50 défis originaux pour affronter vos amis. Chacun vous demandera rapidité, observation et agilité pour être le meilleur. Plusieurs modes de jeu vous permettront de profiter du jeu entre amis ou en famille.

But du jeu

Les joueurs vont devoir être observateurs et rapides pour réussir à réaliser les combinaisons de bagues sur leur pouce. Le premier joueur à réussir 7 fois remporte la partie.

Installation

Mélangez les cartes de jeu et placez la pioche face cachée au centre de la table.
Les joueurs choisissent un des modes de jeu à leur convenance. S'ils ne sont pas d'accord, le plus jeune joueur décide.
Pour vos premières parties, nous vous conseillons le mode "Classic".

Le jeu se joue en plusieurs manches.

Déroulement d'une manche

Le joueur le plus âgé retourne la première carte de la pioche face visible sur la table. Pour les manches suivantes, ce sera le joueur qui a gagné la dernière carte.
Tous les joueurs jouent en même temps. Ils doivent réaliser sur leur pouce la combinaison des couleurs dans l'ordre indiqué sur la carte.

Le premier joueur qui réussit la combinaison lève le pouce en l'air et crie "OK !".
Tout le monde vérifie alors que la combinaison est bonne :

- Si le joueur a réalisé la combinaison dans l'ordre et sans erreur, il prend alors la carte devant lui et marque 1 point.
- S'il y a erreur, le jeu continue avec la même carte mais le joueur qui s'est trompé ne peut plus participer à cette manche.

Fin du jeu

Lorsqu'un joueur a 7 cartes devant lui, la partie s'arrête et il est le grand vainqueur !!!

Modes de jeu

«Classic»

Les joueurs prennent 2 bagues de chaque couleur (2 jaunes, 2 vertes, 2 rouges et 2 bleues) puis les placent sur la table devant eux comme ils le désirent. Le jeu se déroule ensuite normalement.

«Fingers»

Les joueurs prennent 2 bagues de chaque couleur (2 jaunes, 2 vertes, 2 rouges et 2 bleues) puis placent 2 bagues sur 4 doigts d'une main sauf le pouce. Deux couleurs identiques ne doivent pas se trouver sur le même doigt.
Le jeu se déroule ensuite normalement.

Note : Nous vous conseillons cette règle si vous n'avez pas de table à disposition (voiture, train, pique-nique, ...)

«Center Ring»

Toutes les bagues de la boite sont mélangées au centre de la table, accessibles de tous les joueurs. Le jeu se déroule ensuite normalement, les joueurs prenant les bagues qui les intéressent au centre de la table une à une.

Variantes

- Les joueurs peuvent décider que la partie se termine lorsque la pioche est vide. Le joueur avec le plus de cartes l'emporte.
- Au début de chaque manche, le joueur qui a remporté la dernière carte donne un chiffre entre 1 et 3 (en début de partie c'est le joueur le plus jeune). Puis on révèle la carte et la couleur qui se trouve sur le dessin du chiffre cité ne joue pas (cette couleur ne doit pas être utilisé par les joueurs pour cette carte).
- Pour les plus jeunes joueurs, vous pouvez décider de ne pas tenir compte de l'ordre d'empilage des bagues mais uniquement des couleurs

Remerciements de l'auteur : Un grand «MERCI» tout particulier à Jean-Luc Guillot pour son énorme travail sur le prototype original, ainsi qu'à Stéphane Maurel et toute la top team Blue Orange, Marc Chouinard et Stéphane Escapa pour leur superbes illustrations, toutes les personnes qui m'accueillent dans ces lieux «magiques» où l'on joue, tous les joueurs, les CAListes et Fabienne Guillot (pour tout!).

Un jeu de Alexandre Droit ©2015 Blue Orange.
Tous droits réservés pour tous pays. Rings Up! est une marque déposée de la société Blue Orange.

RINGS UP!

EXTENSION Print & Play

6+ | 2 - 6 | 15 min

Alexandre Droit
Stéphane Escapa

Imprimer en recto-verso, sauf la première page

Ce Print & Play fonctionne avec votre jeu Rings Up! Il comprend 30 nouvelles cartes et 5 variantes !

Ces 5 variantes fonctionnent avec tous les modes proposés dans les règles de base (Classic, Fingers ou Center Ring).

Retrouvez les règles du jeu de base sur notre site Blue Orange !

1 - LA COULEUR DISPARUE !
Au début de chaque manche, le joueur qui a remporté la dernière carte donne une couleur (bleu, jaune, rouge ou vert). Puis on révèle la carte et la couleur citée ne joue pas (cette couleur ne doit pas être utilisée pour cette carte).

2 - PAIR OU IMPAIR ?
De la même façon, le joueur qui a remporté la dernière carte peut annoncer “pair” ou “impair”. Puis on révèle la carte et en fonction de l’annonce, les chiffres pairs (2, 4 et 6) ou impairs (1, 3, 5 et 7) ne jouent pas.

3 - L’AUTRE MAIN !
Quel que soit le mode de jeu, vous devez jouer avec la main avec laquelle vous êtes le moins habile (prendre les bagues avec la main gauche pour les droitiers et inversement).

4 - A L’ENVERS !
Quel que soit le mode de jeu, vous jouez “à l’envers”. Quand une carte est révélée, recherchez d’abord le chiffre le plus élevé puis empilez vos bagues “à l’envers” (au lieu de mettre la bague une, puis la deux, la trois… faites la combinaison dans l’autre sens : la cinq, puis la quatre… jusqu’à la première).

5 - ON FAIT ÉQUIPE ?
Quel que soit le mode de jeu, vous pouvez faire des équipes de deux. Eh oui ! Formez 2 ou 3 binômes. Chaque binôme se place l’un en face de l’autre et chacun pose une de ses mains sur la table (pouce en l’air), face à son partenaire. La partie se déroule de la même manière que d’habitude, sauf que vous empilez les bagues sur le pouce de votre partenaire ! Quand les deux estiment avoir tout bon, ils disent tous les deux “OK !” Évidemment, en cas d’erreur, le binôme ne peut plus participer à la manche en cours.

RINGS UP!

blue orange™
Hot Games Cool Planet

Coupe le long des pointillés !

RINGS UP!
blue orange
Hot Games Cool Planet

Coupe le long des pointillés !

RINGS UP!
blue orange
Hot Games Cool Planet

Coupe le long des pointillés !

DEUX FOUR
ONE QUATRE
THREE UN
TROIS CINQ
TWO FIVE

RINGS UP!
blue orange
Hot Games Cool Planet

Coupe le long des pointillés !

RINGS UP!
blue orange
Hot Games Cool Planet

Coupe le long des pointillés !

RINGS UP!
blue orange
Hot Games Cool Planet