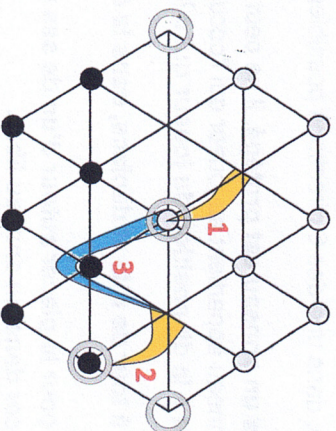


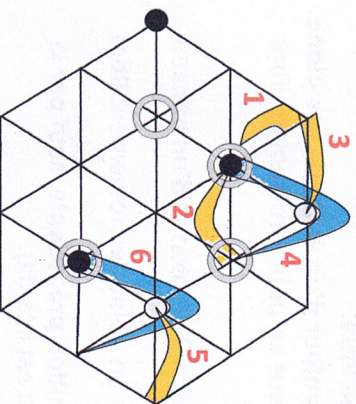
# RING 4 à 7

## Jeu de stratégie pour 2 joueurs.

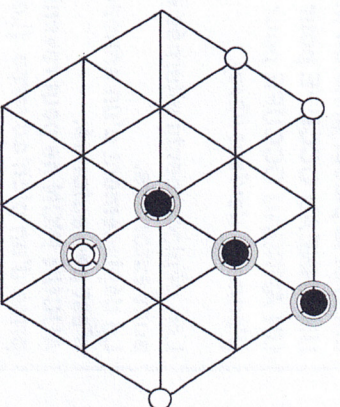
Exemple de début de partie.



Exemples de fin de partie.



Les blancs ne pouvaient pas éviter leurs prises.



Les noirs ne peuvent plus jouer sans leurs prises.

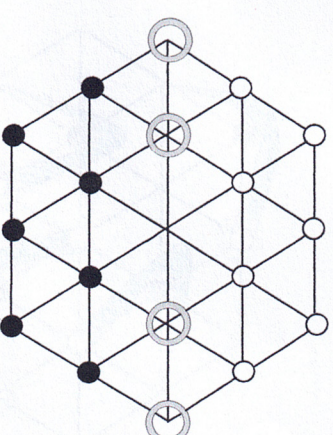
# RING 4 à 7

## Jeu de stratégie pour 2 joueurs.

Deux joueurs s'affrontent sur le « RING 4 à 7 » composé :  
D'un tablier avec un réseau hexagonal de déplacement.  
De 5 anneaux à la disposition des joueurs.  
De 7 pions par joueur.

Le but du jeu est de prendre tous les pions de l'adversaire en déplaçant des anneaux et des pions sur les points de croisement du réseau dans toutes ses directions.

Disposition des anneaux et des pions en début de partie.

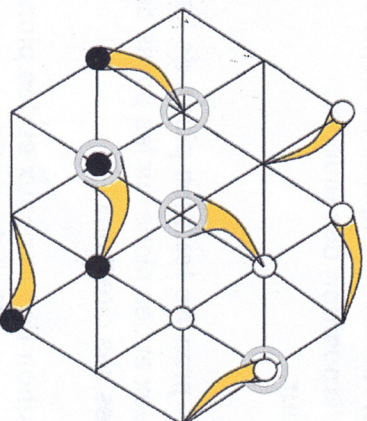


Durée d'une partie 5 à 7 minutes.  
Un jeu pour enfants, ados, adultes.

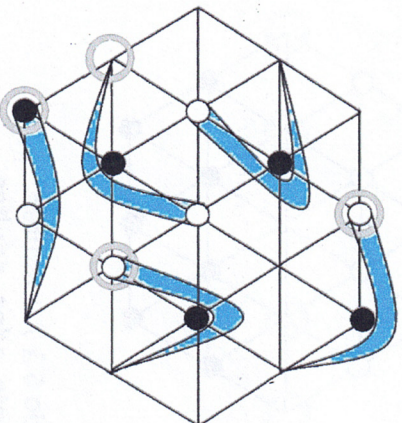


# RING 4 à 7

Exemples de déplacements des anneaux. et des pions. (Jaune)



Exemples de prises des pions de l'adversaire. (Bleu)



© RING 4 à 7 auteur Gérald SAIVEAU.

## Règle du jeu

A partir de la disposition des anneaux et des pions du début de la partie, **chaque joueur dispose d'une couleur de pion et déplace les anneaux et ses pions, d'un point de croisement et sur un autre proche qui l'entoure**, dans une des 6 directions possibles du réseau.

**Tout pion placé dans un anneau est protégé**, il ne peut pas être pris par l'adversaire et l'anneau appartient au joueur qui l'occupe.

**Tout anneau libre est à la disposition du joueur qui a la main.**

Chaque joueur joue à tour de rôle et déplace, dans la direction de son choix, soit :

UN ANNEAU LIBRE pour le placer autour d'un de ses pions.

UN PION pour le placer dans un anneau libre.

UN PION pour le placer sur un point de croisement libre.

UN PION pour le sortir de l'anneau qu'il occupe (*l'anneau devient libre*) et le placer sur un point de croisement libre.

UN PION pour le sortir de l'anneau qu'il occupe (*l'anneau devient libre*) et le placer dans un autre anneau libre.

UN ANNEAU OCCUPE pour le placer autour d'un autre de ses pions.

UN ANNEAU OCCUPE pour le placer sur un point de croisement libre (*l'anneau devient libre*).

Les déplacements alternés et successifs d'un pion et d'un anneau sont autorisés.

Le déplacement d'un anneau libre sur un point de croisement libre n'est pas autorisé.

AUCUN PION ne peut revenir à sa position précédente, sauf par la prise d'un pion adverse. (Le va-et-vient est interdit).

La prise d'un pion est obligatoire quand elle est possible, avec retrait du pion, par saut au dessus du pion adverse vers un point de croisement libre ou dans un anneau libre, dans toutes les directions du réseau.

**Le gagnant est celui qui élimine tous les pions adverses ou met l'adversaire dans l'impossibilité de jouer ses derniers pions sans leurs prises.**