

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



RINGGZ™

LA QUADRATURE DES CERCLES !

Placer judicieusement ses anneaux, repousser l'adversaire dans ses limites en l'isolant, lui dicter le chemin à suivre et l'obliger à disperser ses forces pour finalement conquérir un maximum de territoires.

Seuls les meilleurs stratèges réussiront à imposer leur tactique !
Êtes-vous fait de ce bois là ?

Saurez-vous dicter votre stratégie de déplacement à vos adversaires ? Place au jeu et gare à l'encercllement !

Contenu :

- 1 plateau de jeu en bois avec 25 territoires.
- 1 base de départ quadricolore.
- 48 anneaux en bois : 12 bleus, 12 verts,
12 jaunes, 12 rouges.
- 12 bases en bois : 3 bleus, 3 verts,
3 jaunes, 3 rouges.

But du jeu :

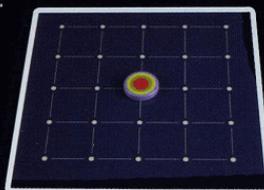
S'emparer d'un maximum de territoires sur le plateau en positionnant judicieusement ses propres pièces.

Préparation du jeu :

Chaque joueur choisit sa couleur.

- Pour une partie à 2, chaque joueur a en sa possession deux couleurs de pièces (24 anneaux et 6 bases).
- Pour une partie à 3 joueurs, chaque joueur a en sa possession une couleur d'anneaux (12 anneaux et 3 bases) + le 1/3 de la quatrième à partager entre les joueurs (4 anneaux de tailles différentes et une base).
- Pour une partie à 4 joueurs, chaque joueur a en sa possession une couleur (12 anneaux et 3 bases).

Le joueur qui commence place la base de départ sur un des 9 territoires centraux du plateau. Le reste du plateau est vide.



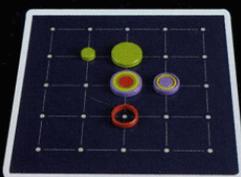
Déroulement d'une partie :

Chacun à son tour, chaque joueur peut :

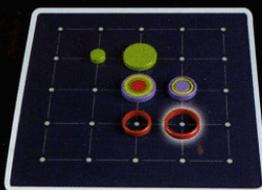
- placer un de ses anneaux (quelque soit sa taille) sur un territoire libre relié à un territoire contenant déjà une de ses couleurs.
- placer une de ses bases sur un territoire libre relié à un territoire contenant déjà une de ses couleurs.
- placer un de ses anneaux, si cette taille est manquante, sur un territoire occupé par des couleurs adverses et relié à un territoire contenant déjà une de ses propres couleurs.
- placer un de ses anneaux sur un territoire contenant déjà une de ses couleurs, à condition que l'anneau en question soit d'une taille différente de ceux déjà posés.

Exemple :

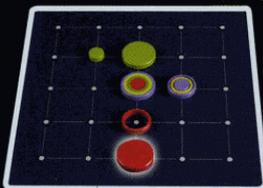
C'est au tour des rouges de jouer.



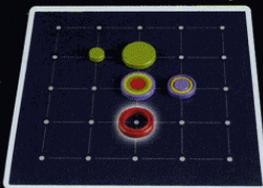
- Les rouges peuvent poser un anneau de n'importe quelle taille sur un territoire libre relié à un territoire où ils sont déjà présents.



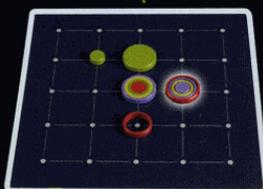
- Les rouges peuvent poser une base sur un territoire libre relié à un territoire où ils sont déjà présents.



- Les rouges peuvent poser un anneau sur un territoire où ils sont déjà présents, à condition que l'anneau choisi soit de taille différente de l'anneau déjà sur le plateau.



- Les rouges peuvent poser un anneau sur un territoire relié à un territoire où ils sont déjà présents et contenant déjà des anneaux de couleurs adverses à condition que l'anneau soit d'une des tailles manquantes sur ce territoire.



Important :

- Une base ne peut être placée que sur un territoire vierge.
- Deux bases de la même couleur ne peuvent être placées sur des territoires contigus.
- Un territoire est conquis par un joueur lorsqu'il a placé sur ce territoire une majorité d'anneaux lui appartenant.
Exemple : un joueur ayant les anneaux bleus gagne le territoire dans tous les cas suivants :

- 4 anneaux sur le territoire :
4 bleus



- 3 bleus et une seconde couleur



- 2 bleus et deux couleurs différentes



- 3 anneaux sur le territoire :
3 bleus



- 2 bleus et 1 anneau
d'une seconde couleur



- 2 anneaux sur le territoire :
2 bleus



- 1 anneau sur le territoire :
1 bleu



Dans tous les autres cas, le joueur ne gagne pas le territoire. S'il y a une égalité de couleurs sur le territoire, celui-ci n'est conquis par personne. La partie se termine lorsque aucun des joueurs ne peut plus placer d'anneaux sur le plateau.

Fin du Jeu :

Le joueur comptabilisant le plus de territoires conquis a gagné.

Dans le cas d'une égalité, le joueur ayant le moins de pièces non placées sur le plateau remporte la partie.



Note :

- Lors d'une partie à 3, la quatrième couleur d'anneaux partagée entre les joueurs est neutre et ne sert qu'à bloquer ou acquérir des majorités.
- Lors d'une partie à 2, les territoires sont gagnés par couleur : les deux couleurs appartenant à un joueur ne peuvent être combinés pour gagner un territoire.

blue orange

HOT GAMES, COOL PLANET™

www.blueorangegames.com

Jeu créé par Thierry Denoual © 2005. Tous droits réservés pour tous pays.

Ringz est une marque de la société Blue Orange™ Games.

Les Editions Blue Orange - Paris - France

Version francophone distribuée par Gigamic : BP 30, F-62930 Wimereux - www.gigamic.com