

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'encerclement !

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 :

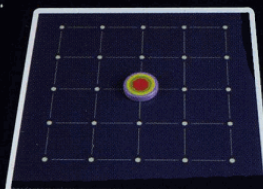
S'emparer d'un maximum de territoires sur le plateau en positionnant judicieusement ses propres pièces.

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.



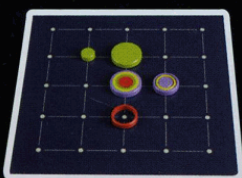
Déroulement d'une partie :

Chacun à son tour, chaque joueur peut :

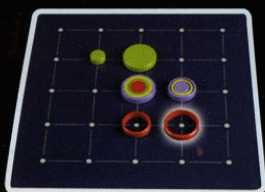
- placer un de ses anneaux (quelque soit sa taille) sur un territoire libre relié à un territoire contenant déjà une de ses couleurs.
- placer une de ses bases sur un territoire libre relié à un territoire contenant déjà une de ses couleurs.
- placer un de ses anneaux, si cette taille est manquante, 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 :

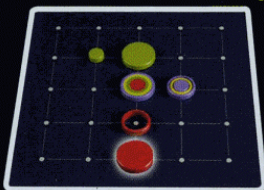
C'est au tour des rouges de jouer.



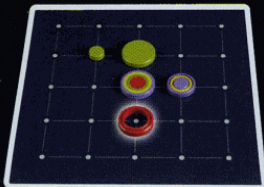
- Les rouges peuvent poser un anneau de n'importe quelle taille sur un territoire libre relié à un territoire où ils sont déjà présents.



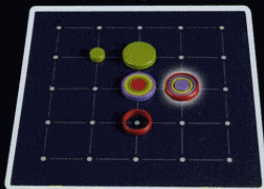
- Les rouges peuvent poser une base sur un territoire libre relié à un territoire où ils sont déjà présents.



- 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

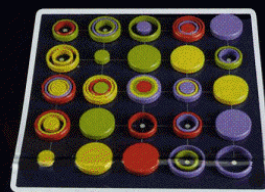


Dans tous les autres cas, le joueur ne gagne pas le territoire. S'il y a une égalité de couleurs sur le territoire, celui-ci n'est conquis par personne. La partie se termine lorsque aucun des joueurs ne peut plus placer d'anneaux sur le plateau.

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