



# Ringo

<https://www.leglobejoueur.com>

Contacts : 06-33-91-69-68 / [leglobejoueur@gmail.com](mailto:leglobejoueur@gmail.com)

# Ringo

## Petite histoire

Le ringo est un jeu d'origine allemande, non daté formellement mais dont le mécanisme (forces inégales et objectifs des joueurs différents) rappelle les jeux de chasse médiévaux.

Outre la forme circulaire du plateau, ce jeu présente l'originalité de cumuler les deux modalités de prise classiques (substitution et saut).

## Règle

Nombre de joueurs : 2

Se joue en individuel

Prise en mains : facile

Catégorie : stratégie / chasse

## Matériel nécessaire

Un plateau circulaire

7 pions foncés (assaillants)

4 pions clairs (défenseurs)

## BUT DU JEU

- pour les assaillants (foncés) : permettre à deux des leurs d'accéder à la citadelle (centre du plateau).

- pour les défenseurs (clairs), capturer 6 assaillants.

## POUR Y PARVENIR

Les joueurs avancent à tour de rôle une de leurs pièces selon des règles précises. Les assaillants ne peuvent que se déplacer, tandis que les défenseurs peuvent se déplacer ou capturer les assaillants.

## DÉPLACEMENTS

Les déplacements autorisés sont différents pour les pions foncés et les pions clairs.

→ les pions foncés (assaillants) se déplacent **d'une seule case** :

\*soit **en avançant** vers le centre (et en restant donc sur le même secteur),

\*soit de part ou d'autre de leur position initiale, en restant **sur la même couronne**.

**Les assaillants ne peuvent pas reculer.**



→ les pions clairs (défenseurs) se déplacent :

\***d'une case** en avant ou en arrière **sur le même secteur**,

\***d'autant de cases libres** qu'ils le souhaitent sur **une même couronne**, à condition de **ne pas dépasser la zone neutre**.

Un pion qui atteint la zone neutre doit y rester jusqu'au tour suivant.



## Restrictions aux déplacements :

- 1) les pions clairs **ne peuvent pas** accéder à la citadelle,
- 2) les pions clairs **ne peuvent pas** dépasser la zone neutre lors d'un tour de jeu : s'ils l'atteignent, ils sont obligés de s'y arrêter, **mais ils doivent en ressortir dès le tour suivant**.

- 3) il ne peut jamais y avoir **plus de la moitié** des effectifs des assaillants **en zone neutre**,
- 4) En dehors de la citadelle, les différentes cases ne peuvent jamais abriter **plus d'un pion à la fois**.

### CAPTURES

Les défenseurs (clairs) **peuvent** capturer les assaillants (foncés) mais les assaillants **ne peuvent pas** capturer les défenseurs.

Les prises **ne sont pas obligatoires** et il **n'est pas possible** d'enchaîner plusieurs prises.

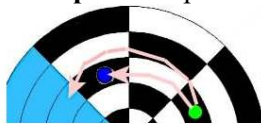
### Modalités

Les prises se font :

- soit **par substitution** : un pion clair prend la place d'un pion foncé qui est retiré du plateau,
- soit **en sautant** par-dessus **un** pion. Lors d'une capture par saut, le défenseur capture un seul pion et termine obligatoirement sa course sur la case suivant celle du pion capturé qui doit être libre.

Pour prendre « verticalement », les pions clairs et foncés doivent être situés sur des **cases adjacentes**.

Pour prendre **le long d'une couronne**, le pion preneur et le pion pris **peuvent être espacés** de plusieurs cases **libres**.



Remarque : la zone neutre, que le défenseur ne peut pas dépasser, ne doit pas faire partie de ces cases libres.

### Restriction aux captures :

- 1) Les pions situés dans la zone neutre ne peuvent pas être capturés.  
Rappel : au moins la moitié des pions foncés en jeu doit être en dehors de la zone neutre. Si un pion foncé est capturé, rompant cet équilibre, le joueur foncé, à son tour de jeu, devra obligatoirement sortir un de ses pions de la zone neutre.
- 2) Un défenseur ne peut pas capturer immédiatement après sa sortie de la zone neutre. Il doit effectuer un déplacement simple et ne pourra capturer qu'au tour suivant.

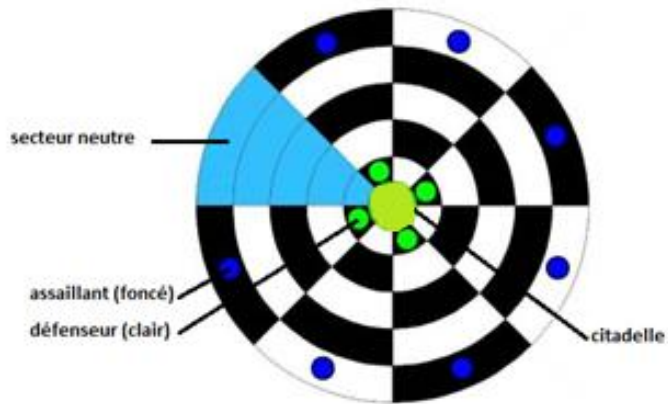
### Capture dans la citadelle

Un assaillant arrivé dans la citadelle peut encore être capturé par un défenseur, mais **seulement par saut**, le défenseur ne pouvant pas accéder à la citadelle. Dans ce cas de figure, le défenseur termine sa course dans le secteur opposé à son secteur de départ.

Remarque : cette règle peut être ignorée pour équilibrer une partie où les deux joueurs ont des niveaux différents.

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Position des pièces en début de jeu :



En début de partie, le plateau de jeu est placé entre les joueurs. Les défenseurs de la citadelle occupent une case sur deux de la couronne la plus proche du centre (hors secteur neutre), et les assaillants sont sur toutes les cases de la couronne périphérique, à l'exception de celle de la zone neutre.

Un tirage au sort peut être effectué pour déterminer la couleur jouée par les joueurs.

**Les assaillants (foncés) commencent** en déplaçant un pion, puis les joueurs jouent à tour de rôle un pion chacun : **il est interdit de passer son tour** tant que des déplacements ou des prises sont possibles.

## FIN DE PARTIE

La partie se termine soit :

- quand deux assaillants occupent simultanément la citadelle,
- quand les défenseurs ont capturé **six** assaillants.

## RESUME

- pions foncés : assaillants / pions clairs : défenseurs,
- déplacement des assaillants : une seule case (vers le centre, à droite ou à gauche),
- déplacement des défenseurs : 1 case en avant ou en arrière et autant de cases libres qu'ils souhaitent sur une couronne, sans dépasser la zone neutre,
- capture des assaillants par les défenseurs : par substitution ou par saut,
- capture sur un secteur ou « verticalement » : en avant ou en arrière. Pion pris et pion preneur doivent être sur 2 cases adjacentes,
- capture sur une couronne : pion pris et pion preneur peuvent être séparés par des cases libres, à condition qu'il ne s'agisse pas de la zone neutre,
- les assaillants situés dans la zone neutre ne peuvent pas être capturés,
- Il ne peut pas y avoir plus de la moitié des assaillants en jeu dans la zone neutre.