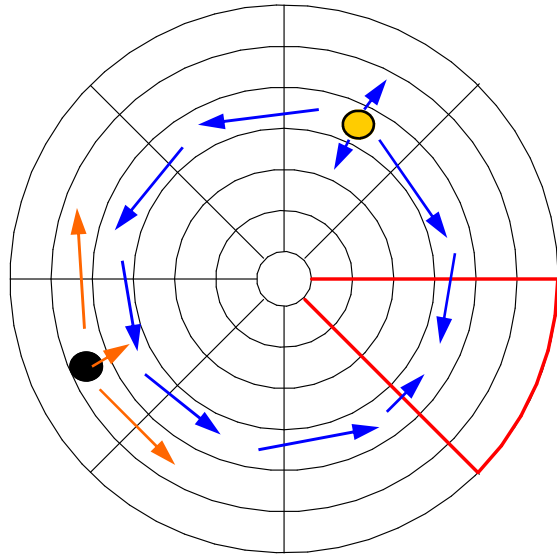


### Déplacements possibles :



### Prises :

Les prises ne sont pas obligatoires et ne peuvent pas s'enchaîner.

Il existe deux modes de prise sur les secteurs comme sur les couronnes :

La substitution (comme aux échecs)

Le saut (comme aux dames) si la case suivante est libre

- Les clairs peuvent pour réaliser une prise sur une couronne se déplacer de plusieurs cases.
- Un pièce placée en zone neutre ne peut pas en sortant prendre une autre pièce.
- Les clairs ne peuvent se rendre dans la citadelle, cependant, ils peuvent sauter par dessus pour prendre une pièce noire qui s'y serait rendue (*afin d'équilibrer le jeu, on peut supprimer cette possibilité*)
- Les pions situés en zone neutre ne peuvent être capturés, il ne peut y avoir en zone neutre plus de pions noirs qu'il ne reste de pions clairs sur le plateau.
- *Rendre la prise obligatoire pour les pions blancs est une option qui permet de rééquilibrer le jeu.*



*Livret de règles*

# Ringo

*Jeu de stratégie*

*2 joueurs*

Le ringo a été décrit par l'éminent spécialiste RC BELL dans son ouvrage « Old board games » paru en 1973.

Nous ne disposons d'aucune information quant à son origine sinon que la règle dont nous disposons à été traduite de l'allemand.

Ce jeu est remarquable car il allie deux types de prises différentes : le saut et la substitution.

La structure asymétrique du Ringo (avec une équipe au centre et l'autre en périphérie) nous amènerait à supposer une origine médiévale et un lien avec les jeux nordiques de type Hnéfatafl...mais ceci sans aucune certitude.

Comme dans bien des jeux asymétriques, les deux camps n'ont pas les mêmes chances de victoire, mais dans le ringo, ce déséquilibre est tel, que nous pouvons légitimement nous interroger sur l'exactitude des règles qui nous sont parvenues (*à moins que cet aspect du jeu ne soit à l'origine de sa faible diffusion et de sa disparition*)

Nous vous proposons en option deux points de règles qui modèrent ce déséquilibre et font du ringo un jeu passionnant.

### CONTENU

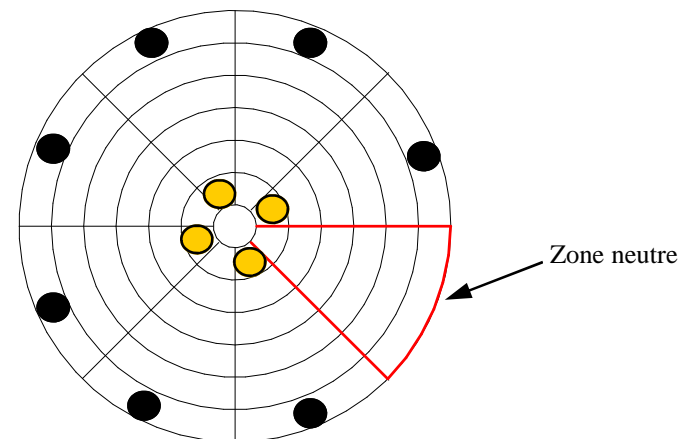
1 PLATEAU DE JEU EN CHENE MASSIF

7 PIONS FONCES EN MERISER

4 PIONS CLAIRS EN HETRE

### Disposition de départ :

Un joueur possède quatre pions blancs placés alternativement sur la couronne intérieure en évitant la zone neutre, l'autre joueur possède sept pions noirs placés sur la couronne extérieure en évitant également la zone neutre.



### But du jeu :

Le joueur noir doit, pour gagner, réussir à placer deux pions dans la case centrale appelée Citadelle, le joueur blanc gagne s'il réussit à éliminer six pions noirs.

### Déplacements :

Les noirs peuvent se déplacer d'une case à la fois, en avant (vers le centre) et sur les cases adjacentes (couronne). Ils ne peuvent en aucun cas reculer.

Les blancs peuvent avancer ou reculer d'une case sur un secteur, sur un anneau, ils peuvent se déplacer de plusieurs cases, mais ne peuvent traverser la zone neutre, ils doivent forcément s'y arrêter avant de repartir au tour suivant. Ils ne peuvent donc effectuer un tour complet sauf s'ils sortent de la zone neutre.