

RINGO

Autor: Julien Griffon

Un juego de estrategia para 2 jugadores a partir de 7 años

Duración aproximada 15 minutos

COMPONENTES

- 4 anillos rojos y 4 anillos azules



- 10 discos rojos y 10 discos azules

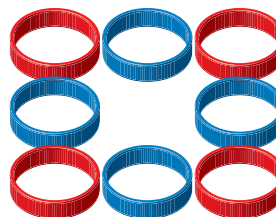


OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo para cada jugador es ser el primero en alinear (ortogonalmente o en diagonal) 4 de sus **discos** o 4 de sus **anillos**.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Disponer los 8 anillos tal como se muestra en la imagen de la derecha. Los cuatro anillos de las esquinas pueden ser tanto rojos como azules. Cada jugador escoge los discos de un color. El jugador cuyos anillos están situados en las esquinas, empieza la partida.



CÓMO SE JUEGA

Empezando por el jugador inicial, los jugadores completarán dos acciones por turno:

1. Colocar un **disco** de su color dentro de cualquier anillo.
2. Coger el **anillo** donde se colocó el disco y moverlo siguiendo estas reglas:
 - Deberá acabar adyacente horizontal o verticalmente a, al menos, otro anillo.

FINAL DE LA PARTIDA

El ganador de la partida será el primer jugador que consiga situar cuatro de sus discos o cuatro de sus anillos en fila, ya sea horizontal, vertical o en diagonal.

Exemple

Es el turno del jugador **rojo**, pero haga lo que haga, no puede impedir la victoria del jugador **azul** ya que este le ha tendido una trampa en el turno anterior. El **azul** puede formar una línea vertical de cuatro anillos o una línea horizontal de cuatro discos.

Ejemplo

Correcto

Incorrecto

Incorrecto

RETIRAR DISCOS

Cuando un jugador haya usado todos sus discos, seguirá jugando moviendo uno de sus discos ya colocados dentro de un anillo de la manera habitual, moviendo ese anillo posterior-mente. Sin embargo, anillos y discos deben permanecer siempre conectados (ortogonal o diagonalmente) formando un único grupo.

Es el turno del jugador **rojo**. No podrá mover este disco, ya que ello separaría el tablero de juego en dos partes.