

For younger players, you can choose to ignore the order of the rings placed on the thumb, and only consider the colors.

Special thanks from the author:

A big «THANK YOU» to Jean-Luc Guillot for the huge amount of work he did with the original prototype, to Stéphane Maurel and the entire Blue Orange team,

to Marc Chouinard and Stéphane Escapa for their superb illustrations, to everyone who welcomed me in those «magic» places where we played, to all the players, to the CAListes and finally to Fabienne Guillot (for everything!).

Original game Idea by Alexandre Droit. ©2015 Blue Orange.
All rights reserved for all countries. Rings Up! is a trademark of Blue Orange.



Contenu

- 1 règle de jeu
- 50 cartes
- 48 anneaux (12 rouges, 12 verts, 12 bleus, 12 jaunes)

Introduction

Rings Up! vous propose plus de 50 défis originaux pour affronter vos amis. Chacun vous demandera rapidité, observation et agilité pour être le meilleur. Plusieurs modes de jeu vous permettront de profiter du jeu entre amis ou en famille.

But du jeu

Les joueurs vont devoir être observateurs et rapides pour réussir à réaliser les combinaisons de bagues sur leur pouce. Le premier joueur à réussir 7 fois remporte la partie.

Installation

Mélangez les cartes de jeu et placez la pioche face cachée au centre de la table.

Les joueurs choisissent un des modes de jeu à leur convenance. S'ils ne sont pas d'accord, le plus jeune joueur décide.

Pour vos premières parties, nous vous conseillons le mode "Classic".

Le jeu se joue en plusieurs manches.

Déroulement d'une manche

Le joueur le plus âgé retourne la première carte de la pioche face visible sur la table. Pour les manches suivantes, ce sera le joueur qui a gagné la dernière carte.

Tous les joueurs jouent en même temps. Ils doivent réaliser sur leur pouce la combinaison des couleurs dans l'ordre indiqué sur la carte.

Le premier joueur qui réussit la combinaison lève le pouce en l'air et crie "OK !".

Tout le monde vérifie alors que la combinaison est bonne :

- Si le joueur a réalisé la combinaison dans l'ordre et sans erreur, il prend alors la carte devant lui et marque 1 point.
- S'il y a erreur, le jeu continue avec la même carte mais le joueur qui s'est trompé ne peut plus participer à cette manche.



Fin du jeu

Lorsqu'un joueur a 7 cartes devant lui, la partie s'arrête et il est le grand vainqueur !!!

MODES DE JEU

«Classic»

Les joueurs prennent 2 bagues de chaque couleur (2 jaunes, 2 vertes, 2 rouges et 2 bleues) puis les placent sur la table devant eux comme ils le désirent. Le jeu se déroule ensuite normalement.

«Fingers»

Les joueurs prennent 2 bagues de chaque couleur (2 jaunes, 2 vertes, 2 rouges et 2 bleues) puis placent 2 bagues sur 4 doigts d'une main sauf le pouce. Deux couleurs identiques ne doivent pas se trouver sur le même doigt.

Le jeu se déroule ensuite normalement.

Note : Nous vous conseillons cette règle si vous n'avez pas de table à disposition (voiture, train, pique-nique, ...)

«Center Ring»

Toutes les bagues de la boîte sont mélangées au centre de la table, accessibles de tous les joueurs. Le jeu se déroule ensuite normalement, les joueurs prenant les bagues qui les intéressent au centre de la table une à une.

Variantes

- Les joueurs peuvent décider que la partie se termine lorsque la pioche est vide. Le joueur avec le plus de cartes l'emporte.
- Au début de chaque manche, le joueur qui a remporté la dernière carte donne un chiffre entre 1 et 3 (en début de partie c'est le joueur le plus jeune). Puis on révèle la carte et la couleur qui se trouve sur le dessin du chiffre cité ne joue pas (cette couleur ne doit pas être utilisée par les joueurs pour cette carte).
- Pour les plus jeunes joueurs, vous pouvez décider de ne pas tenir compte de l'ordre d'empilage des bagues mais uniquement des couleurs

Remerciements de l'auteur : Un grand «MERCI» tout particulier à Jean-Luc Guillot pour son énorme travail sur le prototype original, ainsi qu'à Stéphane Maurel et toute la top team Blue Orange, Marc Chouinard et Stéphane Escapa pour leur superbes illustrations, toutes les personnes qui m'accueillent dans ces lieux «magiques» où l'on joue, tous les joueurs, les CAListes et Fabienne Guillot (pour tout!).

Un jeu de Alexandre Droit ©2015 Blue Orange.
Tous droits réservés pour tous pays. Rings Up! est une marque déposée de la société Blue Orange.

Mis en ligne par

didacto.com

avec un accès à nos ateliers d'activités