

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



OH MY RING!



10-99



2-4



15'



Olivier Mahy



Felix Kindelán



RULEBOOK / RÈGLES DU JEU / SPIELREGELN
REGOLE DEL GIOCO / SPELREGELS / REGLAS DEL JUEGO

MATÉRIEL

- 32 anneaux de 4 couleurs différentes :
 - 8 anneaux bleus
 - 8 anneaux jaunes
 - 8 anneaux verts
 - 8 anneaux rouges
- 55 cartes :
 - Main gauche, Main droite, Deux mains
- 1 livret de règles

BUT DU JEU

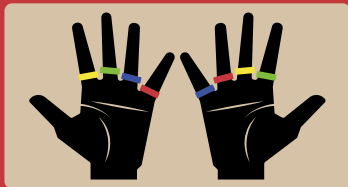
Soyez rapide et habile pour faire glisser vos anneaux de doigt en doigt et reproduire les combinaisons représentées sur les cartes avant vos adversaires. Attention aux différentes contraintes : serez-vous aussi efficace en inversant les couleurs ou sans regarder vos doigts ? Un jeu d'ambiance qui allie dextérité et rapidité !

MISE EN PLACE

Il existe 2 modes de jeu : en individuel ou en équipe de 2 contre 2 si vous êtes 4. Dans le second cas, vous trouverez les spécificités de ce mode à la fin des règles.

Formez une pioche avec toutes les cartes, mélangez-les et placez-les au centre de la table, face cachée. Prenez chacun·e 8 anneaux (2 de chaque couleur) et répartissez-les sur vos doigts. Placez-en un sur chaque doigt, sauf les pouces.

La répartition des couleurs est aléatoire.



Note : pour un jeu plus facile, enlevez toutes les cartes Deux mains.

Celui ou celle qui a touché une bague le plus récemment commence la partie.

TOUR DE JEU

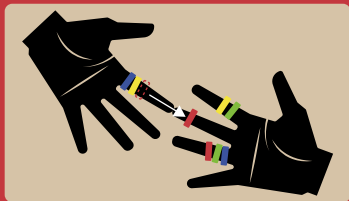
Retournez les cartes à tour de rôle dans le sens horaire, puis jouez en simultané. Prenez la première carte et placez-la devant la pioche, toujours face cachée. Tout le monde prend connaissance de la contrainte pour ce tour, indiquée par un pictogramme au dos de la prochaine carte de la pioche (voir plus loin pour la description des contraintes et des cartes). Puis, retournez la carte et reproduisez le plus rapidement possible la combinaison des anneaux sur la ou les mains indiquées par la carte. Pour cela, prenez en compte l'ordre des couleurs, les bons doigts et la ou les bonnes mains.

Note : par souci d'équité, veillez à ce que tout le monde puisse lire les cartes dans le même sens.



DÉPLACEMENT DES ANNEAUX

Vous devez faire glisser les anneaux d'un doigt à l'autre en connectant vos doigts. Il est possible de s'aider d'un doigt (et d'un seul !) pour pousser ou retenir un anneau, ou de secouer ses doigts pour faire tomber un ou des anneaux. Attention, il est INTERDIT de prendre un anneau avec ses doigts pour le déplacer. Si un anneau tombe sur la table, vous devez le ramasser avant de continuer vos déplacements, en suivant les règles



énoncées ci-contre. Si un anneau tombe par terre, il vous est permis de le récupérer avec deux doigts et de le remettre sur la table pour ensuite le replacer sur votre main avec un seul doigt.

La première personne qui reproduit la combinaison place sa ou ses mains fermées sur la table en disant « Oh my ring! ». Tout le monde s'arrête alors et vérifie la combinaison. Si le résultat est correct, cette personne récupère la carte et un nouveau tour débute. Sinon, elle est pénalisée et doit lâcher tous ses anneaux sur la table. Tout le monde reprend alors, y compris la personne pénalisée (elle ramasse ses anneaux avant de reprendre le jeu) jusqu'à ce qu'une nouvelle personne annonce « Oh my ring! ».

Note : si plusieurs personnes annoncent « Oh my ring! » en même temps et réussissent la bonne combinaison, alors elles gagnent chacune une carte (la seconde personne prend la première carte de la pioche comme récompense).

Une fois la combinaison réussie, ne déplacez pas vos anneaux (cela signifie que tout le monde n'a pas forcément les anneaux aux mêmes doigts), piochez la prochaine carte, révélez la nouvelle contrainte et débutez un nouveau tour.

FIN DU JEU

La personne qui remporte sa cinquième carte gagne le jeu et met fin à la partie.

LES CARTES MAINS

Les cartes indiquent les combinaisons à reproduire. Il existe des cartes Main gauche, Main droite et Deux mains.

Note : sur les cartes Main droite et Main gauche, il y a parfois moins de 8 anneaux. Les anneaux restants sont alors placés sur l'autre main. Leur placement n'a pas d'importance.

LES CONTRAINTES

Les contraintes sont indiquées sur le dos des cartes Mains et sont dévoilées au début de chaque tour. Ces contraintes vont avoir une incidence sur la manière de jouer durant le tour.



MIROIR : reproduisez la carte Mains sur la main inverse : la main gauche devient la main droite et vice versa. Les mains

sont également inversées pour les cartes Deux mains.



MÉMOIRE D'ÉLÉPHANT : reproduisez la carte Mains de mémoire. Observez la carte : dès qu'elle le souhaite, la personne qui a le moins de cartes (et la plus jeune, en cas d'égalité) cache la carte à l'aide de la prochaine carte de la pioche. Vous pouvez ensuite commencer le déplacement des anneaux.

Variante : pour les novices, vous pouvez ne cacher qu'une moitié de carte. Dans ce cas, vous choisissez laquelle !



EN DÉCALÉ : reproduisez la carte Mains en décalant tous les anneaux d'un doigt. La personne qui a le moins de cartes (et la plus jeune, en cas d'égalité) décide le sens de décalage : vers la gauche ou vers la droite. Attention : les anneaux sur le dernier doigt ne bougent pas ; si vous devez décaler d'autres anneaux, ajoutez-les par-dessus. Pour les cartes Deux mains, les anneaux peuvent être décalés d'une main à l'autre !



SOUS LA TABLE : reproduisez la carte Mains, mais placez vos mains sous la table pendant le déplacement des anneaux (à défaut, regardez ailleurs). Vous pouvez cependant regarder vos mains entre chaque déplacement.



COULEURS INVERSÉES :

reproduisez la carte Mains en inversant l'ordre des couleurs sur chaque doigt. Ex : si on a vert-rouge-bleu sur l'annulaire, alors l'ordre correct pour ce doigt est bleu-rouge-vert.



3 COULEURS : reproduisez la carte Mains en enlevant une couleur. La personne qui a le moins de cartes (ou en cas

d'égalité, la plus jeune) choisit la couleur en moins pour ce tour : elle lâche alors les deux anneaux correspondants sur la table et ses adversaires font de même avant de déplacer leurs anneaux. Pensez à reprendre les anneaux sur la table avant la prochaine carte !



À VOIX HAUTE : reproduisez la carte Mains en annonçant à haute voix la couleur de l'anneau à chaque déplacement. À vous

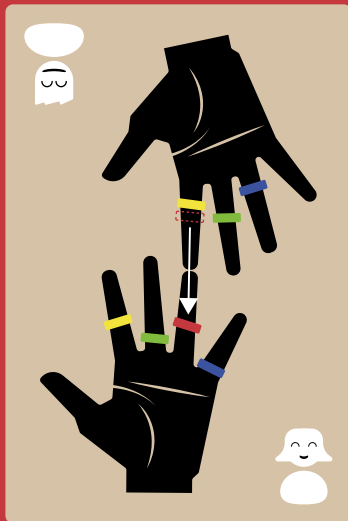
de parler bien fort pour déconcentrer vos adversaires !

DEUX CONTRE DEUX :

défiés vos ami·e·s en équipe !

Répartissez les couleurs dans l'équipe : prenez chacun·e 8 anneaux de 2 couleurs différentes et placez-les sur vos doigts aléatoirement (1 par doigt, sauf les pouces).

Piochez une carte et c'est parti ! Déplacez les anneaux sur vos doigts, mais échangez-les également entre vous. Annoncez « Oh my ring! » uniquement lorsque vous avez tous les 2 reproduit la combinaison et placé vos mains sur la table. Communiquez et réfléchissez ensemble pour optimiser vos échanges, et ne perdez pas de temps !



English Translation:
Jo Lefebure for The Geeky Pen

Traduzione italiana:
Pierfrancesco Proietti per The Geeky Pen

Traducción al español:
Jaume de Marcos Andreu para The Geeky Pen

Nederlandse Vertaling:
Jo Lefebure voor The Geeky Pen

HEL··
VETIQ
helvetiq.com