

RINGÔ

Este jogo surgiu na Alemanha por volta do século XVIII. Não se sabe muito sobre sua criação, mas ele provavelmente teve influência dos jogos nórdicos, cujas regras associavam com frequência o desequilíbrio das forças disponíveis para cada jogador e os diferentes objetivos a serem alcançados por cada um a deles.

Nesta jogo da coleção *Ludens Planet*, a ilustração representa uma disputa entre as fadas que devem proteger um anel mágico e os duendes que querem dele se apoderar.

Os desenhos são de autoria do artista brasileiro Tenório da Silva.

O jogo

- É um jogo de confronto estratégico para dois jogadores. Usa-se um tabuleiro circular de 48 casas incluindo uma zona neutra, 7 peças pretas e 4 claras.

Objetivo

O jogador das pretas deve colocar pelo menos 2 peças na casa central do tabuleiro e o jogador das claras deve eliminar 6 peças pretas.

Início da partida

- As peças são colocadas como na [fig.01](#).
- As peças pretas são os atacantes e começam. As peças claras são os defensores.

Movimentos

- Cada um na sua vez, os jogadores movimentam uma das suas peças:
- As peças pretas sempre avançam em direção ao centro ou pela lateral e não podem recuar [fig.02](#).
- As peças claras podem se movimentar em todas as direções [fig.03](#), assim como de várias casas nos anéis na condição que as casas estejam vazias.
- As peças claras não podem entrar na casa central.
- Não pode haver mais de uma peça em cada casa.



fig.02



fig.03

Captura

- A captura é feita por pulo, como nas Damas, e na condição que a casa seguinte esteja livre.
- Uma peça capturada é definitivamente retirada do tabuleiro.
- As capturas não são obrigatórias e não podem haver capturas múltiplas.
- Uma peça preta pode capturar uma peça clara ao entrar na casa central [fig.04](#).
- Uma peça clara pode capturar uma peça preta que esteja na casa central [fig.05](#).

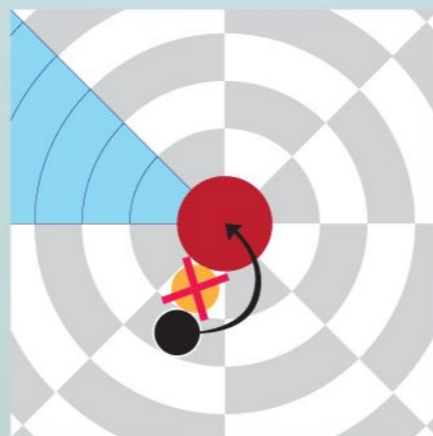


fig.04



fig.05

A zona neutra

- Não pode haver capturas dentro da zona neutra.
- Não é possível fazer uma captura saindo da zona neutra.
- É possível fazer uma captura entrando na zona neutra [fig.06](#).
- Não pode haver maior número de peças pretas na zona neutra do que de peças claras em jogo.
- As peças claras podem se movimentar de várias casas até a zona neutra, mas não podem atravessá-la. Para cruzá-la elas terão que parar e esperar até a próxima jogada para então sair pelo outro lado.
- As peças pretas podem acessar à casa central através da zona neutra.

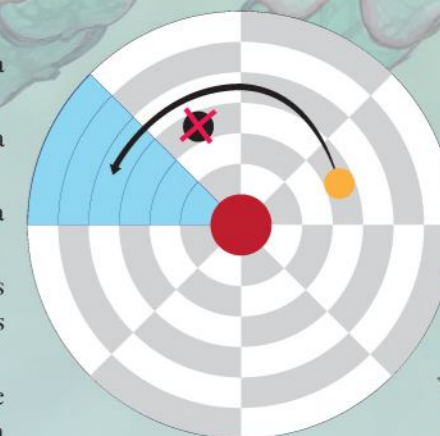


fig.06

Final da partida

- O jogador das pretas ganha se ele consegue colocar duas peças suas na casa central do tabuleiro.
- O jogador das claras ganha se consegue capturar 6 peças pretas.

Variante

- Para aumentar as vantagens dos jogador das peças claras, podem-se alterar as seguintes regras:
 - As pretas não podem acessar à casa central através da zona neutra.
 - O jogador das peças claras pode passar sua vez.
 - O jogador das pretas, pode colocar apenas uma peça na zona neutra.
 - Pode-se começar o jogo com apenas 5 ou 6 atacantes.

