

RAMANA

Matériel :

Un plateau de jeu
12 anneaux de bois verts
12 anneaux de bois rouges
12 anneaux de bois bleus
12 anneaux de bois jaunes

Nombre de joueurs :

pour 2, 3, ou 4 personnes.

Mise en place du jeu :

Chaque joueur place ses anneaux devant lui sur la partie intérieure du cadre en bois.

But du jeu :

Etre celui, personne ou équipe, qui a amassé le plus de points après un temps défini, ou qui a atteint le premier un nombre de points décidé à l'avance.

Déroulement de la partie :

Chaque joueur doit tirer ses anneaux dans la surface de jeu, de telle sorte que les anneaux adverses se retrouvent en moins bonne position, ou encore mieux, expulsés de la zone de jeu.

Chaque joueur doit cependant rester dans une zone valant beaucoup de points ou mieux, dans le ramana.

Jeu à 2 :

Les joueurs se trouvent face à face, et chacun reçoit 12 anneaux qu'il place devant lui sur la partie intérieure du cadre en bois (voir croquis).

Le premier joueur commence en plaçant un de ses anneaux dans la zone de départ. L'anneau est placé entre les deux lignes et non à cheval sur l'une d'elle. On peut tirer depuis toute la longueur de la zone de départ. Le tir s'effectue avec le pouce et l'index, ou le pouce et le majeur.

En début de partie, et par la suite, quand aucun anneau se trouve sur le plateau de jeu, il s'agit de tirer son anneau dans le ramana.

Quand l'anneau reste dans la surface de jeu, le deuxième joueur doit, avec son propre anneau, toucher l'anneau adverse.

Si l'anneau adverse n'est pas touché, il est éliminé et mis dans un des coins.

Il est donc avantageux de chasser l'anneau adverse du terrain de jeu, de façon à acquérir plus de points.

Jeu à 3 :

Chaque anneau qui sort de la surface de jeu, soit parce qu'il est tiré trop violemment, soit parce qu'il est expulsé par un anneau adverse, est posé dans un coin et ne compte plus dans la partie.

Si un anneau, après avoir été expulsé, rebondit sur le cadre en bois, et revient dans la zone de jeu, il n'est pas éliminé.

C'est à nouveau au premier joueur de jouer avec un deuxième anneau. Chaque joueur peut même commencer en visant un de ses anneaux, pour le faire bouger de telle sorte qu'il percute un pion adverse. S'il ne réussit pas, son anneau le mieux placé est éliminé tout de suite et placé dans un coin.

Si par ce coup, il a percuté son propre anneau hors de la surface de jeu, le deuxième anneau est également éliminé.

Lorsque tous les anneaux sont tirés, seule la valeur des anneaux restés sur la surface de jeu est prise en compte, selon leur position dans les zones de points. Les points restent acquis lorsqu'un anneau atteint le ramana, même s'il en est expulsé.

Chacun pour soi avec 12 anneaux par joueur.

Jeu à 4 :

Variante 1 : chacun pour soi

Variante 2 : les joueurs se trouvant face à face forment une équipe.

Au verso du ramana se trouve un jeu d'échec et sur cette même surface, on peut aussi jouer aux dames avec les anneaux.