

# RINGER<sup>®</sup>

## RULES



Ages 8+



2-5 Players



20-30 Minutes

### Contents:

105 Cards

1 Die

5 Reference Cards



MindWare<sup>®</sup>

## OBJECTIVE

Play your cards over the die with the goal of playing a card that matches the die's rolled number.

Successfully play a match to score a RINGER and win all the cards that have been played in the stack. The player who collects the most cards wins!

## SETUP

1. The dealer shuffles the deck and deals 6 cards to each player.
2. Place the remaining cards face down in a draw pile within reach of all players.
3. Roll the die and place it near the draw pile.
4. Flip over the top card of the draw pile and place it over the die (through the hole), forming the Play Stack.
5. The player to the left of the dealer takes the first turn. Players take turns in clockwise order.

**Note:** There are 5 card suits: Pink, Blue, Green, Yellow and Wild. The cards have been marked with a letter to indicate the color.



## GAMEPLAY

On your turn, you may play cards, one at a time, onto the Play Stack. You can play as many cards as you like from your hand so long as they are legal plays (see “Legal Plays”). Play cards with the goal of matching the number on the die to score a Ringer. Your turn then continues until you cannot or do not want to play any more cards.



### SCORING A RINGER

If you play a card on top of the Play Stack that matches the rolled number on the die, this is called a Ringer! Take all the cards in the Play Stack and keep them in front of you as points. Then roll the die and draw the top card of the Draw Pile, revealing it and placing it on top of the die, forming the next Play Stack. **Note:** If the revealed card matches the die, that does not count as a Ringer.

## LEGAL PLAYS

The card you may play depends on the top card on the Play Stack. **Note:** You can NEVER play more than one card at the same time. Play cards one by one and carry out Powers one at a time.

### Number Cards

If the top card on the Play Stack has a number, you may only play a CONSECUTIVE number of the SAME color (one digit higher or one digit lower than that number) OR a MATCHING number of a DIFFERENT color.

#### EXAMPLE



Cards that can be played (among others)



You can **NEVER** play an identical card **EVEN** if the powers are different.

#### EXAMPLE



#### EXAMPLE



## Wild Cards

Wild cards work slightly differently than the other colors. This means you may play a Wild as a consecutive number on any color OR as a matching number on any color.

### EXAMPLE



Cards that can be played (among others)



Wilds also work the other way around. This means you can play any consecutive number on a Wild OR any matching number on a Wild.

### EXAMPLE



Cards that can be played (among others)



You can **NEVER** play an identical Wild card.

### EXAMPLE



## **Power Cards**

There are Power Cards of every color, including Wild.

**Note:** When you play a Power Card, you **MUST** use its power **UNLESS** it scores a Ringer. (When a Ringer is scored, the stack of cards is immediately considered out of play so the Power Card has no effect.) Turn over these rules to learn about each Power Card.

## **STREAKS**

If you successfully play all the cards in your hand, immediately draw back up to 6 cards and continue your turn.

## **PASSING YOUR TURN**

If you cannot or do not want to play any cards on your turn, you may pass. Instead of playing cards, draw one card from the draw pile and end your turn. **Note:** You can never have more than 10 cards in your hand. If you have 10 cards, discard one from your hand to the bottom of the Draw Pile before drawing a new card.

## **ENDING YOUR TURN**

When you cannot or do not want to play any more cards, your turn ends and play passes to the player to your left. Once your turn ends, if you have fewer than 6 cards in your hand, draw back up to a hand total of 6.

## POWERS AND USE CASES



**ASK:** When played, choose a specific player and ask if they have a particular number (1, 2, 3, 4, 5, or 6) OR a particular color (Pink, Blue, Green, Yellow, but NOT Wild). The specified player chooses a card from their hand that matches the number or color you requested. Add the card they give you to your hand and continue your turn as normal.

**Note:** If they have more than one of the requested card, they choose which card to give you.



**DRAW 1:** When played, immediately draw 1 card from the Draw Pile and add it to your hand. Your turn then continues as normal.



**DRAW 2:** When played, immediately draw 2 cards from the Draw Pile and add them to your hand. Your turn then continues as normal.

**NOTE:** If a draw card puts you over 10 cards, discard to the bottom of the Draw pile until you have only 10 cards.



**TAKE OVER:** Playing a Take Over card is the only time in the game you can play when it isn't your turn. To play this card, you must make a legal play (see "Legal Plays").

Playing a Take Over card on the Play Stack immediately ends the current player's turn and skips to your turn. You may then take your turn as normal. When your turn ends, the player to your left takes the next turn (as normal). Play a Take Over card quickly, before the current player can continue their turn.

**Note:**

- If someone steals your turn with a Take Over card, you do NOT draw your hand back up to 6 cards.
- If someone steals your turn with a Take Over card, you can play another Take Over card to steal it back as long as it is a legal play (see "Legal Plays").
- If it is currently your turn, the Take Over power has no effect if you play that card.
- If it is NOT YOUR TURN and you play a Take Over card that matches the die in the Play Stack, you do NOT score the Ringer. You can't steal a Ringer.

- A Take Over card cannot be played on a Wild Reroll.



**REROLL:** When played, immediately reroll the die and return it to the hole in the Play Stack. Your turn then continues as normal.

**Note:** Reroll cards have NO number and can be played on any card of the same color or on a Wild card. Any number of the same color or a Wild card can be played on a Reroll card.



**STEAL 1:** When played, choose a player and blindly pick a card from their hand to add to your hand. Your turn then continues as normal.

**Note:** If someone picks a card from your hand, you do NOT draw a new card to replace it until you are done with your own turn and are drawing your hand back up to 6 cards.

### When Powers Aren't Used

- If you play a Power Card to score a Ringer, you cannot use its Power (because the stack of Ringer cards is immediately considered out of play).

- If it is currently your turn, playing a “Take Over” card does not use its power.

## END OF THE GAME

When the final card from the Draw Pile is picked up, continue playing until everyone can no longer play. Because there are no more cards to draw, if someone gets a Ringer, they still roll the die and play a card of any color or number from their hand to create the start of the Play Stack. If a card played to start the Play Stack matches the die, that does not count as a Ringer.

After everyone has taken their final turn, count up the cards you collected by scoring Ringers. Each card counts as 1 point toward your score. For each card still in your hand, because you weren't able to play it, subtract 1 point from your score. ***The player with the highest score wins!***



For other MindWare products visit  
[www.mindware.com](http://www.mindware.com)

Invented by David Yakos,  
Streamline Design LLC

© 2024, 2025 MindWare®  
2140 West County Road C  
Roseville, MN 55113  
Ph 800.274.6123

# RINGER®

## REGLAS



Edades 8+



2-5 Jugadores



20-30 Minutos

### Contenido:

105 cartas

1 dado

5 cartas de referencia



MindWare®

## OBJETIVO

Juega tus cartas sobre el dado con el objetivo de jugar una carta que coincida con el número lanzado en el dado. ¡Si logras una coincidencia, ganas un RINGER y te llevas todas las cartas que se han jugado en la pila! El jugador que reúna más cartas gana.

## PREPARACIÓN

1. El repartidor baraja el mazo y reparte 6 cartas a cada jugador.
2. Coloca el resto de las cartas boca abajo en una pila de robo al alcance de todos.
3. Lanza el dado y colócalo cerca de la pila de robo.
4. Da vuelta la primera carta de la pila de robo y colócala sobre el dado (a través del agujero), formando la Pila de Juego.
5. El jugador a la izquierda del repartidor comienza. El turno avanza en sentido horario.

**Nota:** Hay 5 palos de cartas: rosa, azul, verde, amarillo y comodín. Las cartas están marcadas con una letra para indicar el color.



## CÓMO JUGAR

En tu turno, puedes jugar cartas, una por una, sobre la Pila de Juego. Puedes jugar tantas cartas como desees mientras cada una sea una jugada legal (ver "Jugadas Legales"). Juega cartas con el objetivo de hacer coincidir el número del dado para lograr un Ringer. Tu turno continúa hasta que no puedas o no desees jugar más cartas.



## ANOTAR UN RINGER

Si juegas una carta sobre la Pila de Juego que coincide con el número del dado, ¡esto se llama un Ringer! Toma todas las cartas de la Pila de Juego y guárdalas frente a ti como puntos. Luego lanza el dado y roba la primera carta de la Pila de Robo, mostrándola y colocándola sobre el dado para formar la siguiente Pila de Juego. **Nota:** Si la carta mostrada coincide con el dado, eso no cuenta como un Ringer.

## JUGADAS LEGALES

La carta que puedes jugar depende de la carta superior de la Pila de Juego. **Nota:** Nunca puedes jugar más de una carta al mismo tiempo. Las cartas deben jugarse una por una y sus poderes deben aplicarse uno por uno.

## CARTAS DE NÚMERO

Las cartas comodín funcionan de forma un poco distinta a las de otros colores. Esto significa que puedes jugar una carta comodín como un número consecutivo de cualquier color o como un número igual de cualquier color.

### EJEMPLO



### Cartas que se pueden jugar



**Nunca** puedes jugar una carta idéntica, *incluso* si el poder es diferente.

### EJEMPLO



### EJEMPLO



## Cartas Comodin

Las cartas comodin funcionan de forma un poco distinta a las de otros colores. Esto significa que puedes jugar una carta comodina como un número consecutivo de cualquier color o como un número igual de cualquier color.

### EJEMPLO



Cartas que se pueden jugar



También funcionan al revés: puedes jugar cualquier número consecutivo sobre una carta comodin o cualquier número igual sobre ella.

### EJEMPLO



Cartas que se pueden jugar



### EJEMPLO

**Nunca** puedes jugar una carta comodina idéntica a la anterior.



## **Cartas de Poder**

Hay cartas de poder de cada color, incluyendo cartas comodín. **Nota:** Cuando juegas una carta de poder, DEBES usar su poder A MENOS que anotes un Ringer. (Cuando se anota un Ringer, la pila de cartas se considera fuera de juego inmediatamente, por lo que el poder no tiene efecto). Consulta la sección “Poderes” para conocer cada carta de poder.

## **RACHAS**

Si juegas exitosamente todas las cartas de tu mano, roba inmediatamente hasta tener 6 cartas nuevamente y continúa tu turno.

## **PASAR TU TURNO**

Si no puedes o no deseas jugar ninguna carta durante tu turno, puedes pasar. En lugar de jugar, roba una carta de la pila de robo y termina tu turno. **Nota:** Nunca puedes tener más de 10 cartas en la mano. Si tienes 10 cartas, debes descartar una carta de tu mano al fondo de la Pila de Robo antes de robar una nueva.

## **FINALIZAR TU TURNO**

Cuando no puedas o no desees jugar más cartas, tu turno termina y el turno pasa al jugador a tu izquierda. Al finalizar tu turno, si tienes menos de 6 cartas en la mano, roba cartas hasta tener un total de 6.

## PODERES



**PREGUNTAR:** Cuando juegues esta carta, elige a un jugador específico y pregúntale si tiene un número en particular (1, 2, 3, 4, 5 o 6) O un color en particular (Rosa, Azul, Verde o Amarillo, pero NO comodín). El jugador especificado debe elegir una carta de su mano que coincida con el número o color que pediste. Agrega la carta que te dé a tu mano y continúa tu turno normalmente.

**Nota:** Si el jugador tiene más de una carta solicitada, él elige cuál entregarte



**ROBA 1:** Cuando juegues esta carta, roba inmediatamente 1 carta de la pila de robo y agrégala a tu mano. Luego continúa tu turno como normal.



**ROBA 2 :** Cuando juegues esta carta, roba inmediatamente 2 cartas de la pila de robo y agrégalas a tu mano. Luego continúa tu turno como normal.

**NOTA:** Si robar estas cartas hace que superes el límite de 10 cartas, descarta cartas al fondo de la pila de robo hasta que tengas solo 10 cartas.



**TOMAR EL TURNO:** Jugar una carta de Tomar el Turno es la única ocasión en el juego en la que puedes jugar cuando no es tu turno. Para jugar esta carta, debes hacer una jugada legal (ver “Jugadas Legales”). Jugar una carta de Tomar el Turno sobre la Pila de Juego termina inmediatamente el turno del jugador actual y lo salta a tu turno. Luego juegas tu turno como de costumbre. Cuando tu turno termine, el jugador a tu izquierda toma el siguiente turno (como siempre). Juega la carta de Tomar el Turno rápidamente, antes de que el jugador actual continúe su turno.

**Nota:**

- Si alguien roba tu turno con una carta de Tomar el Turno, NO robas cartas para volver a tener 6 hasta que sea tu turno nuevamente.
- Si alguien roba tu turno con una carta de Tomar el Turno, tú puedes jugar otra carta de Tomar el Turno para robárselo de vuelta, siempre que sea una jugada legal (ver “Jugadas Legales”).
- Si es tu turno y juegas una carta de Tomar el Turno, su poder no tiene efecto.
- Si NO es tu turno y juegas una carta de Tomar el Turno que coincide con el dado en la Pila de Juego, NO anotas un Ringer. No puedes robar un Ringer.

- Una carta de Tomar el Turno no puede jugarse sobre una carta comodín de Repetir Dado



**REPETIR DADO:** Cuando juegues esta carta, vuelve a lanzar el dado inmediatamente y colócalo en el agujero de la Pila de Juego. Luego continúa tu turno normalmente. **Nota:** Las cartas de Repetir Dado NO tienen número y se pueden jugar sobre cualquier carta del mismo color o sobre una carta comodín. También se puede jugar cualquier número del mismo color o una carta comodín sobre una carta de Repetir Dado.



**ROBA UNA CARTA 1:** Cuando juegues esta carta, elige a un jugador y roba a ciegas una carta de su mano para añadirla a la tuya. Luego continúa tu turno normalmente.

**Nota:** Si alguien roba una carta de tu mano, NO robas una carta nueva para reemplazarla hasta que termine tu turno y robas cartas para volver a tener 6.

### Quando los poderes no se usan

- Si juegas una carta de poder para anotar un Rínger, no puedes usar su poder (porque la pila de cartas del Rínger se considera fuera de juego inmediatamente).

- Si es tu turno y juegas una carta de Tomar el Turno, no se activa su poder.

## FIN DEL JUEGO

Cuando se tome la última carta de la pila de robo, se continúa jugando hasta que todos los jugadores ya no puedan jugar. Como no hay más cartas para robar, si alguien logra un Ringer, aún debe lanzar el dado y jugar una carta de cualquier color o número de su mano para crear el inicio de la nueva Pila de Juego. Si la carta jugada para iniciar la Pila de Juego coincide con el dado, eso no cuenta como un Ringer.

Después de que todos hayan tomado su último turno, cuenta las cartas que reuniste al anotar Ringers. Cada carta cuenta como 1 punto para tu puntuación. Por cada carta que aún tengas en la mano, porque no pudiste jugarla, resta 1 punto de tu puntuación.

***¡El jugador con la puntuación más alta gana!***



for other MindWare products visit  
[www.mindware.com](http://www.mindware.com)

Inventada por David Yakov.  
Streamline-Design LLC

© 2024, 2025 MindWare®  
2140 West County Road C  
Roseville, MN 55113  
Ph 800.274.6123