



2-4



15-20'



6+

KABUTO SUMO



Matériel

- | | |
|----------------------------------|---|
| A 1 ring de sumo | F 4 jetons Sumo |
| B 1 plateforme de poussée | G 4 jetons Rappel |
| C 5 gros pions | H 8 jetons Mouvement spécial |
| D 15 pions moyens | I 8 cartes Sumo (5 cartes Ligue junior au dos) |
| E 20 petits pions | J 1 jeton Ceinture |



But du jeu

Utilisez les éléments de votre inventaire pour pousser un adversaire en dehors du ring ou le forcer à utiliser tous ses éléments avant d'atteindre la victoire. Combattez à un contre un, chacun pour soi à trois insectes ou à deux contre deux !



L'histoire

Le printemps est arrivé au Japon et les *kabutomushi* (« scarabées-rhinocéros » en japonais) sont de retour de leur voyage. L'on peut désormais les voir s'affronter dans le but de montrer leurs talents de lutteurs et d'impressionner leurs amis insectes. Ces combats sont à l'origine du phénomène qu'est le Championnat international de lutte pour insectes. Dans *Kabuto Sumo*, vous jouez l'un de ces insectes en lice pour la suprématie sur le ring et une place au panthéon des légendes du sumo.



Variante Ligue junior

Vous souhaitez opter pour une version plus simple du jeu ? Utilisez le côté Ligue junior des cartes Sumo au lieu du côté standard lorsque vous jouez avec de jeunes enfants ou des adultes souhaitant ne pas se poser trop de questions et passer directement au combat.

1. Chaque joueur remplace son inventaire de départ par les éléments indiqués sur sa carte Sumo. Les équipes commencent avec les deux ensembles d'éléments, par contre une équipe ne peut pas commencer avec plus de trois petits pions.
2. Si un jeton Mouvement spécial tombe du ring, remettez-le immédiatement dans l'inventaire de son propriétaire.



2 joueurs



3 joueurs



4 joueurs

Mise en place

- 1 Placez le ring de sumo au centre de la table.
- 2 Chaque joueur choisit, au hasard ou selon sa préférence, une carte Sumo qui définira son personnage pour la partie. Chacun prend ensuite le jeton Mouvement spécial indiqué sur sa carte et le met de côté dans la réserve, il pourra entrer en jeu plus tard. Vous ne commencez PAS avec le jeton Mouvement spécial de votre sumo dans votre inventaire.
- 3 Chaque joueur prend un jeton Sumo de la couleur de son choix et place le jeton Rappel correspondant en face de lui.
Placez les jetons Sumo et tous les pions (petits, moyens et gros) sur le ring comme illustré ci-contre et indiqué dans le tableau ci-dessous.
- 4 Formez une réserve avec les pions restants à côté de la zone de jeu.

Nombre de joueurs	2	3	4
Ring de départ			
Jetons Sumo	2	3	4
Gros pions	3	3	3
Pions moyens	8	10	6
Petits pions	14	12	14
Inventaire de chaque joueur ou équipe			
Pions moyens	1	1 ou 2*	1**
Petits pions	2	2	2**

*Seul le 3^e joueur commence avec 2 pions moyens.

**Chaque équipe commence avec 1 pion moyen et 2 petits pions.

- 5 Placez les pions indiqués devant chaque joueur ou équipe pour créer leur inventaire.
- 6 Le plus jeune joueur commence ; sinon, vous pouvez choisir le premier joueur au hasard.

Déroulement de la partie

Chaque joueur effectue son tour en faisant glisser un élément de son inventaire en ligne droite sur le ring. Le premier joueur à pousser un jeton Sumo d'un lutteur adverse en dehors du ring l'emporte.

Chaque joueur ou équipe effectue son tour l'un ou l'une après l'autre, dans le sens horaire, jusqu'à la fin de la partie.

Soyez créatifs ! Vous n'êtes pas obligé de pousser vers le centre du ring. Pousser dans diverses directions peut permettre des stratégies plus dynamiques et créer des matchs plus intéressants.

À votre tour

- Poussez un élément de votre inventaire en ligne droite sur le ring. Vous n'êtes pas obligé de pousser vers le centre.
- Ajoutez à votre inventaire tout pion que vous faites tomber du ring après avoir fait glisser un élément ; si vous faites tomber un jeton Mouvement spécial, remettez-le dans la réserve.
- Mouvements spéciaux : avant ou après avoir fait glisser un élément, vous pouvez effectuer certains mouvements spéciaux de votre sumo ou les effectuer tous. Vous pouvez effectuer chaque mouvement spécial au maximum une fois par tour.

Remarque : Si un élément tombe du ring par accident et non après l'action d'un joueur, remettez-le dans la réserve.

2 joueurs : Match pour le titre

À 2 joueurs uniquement : Pendant la mise en place, placez le jeton Ceinture sur le gros pion au centre du ring. Si un joueur le fait tomber du ring, il remporte immédiatement la partie.

Vous pouvez placer des éléments sur le jeton Ceinture.

4 joueurs : Jeu d'équipe

Chaque équipe effectue son tour l'une après l'autre. Un seul membre d'équipe pousse un élément par tour, puis c'est au tour de l'adversaire et ensuite, le tour de l'autre membre d'équipe. Les joueurs d'une même équipe se partagent l'inventaire. Un joueur peut pousser n'importe quel élément de l'inventaire de l'équipe (y compris le jeton Mouvement spécial de son coéquipier), mais ne peut utiliser que son propre mouvement spécial.

Fin de la partie

K.-O. !

Le premier joueur ou la première équipe à pousser le jeton Sumo d'un adversaire en dehors du ring remporte immédiatement la partie.

Exemple : Dans une partie à 3 joueurs, si le joueur A met K.-O. le joueur C, la partie prend immédiatement fin, même si le joueur B est toujours sur le ring.

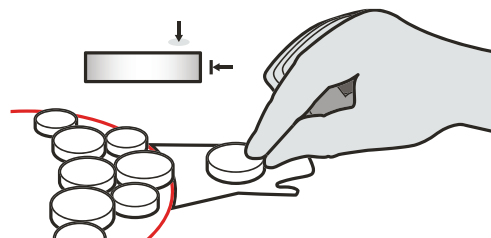
Si vous mettez K.-O. votre propre jeton Sumo, vous perdez le match (même si, ainsi, vous mettez K.-O. le jeton d'un adversaire).

Soumission !

Une équipe ou un joueur perd le match par soumission si elle ou il n'a plus d'éléments dans son inventaire et ne peut pas effectuer son tour.

Dans une partie à trois joueurs, si un joueur est éliminé par soumission, gardez son jeton Sumo sur le ring ; il peut toujours être mis K.-O. par un autre joueur qui peut ainsi remporter la partie.

Positionnez la plateforme de poussée où vous voulez contre le pourtour du ring. Placez votre élément sur la plateforme. Poussez-le par derrière en ligne droite avec précaution en exerçant une pression constante. Vous ne pouvez pas changer de direction en cours de route ni donner une petite impulsion à votre élément.



Arrêtez immédiatement de pousser lorsque votre élément a complètement quitté la plateforme de poussée.

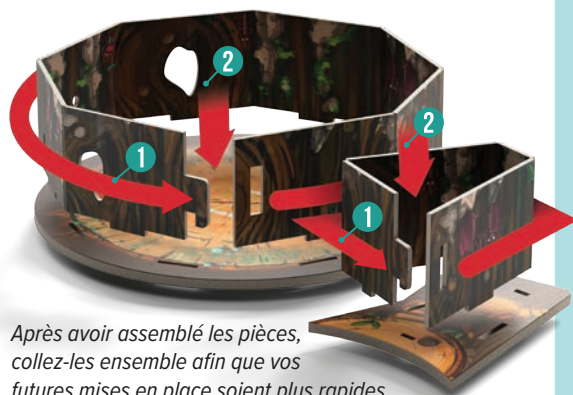




Carte Sumo



Carte Sumo, côté Ligue junior



Après avoir assemblé les pièces, collez-les ensemble afin que vos futures mises en place soient plus rapides et que votre expérience de jeu soit plus agréable.



Fin de la partie

Remerciements :

Un grand merci à tous nos soutiens enthousiastes de la première heure : Steve Caires, T Caires, Will Esgro, Adam McIver, Tomoku Lu, la communauté Bay Area Design et nos nombreux testeurs.

Mouvements spéciaux des sumos

Chaque carte Sumo indique les mouvements spéciaux du lutteur qu'elle représente. La description des mouvements spéciaux est composée de 3 parties : un nom (1), un coût (2) [facultatif] et une action (3).

Coût

Pour être activés, la plupart des mouvements ont un coût qui doit être payé ou une condition qui doit être remplie.

Payez : Prenez les éléments listés depuis votre inventaire et placez-les dans l'inventaire d'un adversaire.

Empilez : Prenez les éléments listés depuis votre inventaire et empilez-les sur un autre élément de taille supérieure ou égale qui se trouve déjà sur le ring. Vous ne pouvez pas placer d'éléments sur un jeton Sumo, sauf indication contraire.

Autres termes :

K.-O. : Qualifie un élément qui est tombé du ring.

Touche : Lorsqu'un élément est en contact physique avec un autre élément sur le ring.

Gagnez : Prenez les éléments listés depuis la réserve et ajoutez-les à votre inventaire. Si un élément n'est pas dans la réserve, le mouvement spécial ne peut pas être effectué.

Effectuer un mouvement spécial

Chaque mouvement spécial indique comment il doit être effectué. Vous pouvez effectuer chaque mouvement une fois par tour.

Si un mouvement « remplace votre tour », vous ne pouvez pas effectuer d'autre mouvement spécial ou pousser un élément au cours du même tour.

Certains mouvements spéciaux enfreignent les règles du jeu. C'est tout à fait normal. Ce ne serait pas drôle sinon !

Jetons Mouvement spécial

Les jetons Mouvement spécial se poussent comme tout autre élément. Lorsqu'un jeton Mouvement spécial est mis K.-O., il retourne dans la réserve au lieu d'aller dans l'inventaire d'un joueur.

Crédits

Auteur :	Tony Miller
Illustrateur :	Kwanchai Moriya
Graphistes :	Anca Gavril, Luke Adams
Développeurs :	Michael Dunsmore, John Brieger
Artiste 3D :	Filip Gavril
Traductrice :	Ambre Poilvé
3 ^e édition	