

Les cerisiers sont en fleur et les lutteurs du Championnat international de lutte pour insectes sont de retour au Japon afin de s'affronter sur un tout nouveau ring de sumo.



KABUTO SUMO

SAKURA SLAM

MATÉRIEL

- A** 1 ring de sumo
- B** 1 plateforme de poussée
- C** 4 poteaux d'angle
- D** 6 gros pions
- E** 11 pions moyens
- F** 20 petits pions
- G** 4 jetons Sumo
- H** 4 jetons Rappel
- I** 14 jetons Mouvement spécial
- J** 16 marqueurs Coin (4 par joueur)
- K** 8 cartes Sumo (6 cartes Ligue junior au dos)
- L** 1 jeton Ceinture



Les cartes Sumo présentant ce symbole peuvent être utilisées uniquement avec le ring de sumo Sakura Slam.

MISE EN PLACE

- 1 Assemblez le **ring de sumo** et placez-le au centre de la table.
- 2 Chaque joueur prend une **carte Sumo**, ainsi qu'un **jeton Sumo** de la couleur de son choix et le jeton Rappel correspondant.
- 3 Placez un **pion moyen** au centre du ring et disposez les jetons Sumo autour comme indiqué en fonction du nombre de joueurs (voir tableau en bas à droite). Remplissez le ring avec des pions **exactement** comme illustré ci-dessous.
- 4 Formez une **réserve** à portée de tous les joueurs avec les pions restants. Ajoutez à cette réserve **le ou les jetons Mouvement spécial** de chaque joueur (indiqués dans le coin supérieur gauche des cartes Sumo). Vous ne commencez pas avec vos jetons Mouvement spécial dans votre inventaire !
- 5 Chaque joueur ou équipe prend **1** et **2** pour créer son **inventaire** de départ. Chaque joueur ou équipe prend également **4 marqueurs Coin** d'une couleur.
- 6 Le joueur le plus jeune commence. Le **dernier** joueur dans l'ordre du tour place 1 de ses marqueurs sur un poteau de son choix.



Mise en place pour 4 joueurs

POSITION DE DÉPART

Joueurs	Mise en place unique*	A	B	C	D
2	Placez le jeton Ceinture sur le pion central.				
3	Le sumo du centre joue en premier.				
4	Séparez-vous en 2 équipes.				
		Équipe 1	Équipe 2		

*Voir page 4 pour plus d'informations

APERÇU DU JEU

Les joueurs effectuent leurs tours l'un après l'autre. À votre tour, positionnez la plateforme de poussée et utilisez-la pour pousser **1 élément** de votre inventaire sur le ring. Vous pouvez également utiliser vos **mouvements spéciaux**. Si vous avez un de vos marqueurs sur chacun des 4 poteaux d'angle, vous pouvez effectuer un **coup en coin**.

Si vous faites tomber un **pion** du ring en faisant glisser un élément, ajoutez-le à votre inventaire pour l'utiliser lors d'un prochain tour. Veillez à toujours avoir des éléments dans votre inventaire. Si vous voulez pousser un élément, mais que vous n'en avez plus dans votre inventaire, vous perdez !

Vous **remportez la partie** si vous êtes le premier à faire tomber **1 adversaire** du ring ou si vous êtes le dernier à venir à court d'éléments.

LIGUE JUNIOR

Pour une version plus simple du jeu, utilisez le côté Ligue junior des cartes Sumo. Chaque joueur commence avec l'inventaire indiqué sur sa carte (**au lieu de 1** et 2). Dans une partie à 4 joueurs, chaque équipe obtient l'inventaire indiqué sur ses **deux** cartes, mais ne peut pas avoir plus de **3**.

En mode Ligue junior, les sumos **n'ont pas** de mouvements spéciaux. Si un jeton Mouvement spécial tombe du ring, il retourne dans l'inventaire de son propriétaire.



POUSSER UN ÉLÉMENT

À votre tour, poussez 1 élément sur le ring comme suit :



Positionnez la **plateforme de poussée** à l'un des coins. Alignez-la de sorte que l'un de ses bords courts soit contre le ring. Si vous n'avez pas de **marqueur** sur ce poteau d'angle, placez-en un.



Puis, placez **1 élément** de votre inventaire sur la plateforme. Poussez-le doucement **en ligne droite** sur le ring. Pour éviter qu'il ne parte sur le côté, poussez-le par derrière à l'aide du pouce et de l'index.



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

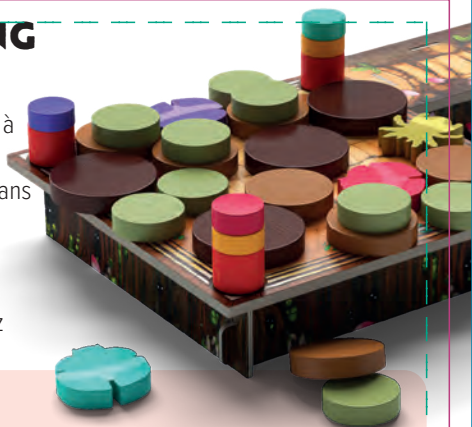


Remarque : Vous **n'êtes pas obligé** de pousser vers le centre du ring. Vous pouvez pousser dans **diverses** directions, tant que vous le faites en ligne droite. *Soyez créatifs et cherchez des failles !*

FAIRE TOMBER DES ÉLÉMENTS DU RING

En poussant un élément, il se peut que des éléments **tombent** du ring.

- Si vous faites tomber des **pions standard** (● / ● / ●), ajoutez-les à votre inventaire.
- Si vous faites tomber des **jetons Mouvement spécial**, remettez-les dans la réserve.
- Si **des éléments** tombent du ring, mais que cela **n'est pas** dû à une action de pousse, remettez-les dans la réserve.
- Si vous faites tomber le **jeton Sumo d'un adversaire**, vous remportez immédiatement la partie !



MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Votre **carte Sumo** indique vos mouvements spéciaux. Vous pouvez utiliser chaque mouvement spécial une fois par tour, avant ou après avoir poussé un élément (sauf indication contraire). Si un mouvement spécial comporte un **coût**, vous devez d'abord le payer.

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



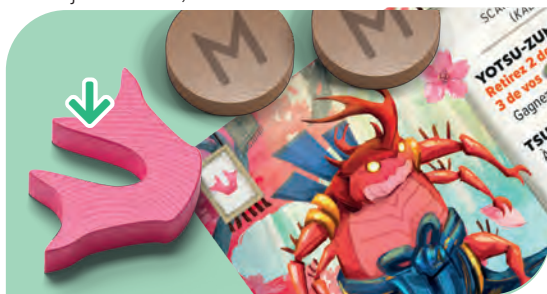
Payer des éléments : Prenez les éléments listés depuis votre inventaire et placez-les dans l'inventaire d'un adversaire de votre choix.



Empiler des éléments : Prenez les éléments indiqués 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.



Retirer ● : Reprenez le nombre indiqué de marqueurs de votre couleur des poteaux d'angle. Vous pourrez les replacer plus tard. *Sauf indication contraire, vous pouvez retirer vos marqueurs de n'importe quel poteau d'angle.*



Gagner un élément : Prenez les éléments listés depuis la réserve et ajoutez-les à votre inventaire. Si vous gagnez votre jeton Mouvement spécial, vous pouvez le pousser comme tout autre élément. *Vous ne pouvez pas gagner un élément s'il n'y en a plus dans la réserve.*



« **Remplace un 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. *Vous pouvez tout de même placer un marqueur sur un poteau d'angle et ainsi, faire potentiellement un coup en coin.*



Groupe emboîté : Lorsque vous poussez des éléments en tant que groupe emboîté, disposez-les comme indiqué sur votre carte et poussez-les tous ensemble par derrière. *Seul l'élément que vous touchez doit être poussé en ligne droite.*

COUP EN COIN

Lorsque vous placez votre **4^e** marqueur Coin, vous devez effectuer un coup en coin après votre action de pousse.

Pour ce faire, retirez vos 4 marqueurs des poteaux d'angle, puis poussez 1 **élément supplémentaire** de votre inventaire, sans déplacer la plateforme. Si vous avez de nouveau tous vos marqueurs sur les 4 poteaux d'angle plus tard durant la partie, vous pourrez effectuer un autre coup en coin.

SOUSSION

Vous **perdez** immédiatement le match si :

- Vous devez pousser un élément, mais que vous n'en avez **plus** dans votre inventaire ; ou
- Vous faites tomber **votre propre jeton Sumo** du ring (même si, ainsi, vous faites tomber le jeton d'un adversaire).



FIN DE LA PARTIE

La partie peut prendre fin de deux manières :

- 1 **K.-O.** : Si un joueur pousse le jeton Sumo d'un **adversaire** en dehors du ring, il **remporte** immédiatement la partie.
- 2 **Soumission** : S'il ne reste plus qu'un sumo ou une équipe sur le ring, ce dernier ou cette dernière **remporte** la partie.

AJUSTEMENTS EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEURS

2 joueurs : Match pour le titre

Vous pouvez faire tomber du ring le jeton Sumo de votre adversaire ou le **jeton Ceinture** pour l'emporter. Le jeton Ceinture ne peut en aucun cas être retiré du pion sur lequel il a été posé à la mise en place. Des éléments peuvent être empilés dessus.

3 joueurs : Un pour tous

Vous n'avez besoin de faire tomber qu'un **seul adversaire** pour l'emporter. Si vous n'avez plus d'éléments dans votre inventaire, votre jeton Sumo **reste** sur le ring. Vos adversaires peuvent toujours vous faire tomber pour l'emporter.

4 joueurs : Équipes

Séparez-vous en **2 équipes**. La première équipe effectue ses tours en 1^{er} et en 3^e. L'équipe adverse effectue ses tours en 2^e et en 4^e.

Votre allié et vous **partagez** un inventaire et le même ensemble de 4 marqueurs Coin. Vous ne pouvez pas utiliser les mouvements spéciaux de votre allié, mais vous pouvez pousser ses jetons Mouvement spécial qui se trouvent dans votre inventaire. Votre allié et vous placez tous deux des marqueurs Coin ; quiconque place le 4^e marqueur de l'équipe effectue un coup en coin.

Votre équipe n'a besoin de faire tomber qu'un **seul adversaire** pour l'emporter. Si vous faites tomber votre propre jeton **ou** celui de votre allié, vous perdez.

CONSEILS ET RAPPELS

- **K.-O.** signifie être tombé du ring. Les éléments qui tombent accidentellement **ne sont pas** K.-O.
- Si votre **jeton Mouvement spécial** retourne dans la réserve, vous pourrez le gagner de nouveau plus tard.
- Vous pouvez utiliser les pions que vous avez fait tomber durant votre tour pour effectuer des actions de pousse supplémentaires durant le même tour.
- Vous ne placez qu'un seul **marqueur Coin** par tour, lorsque vous positionnez la plateforme.
- Lorsque vous **empilez** un élément, vous devez l'empiler sur un élément de **taille supérieure ou égale**. Vous **pouvez** empiler un élément sur une pile existante.
- Vous pouvez empiler un élément sur un **jeton Sumo** uniquement dans le cas où un mouvement spécial l'indique explicitement. Si un sumo se trouve dans une pile, on considère qu'il **touche** tous les éléments de cette pile.

CRÉDITS

Auteurs : Tony Miller, Michael Dunsmore et John Brieger

Illustrateur : Kwanchai Moriya

Graphiste : Anca Gavril

Artistes 3D : Filip Gavril et Daniel Profiri

Conception : Breeze Grigas et Jordan M.A. Johnson

Rédaction des règles : Jeff Fraser

Traductrice : Ambre Poilvé

