

LIVRE DE RÈGLES

100

ENTREZ DANS LA LÉGENDE

Au commencement, lorsque les Dieux décidèrent de donner la Terre aux Hommes pour vivre au Royaume des Cieux, ils firent construire le Temple des Nuages abritant la Pierre d'Équilibre, symbole de la frontière entre ces deux mondes.

Pour que les Cieux resplendissent de leur lumière et que la Terre soit luxuriante, les Dieux ouvrirent l'accès du Temple afin de permettre aux Hommes les plus talentueux de devenir **Kumo Hogosha**, Gardiens des Nuages.

C'est ainsi que depuis des siècles, de valeureux combattants - les **Kumotoris** - s'affrontent sur l'Arène Rotative des Quatre Vents où trône la célèbre Pierre d'Équilibre.

De prestigieux tournois sont organisés tous les ans durant lesquels seul le vainqueur est élevé au rang de Kumo Hogosha, véritable demi-Dieu parmi les Hommes.

Les prétendants au titre s'affrontent en duel dans une épreuve mêlant force et stratégie afin de démontrer leur grande maîtrise des différentes techniques de combat.

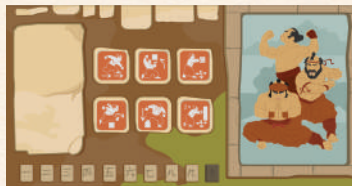
C'est aujourd'hui à votre tour d'écrire la légende et de vous confronter à ces combattants légendaires. Grimpez sur l'Arène Rotative, maîtrisez l'environnement en perpétuel mouvement, et déplacez la Pierre d'Équilibre dans le camp de votre adversaire pour devenir un Kumo Hogosha !



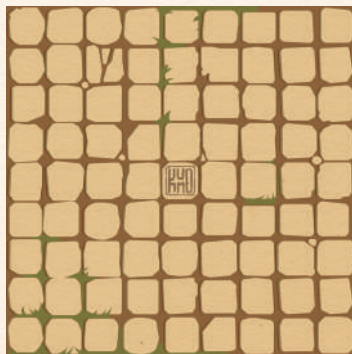
1 Plateau de Jeu



4 Plateaux Personnage (clan)



1 Arène Rotative



2 Livres de Règles



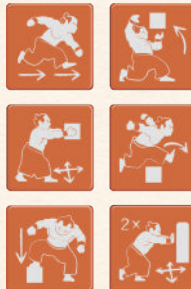
1 Pièce Rotative



1 Pierre d'Équilibre



12 Kumotoris
(6 oranges et 6 noirs)



4 Marqueurs d'Action

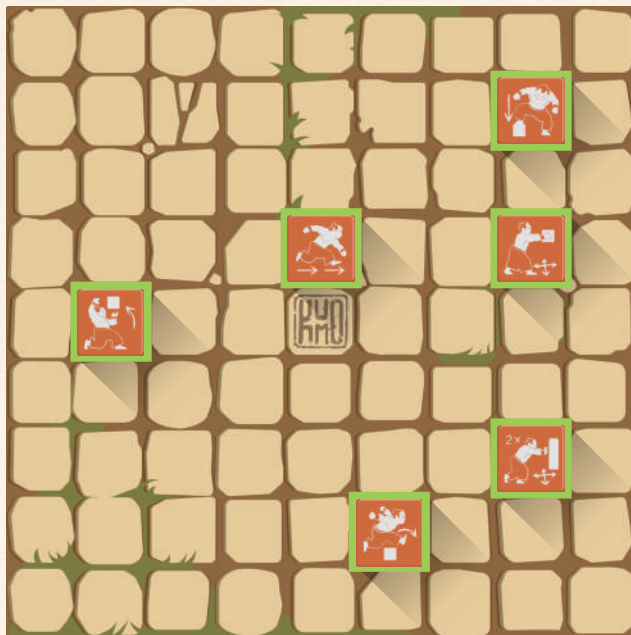


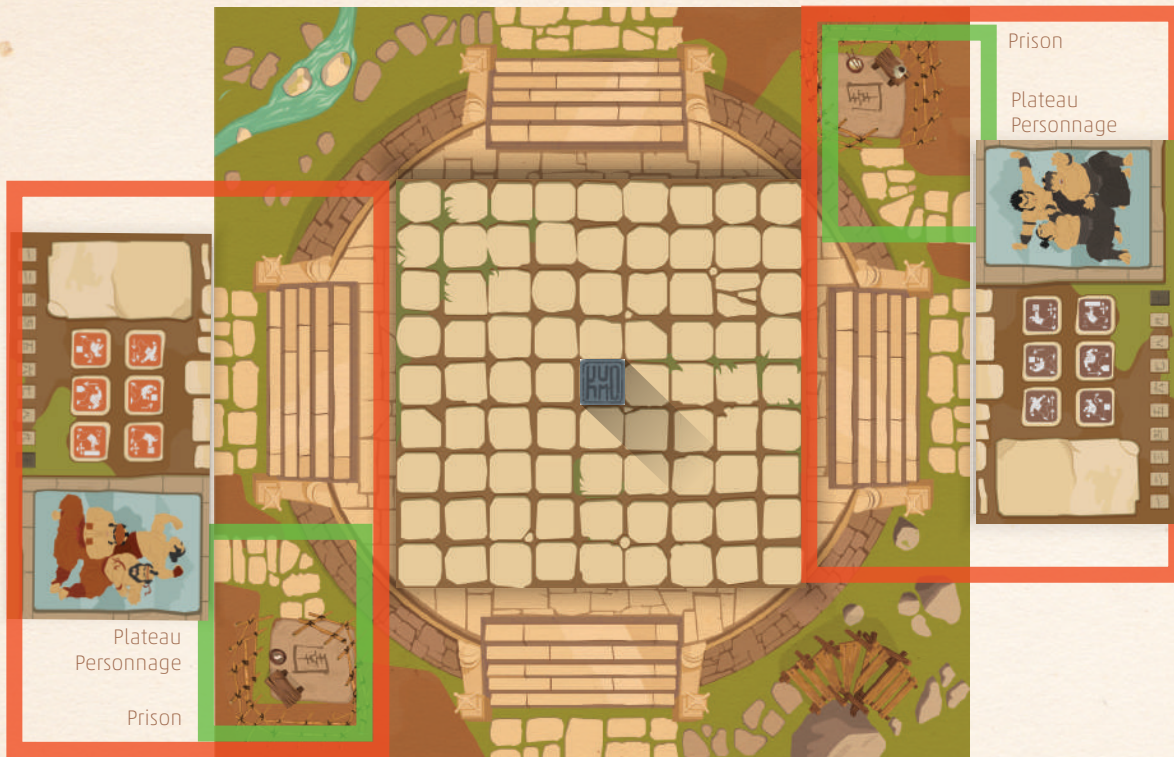
CONTENU DE LA BOÎTE

NOTES
AVANT DE LIRE LES RÈGLES



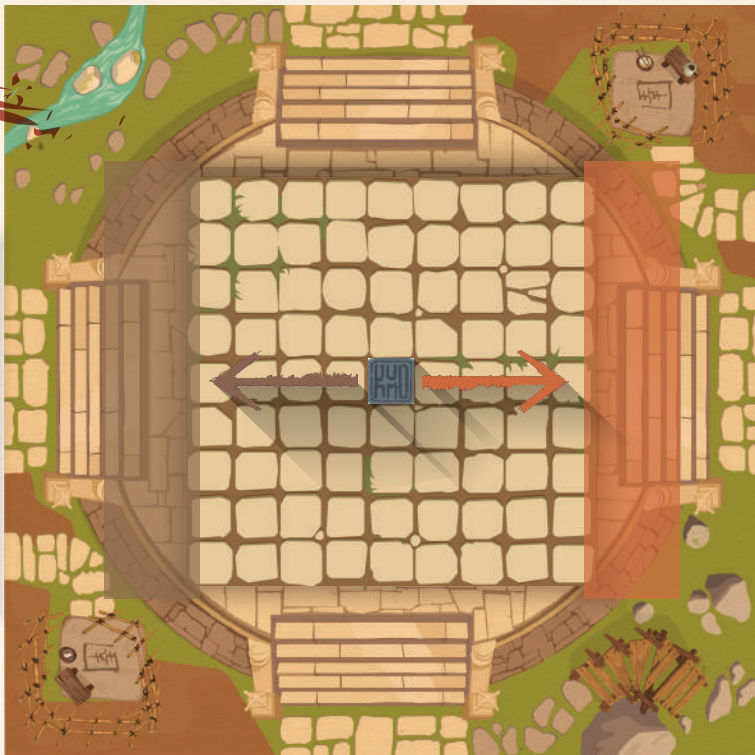
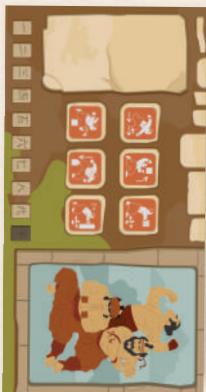
Le mouvement actif du **Kumotori** est représenté par le symbole sur la face supérieure du cube.





Camp d'un joueur (rouge) =
Plateau Personnage + la Prison
(vert)

BUT DU
JEU ET FIN DE PARTIE



Pour gagner, vous devez faire sortir la Pierre d'Équilibre hors de l'Arène Rotative, dans le camp adverse.



1. Placez la **Pierre d'Équilibre** au centre de **l'Arène Rotative**.

2. Choisissez un **Plateau Personnage**, et placez-y les 6 **Kumotoris** de votre couleur.



Cette partie représente les différents mouvements de votre clan.

MISE EN PLACE

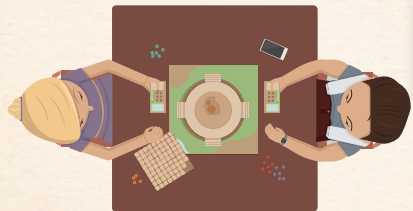


5 actions de base.

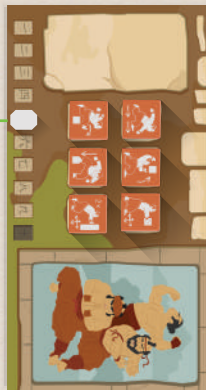
3 actions supplémentaires maximum possibles avec des prisonniers - règle à 2 joueurs.

2 actions supplémentaires maximum possibles avec des prisonniers - règle à 4 joueurs.

3. Position des joueurs.



joueur 1



Marqueur d'actions

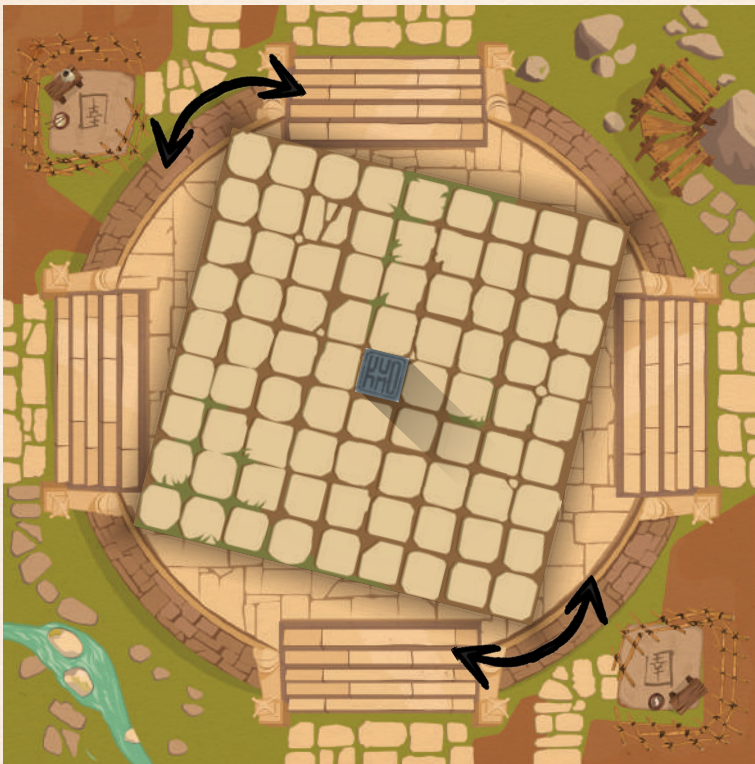


joueur 2



Marqueur d'actions





DÉROULEMENT DE LA PARTIE POUR 2 JOUEURS

A son tour, chaque joueur doit effectuer 5 actions, dont une imposée : **pivoter** l'Arène Rotative de 90° (dans le sens de son choix).

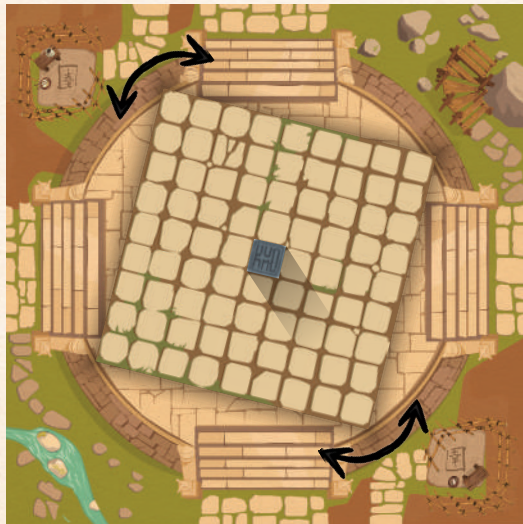
Chaque action décrite ci-dessous dans le point B) peut être répétée durant un même tour, elle compte alors pour 1 action supplémentaire.

A) ACTION IMPOSÉE

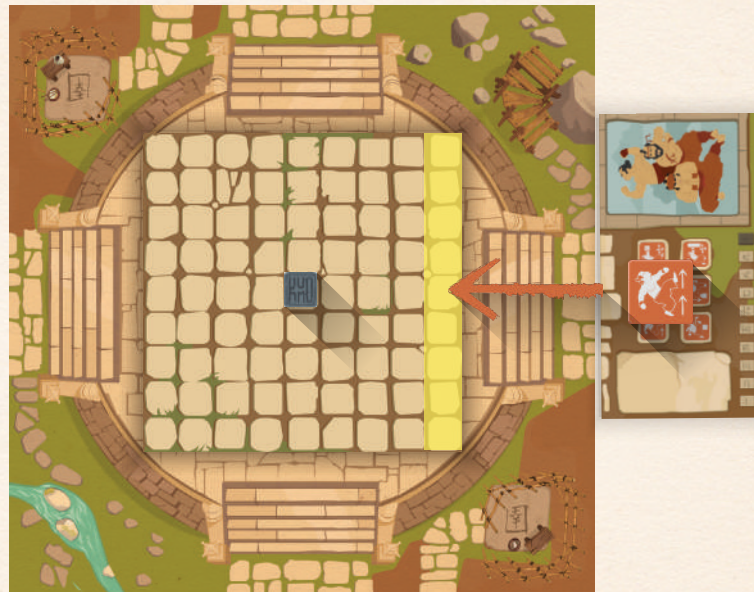
Cette action imposée peut être réalisée à n'importe quel moment durant son tour. Elle compte comme l'une des ses 5 actions.

B) ACTIONS POSSIBLES (6)

- ➔ **Pivoter l'Arène Rotative** de 90° dans le sens de son choix. C'est la seule action imposée à chaque tour. Cette action peut être répétée. Dans ce cas, chaque nouvelle rotation de 90° comptera pour une action supplémentaire.



- ➔ **Faire Entrer 1 Kumotori**, dans l'Arène Rotative sur la face de son choix en le plaçant sur la première rangée devant soi.





➔ Déplacer un Kumotori d'une case

Note 1 : chaque déplacement d'une case compte pour 1 action.

Note 2 : certains mouvements actifs de votre Kumotori ne permettent pas de réaliser cette action. Se référer au livret de règles traitant de la clan.

Note 3 : les mouvements en diagonale sont interdits.

➔ Effectuer le mouvement actif d'un Kumotori.

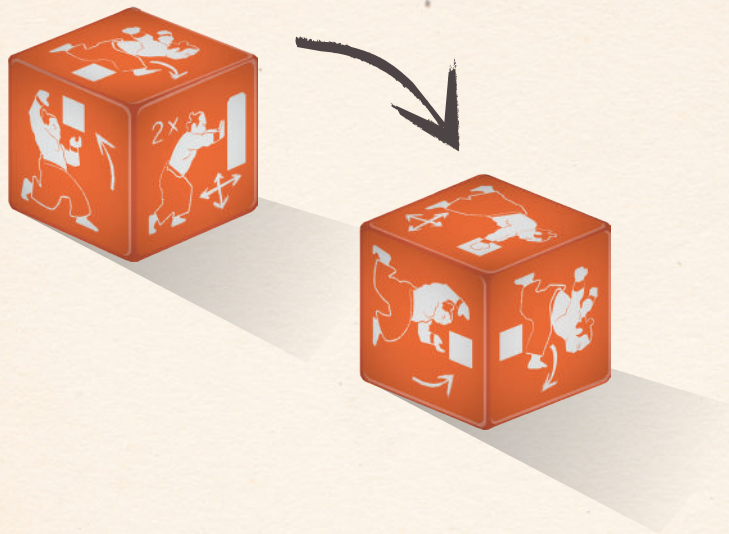
La face supérieure du Kumotori représente un mouvement qu'il peut effectuer pour 1 action.

Ces mouvements sont propres à chaque clan et sont expliqués en détail dans le livre de règles les concernant.

Note 1 : la version de base de Kumo Hogosha se joue avec les Sumos. D'autres factions avec de nouveaux mouvements spéciaux peuvent augmenter l'expérience de jeu de Kumo Hogosha.

Note 2 : certains mouvements actifs peuvent avoir pour conséquence l'emprisonnement d'un Kumotori adverse. Référez-vous au livre de règles du clan pour plus de détails.

➔ **Changer le mouvement actif d'un Kumotori**



➔ **Libérer un Kumotori de prison** (emprisonnement p13)



Récupérer 1 Kumotori présent dans la prison adverse et le placer sur son Plateau Personnage.

Note : l'adversaire perd alors immédiatement le bonus de 1 action dont il bénéficiait grâce à ce Kumotori (voir page suivante).

EMPRISONNEMENT D'UN KUMOTORI



Pour emprisonner un Kumotori adverse, le joueur actif doit le faire sortir de l'Arène Rotative en direction de son propre camp (grâce aux mouvements « projeter » ou « agripper » par exemple).

Chaque Kumotori présent dans la prison du joueur lui donne immédiatement un bonus de 1 action supplémentaire par tour.

Le maximum d'actions possibles est limité à 8 par joueur dans une partie à 2 joueurs et à 10 par équipe, dans une partie à 4 joueurs (page suivante).

POUR 4 JOUEURS

A) MISE EN PLACE

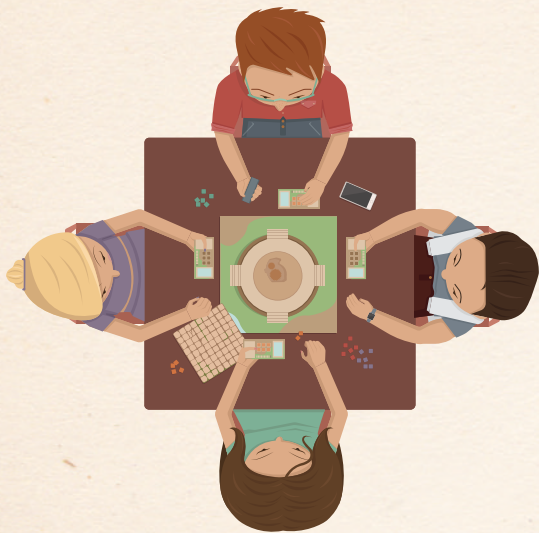
Dans la version à 4 joueurs, les joueurs forment des équipes de 2.

Les joueurs A1 et A2 sont dans la même équipe
Les joueurs B1 et B2 sont dans la même équipe

Chaque joueur prend 3 Kumotoris de la couleur de son équipe. Durant la partie, chacun des joueurs d'une équipe pourra jouer avec tous les Kumotoris de son équipe.

Lors d'un tour, en commençant par le joueur A1, chaque joueur réalise des actions, en alternant d'une équipe à l'autre. Ce qui nous donne dans l'ordre A1 puis B1 puis A2 et enfin B2.





B) DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À chaque début de tour, chaque équipe aura 8 actions. Tout comme à 2 joueurs, les actions disponibles et l'action imposée sont les mêmes.

Les actions sont réparties selon le choix de l'équipe avec un minimum de 3 et un maximum de 5 actions par joueur.

L'action imposée se fait à n'importe quel moment durant le tour de l'un des 2 joueurs de l'équipe.

Note : il est préférable pour chaque équipe de choisir secrètement la répartition de ses actions.

Note sur : Emprisonner un Kumotori

Dans la version 4 joueurs, chaque équipe ne pourra emprisonner que 2 Kumotoris adverses au maximum.

Note sur : Libérer 1 Kumotori de prison

Récupérer 1 Kumotori de sa couleur présent dans la prison adverse et le placer sur le Plateau Personnage du joueur de son équipe qui en a le moins.



