

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur qui a poussé son adversaire en dehors du dohyo a gagné la partie.
Le jeu peut être joué en 5 périodes. Le premier joueur à gagner le plus de périodes sur les cinq gagne le tournoi (basho).

RANGER LE JEU

Pour ranger le jeu dans la boîte, tournez le dohyo à l'envers et mettez les sumos et les cartes dans les espaces prévus à cet effet.

SUMO!

POUSSEZ, C'EST JOUER !

CONTENU :

2 Sumos, un plateau de jeu en 2 parties à assembler, 20 cartes, 4 autocollants.

BUT DU JEU :

Etre le premier joueur à pousser son adversaire en dehors du dohyo.

POUR LA PREMIERE PARTIE :

Enlevez la feuille à l'arrière des autocollants et placez-les dans les quatre espaces à l'intérieur de la plate-forme (voir schéma 1). Appuyez ensuite fermement sur la base afin de former le dohyo.

Schéma 1

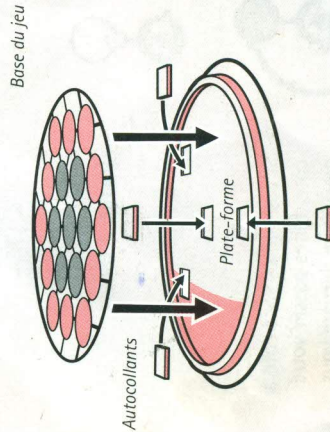
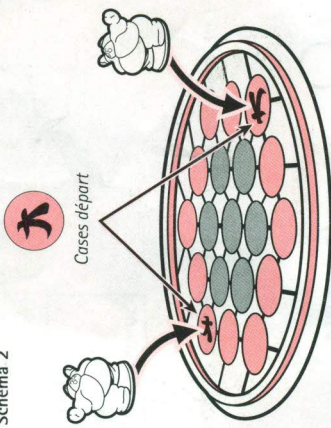


Schéma 2



Les Sumos commencent le combat ici !

2. Séparez les cartes en 2 paquets :

1 paquet de cartes blanches et 1 paquet de cartes bleues.

Si vous avez choisi Fleur de Lotus Bleue, mélangez les 10 cartes bleues et placez votre paquet face cachée devant vous. Votre adversaire fait de même avec les cartes blanches.

3. Prenez chacun les 3 premières cartes de votre pioche. Ne laissez pas votre adversaire les voir !

COMMENT JOUER :

1. Chaque joueur choisit un Sumo (soit Fleur de Lotus Bleue, soit Mont Fuji Enneigé) et le place sur la case de départ au bord du dohyo (voir schéma 2).

© 2000 Jim Winslow.
Made Under License from The Michael Kohner Corporation.
Jeu © 2000 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., "t Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Bejikon.



030103313101

4. Choisissez avec quelle carte vous allez débiter le combat. Vous avez le choix entre deux types de cartes : les cartes " **Attaque** " ☆ et les cartes " **Défense** " ✕ . Placez votre carte face cachée devant vous. Retournez-la en même temps que votre adversaire et annoncez le nom du déplacement que vous allez effectuer (il est inscrit sur votre carte).

5. Faites glisser votre Sumo sur le dohyo comme indiqué sur votre carte et en respectant toujours les règles de priorité (voir "Règles de base").

6. Après chaque déplacement, piochez à nouveau une ou plusieurs cartes de votre pioche de sorte à toujours avoir 3 cartes en main.

7. Mettez de côté les cartes que vous venez de jouer. Vous pourrez à nouveau les utiliser (après les avoir mélangées) lorsque vous aurez épuisé votre pioche.

DEPLACEMENT DES SUMOS :

Les illustrations suivantes vous montrent les différentes manières de déplacer votre Sumo.

Règles de base :

- Les mouvements de défense sont toujours prioritaires sur les mouvements d'attaque !
- Si vous et votre adversaire avez tous deux choisi de défendre ou d'attaquer, c'est le joueur dont la carte a le plus petit chiffre qui commence.
- Si vos cartes sont identiques, elles s'annulent, prenez alors une autre carte.

EXEMPLES :

Sumo blanc = Vous.

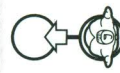
Sumo gris = Votre adversaire.

CARTES "ATTAQUE"

L'attaque doit toujours être effectuée en direction de votre opposant, en ligne droite.

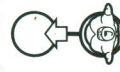
YORIKIRI

= attaque, 1 espace



YORITAOSHI

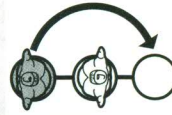
= attaque, 1 espace



OSHDASHI

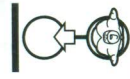
= attaque, 1 espace

- Si vos Sumos sont placés côte à côte, effectuez un mouvement d'attaque et poussez votre adversaire sur le côté.
- Si vos Sumos ne sont pas côte à côte, effectuez simplement un mouvement d'attaque.



TSURIDASHI

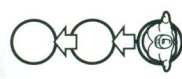
- Si vos Sumos sont côte à côte, faites passer votre adversaire derrière vous.
- Si ce n'est pas le cas, vous passez votre tour.



KIMEDASHI

= attaque, 1 espace

La carte Kimedashi vous donnera en plus la possibilité de rejouer en priorité au tour suivant, **sauf si** votre adversaire joue une carte Hikake ou une carte défense.



TSUKIDASHI

= attaque, 2 espaces

Remarque : si avec ce mouvement vous pouvez pousser votre adversaire hors du dohyo, mais que cela vous fait sortir aussi, vous devez choisir un autre mouvement !



HIKAKE

= annule toute carte d'attaque posée par votre adversaire et vous permet d'utiliser immédiatement une carte d'attaque (si vous en avez une !)
Attention : si votre adversaire a une carte "Défense", il reste prioritaire. Votre carte Hikake ne peut l'annuler ! Mais vous pouvez tout de même jouer une carte d'attaque si vous en avez une.

CARTES "DEFENSE"

Les cartes "Défense" ne vous permettent pas de pousser votre adversaire.



UWATEHINERI

- Si vos Sumos sont côte à côte, échangez votre place avec celle de votre opposant.
- Si ce n'est pas le cas, vous passez votre tour.



MAMORITE

= déplacez-vous de 2 espaces dans n'importe quelle direction, sans pousser votre adversaire.



TSUPPARI

= annule toutes les cartes " Attaque " de votre opposant.
Attention : si votre adversaire a posé une carte "Défense", il la joue normalement et votre carte Tsuppari ne sert à rien !

* Les noms donnés aux cartes sont réellement utilisés dans les combats de Sumo, mais les mouvements qu'ils impliquent dans ce jeu ont été réaménagés pour plus de facilité.