

LÉGENDE - VARIANTE EXPERT

POUR LA VARIANTE EXPERT, VOUS DEVEZ APPLIQUER LES DEUX POINTS DE RÈGLES SUIVANTS :

1. Au début du tour d'un joueur, celui-ci, s'il a encore au moins 3 Kumotoris sur son *Plateau Personnage*, doit en faire entrer au minimum 1 dans l'*Arène Rotative*.

2. En aucun cas, même en position « Kumo », vous ne pouvez faire sortir volontairement un Kumotori de l'*Arène Rotative*.

FAQ

Puis-je faire tourner l'*Arène Rotative* plusieurs fois ?

Vous devez obligatoirement faire tourner l'*Arène Rotative* une fois d'un quart de tour (90°) pour une action. Libre à vous de la tourner davantage. Cela vous coûtera une action par quart de tour supplémentaire.

Puis-je faire sortir mes propres Kumotoris de l'*Arène Rotative* ?

Non, Uniquement les Kumotoris adverses. C'est une question d'honneur.

Puis-je faire entrer mes Kumotoris n'importe où sur l'Arène Rotative ?

Non, vous faites entrer vos Kumotoris uniquement sur la première ligne qui se trouve face à vous.

Suis-je obligé d'utiliser mes 5 actions ?

Le joueur peut effectivement décider de ne pas utiliser l'intégralité de ses cinq actions, mais il y a quand même des exceptions :

- 1.** l'action obligatoire qui consiste à tourner l'*Arène Rotative* d'au moins un quart de tour (90°) reste obligatoire;
- 2.** l'action qui consiste à faire entrer dans l'*Arène Rotative* au moins un Kumotori par tour tant qu'il a plus de trois Kumotoris dans sa réserve, reste obligatoire dans la variante *Légende (expert)*;
- 3.** la prise « Bloquer », implique que le Kumotori bloquant doit « débloquer » le Kumotori adverse le tour suivant. Cela reste donc une action obligatoire;

Pour le reste, le joueur est libre de ne pas utiliser la totalité de ses actions.

Puis-je utiliser mes prises sur plusieurs adversaires, par exemple « Agripper » deux Kumotoris en même temps ?

Non, vos prises ne se font toujours que sur un seul Kumotori.

Puis-je « Bloquer » un adversaire qui bloque déjà un de mes Kumotoris ?

Oui vous pouvez grimper et « Bloquer » un adversaire qui immobilise un de vos Kumotoris. Maximum trois Kumotoris les uns sur les autres.

Puis-je reprendre mes propres Kumotoris en jeu ou les sortir de l'Arène Rotative ?

Non, un Kumotori ne quitte jamais volontairement l'*Arène Rotative*. Vous ne pouvez pas reprendre un de vos Kumotori se trouvant dans l'*Arène Rotative*.

Comment avoir des actions supplémentaires ?

À chaque fois que vous faites sortir un Kumotori adverse de l'*Arène Rotative*, vous disposerez d'une action supplémentaire (utilisable immédiatement). Vous avez droit à cette ou ces action(s) supplémentaire(s) tant que votre ou vos adversaire(s) n'a (n'ont) pas récupéré son (ou ses) Kumotori(s) prisonnier(s) - pour une action par Kumotori récupéré.

En position « Bloquer », je dois descendre au prochain tour sur une case vide. Que se passe-t-il si mon Kumotori en position « Bloquer » est entouré d'autres Kumotoris ne laissant pas de case vide adjacente ?

Vous devez toujours descendre sur la case vide la plus proche (même si celle-ci est plus éloignée que prévu).

Puis-je faire sortir un Kumotori adverse n'importe où de l'Arène Rotative ?

Non, vous ne pouvez faire sortir un Kumotori adverse que dans votre propre camp (partie à 2 joueurs) et/ou dans le camp de votre coéquipier (partie à 4 joueurs).

