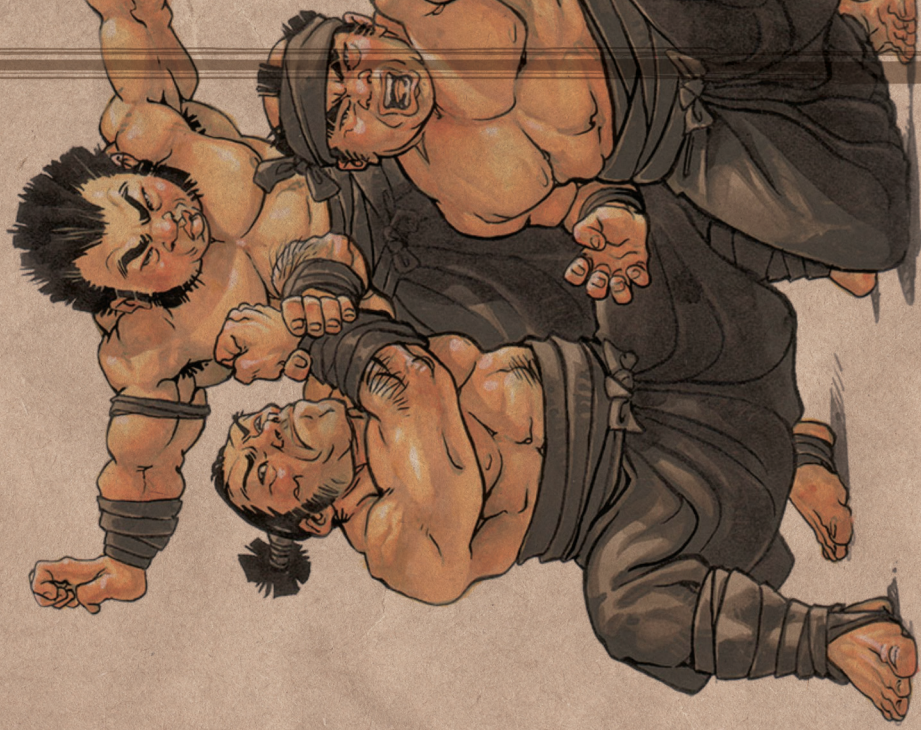
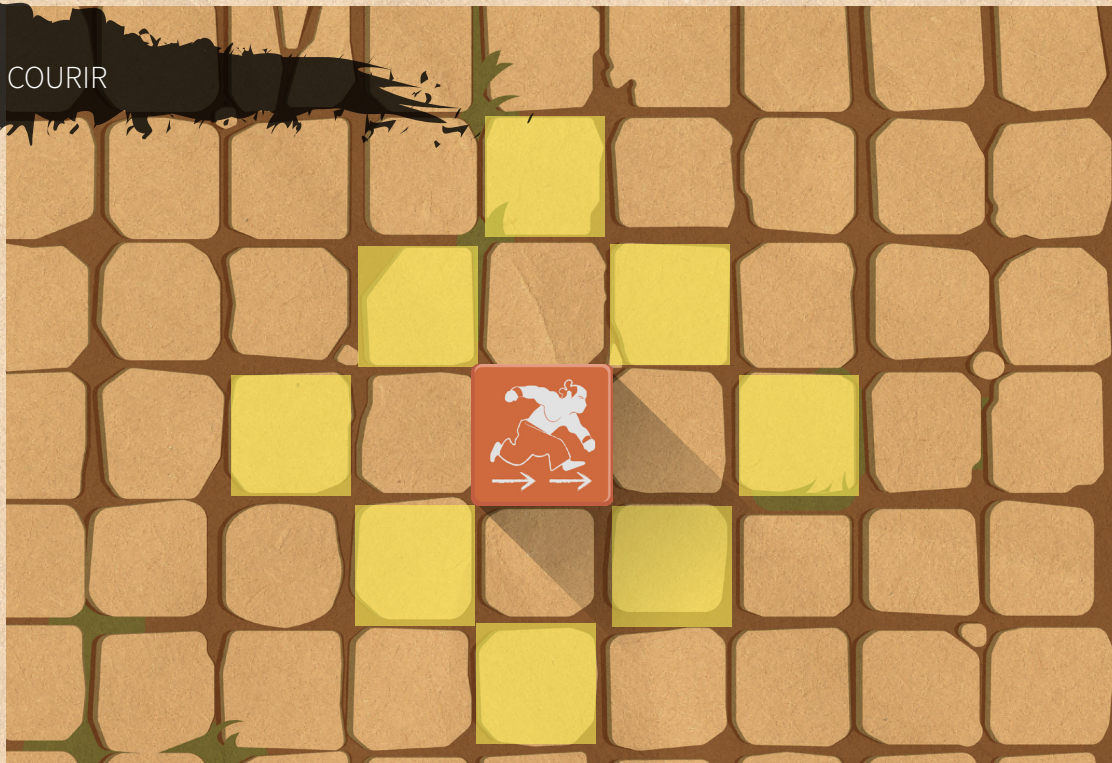


Règles SUMO



COURIR



Position de destination

Le Kumotori du joueur actif peut se déplacer depuis sa position initiale de 2 cases adjacentes verticalement et/ou horizontalement.

Ce mouvement ne permet pas à ce Kumotori de faire l'action "Déplacer un Kumotori d'une case".



SAUTER

Le Kumotori du joueur actif peut sauter au-dessus d'un ou plusieurs Kumotoris adjacents (et non en diagonale) et/ou de la Pierre d'Équilibre, pour se retrouver sur la prochaine case libre.

Lors de ce mouvement, il n'est possible de sauter que dans une seule direction : verticale ou horizontale.

Ce mouvement permet à ce Kumotori de faire l'action "Déplacer un Kumotori d'une case".

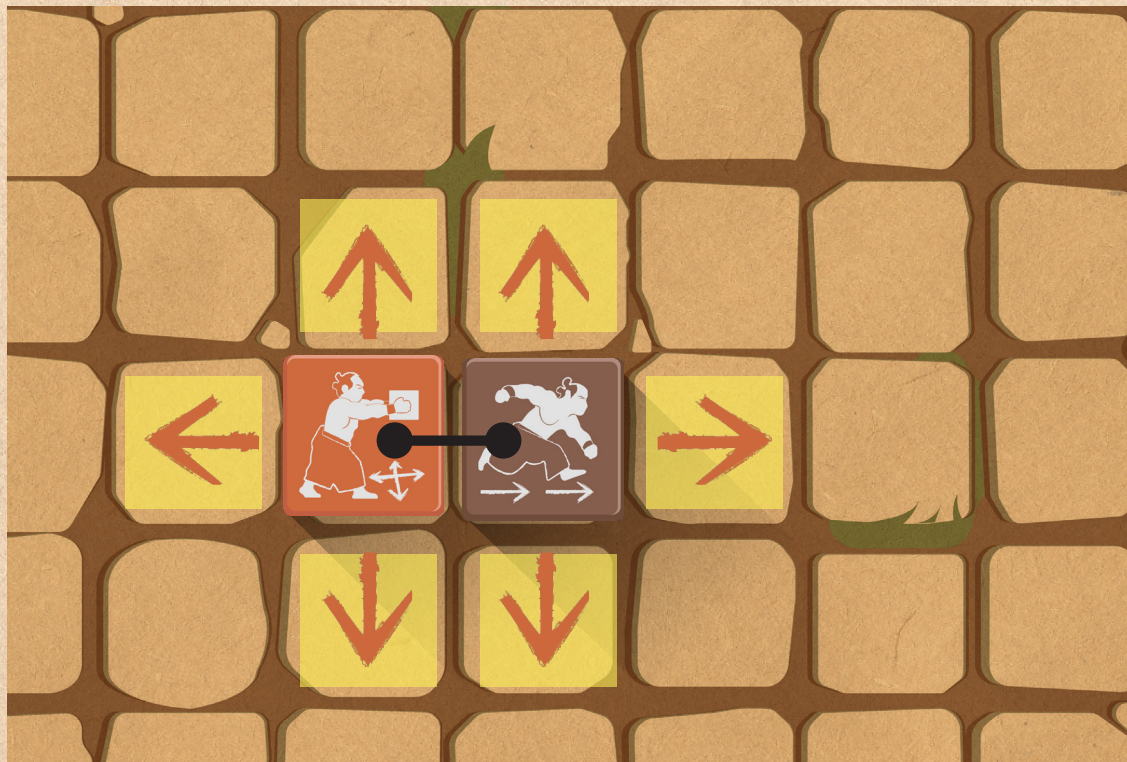
PROJETER



Le Kumotori du joueur actif peut projeter verticalement ou horizontalement un Kumotori (adverse ou allié) d'une case adjacente. Il est donc possible de projeter un Kumotori adjacent (et non en diagonale) derrière ou à côté de soi.

Ce mouvement permet à ce Kumotori de faire l'action "Déplacer un Kumotori d'une case".

Si le joueur actif projette un Kumotori adverse dans son propre camp, il gagne immédiatement une action supplémentaire. Ce Kumotori est alors placé dans la prison du joueur actif (exemple page 13 du Livre de Règles).



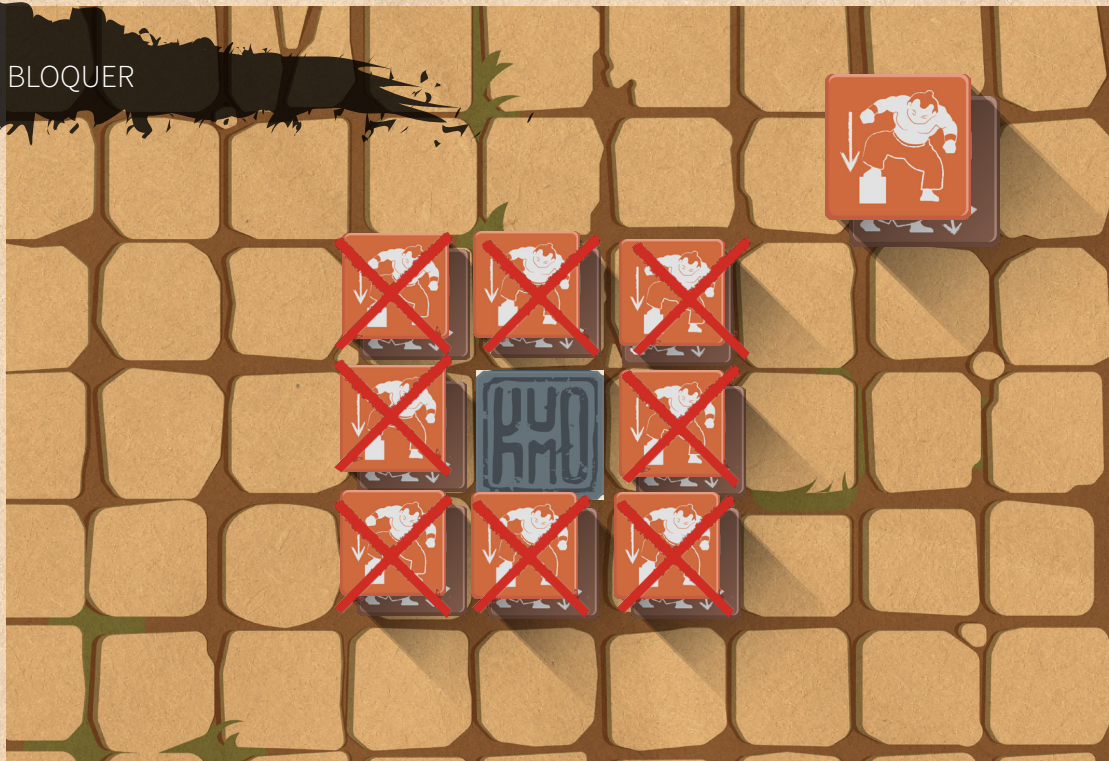
AGRIPPER

Le Kumotori du joueur actif peut agripper et déplacer avec lui un autre Kumotori (adverse ou allié) de 1 case verticalement ou horizontalement. Pour cela, les 2 Kumotoris doivent être adjacents entre eux (et non en diagonale).

Ce mouvement permet à ce Kumotori de faire l'action "Déplacer un Kumotori d'une case".

Si le joueur actif pousse un Kumotori adverse dans son propre camp, il gagne immédiatement une action supplémentaire. Ce Kumotori est alors placé dans la prison du joueur actif (exemple page 13 du Livre de Règles).

BLOQUER

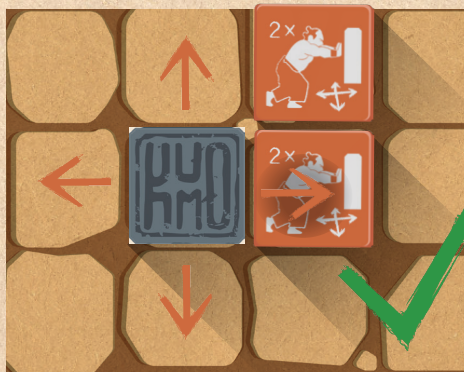


Le Kumotori du joueur actif peut bloquer un adversaire situé sur une case adjacente (et non en diagonale) pour le bloquer. Vous ne pouvez pas bloquer de Kumotoris qui se trouvent sur l'une des 8 cases qui entourent la Pierre d'Équilibre.

Le Kumotori adverse sera bloqué pendant un tour et vous devrez dépenser 1 action pour le débloquent dès le tour suivant.

Lorsque vous le débloquent, faites descendre votre Kumotori sur l'une des 4 cases adjacentes.

Ce mouvement permet à ce Kumotori de faire l'action "Déplacer un Kumotori d'une case".



KUMO

Le mouvement Kumo est le seul mouvement qui permet de déplacer la Pierre d'Équilibre.

Pour déplacer la Pierre d'Équilibre, le joueur actif a besoin de 2 Kumotoris en position Kumo (face active Kumo visible), adjacents entre eux, avec l'un des deux adjacent à la Pierre d'Équilibre.

Ainsi positionné, le joueur actif peut, pour 1 action, déplacer la Pierre d'Équilibre à l'aide de ses 2 Kumotoris. Ce mouvement ne permet pas à ce Kumotori de faire l'action "Déplacer un Kumotori d'une case".

