

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

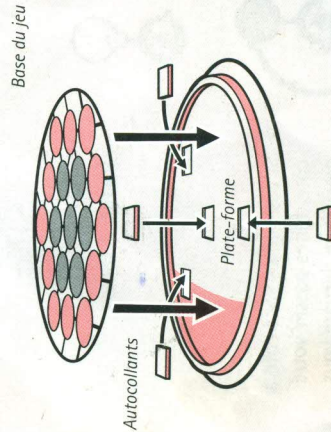
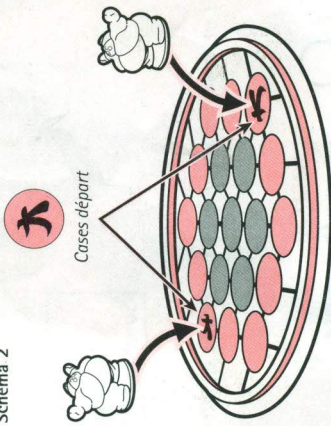


Schéma 2



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).



030103313101

© 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.

