

# DE SUMO-SLAM

Mit der richtigen Strategie hilfst du deinem Schicksal bei diesem Würfelkampf auf die Sprünge – Sumo-Slam kann überall und mit beliebig vielen Personen gespielt werden.

## DAS SPIEL

Ziel des Spieles ist, die beiden Sumo-Ringer in den Dohyō (Ring) zu werfen und dabei eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Dabei sammelt oder verliert man Punkte – je nachdem, in welcher Position der Ringer liegen bleibt. Für einige Positionen erzielt man mehr Punkte als für andere. Wer den Sumo-Ringer etwa so wirft, dass er stehend landet („Champion“), bekommt mehr Punkte als für eine „Bauchlandung“. Schlechte Karten hat derjenige, dessen Ringer außerhalb des Dohyō landet!

Das Würfelglück entscheidet darüber, wie der Sumo-Ringer im Ring liegen bleibt. Aber mit der richtigen Strategie kann man als Sieger die Arena verlassen. Jeder Spieler hat pro Runde 3 Würfe, um so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Dabei gilt: kassieren oder riskieren! Und noch etwas – kein fusei kōi (Schummeln)!

## VORBEREITUNG AUF DEN KAMPF

Forme mithilfe des roten Seils den Dohyō in der gewünschten Größe. Wichtig!: Je kleiner der Ring, desto schwieriger das Spiel. Setzt euch im Kreis um den Dohyō herum und legt die Wurfübersicht für alle Spieler sichtbar auf den Tisch. Entscheidet, wer das Spiel beginnt. Dies könnte zum Beispiel der jüngste Spieler oder der letzte Yokozuna (Großmeister) sein.

## DER KAMPF BEGINNT!

Wenn du an der Reihe bist, wirf die beiden Sumo-Ringer in den Ring. Du hast bis zu 3 Würfe. Nach jedem Wurf entscheidest du, ob du mit dem Ergebnis zufrieden bist. Entweder gibst du dich mit der erzielten Punktzahl zufrieden oder du wirfst einen oder beide Sumo-Ringer ein zweites oder drittes Mal und versuchst, damit dein Resultat zu verbessern.

Am Ende des Zuges wird die Punktzahl anhand der Sumo-Positionen berechnet. Die Punkte werden auf dem Wertungsblatt notiert. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

## WURFÜBERSICHT

Punkte kassieren oder mehr riskieren? Die Entscheidung liegt bei dir. Um dem Glück ein wenig auf die Sprünge zu helfen, entwickle deine eigene Strategie. Die folgende Wurfübersicht hilft dir dabei.

## ZWEI WETTKAMPFVARIANTEN

### Sumo-Basho (Turnier)

Beim Basho wird so lange geworfen bis ein Spieler 500 Punkte erreicht hat und somit als Gewinner des Kampfes hervorgeht.

### Sumo-Nokku-auto

Beim Nokkuauto scheidet nach jeder Runde der Spieler mit dem geringsten Punktestand aus. Das Spiel läuft so lange weiter, bis nur noch der Großmeister (ein Spieler) übrig bleibt.

Beim Nokkuauto gilt: Für jeden außerhalb des Dohyō landenden Sumo-Ringer werden 100 Punkte abgezogen! Das Zurücksetzen des Punktestand auf 0 gibt es in dieser Spielvariante nicht.

SUMO-POSITIONEN	PUNKTE: 1 SUMO	PUNKTE: 2 SUMOS
CHAMPION	125	300
KOPFSTAND	100	200
SEITENAUFPRALL	75	150
BAUCHLANDUNG	25	50
KNOCKOUT (K.O.)	0	-50
AUSSERHALB DES DOHYŌ	Spielzug beendet.	Spielzug beendet. Punktestand wird auf 0 gesetzt

Die höchste Punktzahl wird erreicht, wenn beide Sumo-Ringer in der Champion-Position stehen bleiben. Treffen die Ringer jedoch beide außerhalb des Dohyō auf, so verlierst du alle bisher im Spiel erzielten Punkte. Du wirst den richtigen Dreh schnell rausbekommen!

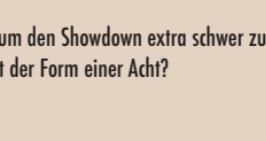
## SUMO SLAM – TIPS

Vorsicht! Wenn ein Sumo-Ringer in einer guten Position landet, kann man sich die Punktzahl sichern, indem man ihn bis zum Ende des Spielzugs stehen lässt. Wirft man ihn aber bei einem weiteren Wurf mit dem zweiten Ringer um, gelten nur die LETZTEN Positionen der beiden Sumo-Ringer.

Wenn ein Sumo-Ringer auf dem Seil liegen bleibt, ist der Wurf gültig. Der Dohyō muss nicht kreisförmig sein – du kannst ihn nach Belieben formen.

## Dohyō in Form

Formt den Dohyō ganz individuell, um den Showdown extra schwer zu machen. Wie wär's zum Beispiel mit der Form einer Acht?



**Banzuke – Rangtabelle/Rangliste**  
**Basho – Turnier**

**Dohyō – Ring oder Spielfläche**  
**Fusei kōi – Schummeln**

**Hikiwake – Unentschieden/Gleichstand**  
**Keiko – Trainieren**

**Nokkuauto – Knock-out (K.O.)**  
**Yokozuna – Großmeister**

Délimitez le dohyō à l'aide de la cordelette. Peu importe sa circonference, mais plus elle sera réduite, plus il sera difficile d'y rester à l'intérieur. Les joueurs se positionnent à l'extérieur du dohyō et placent la feuille de points bien en vue. Décidez quel joueur débute le tournoi : choisissez le plus jeune ou donnez la priorité au yokozuna (champion supérieur) du tournoi précédent.

Gibt es nach einer Runde ein Hikiwake (Unentschieden), werfen die Spieler mit gleicher Punktzahl jeweils einen Ringer in den Dohyō. Der Spieler mit dem schlechtesten Ergebnis scheidet aus. Bei Punktegleichstand zwischen zwei Spielern müssen die Sumo-Ringer gleichzeitig in den Ring geworfen werden. Gibt es einen Gleichstand mit mehr als zwei Spielern, werden die Sumos nacheinander in den Ring geworfen.

## LE JEU

Le but du jeu est de marquer le plus grand nombre de points possibles avec deux sumotoris à l'intérieur d'un dohyō (anneau). Chaque joueur marque ou perd des points en fonction de la façon dont ses sumotoris atterrissent. Certaines positions permettent de marquer plus de points que d'autres, et mieux vaut se retrouver « debout » qu'à terre et « à plat ventre ». Enfin, rien n'est pire que d'éjecter les sumotoris à l'extérieur du dohyō !

## ATTRIBUTION DES POINTS

Décider d'arrêter ou de poursuivre est toujours risqué... Utilisez ce récapitulatif des points attribués selon les positions pour vous aider à adopter une stratégie :

# FR SUMO-SLAM

Combats avec stratégie dans ce jeu de dés pour remporter la victoire. Le Tournoi de sumo peut se disputer partout, à deux ou plusieurs joueurs.

## LE COMBAT COMMENCE !

Le premier joueur lance les deux dés sumotoris dans l'anneau. Il peut s'en tenir au score obtenu lors du premier lancer ou tenter d'améliorer son score en lançant un ou deux dés une seconde fois, ou une troisième et dernière fois.

La position des sumotoris à l'issue de son dernier lancer détermine le score du joueur. Le score obtenu est inscrit sur la feuille de score. Le tournoi se poursuit, dans le sens des aiguilles d'une montre.

## ATTRIBUTION DES POINTS

Décider d'arrêter ou de poursuivre est toujours risqué... Utilisez ce récapitulatif des points attribués selon les positions pour vous aider à adopter une stratégie :

POSITIONS	POINTS POUR 1 SUMOTORI	POINTS POUR 2 SUMOTORIS
DEBOUT	125	300
SUR LA TÊTE	100	200
SUR LE CÔTÉ	75	150
À PLAT VENTRE	25	50
SUR LE DOS	0	-50
À L'EXTÉRIEUR DU DOHYŌ	Le joueur perd son tour	Le joueur perd son tour et son score est ramené à zéro

Teile deine besten Würfe über #sumoslam in den sozialen Medien

@gamefactoryspiele

@game\_factory\_spiele



Ridley's™  
GAMES

Game published by Wild and Wolf Ltd for Game Factory  
Sumo Slam! and Ridley's are trade marks of Wild and Wolf Ltd  
www.ridleysgames.com  
© Wild and Wolf Ltd 2018  
All rights reserved.

Exclusive Distribution:  
Carletto Deutschland GmbH  
Albert-Einstein-Straße 32  
D-63128 Dietzenbach  
www.carletto.de  
www.gamefactory-spiele.com



Le meilleur score possible est celui ou les deux sumotoris atterrissent en position « debout ». Mais si les deux sumotoris se retrouvent à l'extérieur du dohyō, le joueur passe du statut de héros à celui de nul en perdant tous ses points inscrits depuis le début du tournoi ! Vous trouverez rapidement la meilleure technique de lancer.

## SUMO SLAM – CONSEILS

Choisissez un joueur doué en calcul pour inscrire les points !

Au deuxième ou troisième lancer, il est possible de renverser un sumotori conservé au lancer précédent. N'oubliez pas que les points sont attribués selon les positions des sumotoris à l'issue du dernier lancer. Prudence !

Les sumotoris qui atterrissent sur la cordelette sont pris en compte pour l'attribution des points. Le dohyō n'est pas obligatoirement circulaire et peut adopter la forme de votre choix.

## DEUX MODES DE COMBAT

### Sumo basho (tournoi)

Dans un basho, l'affrontement se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 500 points et soit déclaré vainqueur.

### Sumo nokkuauto (élimination)

Dans le nokkuauto, à l'issue du premier tour, le joueur ayant inscrit le score le plus faible est éliminé. Le tournoi se poursuit entre les autres joueurs jusqu'à ce qu'un joueur soit déclaré vainqueur.

Dans le nokkuauto, le mode d'attribution des points change : pour chaque sumotori qui atterrit à l'extérieur du dohyō le joueur perd 100 points et son score n'est pas ramené à 0.

En cas d'hikiwake (égalité) lors d'un tour, les joueurs à égalité lancent un seul dé. Celui qui obtient le score le plus faible est éliminé. En cas d'égalité entre deux joueurs, les joueurs lancent simultanément leur dé pour se départager. Si plus de deux joueurs sont à égalité, les joueurs lancent leur dé à tour de rôle.

## VARIANTES DE JEU

### De plus en plus petit

Relever le niveau de la compétition en réduisant le dohyō (aire de lutte) à chaque tour.

### À l'aveugle

Pourquoi ne pas inclure un tour où les joueurs lancent les dés les yeux bandés ?

### Sur mesure

Délimitez une aire de lutte inhabituelle pour accroître la difficulté de la dernière rencontre. Une forme en huit mettra vos nerfs à rude épreuve !

## JARGON DU SUMO

### Banzuke

– liste des lutteurs classés par rang

### Basho

– tournoi de sumo

### Dohyō

– anneau ou aire de lutte

### Fusei kōi

– tricherie

### Hikiwake

– égalité

### Keiko

– entraînement

### Nokkuauto

– élimination

### Yokozuna

– champion suprême

# IT SUMO-SLAM

Un gioco di dadi con cui sfidare il destino con strategia e lottare coraggiosamente. Il Torneo di Sumo si può giocare ovunque e con qualsiasi numero di giocatori.

## IL GIOCO

Obiettivo del gioco è raggiungere il punteggio più alto possibile lanciando i due dadi Sumo nel dohyō (ring). Il punteggio dipende da come atterrano i Sumo. Alcune posizioni hanno un punteggio superiore, infatti è meglio atterrare "in piedi" che cadere "a pancia in giù". La cosa peggiore, però, è fare atterrare il Sumo fuori dal dohyō.

È la dea bendata a stabilire come atterrano i Sumo, ma una visione strategica del gioco può portare alla vittoria. Solo voi potete decidere se fermarvi o continuare.

Un'ultima cosa: non fusei kōi (imbrogliare)!

## PREPARARSI AL COMBATTIMENTO

Create il dohyō utilizzando la corda. Fatelo della misura che preferite, ricordandovi che più il bersaglio è piccolo, più sarà difficile colpirlo. Disponetevi intorno al dohyō e posizionate il Foglio mosse in modo che tutti lo possano vedere. Decidete chi inizierà a combattere: potrà essere il più giovane o lo Yokozuna (Campione) del precedente Torneo di Sumo

## CHE IL COMBATTIMENTO ABBIA INIZIO!

Al vostro turno lanciate i Sumo fino a tre volte.

Dopo ogni lancia decidete se siete soddisfatti del punteggio. Potete scegliere di fermarvi al risultato ottenuto o decidere di migliorare il punteggio lanciando uno o entrambi i Sumo una seconda volta o anche una terza.

Terminato il vostro turno, la posizione finale dei Sumo verrà usata per calcolare il punteggio. Segnate il punteggio sul Foglio segnapunti. Il gioco passa al giocatore successivo in senso orario.

## PUNTEGGI

Decidere se fermarsi o proseguire è sempre una scommessa... Ecco l'elenco dei punteggi per aiutarvi a stabilire la vostra strategia:

ATERRAGGIO	PUNTI 1 SUMO	PUNTI 2 SUMO
IN PIEDI	125	300
A TESTA IN GIÙ	100	200
SUL FIANCO	75	150
A PANCIA IN GIÙ	25	50
SULLA SCHIENA	0	-50
FUORI DAL DOHYŌ	Perdere il turno	Perdere il turno e ridurre a zero il punteggio totale

## Il punteggio più alto si ottiene quando si tirano due Sumo "in piedi".

Se invece due Sumo atterrano fuori dal dohyō, il punteggio andrà dalle stelle alle stalle, cioè sarà ridotto a zero e si perderanno TUTTI i punti accumulati nel corso del gioco.

## REGOLE

Pere tenere i punteggi, scegliete uno che ci sappia fare con i numeri.

Al secondo o al terzo lancia, potrebbe capitare di far cadere un Sumo che nel lancia precedente avevate "bloccato". Poiché al termine del turno sarà valida solo la posizione FINALE del Sumo, valutate bene prima cosa fare!

## DUE TIPI DI TORNEO

### Sumo Basho (Torneo)

Nel basho il combattimento prosegue finché un giocatore raggiunge i 500 punti ed è dichiarato il vincitore.

### Sumo Nokkuauto (Eliminazione)

Nel nokkuauto quando tutti i giocatori hanno compiuto il loro primo turno, il giocatore con il punteggio più basso viene eliminato. Il gioco prosegue con i giocatori rimasti finché ve ne sarà solo uno, il vincitore.

Nel nokkuauto c'è solo un cambiamento nel punteggio. Per ogni Sumo atterrato fuori dal dohyō si calcola per quel turno un punteggio di -100.

## Nel caso di hikiwake (parità) in un round i giocatori coinvolti

lanciano ciascuno un Sumo. Chi avrà il punteggio più basso viene

eliminato.

Se i giocatori in parità sono solo due, lanceranno il

Sumo contemporaneamente, se invece sono in numero maggiore lo

lanceranno a turno.

## SUGGERIMENTI DI GIOCO

### Restringimento del dohyō

Diminuire le dimensioni del dohyō dopo ogni round.

### Torneo al buio

Potete inserire un turno in cui tutti i giocatori lanciano bendati.

### Torneo sagomato

Date al dohyō una forma inusuale in modo da rendere il finale ancora più difficile. Una forma "a otto" sarà particolarmente tortuosa!

## GLOSSARIO SUMO

### Banzuke

– Classifica

### Basho

– Torneo

### Dohyō

– Ring o area gioco

### Fusei kōi

– Imbrogliare

### Hikiwake

– Parità

### Keiko

– Pratica

### Nokkuauto

– Eliminare

### Yokozuna

– Campione

