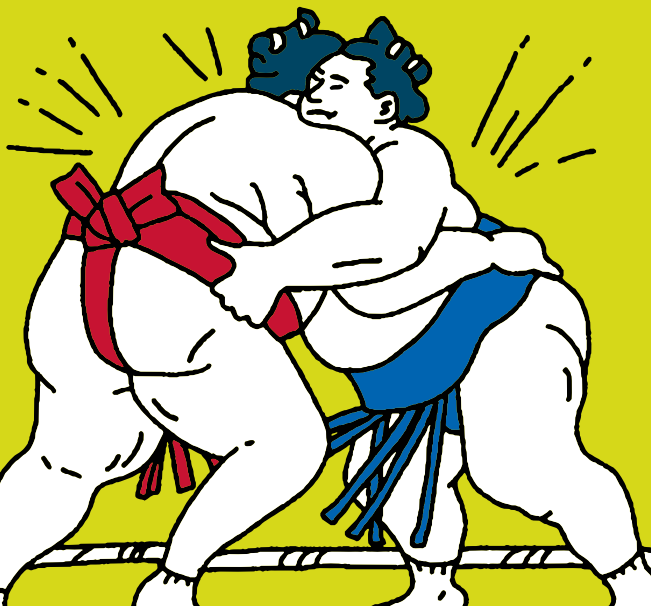


Slambo!



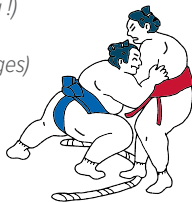
Faites en sorte que votre adversaire perde l'équilibre en allant au-dessus de 10 ou en dessous de 0. Vous pourrez rire de sa honte et crier votre plus beau : « SLAMBO ! »





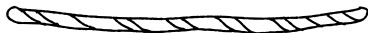
MATÉRIEL

- A** 1 carte de départ (*Hakkeyoi, Nokotta !*)
- B** 9 cartes Honte (*Haji !*)
- C** 17 cartes Technique (9 bleues, 8 rouges)
- D** 6 cartes spéciales 🌀
- E** 4 aides de jeu



MISE EN PLACE

- 1 Placez la **carte de départ** au centre de la table, face **0-10** visible.
- 2 Placez **1 carte Honte** à côté de la carte de départ. Formez une pile avec les cartes Honte restantes, et mettez celle-ci de côté.
- 3 Donnez une aide de jeu à chaque joueur. Prenez l'intégralité des 17 cartes Technique, puis, en fonction du nombre de joueurs (voir tableau ci-dessous), ajoutez-y ou non les 6 cartes spéciales 🌀. Mélangez les cartes, et distribuez-en le nombre adéquat à chaque joueur. Écartez du jeu, sans les consulter, les cartes restantes.
- 4 Choisissez au hasard le **premier joueur**.



Nombre de joueurs	Cartes spéciales 🌀	Total de cartes	Cartes distribuées par joueur	Cartes écartées
2	Non	17	7	3
3	Oui	23	6	5
4	Oui	23	5	3

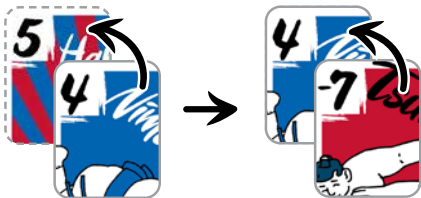
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en plusieurs manches. Au cours d'une manche, chacun joue à tour de rôle en commençant par le premier joueur, puis en tournant dans le sens horaire.

À son tour, un joueur joue 1 carte en la plaçant face visible au centre de la table, de sorte que les cartes s'empilent l'une sur l'autre. Seule la dernière carte jouée doit être visible.

La première carte de la pile est toujours la carte de départ, qui indique **le chiffre 5**. Ce chiffre désigne l'équilibre des sumotoris. Chaque carte jouée fait vaciller l'équilibre en **augmentant** ou en **diminuant** sa valeur du chiffre indiqué sur la carte. Les cartes **bleues** augmentent le total d'équilibre et les cartes **rouges** le diminuent.

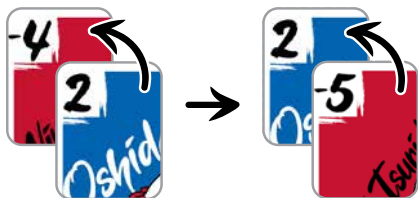
Chaque fois que vous jouez une carte, calculez le **nouveau total** et annoncez-le à voix haute.



Le **premier joueur** engage le combat avec un 4 bleu et annonce : « **9 !** »

Le **deuxième joueur** réplique avec un -7 rouge et annonce : « **2 !** »

Si ce total est **supérieur à 10** ou **inférieur à 0**, vous perdez l'équilibre ! Vos adversaires crient « **SLAMBO !** » tandis que vous êtes éjecté de l'arène : vous venez de **perdre** la manche.



*Plus tard, le total est passé à 1.
C'est de nouveau le tour du
premier joueur, qui joue un
2 bleu et annonce : « **3 !** »*

*Le **deuxième joueur** n'a plus
qu'un -5 rouge en main. Il le
joue et annonce : « **-2 !** »*

*Les autres crient : « **SLAMBO !** »*

SLAMBO !

Chaque fois qu'un joueur perd une manche en atteignant un total **supérieur à 10** ou **inférieur à 0**, il doit prendre toutes les **cartes Honte** se trouvant au centre de la table. Placez ensuite 1 nouvelle carte Honte à côté de la carte de départ afin de préparer la prochaine manche.

MATCH NUL

Si tous les joueurs tombent à court de cartes, mais que personne n'a subi de SLAMBO, c'est un match nul. Aucun joueur ne prend de cartes Honte. Placez néanmoins **1 carte Honte supplémentaire** au centre de la table : la prochaine défaite sera encore plus cuisante !

NOUVELLE MANCHE

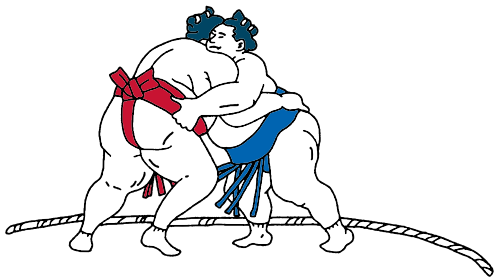
Si aucun joueur n'a accumulé 3 cartes Honte ou plus, redistribuez les cartes comme durant la mise en place pour démarrer une nouvelle manche. Le **perdant** de la dernière manche commence. S'il s'agissait d'un match nul, le joueur qui a joué en **dernier** commence.

Hakkeyoi, Nokotta !

Pendant les combats de sumo, l'arbitre crie « *Nokotta !* » (« *toujours là !* ») pour indiquer aux lutteurs qu'ils sont toujours dans le *dohyō* et que le combat n'est pas terminé. Si le combat manque d'action et que les lutteurs sont immobiles, l'arbitre crie « *Hakkeyoi !* » (« *du nerf !* ») pour les encourager.

FIN DE LA PARTIE

Si un joueur a **au moins 3** cartes Honte à la fin d'une manche, il a **perdu la partie** : la partie prend fin et ses adversaires remportent la victoire.





POUR LES PARTIES À 3 OU 4 JOUEURS

Si vous jouez à 3 ou 4, ajoutez les 6 cartes spéciales  aux cartes Technique.



Choisissez si la valeur de cette carte est positive ou négative.



Après avoir joué une carte, inversez l'ordre du tour.
Si un joueur n'a plus de cartes, sautez son tour pour le reste du combat.



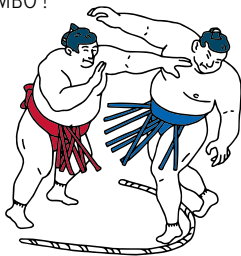
Copiez la dernière carte jouée. *Si la dernière carte jouée était un , copiez le choix fait par le joueur qui l'a jouée. Si la dernière carte jouée était un , inversez une nouvelle fois l'ordre du tour. Si la dernière carte jouée était un autre , copiez la carte qu'elle a copiée.*

L'ajout des cartes spéciales est **obligatoire** pour les parties à 3 ou 4 joueurs.

L'ajout des cartes spéciales est **impossible** pour les parties à 2 joueurs uniquement.

VARIANTE EXPERT

Si vous connaissez bien le jeu et que vous voulez des combats plus haletants, durant la mise en place, retournez la **carte de départ** sur sa face **1-9**. Dans cette variante, le total ne doit pas être supérieur à **9** ou inférieur à **1**, sous peine de subir un SLAMBO !



CRÉDITS

Conception : Ryan « Boulder » Richford

Illustration : Sai Beppu

Graphisme : Anca Gavril

Développement : Breeze Grigas, John Brieger
et Brian McKay

Relecture des règles : Jeff Fraser

Art 3D : Filip Gavril

IELLO pour la version française

Chef de projet : Guillaume Dejonghe

Traduction : Armande Bessire

Relecture : Coralie Brunet

Graphisme : Doriane Frache

allplay™

