



2-4



15-20'



6+

КАБУТО СУМО

СУТИЧКА ЖУКІВ



+ Вміст гри

- | | |
|-----------------------------|---|
| А 1 ринг | Д 4 фігурки борців |
| Б 1 платформа для штовхання | Е 4 жетони борців |
| В 5 великих біт (L) | Є 6 фірмових біт гравців |
| Г 15 середніх біт (M) | Ж 6 карт борців (Ліга Юніорів зображена на звороті) |
| Г 20 маленьких біт (S) | З 1 Чемпіонський пояс |

+ Ціль гри

Використовуючи свої біти (стандартні та/або фірмові), виштовхніть суперника за межі рингу або змусьте його використати всі свої біти (стандартні та фірмові) перш ніж він здобуде перемогу. Змагайтеся один проти одного; боріться втрюх, де кожен сам за себе, або командами два на два!

+ Історія

В Японії весна, і Кабутомусі (жук-носоріг японською) повертаються з мандрів. Подивіться, як вони буцаються головами, щоб вразити друзів-комаха своїми бійцівськими здібностями. З цього суперництва походить феноменальний Чемпіонат світу з боротьби комаха. У настільній грі «Кабуто Сумо» ви будете у ролі одного із жуків, що беруть участь у змаганнях за першість на рингу та своє місце у пантеоні легендарних борців.

+ Правила боротьби у ЛІЗІ ЮНІОРІВ

Щоб зіграти у простіший варіант з дітьми молодшого віку або дорослими, які одразу хочуть змагатися, використовуйте карти борців зображенням Ліги Юніорів горілиць.

1. Кожен гравець замінює стартовий набір біт на набір, зображений на своїй карті борця. Команди розпочинають гру з двома наборами біт. Виняток: на початку командам не дозволяється мати більше 3-х маленьких біт.
2. Якщо фірмова біта гравця впаде за межі рингу, одразу поверніть її до запасу її власника.

Приготування до гри



- 1 Розмістіть ринг в центрі столу.
- 2 Кожен гравець вибирає борця, яким він хоче грати у цій грі, і отримує відповідну карту, або борців призначають навмання. Відберіть фірмові біти, вказані на картах вибраних борців, та покладіть їх у загальний запас поруч. Вони знадобляться пізніше. На початку гри вони НЕ потрапляють до вашого стартового набору біт.
- 3 Кожен гравець отримує фігурку борця та відповідний жетон, який кладе перед собою.

Покладіть фігурки борців, маленькі, середні та великі біти на ринг відповідно до кількості гравців (див. таблицю нижче).

- 4 Решту біт покладіть поруч з ігровою зоною у вигляді загального запасу.

Кількість гравців	2	3	4
-------------------	---	---	---

Заповнення рингу

Фігурки борців	2	3	4
Великі біти	3	3	3
Середні біти	8	10	6
Маленькі біти	14	12	14

Запас гравця або команди

Середні біти	1	1або2*	1**
Маленькі біти	2	2	2**

* Тільки третій гравець починає гру з 2 середніми бітами.

** Кожна команда отримує 1 середню біту та 2 маленькі біти.

- 5 Кожен гравець або команда отримує вказані біти для утворення власного запасу.
- 6 Наймолодший гравець розпочинає гру першим. За бажанням ви також можете вибрати першого гравця навмання.

Хід гри

Починаючи з першого, гравці по черзі заштовхують на ігрове поле по прямій лінії будь-яку біту із власного запасу. Гравець, який першим виштовхне борця свого суперника за межі рингу, стає переможцем.

Гравці або команди ходять по черзі за годинниковою стрілкою, поки гра не закінчиться.

Будьте винахідливими! Не обов'язково штовхати біту лише у напрямку середини рингу. Штовхання під різними кутами може відкрити більше динамічних стратегій та створити цікавішу сутичку.

У свій хід

Заштовхніть свою біту у ринг по прямій лінії. Не обов'язково штовхати у напрямку середини рингу.

Будь-яка стандартна біта, що впаде з рингу в результаті вашого штовхання, додається до вашого запасу. Фірмова біта у випадку падіння відкладається у загальний запас.

Використання фірмових прийомів: перед чи після використання стандартних біт можна виконати будь-який або всі ваші фірмові прийоми. Проте кожен фірмовий прийом можна активувати лише один раз за хід.

Примітка: якщо будь-які біти випадково впали з рингу (НЕ в результаті дій гравця зі штовхання), вони повертаються до загального запасу.

2 гравці: поєдинок за титул

Гра лише для двох гравців: під час приготування до гри покладіть Чемпіонський пояс на велику біту в центрі рингу. Якщо хтось з гравців зіштовхне Чемпіонський пояс з рингу, він одразу здобуває перемогу.

4 гравці: командна гра

Команди ходять по черзі. Члени кожної команди теж ходять по черзі. Гравці в команді спільно використовують запас команди. Член команди може використовувати будь-яку стандартну чи фірмову біту (навіть, якщо остання належить іншому гравцеві). При цьому дозволяється використовувати прийоми лише свого борця.

Кінець гри

Нокаут!

Гравець або член команди, який першим виштовхує фігурку суперника з рингу, одразу оголошується переможцем!

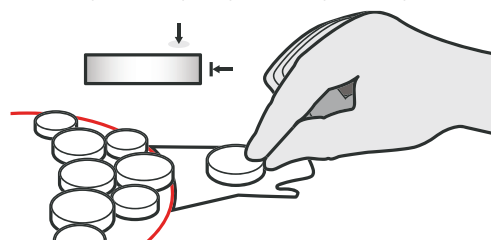
Приклад: у грі на 3-х гравців: якщо гравець А виштовхує гравця В, гра закінчується – навіть, якщо гравець Б залишається на рингу.

Якщо раптом ви виштовхнете вашого власного борця, навіть разом з борцем суперника, ви програєте сутичку.

Вичерпування запасу!

Гравець або команда програють сутичку, якщо їхній запас біт (стандартних та фірмових) вичерпано, і вони не можуть зробити хід. У грі на 3-х гравців, якщо гравець вибуває з гри через вичерпування запасу, його борець залишається на рингу, оскільки його ще може виштовхнути та здобути таким чином перемогу один з гравців, які залишаються в грі.

Поставте платформу для штовхання в будь-якому місці поруч з рингом. Покладіть свою біту на платформу. Обережно штовхайте біту позаду по прямій лінії, постійно притискаючи її вниз. Не дозволяється змінювати напрямок руху або розгойдувати біту в будь-якому іншому напрямку!



Щойно біта повністю залишить платформу, негайно припиніть штовхання.

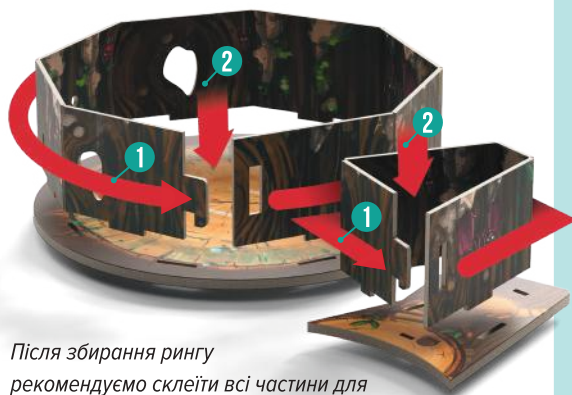




Карта борця



Карта борця: сторона Ліги Юніорів



Після збирання рингу рекомендуємо склеїти всі частини для швидкого приготування до гри та зручнішого ігрового процесу наступного разу.



Кінець гри

Особлива подяка:

Всім ентузіастам, хто підтримував нас від самого початку, Стіву Керсу, Т Керс, Біллу Есгро, Адаму Мклверу, Томоку Лу, дизайнерській спільноті Bay Area та багатьом тестувальникам гри.

Фірмові прийоми борця

Фірмові прийоми борця складаються з 3-х частин: назва (1), вартість (2) та дія (3).

Вартість

Більшість прийомів мають свою вартість, яку слід сплатити, чи умову, яку треба виконати для їх активації.

Оплата: віддайте біти зі свого запасу.

Стопка: складіть всі перераховані біти з вашого запасу у стопку на іншій стандартній біті того ж чи більшого розміру на рингу. Біти не дозволяється складати на фігурці борця, якщо саме це не вказано.

Інші терміни:

Нокаут – це падіння біти чи фігурки борця з рингу.

Торкання – це фізичний контакт біти з іншою бітою у рингу.

Отримання: візьміть вказану біту із загального запасу та додайте її до власного запасу. Якщо даної біти немає в загальному запасі, цей прийом виконати неможливо.

Виконання свого фірмового прийому

Кожен фірмовий прийом описаний на карті гравця. Виконати фірмовий прийом можна один раз за хід. Якщо ви виконуєте фірмовий прийом замість стандартного штовхання, не дозволяється виконувати інші фірмові прийоми чи штовхання у цей самий хід. Деякі фірмові прийоми порушують інші правила гри. Так буває. Що за боротьба без нечесної гри?

Фірмові біти

Фірмові біти можна штовхати як стандартні. Коли фірмову біту виштовхнули з рингу, вона повертається до загального запасу замість повернення до власного запасу будь-якого гравця.

Творці гри:

Дизайн: Тоні Міллер
Ілюстрації: Кванчай Морія
Графічний дизайн: Анка Гаврлі, Люк Адамс
Розробка: Майкл Дансмор, Джон Брігер
ЗД художник: Філіп Гаврлі

Переклад: ТОВ Бельвіль

3-є видання