

# SUMOO v1.0



	2	3	2	
	1	1	1	
S	U	M	O	O
	1	1	1	
	2	3	2	

## Table des matières

1.	Préambule.....	2
2.	Le matériel .....	2
3.	But du jeu .....	2
4.	Mise en place .....	3
5.	Tour de jeu .....	3
5.1.	Action « déplacer » .....	4
5.2.	Action « échanger » .....	4
5.3.	Action « pousser ».....	4
5.4.	Action « tirer » .....	6
6.	Notation des coups .....	8
7.	Version du document .....	9
8.	Remerciements.....	9
9.	Copyright .....	9



## 1. Préambule

« Sumoo » est un jeu de stratégie en tour par tour inspiré du sport de lutte japonaise et répondant aux principes suivants :

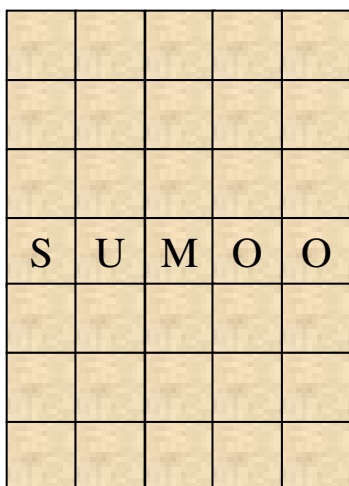
- Jeu de société avec peu de règles et de matériel.
- Pas de hasard dans le tour de jeu.
- Plusieurs actions par tour de jeu.
- Reprise des « pousser », « tirer » et « changer d'appui » de la lutte.

Le nom du jeu, recherché en cinq lettres, vient de la traduction du français « sumo » vers l'Espéranto, et se prononce « sou-mo-o », soit /su.mo.o/ en phonologie normative.

## 2. Le matériel

Voici le matériel :

- Une arène rectangulaire de 5 x 7 cases, avec l'inscription « SUMOO » dans les cases de la ligne centrale.



- 6 jetons blancs numérotés avec une force



- 6 jetons noirs numérotés avec une force



## 3. But du jeu

- Sumoo se joue à deux joueurs nommés « Blanc » et « Noir ».
- L'attribution des couleurs est tirée au hasard en début de partie.
- Chaque joueur dirige les 6 jetons de sa couleur.
- À son tour de jeu, chaque joueur manœuvre ses jetons, et tente de sortir l'adversaire de l'arène.
- Le gagnant est le premier joueur à envoyer hors de l'arène au moins un jeton adverse.
- Une partie dure environ 10 minutes.

## 4. Mise en place

	2	3	2	
	1	1	1	
S	U	M	O	O
	1	1	1	
	2	3	2	

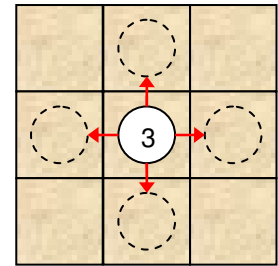
- Les positions de départ des jetons sont fixes, comme indiquées ci-contre.
- Blanc joue toujours le premier tour.

## 5. Tour de jeu

- A son tour de jeu, le joueur peut dépenser 0, 1, 2 ou 3 points d'actions.
- Les actions possibles sont les suivantes :
  - **déplacer** un de ses jetons ;
  - **échanger** deux de ses jetons ;
  - **pousser** un ou plusieurs jetons adverses ;
  - **tirer** un ou plusieurs jetons adverses.
- Les coûts de ces actions sont les suivants :
  - 1 point par déplacement ;
  - 1 point par échange ;
  - 1 point par poussée, plus 1 point par jeton participant à la poussée ;
  - 1 point par traction, plus 1 point par jeton participant au traction.
- Ces actions et couts sont décrits en détails ci-dessous.

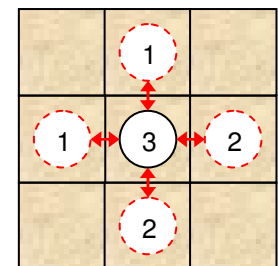
### 5.1. Action « déplacer »

- L'action « déplacer » coûte 1 point.
- Cette action permet de déplacer verticalement ou horizontalement un de ses jetons d'une case.
- Le déplacement en diagonale n'est pas possible.
- La case d'arrivée doit être vide.



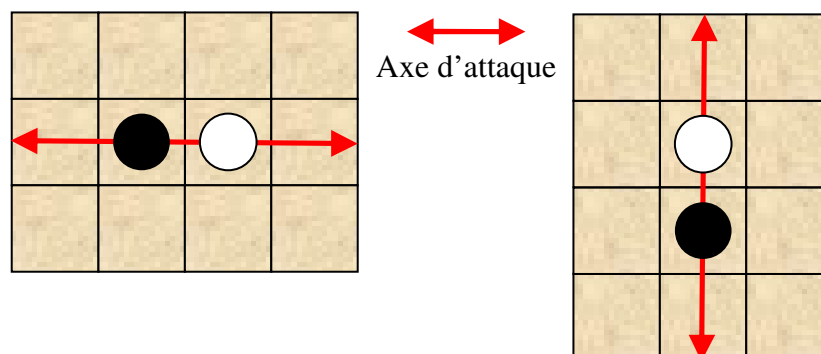
### 5.2. Action « échanger »

- L'action « échanger » coûte 1 point.
- Cette action permet d'échanger deux de ses jetons s'ils sont posés sur deux cases qui se touchent horizontalement ou verticalement.
- L'échange en diagonale n'est pas possible.



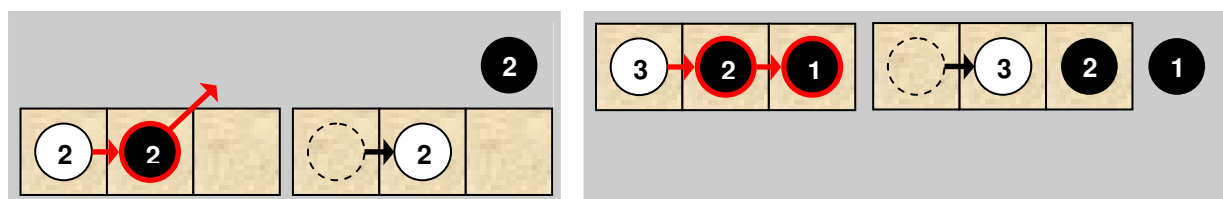
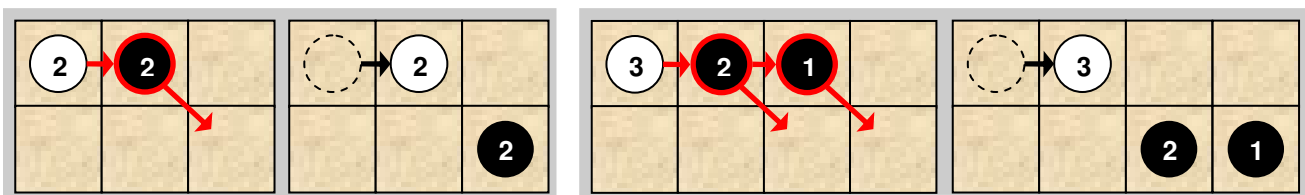
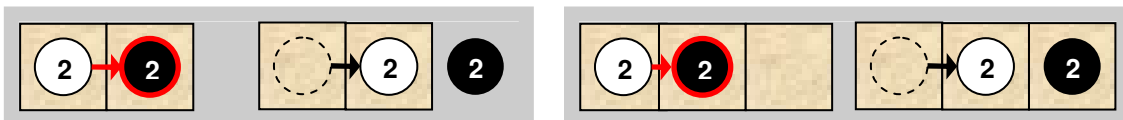
### 5.3. Action « pousser »

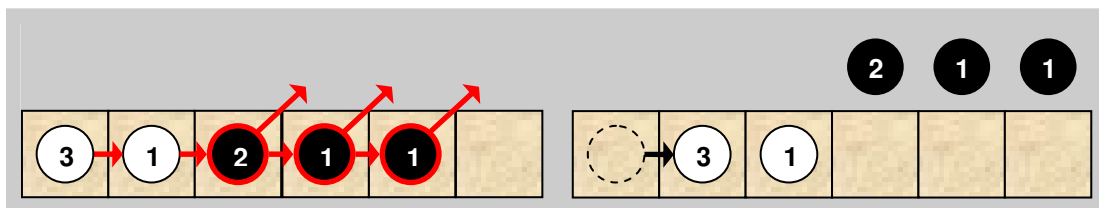
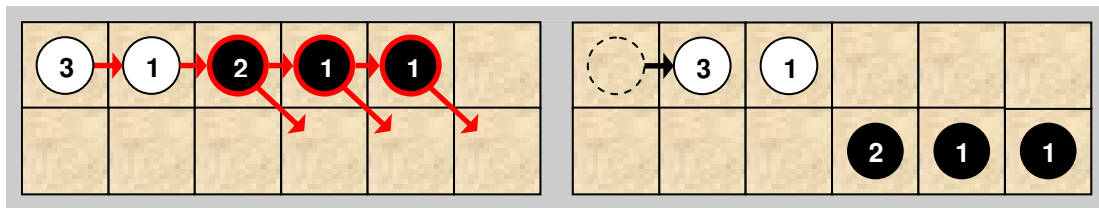
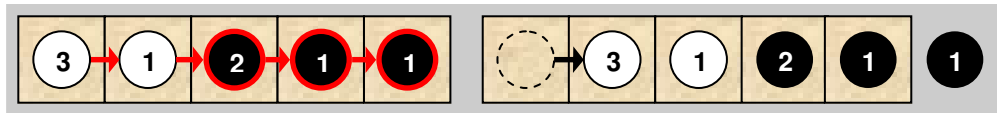
- L'action « pousser » permet à un ou deux de ses jetons de pousser un ou plusieurs jetons adverses. Les jetons qui poussent sont appelés « **attaquants** ». Les jetons adverses qui sont poussés sont appelés « **résistants** ».
- Pour pousser, un attaquant et un résistant doivent être posés sur deux cases qui se touchent horizontalement ou verticalement. Ces deux jetons sont appelés « **attaquant principal** » et « **résistant principal** ».
- L'attaquant principal et le résistant principal déterminent l'« **axe d'attaque** », vertical ou horizontal.



- Les attaquants et les résistants supplémentaires sont nécessairement posés selon cet axe d'attaque.
- Le nombre de résistants supplémentaires n'est pas limité.

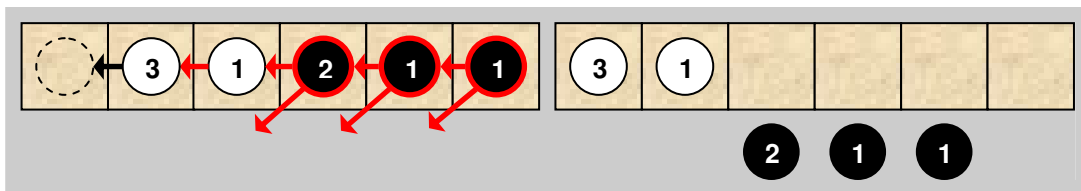
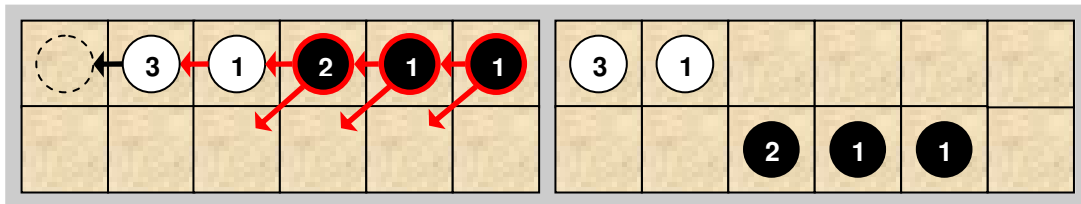
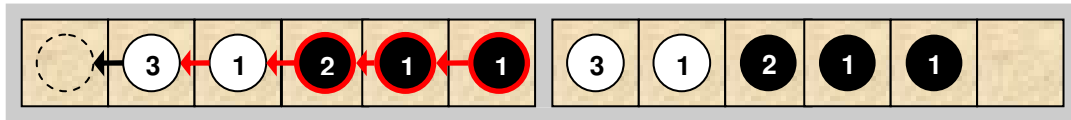
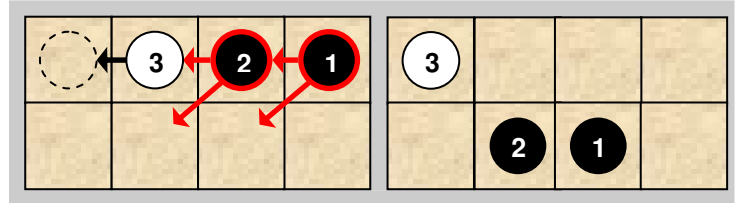
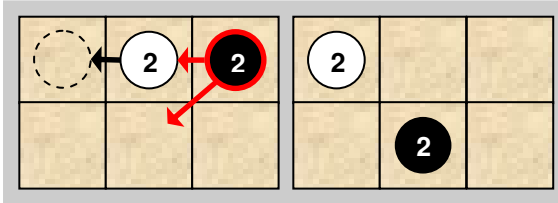
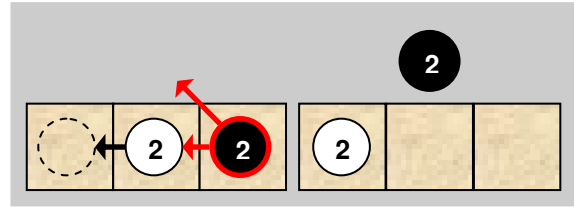
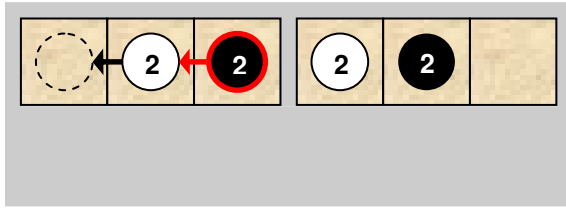
- Tout jeton adverse devient obligatoirement « **résistant supplémentaire** » s'il est posé dans l'axe d'attaque sur une case qui touche une case occupée par un résistante, principal ou supplémentaire.
- La somme des forces des résistants, principal et supplémentaires, est appelée la « **force de résistance** ». La force de résistance n'est pas limitée.
- Le nombre d'attaquants supplémentaire est limité à un.
- La poussée de l'**attaquant principal** coûte **2 points**. La poussée d'un **attaquant supplémentaire** coûte **1 point**.
- L'« **attaquant supplémentaire** » doit être posé dans l'axe d'attaque sur une case qui touche celle occupée par l'attaquant principal.
- La somme des forces des attaquants est appelée « **force d'attaque** ». L'action « pousser » est possible seulement si la force d'attaque est supérieure ou égale à la force de résistance.
- Si le bilan des forces est favorable alors les attaquants peuvent considérer deux options de poussée :
  - **Poussée sans déviation** : les résistants reculent d'une case selon l'axe d'attaque. Les conditions sont : soit une case est inoccupée derrière les résistants, soit un résistante quitte l'arène.
  - **Poussée avec déviation** : en un seul mouvement, et en restant groupés, les résistants reculent d'une case selon l'axe et s'éloignent d'une case de l'axe d'attaque. Les conditions : soit toutes les cases d'arrivée des résistants sont inoccupées, soit tous les résistants quittent l'arène.
- Quelque soit l'option de poussée, les attaquants avancent de une case selon l'axe d'attaque.
- Voir ci-dessous des exemples de poussées de Blanc.





#### 5.4. Action « tirer »

- L'action « tirer » permet à un ou deux de ses jetons de tirer un ou plusieurs jetons adverses. Les jetons qui tirent sont appelés « **attaquants** ». Les jetons adverses qui sont tirés sont appelés « **résistants** ».
- Pour tirer, un attaquant et un résistant doivent être posés sur deux cases qui se touchent horizontalement ou verticalement. Ces deux jetons sont appelés « **attaquant principal** » et « **résistant principal** ».
- L'action « tirer » reprend de l'action « pousser » les notions d'axe d'attaque, de résistants et d'attaquants supplémentaires, de forces d'attaque et de résistance.
- La traction de l'**attaquant principal** coûte **2 points**. La traction d'un **attaquant supplémentaire** coûte **1 point**.
- Si le bilan des forces est favorable alors les attaquants peuvent considérer deux options de traction:
  - **Traction sans déviation** : les résistants avancent d'une case selon l'axe d'attaque. La condition est : une case est inoccupée derrière les attaquants.
  - **Traction avec déviation** : en un seul mouvement, et en restant groupés, les résistants avancent d'une case selon l'axe et s'éloignent d'une case de l'axe d'attaque. Les conditions : premièrement, une case est inoccupée derrière les attaquants ; deuxièmement, soit toutes les cases d'arrivée des résistants sont inoccupées, soit tous les résistants quittent l'arène.
- Quelque soit l'option de traction, les attaquants reculent de une case selon l'axe d'attaque.
- Voir ci-dessous des exemples de tractions de Blanc.



## 6. Notation des coups

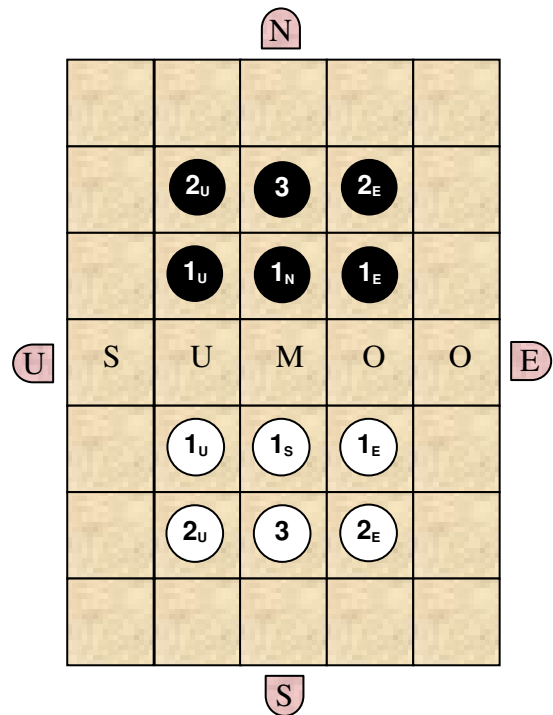
Si utile, les joueurs notent les coups d'une partie de la façon suivante :

```

B = bernard@bois.fr                N = robert@riviere.fr
> 2015-12-24 21:58:35
1   B/1U 2U = /1S 3 = /1E 2E = /      N/1U 2U = /1N 3 = /1E 2E = /
2   B/3 N      /2E U      /2U N      /      N/1U 2U NU/
3   B/3 2E NN/                                N/...
...
> 2015-12-24 22:15:00
# Noir a été bien joué !

```

- L'orientation de l'inscription « SUMOO » sur l'arène définit les points cardinaux repérés par les lettres N, S, U, E prises de l'Espéranto<sup>1</sup> pour « **Nordo** », « **Sudo** », « **Uesto** », « **Eosto** ».
- Dans chaque couleur, les jetons de mêmes forces sont indiqués avec un point cardinal, comme indiqué ci-contre.
- Les joueurs notent leurs noms, pseudos ou courriels par « **B = ...** » ou « **N = ...** ».
- La date et l'heure, en début et fin de partie, se mentionne par « **> date heure** ».
- Chaque ligne de commentaire débute par « **#** ».
- Chaque ligne numérotée note le tour de jeu des deux joueurs.
- « **B/.../.../** » dénote les actions du tour de Blanc.
- « **N/.../.../** » dénote les actions du tour de Noir.
- « **/1<sub>U</sub> N/** » dénote le déplacement vers le Nord du jeton « **1<sub>U</sub>** ».
- « **/1<sub>U</sub> 2<sub>U</sub> =/** » dénote l'échange des jetons « **1<sub>U</sub>** » et « **2<sub>U</sub>** ».
- « **/1<sub>U</sub> 2<sub>U</sub> NN/** » dénote la poussée ou traction des attaquants « **1<sub>U</sub>** » et « **2<sub>U</sub>** » vers le Nord et sans déviation.
- « **/1<sub>U</sub> 2<sub>U</sub> NU/** » dénote la poussée ou traction des attaquants « **1<sub>U</sub>** » et « **2<sub>U</sub>** » vers le Nord et avec déviation des résistants vers l'Ouest.



<sup>1</sup> Fondamentalement, l'Espéranto utilise « Okcidento » pour « Uesto » et « Oriento » pour « Eosto ».



## 7. Version du document

- Les versions de ce document sont identifiées avec deux indices entiers « i,j ».
- La première version est « 1.0 ».
- L'indice majeur « i » est incrémenté de 1 lorsque les règles du jeu sont modifiées. L'indice mineur « j » est alors réinitialisé à 0.
- L'indice mineur « j » est incrémenté de 1 lorsque les textes ou les illustrations ou la structure changent mais pas les règles.
- Chaque traduction fait évoluer son indice mineur « j » en partant de 0.

## 8. Remerciements

Je remercie mes fils « A » et « C » pour leurs patiences et commentaires lors des parties d'essais de Sumoo, et pour m'en avoir remémoré les règles un peu oubliées depuis les premières expérimentations.

## 9. Copyright



Cette création par Lucas Borboleta (<http://lucas.borboleta.blog.free.fr>) est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité - Partage des Conditions Initiales à l'Identique 3.0 Unported (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>).



Par Wrestling\_pictogram.svg: Thadius856 (SVG conversion) & Parutakupiu (original image) derivative work: Luigi Chiesa (d) (Wrestling\_pictogram.svg) [Public domain], via Wikimedia Commons de Wikimedia Commons

