

2-4 PLAYERS
AGES 6+

SUMO HAM SLAM™

The Heavyweight **HAMSTER** Wrestling Game

RULES OF PLAY

CONTENTS

- 1 elevated game board
- 1 action die
- 2 magnetic wands (1 black, 1 red)
- 4 Sumo hamsters
- 4 scoring pegs
- 40 food pellets



OBJECT

Maneuver your Sumo hamster using a magnetic wand and try to knock your opponents out of the ring. The first player to win five matches wins the game.

SET UP

- 1 Lift the game board out of the box bottom, remove all of the components, and **fit the game board back into the box bottom**. Place the box in the middle of the playing area.
- 2 If the Sumo hamsters are unassembled, put them together by matching up the "body" and "feet" sections according to the color of the belts. Guide the tabs of the feet section into the body and twist it to the left to lock into place.
- 3 Each player chooses a Sumo hamster and places it in a "home base" at one corner of the board. (Note: In a two-player game, place the other two hamsters in the other two corners.)
- 4 Place a scoring peg that matches the color of your Sumo hamster's belt into the left-most hole behind its home base.
- 5 Place the magnetic wands, food pellets, and action die within reach of all players.

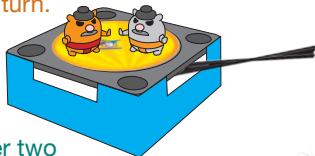


Note: For enhanced play, replace the food pellets with 40 pennies or nickels from around the house.

HOW TO PLAY

The player who weighs the least goes first and takes the Champion's (red) wand. On your turn roll the die and take one of the following three actions, depending on the side that lands face up:

EAT: Take 4 pellets and feed your Sumo hamster. (Place them through the hole in its mouth.) This ends your turn. Pass the die to the left.



TRAIN: All players move their Sumo hamsters just inside the center ring and nearest to their corners. (In a two player game, move the other two hamsters into the ring.) Take the black magnetic wand (unless you have the Champion's wand) and slide it under the board, through one of the side slots in the box bottom, so that the magnetic side locks in with your Sumo hamster. Then, while holding one corner of the board, use the wand to maneuver your hamster and knock all of your opponents' hamsters back into their home spaces without them falling off the board. **You may only push each opponent's hamster once!** Win 2 food pellets for each hamster you successfully knock back home and feed them to your hamster.

Note: Opponent's hamsters do not need to land feet first into their bases.

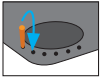


Slam: Wrestle another Sumo hamster!

A match consists of a best-of-3-rounds competition between you and whoever holds the Champion's wand (the most recent victor of a match). If you already hold the Champion's wand, then you may choose any other player to wrestle.



To start a round, both players place their Sumo hamsters touching face-to-face in the center of the ring. They then place their magnetic wands under the board to lock in with their hamsters. All players (even those not wrestling) hold one of the corners of the board and together chant "Sumo-Ham-Slam!" to begin the round. On "Slam!" both players use their wands to guide their hamsters and try to knock the other player's hamster over or out of the ring. The first player to do so wins the first round. Start another round just as before and continue playing until one player has won two rounds. That player wins the match and claims the Champion's wand. She/He also moves his/her scoring peg up one point.



Notes:

- ★ If both hamsters fall over or out of the ring at the same time, or it's unclear who won, the round ends in a draw. Reset the hamsters and start a new round.
- ★ The winner of the round keeps the Champion's wand until they lose it to another player.

Remember, the next player to roll the die is the one to the left of the player who most recently rolled the die (not necessarily the player who won a match).

WINNING THE GAME

The first player to win 5 matches is the Sumo Ham Slam Grand Champ!

HOW TO REMOVE FOOD PELLETS FROM THE HAMSTERS

To remove the food pellets, simply turn the hamster upside down and twist the feet to the right to unlock and remove the bottom section.

A WORD FROM GAMESWRIGHT

Sumo wrestling hamsters?! Of all of the crazy game ideas we've come up with over our 16 years, this just may be the craziest! Just like real Sumo wrestlers, you'll need to be cunning and quick to defeat your opponents. You'll also need to be BIG, which may look a little tough for a hamster, but don't let size deceive you - these little creatures sure know how to pack a big punch!

Game by: Mary Jo Reutter

Illustrations by: Dean MacAdam



WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts
Not for children under 3 years of age.



Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street, Newton, MA 02458 | tel: 617-924-6006
e-mail: jester@gamewright.com | www.gamewright.com
©2010 Gamewright, a division of Ceaco | All worldwide rights reserved.

SUMO HAMS SLAM™

**El Juego de Lucha para los
Hámsteres de Peso Pesado**
2 a 4 jugadores • Edades 6 y mayores

REGLAS DEL JUEGO

CONTENIDO

- 1 Un tablero de juego elevado
- 1 dado de acción
- 2 Varitas magnéticas (1 negra, 1 roja)
- 4 Hámster Sumo
- 4 Clavijas de puntuación
- 40 Bolitas de comida



OBJETIVO

Maniobre su Hámster Sumo usando la varita magnética tratando de tumbar a su oponente fuera del ruedo. El primer jugador en ganar cinco rondas ganara el juego.

A PREPARAR

- 1 Saque el tablero del juego de la caja, remueva todos sus componentes, **y luego encaje el tablero en la caja.** Ponga el tablero en el centro del área de juego.
- 2 Si esta es la primera vez que está jugando, ensamble los Hámster Sumo haciendo pares entre el "cuerpo" y los "pies" según el color de su cinturón. Ensarte la pestana de los pies en el cuerpo y gire hacia la izquierda hasta que encaje del todo.
- 3 Cada jugador escoge un Hámster Sumo y lo pone en su base, en la esquina del tablero. (Nota: En un juego con solo dos jugadores, ponga los otros dos Hámsteres Sumo en las otras dos esquinas.)
- 4 Ponga las clavijas de puntuación del mismo color que el cinturón del Hámster Sumo en el agujero más al fondo de su esquina de base.
- 5 Ponga las varitas magnéticas, las bolitas de comida, y en dado de acción al alcance de todos los jugadores.



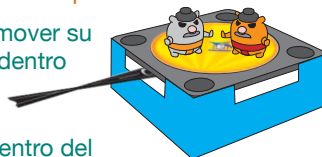
Nota: Para un mejor juego, remplace las bolitas de comida con 40 monedas de centavo, y de diez centavos que encuentre en casa.

COMO JUGAR

El jugador que pese menos será el primero en jugar y tomara la varita del campeón (roja). A su turno tire el dado y tome una de las siguientes acciones, dependiendo de qué lado del dado quede bocarriba:

EAT **Coma:** Tome 4 bolitas de comida y aliménteselas a su Hámster Sumo introduciéndolas en el hueco de la boca. Esto terminada su turno. Pase el dado hacia la izquierda.

TRAIN **Entrene:** Todos los jugadores deben mover su Hámster Sumo para que quede justo dentro del círculo del ruedo, pero quedando cerca de su esquina (En un juego para dos personas, meta los otros dos hámsteres dentro del ruedo). Tome la varita magnética negra (a menos que tenga la varita del campeón) y deslícela debajo del tablero, por medio de una ranura lateral en la parte inferior de la caja, de manera que la varita haga contacto con su Hámster Sumo. Luego, usando la varita, manipule su hámster y trate de empujar al hámster de su oponente de regreso a su esquina, sin tumbarlo fuera del tablero.



¡Solo puede empujar al hámster de su oponente una vez! Gane 2 bolitas de comida, y aliménteselas a su hámster, por cada hámster que logre empujar a su esquina respectiva.

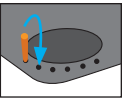
Nota: No es necesario que los hámsteres de sus oponentes regresen a su esquina con los pies por delante.



SLAM **Golpee:** ¡Luche con otro Hámster Sumo! Un partido consiste en la mejor de 3-rondas entre su hámster y el hámster que tenga la varita del campeón (el vencedor más reciente de un partido). Si usted ya tiene la varita del campeón, entonces podrá escoger cualquier otro jugador con quien luchar.



Como luchar: Para empezar una ronda, ambos jugadores deberán poner a sus Hámster Sumos, cara a cara, en el centro del ruedo. Todos los jugadores (incluso aquellos que no estén luchando) deberán sostener una esquina del tablero. Cada jugador debe tomar una varita magnética y ponerla debajo de su hámster para activar el imán. Al mismo tiempo, todos los jugadores deberán gritar "¡Lucha de Sumo Total!" para dar comienzo a la ronda de lucha. Luego, usando su varita magnética, cada jugador deberá tratar de empujar a los otros hámsteres tratando de tumbarlos o sacarlos del ruedo. El primer jugador en lograrlo ganara la ronda. Empiece otra ronda y continúe jugando hasta que algún jugador haya ganado dos rondas. Ese jugador ganara el partido y podrá reclamar la varita del campeón. Este jugador también podrá darse un punto con una de sus clavijas de puntuación.



Notas:

- ★ Si dos hámsteres caen, o son sacados del ruedo al mismo tiempo, o no es claro quién gana, la ronda terminada en un empate. Reajuste su hámster y empiece otra ronda.
- ★ El jugador ganador de la ronda podrá quedarse con la varita del campeón hasta que la pierda a otro jugador.

Recuerde que el siguiente turno es del jugador a la izquierda de la última persona en tirar el dado (no necesariamente el jugador que acaba de ganar el partido).

GANANDO EL JUEGO

¡El primer jugador en ganar 5 partidos será el Máximo Campeón!

COMO RETIRAR LAS BOLITAS DE COMIDA DEL HÁMSTER

Para retirar las bolitas de comida, simplemente ponga al hámster patas arriba, gire los pies hacia la derecha, y retire la parte inferior.

UNA NOTA DE GAMESWRIGHT

¿Hámsteres Sumo? De todas las ideas locas que se nos han ocurrido en el transcurso de los últimos 16 años, ¡puede ser que esta sea la más loca! Al igual que los luchadores de Sumo de verdad para ganar este juego deberá ser astuto y rápido para vencer a su oponente. También tendrá que ser GRANDE, cosa que puede parecer algo difícil para un hámster, pero no deje que las apariencias lo engañen - ¡Estas pequeñas criaturas saben cómo defenderse!

Juego de: Mary Jo Reutter
Ilustraciones de: Dean MacAdam

