



8-99



2-5



15'

Tira los dados, cuenta rápidamente y usa tus dedos con agilidad para conservar al menos uno de ellos y ganar. Tatamokatsu está inspirado en el entrenamiento de los Samurai. El compromiso total es obligatorio, mientras que ponerse atuendos de artes marciales es un atractivo adicional. Ah... y algo más: recuerda que el objetivo real de los Samurai es la paz.

MATERIALES DEL JUEGO

3 dados



Los dados tienen 8 caras: 6 caras con valores de 1 a 6 y 2 caras especiales.  **Dos de los dados** tienen 2 caras que muestran **X·1**.

El valor de esta cara es 1 o 10. Los jugadores pueden elegir su valor.  **Uno de los dados** muestra una **T** en una cara en lugar de **X·1**.

CÓMO JUGAR

Cada jugador elige una de sus manos y sólo puede usar esa mano durante el juego. Cuando sea tu turno, tira los 3 dados. Todos los jugadores suman los valores de los dados lo más rápido que puedan. Dependiendo del total, algunos jugadores pueden perder el uso de un dedo al lanzar o recoger los dados hasta que finalice el juego (las acciones se explican a continuación). ¡Es una suerte que, de vez en cuando, los jugadores también pueden recuperar un dedo!



TATAMOKATSU



TATAMOKATSU

26



Si la suma de los dados es:

10 o 17

Es un Tatamokatsu.

El primer jugador en decir "Tatamokatsu" en voz alta elige cualquiera de las 2 acciones siguientes:

- Que cada oponente pierda uno de sus dedos (el jugador elige qué dedo para cada oponente; no tiene que ser el mismo para todos los jugadores).
- Recuperar el uso de uno de sus propios dedos. **Cuidado:** Tatamokatsu tiene prioridad sobre todo lo demás. Si el jugador que tira los dados anuncia 26 (**X·1**, **X·1** y 6) pero otro jugador grita Tatamokatsu, este último tiene prioridad. En caso de empate (dos jugadores gritando Tatamokatsu al mismo tiempo), cada

Autores

Mektoub Studio (Nicolas Max Levy, Fahed Toumi, Guillaume Krystlik, Jean Baptiste Frier)

Diseño

Mektoub Studio, Odile Sageat

Caja

Joseph Chan



uno tira un dado para romper el empate. El número más alto gana el empate. Con este fin se usan los 2 dados idénticos, no el que tiene la **T**.

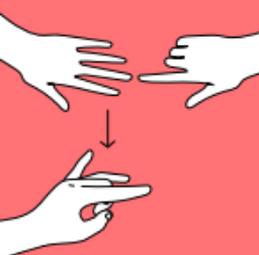
<10 (menos de 10)

El jugador que lanzó los dados pierde un dedo de su elección.



11 ≤ ... ≤ 16 (Entre 11 y 16)

Todos los jugadores deben saludar a sus oponentes inclinándose hacia adelante 30° y diciendo "Hai" para evitar perder un dedo de su elección.



>17 (más de 17)

El jugador que tira los dados elige qué jugador perderá un dedo y también elige qué dedo.

Atención: en estos 3 casos, y cuando sea necesario, el valor de los dados **X·I** será decidido por el jugador que los tiró.



ACCIONES ESPECIALES

Triple dado - Katana: Si los 3 dados son idénticos, entonces se dispara un ataque con Katana. Todos los jugadores tienen que golpear la mesa con el canto de su mano. Si ya han perdido algunos dedos, deben mantenerlos doblados, incluso para Katana. El último jugador en hacer Katana pierde un dedo de su elección. **T:** Cuando aparece la **T**, el primer jugador en coger el dado que la muestra **y** gritar "Tatamokatsu" puede ejercer la misma acción desencadenada por el resultado 10 o 17 - Tatamokatsu. Naturalmente, los jugadores sólo pueden coger el dado con los dedos que les quedan. **Resurrección del dragón:** Si un jugador ha perdido todos sus dedos, puede volver al juego y recuperarlos atrapando el dado con una **T** cuando aparezca. **Cuidado:** ¡Sólo pueden atraparlo con su dedo meñique, no con otro!



TATAMOKATSU

TATAMOKATSU



Error: Si un jugador grita "Tatamokatsu" cuando no hay uno, coge el dado equivocado, anuncia un ataque con Katana incorrecto o deja caer un dado de la mesa, pierde un dedo de su elección.



El juego termina cuando todos los jugadores, excepto uno, han perdido todos sus dedos. El último jugador al que le queden uno o más dedos es designado Samurai.