



8-99



2-5



15'

Lancez les dés, comptez rapidement et gardez vos doigts vifs et agiles pour gagner !

Le vainqueur sera celui qui a encore au moins un doigt à la fin du jeu. Tatamokatsu s'inspire de l'entraînement samouraï. Un engagement total vous sera demandé; le kimono est optionnel. Une dernière chose: n'oubliez pas que le véritable but des samouraïs, c'est la paix.

MATÉRIEL DE JEU

3 dés



Les dés ont 8 faces: six faces numérotées de 1 à 6, et deux faces spéciales.



Deux dés ont 2 faces numérotées **X·I**.

Cette face vaut soit 1, soit 10: c'est aux



joueurs de choisir la valeur. **Un dé** a un **T** sur une face à la place d'un **X·I**.

$$\square + \hexagon + \square =$$



COMMENT JOUER

Chaque joueur choisit une main: il pourra utiliser uniquement celle-ci jusqu'à la fin du jeu. Les joueurs lancent les 3 dés chacun leur tour. Tous les joueurs additionnent les dés aussi vite que possible. Selon le résultat, certains pourront perdre l'usage d'un de leurs doigts pour le reste de la partie (voir les actions expliquées ci-dessous). Heureusement, il est également possible de récupérer un doigt de temps en temps.

TATAMOKATSU



Si la somme des dés est : Exemple

10 ou 17

$$\text{III} + \text{X·I} + \text{II} = 17$$

C'est un Tatamokatsu.

Le premier à dire « Tatamokatsu » à voix haute choisit une action parmi les deux suivantes :

- Faire perdre un doigt à chacun de ses opposants (il choisit le doigt, qui peut être différent pour chaque opposant).
- Récupérer l'usage d'un de ses doigts.

Attention: le Tatamokatsu est prioritaire.

Si le joueur qui a lancé les dés annonce 26 (**X·I**, **X·I** et 6) mais qu'un autre joueur dit « Tatamokatsu », c'est ce dernier qui prévaut. Si deux joueurs disent « Tatamokatsu » exactement en même temps, ils lancent les dés pour se départager. Le plus grand nombre l'emporte et gagne le Tatamokatsu. Pour cela, utilisez les 2 dés identiques, pas celui avec le **T**.

TATAMOKATSU

26



Auteurs

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

Design

Mektoub Studio, Odile Sageat

Packaging

Joseph Chan



<10 (strictement en dessous de 10)

Le joueur qui a lancé les dés perd le doigt de son choix.

Exemple

$$\boxed{\text{III}} + \boxed{1} + \boxed{\text{II}} < 10$$

11 ≤ ... ≤ 16 (entre 11 et 16 inclus)

Tous les joueurs doivent se saluer pour éviter de perdre un doigt (de leur choix): inclinez le buste en avant de 30° et dites « Hai ».

Exemple

$$11 \leq \boxed{1} + \boxed{\times \cdot 1} + \boxed{\text{III}} \leq 16$$

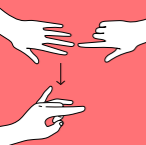
>17 (strictement au dessus de 17)

Le joueur qui lance les dés choisit lequel de ses opposants perd un doigt, et choisit également le doigt.

Exemple

$$\boxed{\text{III}} + \boxed{\times \cdot 1} + \boxed{\text{III}} > 17$$

Attention : dans les 3 cas ci-dessus, c'est le joueur qui a lancé les dés qui décide de la valeur des **×·1** si besoin.

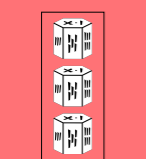


ACTIONS SPÉCIALES

Triple dé - Katana: si les 3 dés sont identiques, cela déclenche un Katana. Tous les joueurs doivent taper la table avec la tranche de leur main. S'ils ont déjà perdu des doigts, ils doivent les garder pliés, même pour le Katana. Le dernier joueur à faire le Katana perd un doigt de son choix.

T: lorsque le **T** apparaît, le premier joueur qui l'attrape **et** dit « Tatamokatsu » peut appliquer les actions déclenchées par un 10 ou 17 - Tatamokatsu. Les joueurs ne peuvent évidemment attraper le dé qu'avec leurs doigts restants.

Résurrection du dragon: si un joueur a perdu tous ses doigts, il peut revenir dans le jeu en attrapant le dé avec un **T** lorsque celui-ci apparaît. **Attention:** ils ne peuvent l'attraper qu'avec le petit doigt!



TATAMOKATSU

TATAMOKATSU



Erreur: si un joueur dit « Tatamokatsu », annonce un Katana lorsqu'il n'y en a pas, attrape le mauvais dé ou fait tomber un dé de la table, il perd le doigt de son choix.

La partie se termine lorsque tous les joueurs, excepté un, ont perdu tous leurs doigts. Le dernier joueur qui a encore un ou plusieurs doigt(s) est sacré samouraï.

