



8-99



2-5



15'

Lanciate i dadi, contate velocemente e siate agili con le dita per conservare almeno un dito e vincere. Tatamokatsu è ispirato all'addestramento dei Samurai. È obbligatorio l'impegno totale, mentre indossare una tenuta per le arti marziali è un bel vantaggio. Un'ultima cosa: ricordate che l'obiettivo reale del Samurai è la pace.

MATERIALE DI GIOCO

3 dadi



I dadi hanno 8 facce: 6 facce con valori da 1 a 6 e 2 facce speciali. **Due dadi** mostrano 2 facce $\times \cdot |$ $\times \cdot |$ Il valore di questa faccia è 1 o 10. I giocatori possono scegliere il suo valore. **Un dado** mostra una \dagger su una faccia invece di $\times \cdot |$.

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



COME SI GIOCA

Tutti i giocatori scelgono una mano e possono usare solo quella durante il gioco. Al vostro turno, tirate i 3 dadi. Tutti i giocatori sommano i valori dei dadi il più velocemente possibile. A seconda del totale, alcuni giocatori potrebbero perdere - fino alla fine del gioco - l'uso di un dito quando lanciano o raccolgono i dadi (le azioni sono spiegate di seguito). Fortunatamente, i giocatori possono anche recuperare un dito, ogni tanto!

TATAMOKATSU



Se la somma dei dadi è:

10 o 17

Esempio

$$\square + \hexagon + \square = 17$$

È un Tatamokatsu.

Il primo giocatore a dire "Tatamokatsu" ad alta voce sceglie una delle seguenti 2 azioni:

- Fa perdere a ogni avversario una delle dita (il giocatore sceglie quale dito per ogni avversario, non deve essere lo stesso per ogni giocatore).
- Recupera l'uso di una delle dita.

TATAMOKATSU

26



Attenzione: il Tatamokatsu ha la precedenza su tutto il resto. Se il giocatore che lancia i dadi annuncia 26 ($\times \cdot |$, $\times \cdot |$ e 6) ma un altro giocatore grida "Tatamokatsu", quest'ultimo ha la priorità. In caso di pareggio (due giocatori che gridano "Tatamokatsu" contemporaneamente), ognuno lancia un dado per decidere lo spareggio. Il numero più alto vince. Per questo, usate i 2 dadi identici, non quello con il \dagger .

Autori

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

Design

Mektoub Studio, Odile Sageat

Packaging

Joseph Chan



<10 (rigorosamente inferiore a 10)

Il giocatore che ha lanciato i dadi perde un dito a sua scelta.

Esempio

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

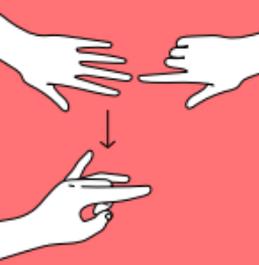


11 ≤ ... ≤ 16 (tra 11 e 16 compresi)

Tutti i giocatori devono salutare i loro avversari sporgendosi in avanti di 30° e dicendo "Hai" per evitare di perdere un dito a loro scelta.

Esempio

$$11 \leq \boxed{\text{I}} + \boxed{\text{X} \cdot \text{I}} + \boxed{\text{III}} \leq 16$$



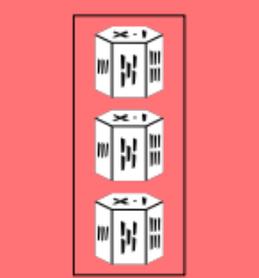
>17 (strettamente sopra i 17)

Il giocatore che lancia i dadi sceglie quale giocatore perderà un dito e sceglie anche quale dito.

Esempio

$$\boxed{\text{III}} + \boxed{\text{X} \cdot \text{I}} + \boxed{\text{III}} > 17$$

Attenzione: in questi 3 casi, è il giocatore che ha lanciato i dadi che sceglie il valore dei dadi **X·I**, se necessario.



AZIONI SPECIALI

Triplo dado - Katana: se i 3 dadi sono identici, si innesca un attacco di Katana. Ogni giocatore dovrà colpire il tavolo con il lato della mano. Se il giocatore ha già perso alcune dita, dovrà tenerle piegate anche per la Katana. L'ultimo giocatore a fare Katana perde un dito a sua scelta.



T: quando appare la **T**, il primo giocatore a prendere il dado mostrandolo **e** gridando "Tatamokatsu" fa applicare la stessa azione innescata da 10 o 17 - Tatamokatsu. Naturalmente, i giocatori possono afferrare il dado solo con le dita rimanenti.



Resurrezione del Drago: se un giocatore ha perso tutte le dita, può tornare in gioco e recuperarle tutte catturando il dado con una **T**, quando questo fa la sua comparsa.



Attenzione: può prenderlo solo con il mignolo e nient'altro!



Errore: se un giocatore grida "Tatamokatsu" quando non c'è, prende il dado sbagliato, annuncia un attacco Katana sbagliato o fa cadere un dado dal tavolo, perde un dito a sua scelta.



Il gioco termina quando tutti i giocatori - tranne uno - hanno perso tutte le dita. L'ultimo giocatore con una o più dita rimaste viene nominato Samurai. Agli altri giocatori resta solo la possibilità di riprovare.