



8-99



2-5



15'

Gooi de dobbelstenen, tel snel en wees behendig met je vingers om ten minste één van hen te behouden en te winnen. Tatamokatsu is geïnspireerd door de Samoerai training. Volledige betrokkenheid is verplicht. Trek je gevechtsskleding aan als leuk extraatje. Een laatste ding: Vergeet niet dat het eigenlijke doel van de Samoerai vrede is.

SPEL-MATERIAAL

3 dobbelstenen



De dobbelstenen hebben 8 zijden: 6 kanten met waarden van 1 t/m 6 en 2 speciale waarden.

X·1 Twee dobbelstenen hebben 2 waarden die **X·1** weergeven. De waarde van dit vlak is 1 of 10. Spelers mogen de waarde ervan zelf bepalen.

T Eén dobbelsteen toont een **T** op een vlak in plaats van **X·1**.

HOE SPEEL JE

Elke speler kiest een hand en kan alleen die hand gebruiken gedurende het hele spel. Gooi in je beurt de 3 dobbelstenen. Alle spelers tellen het totaal van een worp zo snel mogelijk op. Afhankelijk van de waarde van een worp kan je als speler het gebruik van een vinger verliezen. Je mag deze vinger dan niet meer gebruiken bij het gooien of oppakken van de dobbelstenen. Dit geldt tot het einde van het spel (uitleg volgt). Gelukkig kunnen de spelers ook af en toe een vinger terugkrijgen!



TATAMOKATSU

Als de waarde van de dobbelstenen:

10 of 17

Is, is het een Tatamokatsu.

De eerste speler die "Tatamokatsu" roept, kiest één van de volgende 2 acties: Kies voor iedere tegenstander een vinger die hij of zij niet meer mag gebruiken. De speler mag ook kiezen om één van zijn of haar vingers weer te mogen gebruiken.

Let op: Tatamokatsu heeft voorrang op al het andere. Als de speler die de dobbelstenen gooit 26 (**X·1**, **X·1** en 6) roept, maar een andere speler Tatamokatsu roept dan heeft die speler prioriteit. In het geval van een gelijkspel (twee spelers die tegelijkertijd Tatamokatsu roepen), wordt de winnaar bepaald door het gooien van een dobbelsteen. Het hoogste aantal wint. Gebruik hiervoor de 2 identieke dobbelstenen, niet die met de **T**.

TATAMOKATSU

26



Auteurs

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

Ontwerp

Mektoub Studio, Odile Sageat

Verpakking

Joseph Chan



<10 (minder dan 10)

De speler die de dobbelstenen gooide, verliest een vinger naar keuze.

11 ≤ ... ≤ 16 (11 t/m 16)

Alle spelers moeten hun tegenstanders begroeten. Door 30 graden voorover te buigen en "Hai" te zeggen voorkomen ze dat ze een vinger verliezen.

>17 (meer dan 17)

De speler die de dobbelstenen gooit kiest welke speler een vinger verliest, en bepaald ook welke vinger.

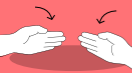
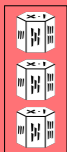
Let op: Als **X·1** gegooid wordt, bepaald de speler die de dobbelstenen gooide de waarde.



SPECIALE AKTIES

Katana: als de waarde op alle 3 geworpen dobbelstenen gelijk is volgt een Katana aanval. Elke speler moet de tafel raken met de zijkant van zijn of haar hand. Als een speler al een aantal vingers kwijt is moet de speler deze vingers gevouwen houden, zelfs tijdens Katana. De laatste speler die een Katana doet verliest een vinger naar keuze.

T: wanneer de **T** gegooid wordt, mag de eerste speler die de dobbelsteen grijpt **en** "Tatamokatsu" roept dezelfde actie uitvoeren als bij een 'echte' Tatamokatsu. De spelers mogen bij hun poging om de dobbelsteen te pakken alleen hun 'resterende' vingers gebruiken.



Herrijzenis van de draak: een speler die al zijn of haar vingers heeft verloren kan nog terugkeren in het spel. Wanneer het lukt om terug te keren mogen alle vingers weer gebruikt worden. Als de **T** wordt gegooid mag de speler proberen om deze als eerste te pakken, lukt dit dan keert hij of zij terug in het spel. **Let op:** De dobbelsteen met de **T** mag alleen met de pink gepakt worden! Er mag geen enkele andere vinger gebruikt worden.



TATAMOKATSU

TATAMOKATSU



Fout: Als een speler "Tatamokatsu" roept als er geen ligt, de verkeerde dobbelsteen pakt, een verkeerde Katana aanval aankondigt of een dobbelsteen van de tafel laat vallen, verliest de speler een vinger naar keuze.

Het spel eindigt wanneer alle spelers, behalve één, al hun vingers hebben verloren. De speler, die nog één of meer vingers over heeft, mag zichzelf Samoerai noemen. Heb je niet gewonnen? Blijf vooral proberen de Samoerai te worden!

