



8-99



2-5



15'

Würfle, zähle schnell und sei fingerfertig, dann kannst du deine Finger behalten und gewinnen. Tatamokatsu ist von der Samuraiausbildung inspiriert. Mitmachen ist zwingend, aber ein Martial Arts Outfit anzuziehen ist nicht nötig. Bedenke, dass das wirkliche Ziel der Samurai der Friede ist.

SPIEL-MATERIAL

Würfel



Die Würfel sind achtseitig. 6 Seiten zeigen Zahlen von 1-6, und 2 haben spezielle Zeichen

2 Würfel zeigen das Symbol **X·I** auf 2 Seiten.

X·I Der Wert dieser Seiten ist entweder 1 oder 10. Die Spieler dürfen den Wert selber wählen.

T Ein Würfel zeigt das Symbol **T** statt **X·I** auf einer Seite.



SPIELVERLAUF

Jeder Spieler wählt eine Hand, mit der er spielt. Wenn du dran bist, würfle 3 Würfel. Alle Spieler addieren die Werte schnellstmöglich und rufen ihr Resultat. Je nach Resultat dürfen manche nun einen Finger nicht mehr zum Spielen verwenden (mehr dazu unten). Zum Glück könnt ihr eure Finger auch zurückgewinnen!

TATAMOKATSU

Die Summe der Würfel ist:

10 oder 17

Beispiel

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

Das ist ein Tatamokatsu.

Der erste Spieler, der «Tatamokatsu» ruft, darf eine der beiden Aktionen ausführen:

-Alle deine Gegner dürfen einen Finger nicht mehr benutzen. Du darfst für jeden Gegner einen anderen Finger wählen.

-Wähle einen Finger, den du wieder benutzen darfst.

TATAMOKATSU

26



Achtung: Tatamokatsu schlägt alle anderen Zahlen. Wenn ein Spieler nach dem Würfeln von **X·I**+**X·I**+6 die Zahl «26» verkündet, dann gewinnt der, der «Tatamokatsu» ruft, auch wenn 26 die höhere Zahl ist. Wenn zwei Spieler gleichzeitig «Tatamokatsu» rufen, dann müssen sie je einmal würfeln – wer die höhere Zahl erhält, gewinnt. Benutzt dafür nicht den **T**-Würfel.

Autoren

Mektoub Studio (Nicolas Max
Levy, Fahed Toumi, Guillaume

Design

Mektoub Studio, Odile Sageat

Verpackung



<10 (strikt unter 10)

Der Spieler, der gewürfelt hat, verliert einen Finger nach Wahl.

Beispiel

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



11 ≤ ... ≤ 16 (zwischen (und mit) 11 und 16)

Alle Spieler müssen sich voreinander um 30° vorbeugen und «Hai» sagen, sonst verlieren sie einen Finger nach Wahl.

Beispiel

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



>17 (strikt über 17)

Der würfelnde Spieler bestimmt einen Mitspieler, und welchen Finger dieser verliert.

Beispiel

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

Achtung: Wenn nötig, entscheidet der Spieler, der gewürfelt hat, den Wert der **X·I** Würfel in diesen 3 Fällen.

SPEZIELLE AKTIONEN

Dreierwürfel - Katana: Wenn die 3 Würfel die identische Zahl zeigen, löst das eine Katana-Attacke aus. Jeder Spieler muss mit der Handkante der spielenden Hand auf den Tisch schlagen (die verlorenen Finger nicht dafür verwenden). Wer zuletzt schlägt, muss einen Finger nach Wahl verlieren.

T: Wird das **T** gewürfelt, so darf der Spieler, der sich den Würfel als erster schnappt **und** «Tatamokatsu» ruft, eine Tatamokatsu-Aktion ausführen. Natürlich dürft ihr zum Greifen nur eure noch vorhandenen Finger verwenden.

Auferstehung des Drachen: Wenn ein Spieler alle seine Finger verloren hat, so kann er sie alle wiedergewinnen, wenn er sich mit seinem kleinen Finger den **T**-Würfel schnappt.

Fehler: Wenn jemand fälschlicherweise «Tatamokatsu» ruft, sich den falschen Würfel schnappt, irrtümlich eine Katana-Attacke ausführt oder den Würfel vom Tisch wirft, verliert er einen Finger nach Wahl.

Das Spiel endet, wenn alle ausser einem Spieler alle ihre Finger ihrer Spielhand verloren haben. Dieser letzte Spieler ist der Samurai.



TATAMOKATSU

TATAMOKATSU

