TATSU
JAPANESE SPIRIT
RÈGLES
MATAGOT

TATSU est un jeu de plis pour 2,3 et 4 joueurs dans lequel vous devez capturer des Esprits pour marquer des points.
Les Esprits sont divisés en deux clans distincts, **jaune**/blanc et **rouge**/noir.
Vous jouez pour l'un de ces deux clans.

CLAN ESPRIT ROUGE/ NOIR

CLAN ESPRIT JAUNE/BLANC

MATÉRIEL :

2 CARTES DE MISE EN PLACE

4 CARTES AIDE DE JEU
2 POUR CHAQUE CLAN

1 CARTE DONNEUR

1 LIVRET DE RÈGLE

28 CARTES ESPRIT : 14 ESPRITS JAUNE ET 14 ESPRITS ROUGE
LES CARTES PAR CLAN :

5 ESPRITS DE PUISSANCE 1
(VALEUR 3, 4, 5, 6 OU 7 POINTS)

5 ESPRITS DE PUISSANCE 2, 3, 4, 5 OU 6
(VALEUR : 1 POINT)

3 ESPRITS MULTIPLICATEUR (VALEUR 0 POINT)
Les Esprits Multiplicateur **de votre clan** vous permettront de marquer les points de tous les Esprits capturés.
NOTE : 3 esprits différents par clan x1, x2 et x3

1 ESPRIT FUSION
(VALEUR : 0 POINT)
Lorsque cet Esprit est joué, le pli en cours sera remporté par le vainqueur du prochain pli.
Le joueur qui a l'Esprit Fusion joué face à lui commencera le prochain tour.

VERSION 4 JOUEURS

La version 4 joueurs se déroule en équipe de 2 contre 2.
Choisissez si vous faites partie de l'équipe jaune ou de l'équipe rouge.

MISE EN PLACE

Posez la carte « Mise en place » pour 4 joueurs au centre de la table.
Les joueurs s'assoient comme cela est représenté sur la carte.

CARTE DE MISE EN PLACE

CHAQUE JOUEUR EST ASSIS EN FACE DE SON COÉQUIPIER

Désignez un 1er joueur qui commencera la partie.
Ce joueur prend la carte Donneur. Il mélange et distribue les cartes à tous les joueurs. Chaque joueur se retrouve avec 7 cartes qui peuvent être aussi bien composées d'Esprits jaune que d'Esprits rouge.
Chaque joueur prend ses cartes en main et va jouer face à lui.

Lors d'une nouvelle manche, la carte Donneur passera au voisin de gauche.
Le nouveau joueur distribuera les cartes et débutera la nouvelle manche.

TOUR DE JEU

Un tour de jeu se termine lorsque 4 cartes ont été jouées.
Le joueur qui a l'Esprit le plus puissant face à lui remporte le pli et récupère donc les 4 cartes.
Le joueur qui remporte le pli débutera le tour suivant.

À VOTRE TOUR

Jouez une carte Esprit face visible **de votre couleur face à vous**

ou

demandez à n'importe quel joueur (adversaire ou votre coéquipier) de jouer une carte Esprit **de votre couleur face à vous**. Ce joueur joue donc à votre place.

C'est ensuite au joueur suivant dans le sens horaire de jouer et ainsi de suite jusqu'à ce que les 4 joueurs aient une carte face à eux.
ex : Si un joueur du clan d'Esprit jaune demande à un autre joueur (adversaire ou coéquipier) de jouer à sa place, celui-ci devra jouer une de ses cartes Esprit jaune .

ANATOMIE D'UNE CARTE

EXEMPLE D'UN TOUR COMPLET

NOTE : IL EST TOUT À FAIT POSSIBLE QU'UN JOUEUR POSE 0 OU PLUSIEURS CARTES LORS D'UN MÊME TOUR DE JEU ! IL EST DONC NORMAL QU'AU COURS DE LA PARTIE, LES JOUEURS N'AIENT PAS LE MÊME NOMBRE DE CARTES EN MAIN AU MÊME MOMENT.

SI AUCUN ESPRIT FUSION N'A ÉTÉ JOUÉ

Le joueur qui a l'Esprit avec la puissance la plus élevée face à lui remporte le pli. Si plusieurs Esprits ont la même puissance et que cette puissance est la plus élevée, c'est le premier Esprit posé qui est considéré comme le plus fort. Le joueur face à cet Esprit remporte donc le pli.

NOTE : LES ESPRITS DE PUISSANCE 1 PEUVENT DIFFICILEMENT REMPORTER LES PLIS… MAIS CE SONT EUX QUI RAPPORTENT LE PLUS DE POINTS LORSQUE VOUS LES ATTRAPEZ ! ESSAYEZ DONC DE LES JOUER LORSQUE VOUS ÊTES SÛR DE REMPORTER LE PLI.

SI AU MOINS UN ESPRIT FUSION A ÉTÉ JOUÉ

- Personne ne remporte le pli pour le moment. Le joueur qui a l'Esprit Fusion face à lui commence un nouveau tour. Le vainqueur du nouveau tour remporte toutes les cartes (2 plis).
- Si lors du nouveau tour, le second Esprit Fusion est joué, le nouveau joueur qui a l'Esprit Fusion face à lui commence un nouveau tour. Le vainqueur du nouveau tour remporte toutes les cartes (3 plis).
- Si les 2 Esprits Fusion sont joués pendant le même tour, c'est le joueur qui a eu l'Esprit Fusion en premier face à lui qui commence le nouveau tour.

ESPRIT FUSION

NOTE : SI UN ESPRIT FUSION EST JOUÉ LORS DU DERNIER TOUR, PERSONNE NE POURRA RÉCUPÉRER LE PLI. LES 4 CARTES NE SERONT DONC REMPORTÉES PAR PERSONNE.

SI LE PLI NE CONTIENT QUE DES ESPRITS MULTIPLICATEUR

Les Esprits Multiplicateur ne remportent généralement pas de plis.
Cependant, si lors d'un tour, 4 Esprits Multiplicateur ont été joués, le vainqueur du pli est le joueur face au premier Esprit Multiplicateur joué lors de ce tour.

FIN DE MANCHE

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, la manche se termine et on passe au décompte des points.

DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque équipe récupère ses plis gagnés et compte les points de TOUS les Esprits capturés. Pour marquer des points, vous DEVEZ avoir capturé AU MOINS 1 Esprit Multiplicateur DE VOTRE CLAN !
Si vous n'avez capturé aucun Esprit Multiplicateur de votre clan lors de la manche, vous marquez donc 0 point.

ESPRIT MULTIPLICATEUR

NOTE : IL EST DONC TRÈS IMPORTANT DE CAPTURER LE MAXIMUM D'ESPRIT MULTIPLICATEUR **DE VOTRE CLAN** ET DE CAPTURER CEUX DE VOS ADVERSAIRES POUR ÉVITER QUE L'ÉQUIPE ADVERSAIRE MARQUE.

Additionnez les points dans l'encart en haut à gauche de TOUS les Esprits (des deux clans) que vous avez capturés (Les Esprits Fusion et Esprits Multiplicateur ne valent pas de point.) Multipliez le total avec vos Esprits Multiplicateur attrapés DE VOTRE CLAN.

L'Esprit Multiplicateur x1 vous permet de marquer 1 fois vos points.
L'Esprit Multiplicateur x2 vous permet de marquer 2 fois vos points.
L'Esprit Multiplicateur x3 vous permet de marquer 3 fois vos points.

Les Esprits Multiplicateur s'additionnent ! Par exemple, si vous avez attrapé les Esprits Fusion x1 et x3 de votre clan, vous multipliez donc x4 vos points sur la manche.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE : SI LE CLAN ROUGE A CAPTURÉ TOUS CES ESPRITS À LA FIN DE LA MANCHE
(1 + 3 + 3 + 1 + 1 + 1) = 10 POINTS X 0 X 2 = 10 X 2

TOTAL
20

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête dès qu'une équipe atteint 500 points.
L'équipe au score le plus élevé remporte la partie !

Si aucune équipe n'atteint 500 points, débutez une nouvelle manche.

VERSION 2 JOUEURS

MISE EN PLACE

Les joueurs s'assoient face à face comme représenté sur l'illustration ci-contre.

JOUEUR 1 ET 2
ASSIS FACE À FACE

Toutes les cartes du jeu sont mélangées et distribuées aux joueurs. Les cartes sont distribuées faces cachées et ne doivent pas être prises en main. Les joueurs se retrouvent avec 14 cartes qui peuvent être aussi bien composées d'Esprits jaune que d'Esprits rouge. Chaque joueur prend les 14 cartes et en dispose 7 faces cachées devant lui en ligne. Il place ensuite les 7 cartes restantes faces visibles, 1 sur chaque carte face cachée.

Désignez un 1er joueur qui commencera la partie.

Tour de jeu

Un tour de jeu se termine lorsque 4 cartes ont été jouées.
Chaque joueur va donc jouer 2 cartes. Le joueur qui a joué l'Esprit le plus puissant remporte le pli et récupère donc les 4 cartes.
Le joueur qui remporte le pli débutera le tour suivant.

À votre tour

Jouez une de vos cartes Esprit **qui est actuellement face visible ET de votre couleur** devant vous

ou

demandez à votre adversaire de jouer une des cartes Esprit **qui est actuellement face visible ET de votre couleur** qui se trouve face à lui, devant vous.

- Lorsqu'une carte face visible est jouée, la carte juste en dessous est immédiatement retournée face visible.
- Ce n'est que si vous ou votre adversaire, n'avez pas de carte face visible de la couleur souhaitée que vous pouvez jouer (ou demander de jouer) une des cartes face cachée.

C'est ensuite à votre adversaire de jouer son tour.
Chaque joueur effectue 2 tours et aura donc 2 cartes face à lui.
Procédez ensuite à la résolution du pli en suivant les mêmes règles qu'à 4 joueurs.

Fin de manche

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, la manche se termine et on passe au décompte des points.

Décompte des points

Procédez au décompte des points en suivant les mêmes règles qu'à 4 joueurs.

Fin de partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint 500 points.

Version 3 joueurs

Dans la version 3 joueurs, chaque joueur pourra prétendre à la victoire.
Vous jouerez en équipe chaque manche mais chacun aura un score différent au fil de la partie.

Mise en place

Posez la carte « Mise en place » pour 3 joueurs sur la table.
Les joueurs s'assoient comme représenté sur la carte.

L'Esprit fantôme est en équipe avec le joueur rouge

À 3, un des joueurs sera en équipe avec un «Esprit Fantôme».
C'est à dire qu'il sera le seul à décider quelles cartes cet Esprit devra jouer durant la manche.
Ce joueur changera entre chaque manche.

Distribuez les cartes comme à 4 joueurs et disposez les 7 cartes de l'Esprit Fantôme face visible.

Tour de jeu

Un tour de jeu se déroule de la même manière qu'à 4 joueurs.
Cependant, le joueur en équipe avec l'Esprit Fantôme devra jouer pour lui.

JOUEUR FANTÔME

Si un joueur de l'équipe jaune demande à l'Esprit Fantôme de joueur une carte pour lui, le joueur de l'équipe rouge doit choisir quelle carte l'Esprit Fantôme va jouer.
Si un joueur de l'équipe jaune demande au joueur de l'équipe rouge de jouer à sa place, celui-ci ne peut pas jouer une carte de l'Esprit Fantôme. Il doit jouer depuis sa propre main.

Le joueur de l'équipe rouge peut demander à l'Esprit Fantôme de jouer pour lui.
Le joueur devra alors choisir quelle carte l'Esprit Fantôme va jouer.

FIN DE MANCHE ET DÉCOMPTE DES POINTS

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, la manche est terminée.
Le décompte se déroule comme en équipe.
Cependant, les scores sont inscrits pour chaque joueur. C'est à dire que si l'équipe jaune marque 60 points, les 2 joueurs doivent inscrire 60 points sur la fiche de score.

Le joueur de l'équipe rouge compte ses points de son côté.

À la fin d'une manche, les 2 joueurs de l'équipe jaune marqueront le même nombre de points et celui de l'équipe rouge marquera donc ses propres points.

Pour débuter la nouvelle manche, chaque joueur prend la place du joueur à sa gauche.
Le joueur de l'équipe rouge se retrouve maintenant dans l'équipe jaune.
Un des anciens joueurs de l'équipe jaune se retrouve maintenant dans l'équipe rouge avec le joueur Fantôme. Vous pouvez maintenant débuter une nouvelle manche dans cette nouvelle configuration.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint 500 points.

Si 2 ou 3 joueurs dépassent les 500 points en même temps, c'est le joueur au score plus élevé qui est déclaré vainqueur.

MENTIONS LEGALES

Édité par les Éditions Matagot
135 rue du Tondu
33000 BORDEAUX
(FRANCE)
www.matagot.com

© Bambus Spieleverlag GbR
Alberstrabe 28
30451 Hannover
(GERMANY)

Auteur : Wolfgang WERNER
Illustrations : Maxime ERCEAU
Direction artistique : Maxime ERCEAU
Rédaction des règles : Cédric BASSO
Direction Editoriale : Arnaud Charpentier
Un grand merci à l'équipe des éditions MATAGOT pour leur participation à l'élaboration de ce projet.