

Benjamin Blümchen

TATÜ-TATA

**SPIELANLEITUNG · RULES OF THE GAME · RÈGLES DU JEU
REGLAS DE JUEGO · REGOLE DEL GIOCO**





COMMENT ÉTEINDRE L'INCENDIE.

En observant les règles du jeu de TATU-TATA. Un jeu de dés passionnant pour 2 à 4 participants âgés de plus de 5 ans.

DE QUOI A T-ON BESOIN POUR L'EXTINCTION DE NOTRE INCENDIE?

Le matériel de jeu

Pour jouer à TATU-TATA, outre un peu de chance, vous aurez besoin:

- de ces règles de jeu,
- d'un tableau de jeu,
- de quatre figurines,
- de neuf jetons de couleur rouge-vif et
- d'un dé à jouer.

LES POMPIERS À L'ACTION!

Conception et objectif du jeu

Il s'en passe des choses dans cette petite ville! Il y a quelques instants, tout respirait le calme. Et tout-à-coup, de sombres nuages de fumée se mettent à assombrir le ciel de la ville. Une odeur de brûlé se répand dans ses rues et ruelles. Un incendie? Les pompiers vont avoir du travail. C'est une affaire de secondes. Jouez donc le dé pour éteindre l'incendie aussi rapidement que possible. *Törööö! Votre Benjamin Blümchen*

On jouera comme suit: Plusieurs manches seront disputées. Le joueur dont la figurine arrivera la première sur les lieux du sinistre aura ainsi remporté la manche et recevra un jeton, on se disputera autant de manches jusqu'à ce qu'un joueur ait obtenu trois jetons et donc remporté trois manches. Ce sera le gagnant.

AVANT QUE LES POMPIERS NE QUITTENT LEUR CASERNE.

Les prémisses

- Poser le tableau de jeu.
- Chaque joueur choisit sa figurine et la dépose sur le tableau.
- Chacun à son tour jette le dé. Celui ayant le nombre de points le plus élevé commencera.

TATU-TATA, LES POMPIERS SONT LÀ!

Le jeu

Les participants jouent l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur ayant jeté son dé avancera sa figurine d'autant de cases que le dé aura affiché de points. S'il arrive sur une case déjà occupée par la figurine d'un de ses adversaires, cette dernière sera expulsée. Ce concurrent devra alors reprendre le départ et recommencer le parcours.

Sur celui-ci se trouvent de nombreuses cases marquées de symboles. Le nouvel arrivant sur ces cases devra immédiatement exécuter ce qui est indiqué en marge du symbole. Ce qui est parfois susceptible de provoquer des pertes de temps appréciables, particulièrement lorsqu'on emprunte le raccourci. Le chemin est effectivement plus court, mais les cases à symbole plus nombreuses.

FAUSSE ALERTE!

La fin de partie

Heureusement, la fumée qui s'étendait dans notre petite ville ne provenait que du gril géant d'une fête populaire. Si on avait su! Ce qui n'empêche pas de couronner le gagnant de cette manche, soit le premier arrivé (ou ayant dépassé) la dernière case du parcours. Il se verra attribuer un jeton. On se disputera alors la deuxième manche. Le premier des joueurs qui aura obtenu trois jetons enlève la partie de TATU-TATA et est promu capitaine des pompiers. Et maintenant, à l'attaque!

LES CASES À SYMBOLE



Tu es plus rapide que les pompiers: avance de trois cases.



Victimes de leur rapidité, les pompiers ont embrouillés leurs tuyaux: recule de trois cases.



Tu es prêt à intervenir: rejoue ton dé.



La fuite du seau doit être bouchée: laisse passer un tour.



La sirène est défectueuse: tu ne pourras faire avancer ta figurine qu'après avoir joué un dé affichant deux, quatre ou six points.



Ton casque est tombé: tu ne pourras faire avancer ta figurine qu'après avoir joué un dé affichant un, trois ou cinq points.



La rue est barrée: crie trois fois très fort «Tatu-Tata» et place ta figurine sur la case précédant la premier de tous les joueurs. Si c'est toi-même, tu n'as pas de chance et ne devra que crier «Tatu-Tata».