

TATATA!

Jeu de carte complet pour 2 à 8 joueurs

CONTENU

84 cartes comprenant:

8 cartes Avions

8 cartes Bases

30 cartes Ciel (Sky)

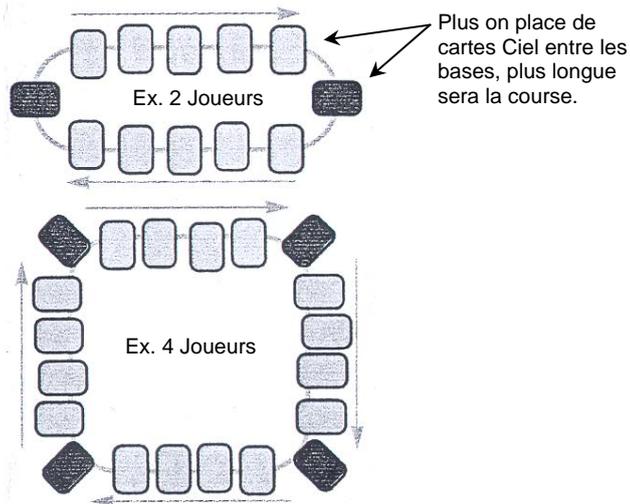
36 cartes Deck (Deck - Ndr: le terme deck est conservé)

2 cartes Publicité

La règle du jeu

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une carte Avion et une carte Base de la même couleur. La carte Base est placée de manière à avoir le "0" vers le centre de l'aire de jeu.



Mélangez les cartes CIEL (Sky) et placez en de 3 à 7 faces cachées entre chaque base, afin de former un circuit (voir exemples).

Maintenant placez votre avion sur votre propre Base, et soyez prêt à commencer dans le sens des aiguilles d'une montre.

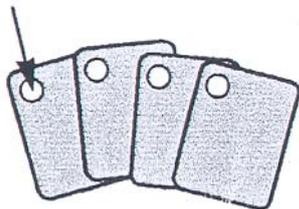
Mélangez les cartes "Deck" et distribuez-en 4 faces cachées à chaque joueur.

Allumez vos moteurs...Prêt...PARTEZ!

Le premier avion qui revient à sa base après 3 tours est le gagnant.

RÈGLES DE BASE

Avec les règles de base, utilisez uniquement le coin supérieur gauche de chaque carte Deck.



Un joueur peut avoir un maximum de 4 cartes Deck et 3 cartes Ciel, en jouant autant qu'il souhaite et dans l'ordre qu'il préfère.

Au début de chaque tour, le joueur reprend des cartes Deck afin d'en avoir à nouveau 4.

Quand vous volez au-dessus de votre base après chaque tour, tournez la de façon à ce que le nombre pointant vers le centre de l'aire de jeu indique le nombre de tours déjà accomplis: 0... 1... 2... 3, Victoire!

CARTES DECK

Elles sont réparties comme suit :

- 6 cartes VOL! (FLY!), couleur Bleue
- 6 cartes TATATA!, couleur Rouge
- 6 cartes MOUVEMENT! (MOVE!), couleur Verte
- 6 cartes JOKER!, couleur Jaune
- 6 cartes ACTION!, couleur Grise
- 6 cartes LOOPING!, couleur Rose

Elles sont toutes numérotées de 1 à 6.

A votre tour, vous pouvez jouer jusqu'à 4 cartes, dans l'ordre que vous voulez, vous pouvez aussi en défausser.

Exemple: Vol, Tatata, Vol, Mouvement

Ou: Tatata, Tatata, Vol, Défausser une carte

Avec la règle de base utilisez les cartes ACTION! (Grises) et LOOPING! (Roses) exactement comme des cartes JOKER!

Le joueur le plus jeune commence la partie qui se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

CARTES VOL! (FLY!)

Cartes à fond et nombre Bleu.

Elles permettent de déplacer son avion vers l'avant d'un nombre inférieur ou égal de cartes Ciel que le nombre en bleu de la carte jouée.

Exemple: A mon tour, je joue une carte Vol 2 et une carte Vol 3. Je peux déplacer mon avion vers l'avant d'un maximum de 5 cartes Ciel.

Pour entrer ou voler au-dessus d'une base (la vôtre ou une autre), 1 point de Mouvement (MOVE!) est également requis.

Exemple: Je démarre d'une base sur une aire de jeu pour 4 joueurs.

J'ai une carte Vol 6, une carte Vol 5 et 2 points de Mouvement (MOVE!).

Je joue toutes les cartes durant mon tour et me déplace en avant de 11 cartes Ciel et vole au-dessus de 2 bases grâce aux 2 points de mouvements (MOVE!) joués.

Un avion peut voler au-dessus d'une carte déjà occupée par un avion adverse mais ne peut JAMAIS S'Y ARRÊTER.

CARTES CIEL (SKY)

Chaque fois qu'un avion s'arrête sur une carte Ciel, le pilote la retourne et lit le texte aux autres joueurs.

Certaines cartes Ciel représentent des conditions météorologiques, elles ont une image avec un bord blanc: appliquez-en l'effet et remettez face cachée sous votre avion.

Si le bord de l'image d'une carte Ciel est jaune, cela signifie que le pilote doit prendre cette carte: il peut, au choix, la jouer immédiatement ou la garder pour un autre tour.

Après avoir joué une carte, elle est replacée sur le circuit entre 2 cartes Ciel, l'emplacement est choisi par le pilote.

Note: si vous volez au-dessus d'un espace laissé vide par une carte Ciel prise, ne comptez pas cet espace: c'est une faille temporelle et le circuit est réellement plus court!

CARTES TATATA!

Cartes à fond et nombre Rouge.

C'est une mitrailleuse amicale que vous pouvez jouer quand un ennemi est adjacent, sur la carte Ciel juste en face de votre avion. Le joueur ciblé doit jouer immédiatement une carte Mouvement (MOVE!) pour éviter les balles. Si la carte Mouvement (MOVE!) a un chiffre vert égal ou supérieur au chiffre rouge de la carte TATATA!, l'esquive réussit.

Si la cible ne peut esquiver, elle est touchée: tournez la carte sur la face CHUTE LIBRE qui montre l'avion en feu, et restez sur cette carte Ciel.

A son tour, le joueur touché peut continuer sa course en dépensant 1 point de Mouvement (MOVE!) pour contrôler l'avion, remettez le sur la face où

l'avion n'est plus en feu.

Vous pouvez jouer des cartes Tatata avant ou après chaque carte Vol! (*FLY!*), pas dans l'intervalle car pour tirer vous avez besoin d'une cible précise.

CARTES MOUVEMENT! (MOVE!)

Cartes à fond et nombre Vert.

Comme expliqué précédemment, c'est une manoeuvre pour ESQUIVER une attaque, pas seulement Tatata mais toutes les cartes qui endommagent comme Tatata: Laser, Missiles, Eclairs...

Dans ces situations, jouez la JUSTE APRÈS l'attaque et le chiffre en vert doit être égal ou supérieur à la valeur de l'attaque sinon l'esquive n'est pas réussie.

Comme vous l'avez lu précédemment, 1 point de Mouvement (*MOVE!*) est également requis pour :

- s'arrêter ou voler au-dessus d'une base
- reprendre le contrôle de son avion après une chute libre et se remettre sur la face sans l'avion en feu

Rappel:
**Quand un avion est sur une base,
la sienne ou une autre,
il ne peut pas être attaqué!**

CARTES JOKER!

Cartes à fond Jaune.

Elles peuvent être jouées comme une carte Vol (*FLY!*), Tatata! ou Mouvement (*MOVE!*) de valeur équivalente.

Exemple: Mon avion est attaqué avec un 3 Tatata!. J'ai une carte Mouvement 2, pas assez pour éviter l'attaque mais j'ai aussi un Joker 3. Je déclare que je la joue comme un 3 Mouvement (*Move!*) ce qui me permet d'esquiver les balles. Je joue la carte juste après l'attaque ennemie, donc mon avion n'est pas tourné côté avion en feu.

ATTENTION!

**Si un avion est touché durant une chute libre (avion en feu visible),
il retombe sur la première base libre derrière lui
et reste dans cette situation inconfortable!**

NUAGES (CLOUDS!)

Si un avion s'arrête sur une carte Nuages (*CLOUDS!*), il est invisible pour les autres joueurs.

Il peut être touché uniquement par un ouragan (*Hurricane*), « Il pleut des Cordes » (*It rains Cats and Dogs*), Missile Intelligent (*Smart Missile*).

CANON DE FUMEE (SMOKE CANNON!)

Si vous fumez ceci, la fumée que vous laissez derrière vous vous cache jusqu'à la fin de ce tour.

Vous pouvez être touché uniquement par un ouragan (*Hurricane*), « Il pleut des Cordes » (*It rains Cats and Dogs*), Missile Intelligent (*Smart Missile*) ou Orage Krauten (Krauten storm) si elle est jouée par un pilote en face de vous!

ORAGE! (KRAUTEN STORM!)

Trop de manoeuvres dans le ciel après un repas copieux est risqué. Mais cela peut être utile dans cette course: vous pouvez lâcher votre orage sur votre poursuivant, s'il est juste sur la carte Ciel derrière vous!

RAYON LASER (LASER BEAM!)

Elle permet de toucher l'avion en face de vous même si celui-ci n'est pas sur la carte Ciel adjacente (comme c'est requis pour une carte Tatata). Le rayon laser peut toucher jusqu'à la base suivante (cool!), mais il ne peut pas tourner comme un Missile Intelligent.

MISSILE INTELLIGENT (SMART MISSILE!)

Arme de technologie de pointe qui touche l'avion en face de vous, peu importe la distance et peut tourner autour des bases (extracool!)

BOMBE VOLANTE (FLYING BOMB!)

Arme de technologie faible malgré tout puissante: elle peut être lâchée quand vous passez au dessus d'un ennemi, en le survolant et riant de lui. Boom!

NUAGE DE BIÈRE (BEER CLOUD!)

Tirez une nouvelle carte et choisissez: la jouer maintenant, la défausser ou la garder pour un prochain tour. Burp!

LA COLERE D'ODIN (ODIN'S FURY!)

Eclair divin qui vous touche avec la force de 4 Tatata! Et touche également tous les lâches cachés dans les nuages! Avec une force de 2 Tatata! Sbraaam!

IL PLEUT DES CORDES! (IT RAINS CATS AND DOGS!)

Expression anglaise qui signifie « Il pleut des cordes! »

Elle touche tous les avions dans la course, excepté les avions sur une base. D'habitude, le joueur qui reçoit cette carte malheureuse reçoit « une volée de noms d'oiseaux » de la part des autres pilotes.

OURAGAN (HURRICANE!)

Vous dirigez la force de la nature! Vous avez 6 points pour déplacer en avant ou en arrière un ou plusieurs avions en course, d'un maximum de 3 cartes Ciel chacun.

Chaque avion déplacé, retourne la carte Ciel sur laquelle il se retrouve, et en applique les effets comme d'habitude.

RÈGLES COMPLÈTES

Avec les règles de base vous pouvez défausser; avec les règles complètes vous ne pouvez plus: dorénavant vous devez être capable de jouer au mieux une carte.

Dorénavant, pour chaque carte Deck que vous jouez, vous devez CHOISIR et DECLARER le nombre sur cette carte que vous souhaitez utiliser.

Chaque carte Deck a 4 nombres de 4 couleurs, chacun représente une action (déterminée par la couleur du nombre): choisissez en UN par carte et déclarez que vous l'utilisez.

Ici, dans le ciel, il n'y a plus de temps pour penser! Donc JOUER RAPIDEMENT, et rappelez-vous toujours la signification des couleurs des nombres.

CARTES ACTION! (ACTION!)

Cartes à fond gris et nombre NOIR

Maintenant, avec les règles complètes, le nombre NOIR sur la première carte jouée durant votre tour, représente le nombre maximum de cartes que vous pouvez jouer durant ce tour. (comprenant les cartes Deck et Ciel mais pas cette carte).

Maintenant vous connaissez la signification des couleurs et des nombres:

BLEU = voler vers l'avant

ROUGE = tirer TATATA!

VERT = Bouger - manoeuvrer

NOIR = nombre de cartes par tour

Les Jokers peuvent être joués comme des cartes ACTIONS mais jamais comme des cartes LOOPING!

CARTES LOOPING! (LOOPING!)

Avec les règles complètes, elles peuvent être jouées comme des cartes Joker OU pour vous retourner. Cela vous permet de toucher un avion derrière vous avec des armes qui touchent normalement devant vous (tel Tatata!, Laser ou Missile).

A la fin de la manoeuvre votre avion reprend sa position normale vers l'avant et continue sa course folle!

TATATA! ®

Angelo Porazzi © 2005

WWW.WARANGEL.IT

Pour découvrir Warangel, PeaceBowl, TATATA! et toutes les autres autoéditions de Angelo Porazzi Games
Créé, illustré et produit par Angelo Porazzi

Traduction
LudiGaume
Relecture
Frédéric Frenay
Mise en page
LudiGaume http://www.ludigaume.net