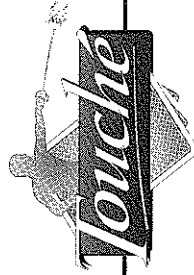


Règles du jeu

2427





Nombre de joueurs:

Touché est un jeu qui se joue à 2 ou 3 ou bien à 4 ou 6. Quand on joue à 4, on fait deux équipes de 2 et quand on joue à 6, des équipes de 2 ou de 3.

Contenu de la boîte:

un plateau de jeu, deux paquets de cartes et des pions de 4 couleurs.

Le jeu en deux mots:

Chaque joueur a cinq cartes en main. Chaque carte est en double dans le jeu et sur le plateau. Le joueur qui a la main joue une de ses cartes et place un pion de sa couleur sur l'une des deux cases du plateau de jeu représentant la carte en question.

Il pioche ensuite une nouvelle carte et c'est au joueur suivant de jouer.

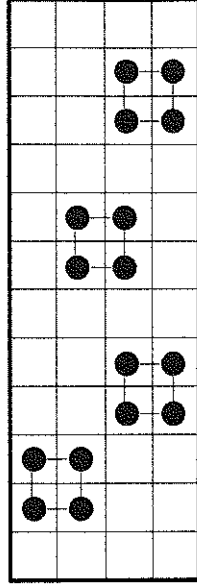
Le but du jeu est de parvenir à faire avant les autres un certain nombre de suites de cartes sur le plateau de jeu qui correspondent aux descriptions ci-dessous.

Jouer en équipe:

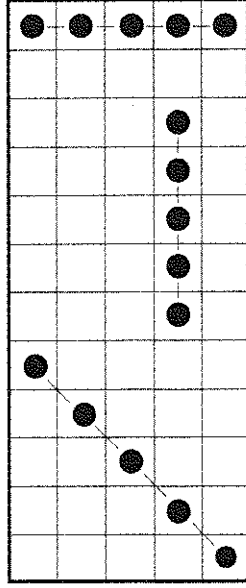
Quand on joue à 2 ou 3, cela veut dire qu'on joue chacun pour soi. Alors qu'en étant quatre ou six, on fait des équipes de deux ou de trois. Quand on joue en équipes, chaque joueur est assis entre 2 joueurs d'une autre équipe.

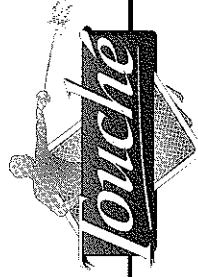
Les séries de cartes:

quatre carrés

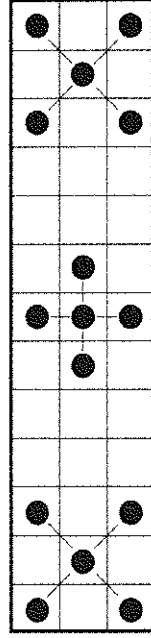


une série de trois suites de 5 cartes (en diagonale, à la verticale ou à l'horizontale)

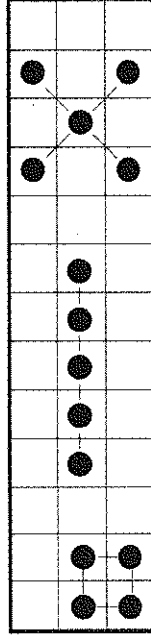




une série de trois croix (à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale)



La variante des "pros":
quatre carrés, une série de trois suites de 5 cartes et une série de trois croix



ATTENTION!

Quand on joue à trois, un plus petit nombre de suites permet de remporter la partie. Il faut en fait en faire une de moins que normalement. C'est-à-dire: trois carrés, deux suites de 5 cartes et deux croix. Dans le cas de la variantes des " pros ", on procède de la même façon quand il y a trois joueurs.

Avant de commencer:

Les joueurs commencent par fixer la série de cartes qu'il faudra faire.
Quand on est un débutant, il vaut mieux commencer par choisir la première série, c'est-à-dire celle des carrés.

Plus tard, on pourra passer à la série des suites de 5 cartes puis on s'exercera à réussir chaque type de suites. Quand on a tout essayé, on choisit la série qu'on trouve la plus amusante à réaliser.

Un joueur distribue toutes les cartes. Chaque joueur pose son paquet devant lui sans montrer les cartes aux autres.

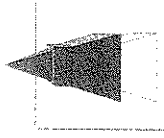
Chaque joueur prend alors en main les 5 cartes du dessus de son paquet.

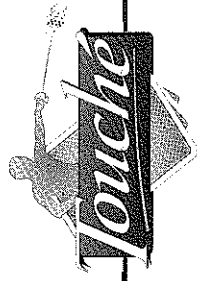
Chaque joueur place devant lui tous les pions de sa couleur.

Quand on joue en équipe, on partage les pions d'une même couleur.

On utilise ces pions pour indiquer sur le plateau de jeu les cases qu'on a conquises et qui correspondent aux cartes qu'on a joué.

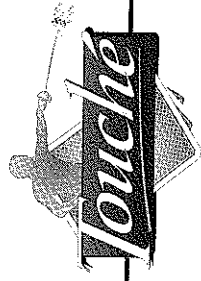
Quand on a réussi à faire une suite de cartes, on place des pions noirs sur les pions de sa propre couleur: cela veut dire que ces cases ne peuvent plus être reprises par les autres joueurs.





© 1996 Jumbo International, Amsterdam.

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments pointus.



C'est parti:

Le joueur assis à gauche de celui qui a distribué commence la partie.

Il choisit une des cinq cartes qu'il a en main et place un de ses pions sur l'une des deux cases correspondantes du plateau de jeu. Il pose sa carte sur la table et c'est la première d'un tas qui formera le rebut. Pour finir, il prend une nouvelle carte dans son paquet. C'est alors au joueur suivant de jouer. Il procède de la même façon.

Chaque joueur essaie d'obtenir aussi vite que possible la série de suites qui a été fixée à l'avance. Quand on joue en équipe (4 ou 6 joueurs en tout), les joueurs de la même équipe s'entraident pour y parvenir.

Quand on a en main une carte dont l'une des cases correspondantes du plateau de jeu est déjà occupée par le pion d'un autre joueur, on peut renverser ce pion et prendre sa place en posant un pion de sa propre couleur. Quand cela se produit, il faut crier: "Touché!". Car si jamais on oublie, on doit poser sa carte, en reprendre une dans son paquet mais sans avoir pu poser son pion sur le plateau de jeu.

Quand on détient un joker, on a le droit de poser un pion sur n'importe qu'elle case libre. Mais les autres joueurs pourront bien entendu renverser ce pion par la suite s'ils jouent la carte correspondant à cette case.

Le plateau de jeu comprend en plus des cases "Joker". Tout le monde peut les utiliser, par exemple pour terminer une suite. Cela veut dire que si on boucle une série en posant un pion sur une case "Joker", cette case ne pourra plus être reprise par un autre joueur.

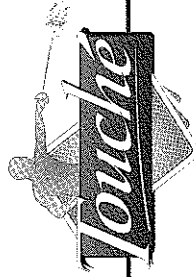
Dès qu'un joueur ou qu'une équipe a terminé une suite, on le (la) "couronne", c'est-à-dire qu'on pose sur les pions formant cette suite des pions de couleur noire. Les autres joueurs ne pourront plus renverser ces pions ni reprendre la case "Joker" s'il y en a une.

Pour constituer une nouvelle suite, on a le droit d'utiliser un de ses pions d'une suite qui est déjà terminée, mais pas un de plus. Cela veut dire que deux suites de cartes auront au plus une case identique.

Dès qu'un joueur ou qu'une équipe a réalisé le nombre de suites exigé, la partie est terminée.

La variante des "pros":

Quand on joue en suivant cette variante, cela revient à réaliser toutes les séries avant tout le monde. Chaque joueur ou chaque équipe commence par essayer de réaliser les quatre carrés.



Le vainqueur tente dans la partie suivante de faire les trois suites de 5 cartes tandis que les autres essaient de nouveau de leur côté d'obtenir les quatre carrés.

À chaque fois donc, le vainqueur passe à la série suivante alors que les autres réessaient de faire celle où ils en sont restés. Le vainqueur est celui ou celle qui parvient à réaliser toutes les séries avant tout le monde.