



Touché règle

Contenu du jeu

2 paquets de cartes, un plateau de jeu, 210 pions.

Principe et but du jeu

Touché se joue à 2 ou 3 joueurs, dans ce cas chacun joue individuellement. Mais on peut également jouer en équipes : à 4 par équipes de 2, ou à 6 par équipes de 2 ou 3. Lorsque l'on joue en équipes, on intercale les joueurs avec ceux de l'équipe ou des équipes adverses.

On joue avec deux paquets de cartes ce qui explique que l'on peut avoir en main deux fois la même carte, cela se retrouve également sur le plateau de jeu. Chaque joueur a 5 cartes en

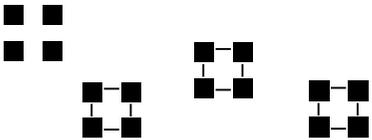
main. Le joueur dont c'est le tour pose une de ses cartes et place un de ses pions sur une des 2 cases correspondant à sa carte posée sur le plateau de jeu. Puis après avoir pioché une nouvelle carte, c'est au joueur suivant de procéder de même.

Le but du jeu est de parvenir à effectuer, avant les autres, toutes les combinaisons prévues en début de partie.

Les différentes combinaisons

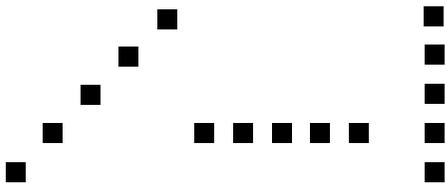
Niveau 1

Former **quatre carrés** de 4 cartes.



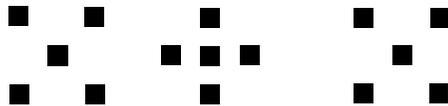
Niveau 2

Former **trois lignes de 5 cartes** soit horizontalement, verticalement ou diagonalement.



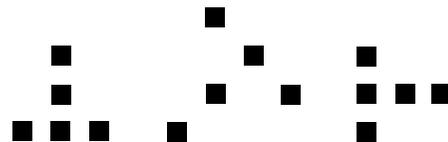
Niveau 3

Former **trois croix en utilisant 5 cartes** soit horizontalement, verticalement ou diagonalement.

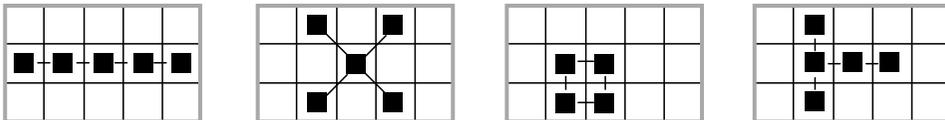


Niveau 4

Former **trois « T » en utilisant 5 cartes** soit horizontalement, verticalement ou diagonalement.



Niveau 5 Former **3 combinaisons** parmi ces différentes figures : ligne, croix, carré, "T".



A 3 joueurs, les challenges sont différents, il suffit de former une combinaison de moins (niveau 1 : 3 carrés, niveau 2 : 2 lignes...)

Préparation du jeu

Tous les joueurs prévoient entre eux de constituer le même niveau de combinaisons.

Au début, il est préférable de choisir de commencer par le premier niveau de jeu.

Distribuer toutes les cartes ; chaque joueur conserve son paquet devant lui, cartes faces cachées, puis en prend 5 sur le dessus. Chacun prend tous les pions de sa couleur, en dehors des pions noirs (en équipe on se partage à peu près équitablement les pions). Ces pions serviront à marquer les cases correspondant aux cartes posées.

A chaque fois que l'on réussit à former une combinaison, on recouvre les pions de sa couleur avec des pions noirs pour « marquer » **ses** combinaisons acquises. Les autres joueurs ne pourront plus poser de pions de leur couleur par-dessus.

Comment jouer ?

Le joueur assis à la gauche du donneur de cartes commence par choisir une carte parmi celles qu'il a en main et place ensuite un de ses pions correspondant sur le plateau de jeu. Il se débarrasse définitivement de cette carte jouée en formant une nouvelle pile de cartes jetées devant lui. Et il pioche dans sa pile une nouvelle carte de façon à toujours avoir 5 cartes en main. Puis c'est au joueur suivant de procéder de même.

Chaque joueur (ou chaque équipe) tentera d'être le premier ou la première à réaliser ses combinaisons le plus rapidement possible.

S'il arrive que l'on ait une carte correspondant à **un pion déjà occupé** par un adversaire, on peut le recouvrir par un pion de sa couleur ; à ce moment on n'oublie pas de crier « Touché ! » Sinon on jette sa carte pour en reprendre une nouvelle sans pouvoir poser son pion sur le plateau.

Si l'on possède **une carte joker**, il est possible de poser un pion sur n'importe quelle case du plateau de jeu ou sur un pion adverse. Les autres joueurs pourront ensuite à leur tour recouvrir ce pion s'ils possèdent la carte correspondante ou une carte joker.

Il est possible de poser un pion sur **une case joker** du plateau de jeu. Cette case prend ainsi la couleur et la valeur de la carte posée. Dans ce cas cette case ne pourra plus être prise par un autre joueur.

Lorsqu'un joueur ou une équipe a terminé de former une combinaison, il pose sur cette figure **des pions de couleur noire** recouvrant ainsi les pions de couleur placés précédemment. Ces pions ne pourront plus être recouverts par quiconque.

Il est possible de se servir d'un des ses pions déjà posé sur le plateau, mais d'un seul, pour former une nouvelle combinaison.

Le gagnant

Lorsqu'un joueur (ou une équipe) a formé toutes les combinaisons annoncées en début de jeu, la partie est terminée.

Variante pour les plus doués...

Il s'agit de réussir à former toutes les combinaisons possibles avant les autres joueurs ou équipes, en passant par chaque niveau de jeu. Le gagnant d'un premier niveau de jeu abordera le niveau supérieur alors que ses adversaires devront finir de constituer toutes leurs figures pour passer eux aussi au niveau suivant. Lorsque l'on joue ainsi on ramassera toutes les cartes des pioches des joueurs (à l'exception de celles que les joueurs ont en main) puis on les mélangera avant de les redistribuer à tous.