



FI

Yksilöpelii:
2-3 pelaajaaJoukkuepelii:
4 tai 6 pelaajaa, jotka muodostavat
kahden pelaajan joukkueita.8+
vuotta2-6
pelaajaa30+
min.

TOUCHÉ

Pelin sisältö

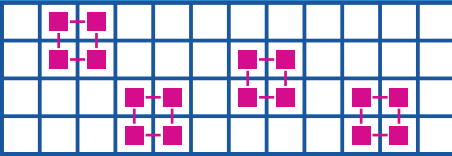
Pelilauta, 2 korttipakkaa (110 korttia), 210 pelimerkkiä
(60 keltaista, turkoosia ja lilaa sekä 30 mustaa)

Pelin tavoite

Pelissä on kaksi korttipakkaa ja korttien kuvat löytyvät myös pelilaudalta. Pelaajat yrittävät joko ensimmäisenä pelaajana tai ensimmäisenä joukkueena saada valmiiksi kuvioryhmän, joka koostuu kolmesta tai neljästä kuviosta. Kuvioryhmiä on viisi erilaista, joista pelin alussa valitaan yksi. Peli etenee niin, että vuorollaan pelaaja pelaa kädestään pöydälle yhden kortin ja asettaa pelilaudalle korttia vastaavaan ruutuun yhden pelimerkin.

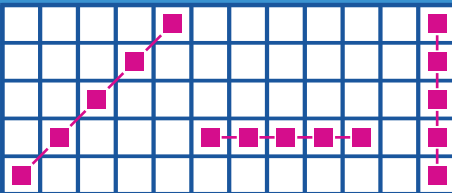
Kuvioryhmän valinta

Neljä neliötä



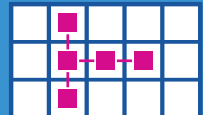
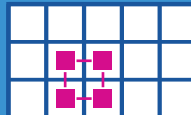
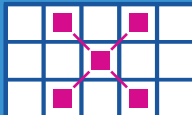
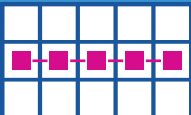
Yksi neliö muodostuu neljästä pelimerkistä.

Kolme suoraa



Yksi suora muodostuu viiden peräkkäisen pelimerkin jonosta joko vaak- tai pystysuoraan tai vinottain.

Kolmen kuvion yhdistelmä



Yhdistelmässä pelaajat valitsevat edellä mainituista kuvioryhmistä yhteensä kolme yksittäistä kuviota.

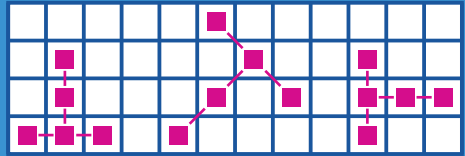
Pelivalmistelut

Jakaja valitaan siten, että jokainen pelaaja vetää pakasta yhden kortin. Pelaaja, joka vetää korkeimman kortin, toimii jakajana ensimmäisessä pelissä. Jakaminen aloitetaan aina jakajan vasemmalta puolelta.

Jakaja saa päättää kuvioryhmän, jota pelissä yritetään muodostaa (ks. Kuvioryhmän valinta alla).

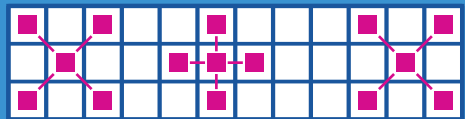
Kun kuvioryhmä on valittu, jakaja jakaa kortit kuvapuoli alaspäin pinoon jokaisen pelaajan eteen. Nämä kortit muodostavat pelaajan nostopakan.

Kolme T-muotoa



Yksi T-muoto muodostuu viidestä pelimerkistä joko vaak- tai pystysuoraan tai vinottain.

Kolme rastia



Yksi rasti muodostuu viidestä pelimerkistä joko vaak- tai pystysuoraan tai vinottain.

Jokainen pelaaja ottaa pakastaan 5 päällimmäistä korttia käteensä.

Pelaajat valitsevat, minkä värisillä pelimerkeillä haluavat pelata, ja ottavat kyseisen väriset merkit itselleen. Pelimerkkejä käytetään peittämään kortteja vastaavat ruudut pelilaudalla. Mustat pelimerkit asetetaan pelilaudan viereen. **HUOMAA!** Pelaajat eivät voi pelin alussa valita mustia pelimerkkejä.

Pelin kulku

Jokaista pelikorttia vastaa pelilaudalla 2 samanlaista ruutua. Jakajan vasemmalla puolella istuva pelaaja aloittaa pelin valitsemalla kädestään yhden kortin ja asettamalla sen pöydälle omaan poistopakkaansa kuvapuoli ylöspäin. Sitten hän peittää jommankumman korttia vastaavan ruudun pelimerkillä. Tämän jälkeen pelaaja ottaa käteensä nostopakastaan uuden kortin; pelaajalla tulee aina olla 5 korttia kädessään.

Esimerkiksi: Jos käytät herttakolmosen, asetat kyseisen kortin pöydälle ja pelimerkin jommankumman herttakolmosen päälle pelilaudalle. Nosta uusi kortti pakastasi.

Pelivuoro vaihtuu aina myötöpäivään. Seuraavilla vuoroillaan pelaajat yrittävät täydentää aloittamiaan kuviota. Tämä tapahtuu pelaamalla kortteja, jotka sopivat pelilaudalle aiemmin asetettujen pelimerkkien viereisiin ruutuihin niin, että ne täydentävät kuviota. Pelaaja voi myös aloittaa uuden kuvion rakentamisen toiseen kohtaan pelilaudalla.

Kuvion kaikkien pelimerkkien tulee olla samanvärisiä, et siis voi täydentää vastapelaajien kuviota omilla pelimerkeilläsi.

Estäminen

Pelaajat voivat vuorollaan myös estää vastapelaajien mahdollisuudet täydentää omia kuviotaan, eli asettaa pelimerkkinsä vastapelaajan kuviota sekoittamaan (jos kortit tarjoavat siihen mahdollisuuden).

Jokerikortti

Jokerikortilla voit asettaa pelimerkkisi mihin tahansa ruutuun pelilaudalla tai poistaa vastapelaajan pelimerkin mistä tahansa ruudusta ja asettaa omasi sen tilalle. Poista vastapelaajan pelimerkki, jos se estää sinua täydentämästä omaa kuviotasi, tai poista se estääksesi vastapelaajaa täydentämästä omaa kuviotaan.

Joukkuepeli

Joukkue pelaa aina samanvärisillä pelimerkeillä. Joukkueoverit eivät saa istua vierekkäin eivätkä antaa neuvoja toisilleen pelin aikana. Kun pelataan joukkueena, pelaajilla on omat kortit, joita he käyttävät omalla vuorollaan, mutta he pyrkivät täydentämään samoja kuviota joukkueoverinsa kanssa.

HUOMAA! Pelaajat voivat myös päättää yhdessä, mitä kuvioryhmää pelissä yritetään muodostaa. Pelissä voidaan muodostaa myös pelaajien itse keksimiä uusia kuviota. Kuvioista ja niiden määrästä tulee kuitenkin aina sopia ennen pelin alkua.

Free Space -alue

Vapaa kenttä (Free Space) -aluetta voit käyttää ainoastaan silloin, kun se on kuviosi viimeinen ruutu eli ruutu, jonka avulla saat kuvion valmiiksi. Voit siis käyttää *minkä tahansa korttisi* ja asettaa pelimerkin Vapaa kenttä -alueelle, jos se täydentää kuviosi valmiiksi.

Jos jonkun pelaajan nostopakasta loppuvat kortit, jakaja kerää kaikkien pelaajien *poistopakat*. Hän sekoittaa kortit ja jakaa pelaajille uudet nostopakat. Mahdollinen *jäljellä oleva nostopakka nostetaan uuden nostopakan päälle*.

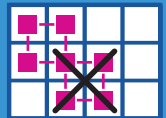
Pelaajalla saattaa olla kädessään kortti (tai kortteja), jota vastaavat kaksi ruutua pelilaudalla on jo käytetty. Tällöin pelaaja saa poistaa kyseisen kortin (kortit) kädestään poistopakkaan ja ottaa uuden (uudet) kortin tilalle nostopakasta. Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle ja kortin (kortteja) vaihtanut pelaaja saa jatkaa peliä vasta seuraavalla pelivuorollaan.

Valmis kuvio

Kun kuvio on valmis, pelaaja ilmoittaa tämän huutamalla "Touché!". Tämän jälkeen kuvion pelimerkit "kruunataan" mustilla pelimerkeillä, jotka osoittavat, että näitä ruutuja ei voi enää tässä pelissä käyttää. *Kaikki muut pelimerkit poistetaan pelilaudalta*.



Jos kuviota valmistuu samanaikaisesti kaksi, ainoastaan toinen kuvioista hyväksytään ja kruunataan.



Edellisen kierroksen voittaja saa aloittaa seuraavan kuvion rakentamisen. Peli vaikeutuu joka kierroksen jälkeen, koska pelilaudalla on valmiita kuviota, joita ei voi poistaa: mahdollisuuksia ja tilaa rakentaa uusia kuviota on koko ajan vähemmän.

Pelin voittaja

Pelaaja tai joukkue, joka ensimmäisenä onnistuu rakentamaan pelin alussa sovittun kuvioryhmän, on Touché-pelin voittaja.

Turnauspeli

Jos halutaan pelata turnausvoitosta ja laskea pisteitä, voidaan käyttää esimerkiksi seuraavaa pisteidenlaskutapaa: 10 pistettä jokaisesta voitetusta neljöstä, 15 pistettä jokaisesta voitetusta suorasta ja 20 pistettä jokaisesta voitetusta T-muodosta tai rastista. Se, joka kerää eniten pisteitä, on voittaja.