



NO

Spilles med 2 eller 3 individuelle spillere eller med 4/6 spillere delt inn i lag.



8+ år 2-6 spillere 30+ min.

TOUCHÉ

Inneholder:

2 kortstokker med jokere, spillebrett, 3 sett med fargende markører (lilla, blå og gul), 1 sett med svarte kroner

Spilletts mål er å bli den første spilleren eller laget til å komplimentere det riktige antall mønster på spillebrettet. Spillerne fullfører dette ved å ha matchende kort på hånden, med korresponderende kortplasser på spillebrettet og dekker hvert matchende felt med sin markør.

Slik kommer du i gang:

Når fire eller seks spillere deltar, bør lagene sitte på hver sin side av bordet. Alle velger et sett med markører. Lag deler farge.

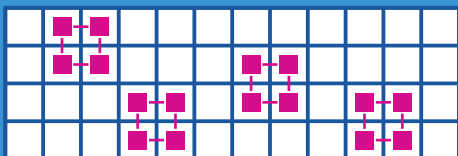
Stokking og deling:

Hver spiller trekker et kort fra stokken for å avgjøre hvem som skal dele ut. Spillere som trekker det høyeste kortet blir utdeleren i det første spillet. Denne rollen går til venstre for hver enkelt runde i spillet. Stokk begge kortstokkene i en stor bunke. Del ut alle kortene til alle spillerne til alle kortene er utdelt. Spillerne plukker opp de første fem kortene fra deres bunke.

Velge en vanskelighetsgrad og et vinnermønster:

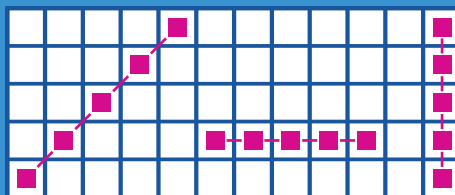
Før hvert spill velger utdeleren et mønster som skal spilles ut fra en liste med fem vanskelighetsgrader:

Grad 1:



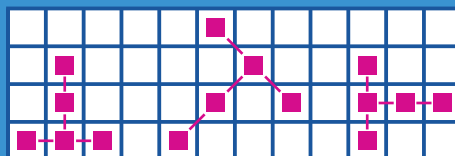
- I et 2-deltakers spill eller 2-par spill, fullfør 4 kvadrater for å vinne.
- I et 3-deltakers spill eller 3-par spill, fullfør 3 kvadrater for å vinne.

Grad 2:



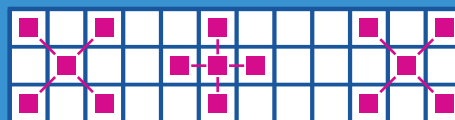
- I et 2-deltakers spill eller 2-par spill, fullfør 3 linjer med 5 plasser på rad, horisontalt, vertikalt eller diagonalt for å vinne.
- I et 3-deltakers spill eller 3-par spill, fullfør 2 linjer med 5 plasser på rad, horisontalt, vertikalt eller diagonalt for å vinne.

Grad 3:



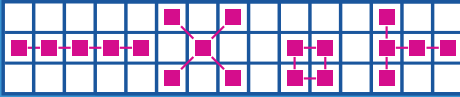
- I et 2-deltakers spill eller 2-par spill, fullfør 3 T'er med 5 plasser horisontalt, vertikalt eller diagonalt for å vinne.
- I et 3-deltakers spill eller 3-par spill, fullfør 2 T'er med 5 plasser horisontalt, vertikalt eller diagonalt for å vinne.

Grad 4:



- I et 2-deltakers spill eller 2-par spill, fullfør 3 kryss med 5 plasser horisontalt, vertikalt eller diagonalt for å vinne
- I et 3-deltakers spill eller 3-par spill, fullfør 2 kryss med 5 plasser horisontalt, vertikalt eller diagonalt for å vinne.

Grad 5:



- I et 2-deltakers spill eller 2-par spill, fullfør tre av mønstrene kvadrat, linje T eller kryss for å vinne.
- I et 3-deltakers spill eller 3-par spill, fullfør to av mønstrene kvadrat, linje T eller kryss for å vinne.

Uansett grad – må man fullføre mønstrene. Mønstrene kan ikke overlappe hverandre, slik at ingen single markører kan blandes med to forskjellige mønstre.

Bli den første deltaker/lag i å fullføre de mønstrene som er gitt for valgt vanskelighetsgrad som ble valgt av utdeler. Når et mønster er dannet, avsluttes runden ved å si "Touché!"

Slik spiller du:

Deltakeren til venstre for utdeler starter. Velg et kort fra hånden og plasser en markør på en av de to matchende plassene på spillebrettet. Legg så det brukte kortet i en egen bunke, så trekker man et nytt kort fra kortstokken. Turen går til neste deltaker.

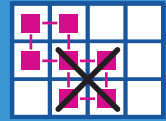
Eksempel: Deltakeren har hjerterkonge og hjertertreer blant kortene i hånden. Han/hun kan spille hjerterkongen og plassere ut en markør på en av hjerterkongeplassene på spillebrettet. Ved sin neste tur – hvis hjertertreer fortsatt er ledig, kan deltakeren plassere ut en ny markør på denne plass.

Fullførte mønstre og svarte kroner:

Når et mønster er fullført og deltakeren/laget sier "Touché," kroner man markørene i det fullførte mønstret med svarte kroner. Plassen i et fullført mønster kan ikke benyttes senere i spillet.



Hvis en markør fullfører to mønstre samtidig, kan kun et av mønstrene krones. Hvis dette mønstret fullfører hele vanskelig-hetsgraden, avsluttes spillet.



Jokerkort:

Ved å spille jokerkort kan man plassere en markør på en hvilken som helst plass på spillebrettet. Hvis en annens deltaker befinner seg på en plass du ønsker – kan man flytte den markørene å erstatte den med din egen. Et jokerkort kan ikke benyttes til å erstatte en motstanders markør som er kronet.

Fri plasser:

Åtte fri plasser er tydelig markert på spillebrettet. De kan benyttes til å fullføre et mønster. Hvis en deltaker plasserer din markør på en fri plass som fullfører et mønster, skal disse krones med svarte kroner slik som tidligere nevnt. En fri plass med svart krone, kan ikke benyttes senere i spillet.

OBS! Man kan kun benytte fri plassen hvis med sin siste brikke til å fullføre mønstret.

Ubrukelige kort:

Hvis en deltaker har et eller flere kort på hånden der begge plassene på spillebrettet er fylt opp med markører – kan deltakeren velge å kaste et eller flere av disse kortene å erstatte de med nye kort fra kortstokken. Deltakerne må da stå over en runde, og kan ikke utplassere en markør i denne runden.

Vinneren:

Deltakeren/laget som vinner flest spill, eks 2 av 3 spill, 3 av 5 spill etc. – er den totale Touché vinneren.

Poeng:

Hvis man foretrekker en poengscore, plukker man poeng som følgende:

Poeng Type spill

5 For å vinne et Grad 1 spill

10 For å vinne et Grad 2 spill

15 For å vinne et Grad 3 spill

20 For å vinne et Grad 4 spill

25 For å vinne et Grad 5 spill

25 For å vinne et spill der motstander ikke har fullført noen mønstre