

H



Touché A kihívás!

2-3 egyedülálló játékos, vagy 4-6 játékos (2-2 fős csapatokban) részére, 8 éves kortól.

Piatnik termékkód: No. 645891

© 2006 PIATNIK, Wien

Ausztria

A Touché egy izgalmas, kihívásokkal teli játék, könnyen elsajátítható, egyszerű szabályokkal az egész család részére. A játékban nem csak szerencsére, hanem logikus gondolkodásra, kombinációs készségre is szükség van.

A játék tartalma:

1 játéktábla 112 mezővel (104 mező kártya képekkel és 8 szabad mező)

2 pakli játékkártya (110 lap)

210 piramis (60 sárga, 60 türkiz, 60 rózsaszín és 30 fekete)

1 játékszabály

A Játék célja:

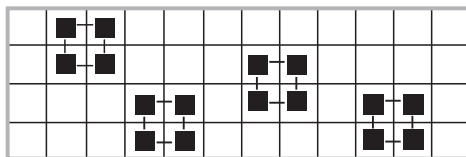
A játékosok illetve csapatok célja hogy piramisaikkal egy előre meghatározott "kombináció"-t foglaljanak el a játéktáblán. A játék két pakli kártyát tartalmaz, és minden laphoz tartozik egy-egy mező a játéktáblán, így minden különböző lap két játékmezővel párosítható. A játéktábla tartalmaz néhány "szabad mező"-t is. A győzelemhez szükséges kombinációk különbözőek, attól függően, hogy milyen alakzatokat tartalmaznak. A játékot az a játékos nyeri, aki az előre meghatározott kombinációt elsőként rakja ki piramisaival.

A Kombinációk:

Négy négyzet

Egy-egy négyzet alakzat 4 piramisból áll.

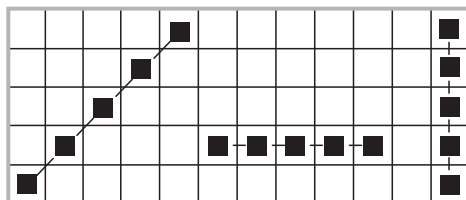
Példa:



Három vonal

Egy-egy vonal alakzat 5 piramisból áll. A vonal a játéktáblán vízszintesen, függőlegesen, vagy átlósan is kirakható.

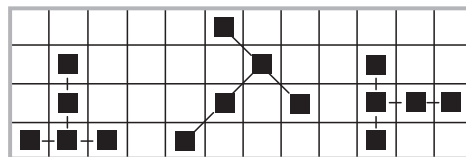
Példa:



Három T - alakzat

Egy-egy T-alakzat 5 piramisból áll. A T- alakzat a játéktáblán vízszintesen, függőlegesen, vagy átlósan is kirakható.

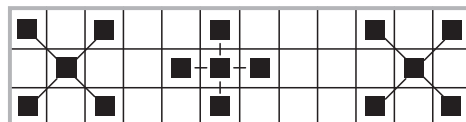
Példa:



Három kereszt

Egy-egy kereszt alakzat 5 piramisból áll. A kereszt a játéktáblán vízszintesen, függőlegesen, és átlósan is kirakható.

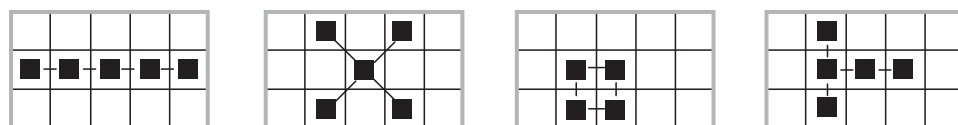
Példa:



Három különböző alakzat kombinációja

A játékosok a fent leírt alakzatokból (négyzet, T, vonal, kereszt) választanak ki hármat.

Példa:



Megjegyzés: A játékosok ezektől eltérő kombinációkat is kitalálhatnak, de a játék megkezdésekor meg kell állapotniuk abban, milyen alakzatok kombinációját alkalmazzák a játékban.

A játék előkészítése:

- A játékosok a játéktáblát az asztal közepére helyezik.
- A 30 fekete piramist a játéktábla mellé teszik.
- Minden játékos, vagy csapat választ egy szint és magához veszi a színnek megfelelő 60 piramist.
- A játékosok választanak egy osztó játékost, aki a lapokat megkeveri.
- A játékosok meghatározzák a játékban alkalmazni kívánt kombinációt.
- Az osztó játékos egyenlő arányban elosztja a játékosok / csapatok között a lapokat, melyekből azok egy-egy lefordított paklit képeznek maguk előtt.

A játék menete:

- Minden játékos kezébe veszi paklija 5 legfelső lapját.
- A játékot az osztó játékos bal oldali szomszédja kezdi, a játék további menete az óramutató járásával megegyező irányú.
- Az éppen soron lévő játékos felfordítva letesz egy lapot lefordított paklija mellé, és a játéktáblán elhelyez piramisai közül egyet a kártyájának megfelelő mezőre. Végül kiegészíti kézben tartott lapjait 5-re, azaz húz egy lapot a paklijából.

Példa: A játékosok a három vonal kombinációt választották a játék megkezdésekor. A játékosnak van a kezében egy Káró 2, egy Kör 3, egy Pikk 10, egy Pikk 9 és egy Pikk 2-es lap. A játékos megkezd egy vonal alakzat kialakítását a Kör 3-as lap felhasználásával. Ehhez a laphoz a játéktáblán kettő mező tartozik, amelyek közül a játékos azt a mezőt választja, amelyhez a többi lapjai is illeszkednek. Erre a mezőre helyezi el a piramisát.

- A játékot a következő játékos folytatja.

A játékosok a játék folyamán megpróbálják megkezdett alakzataik kiegészítését egy kész alakzat eléréséhez. A különböző színű piramisokból álló alakzatok nem érvényesek.

Blokkolás:

Abban az esetben, ha egy játékosnak a megfelelő lap van a kezében, blokkolhatja játékostársát úgy, hogy annak a még be nem fejezett alakzatába elhelyez piramisai közül egyet.

Joker:

Abban az esetben, ha egy játékos Joker lapot tud kijátszani, egy tetszés szerinti mezőre helyezhet el piramisai közül egyet.

Egy Joker lap kijátszásakor lehetősége van a játékosnak arra is, hogy egy játékostársa piramisát levegye a játékmezőről, és a sajátját tegye annak a helyére. Így a játékos eltávolíthat egy blokkoló piramist saját alakzatából, vagy megakadályozhatja a játékostársát alakzatának befejezésében.

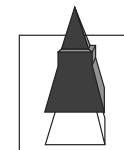
Szabad mezők:

Szabad mezőre csak akkor helyezhet piramist egy játékos, ha az lesz utolsó mező az alakzat befejezéséhez. Ehhez a játékosnak egy tetszés szerinti kártyát kell kijátszania és piramisát a szabad mezőre teheti.

Kész alakzat:

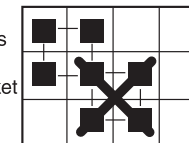
Amikor egy játékos egy alakzatával elkészül, azt kiáltja, hogy Touché! Majd lezárja az alakzatot úgy, hogy az

alakzatot alkotó piramisok tetejére fekete piramisokat tesz.



A játékosok leveszik a játéktábláról és visszaveszik magukhoz a le nem zárt alakzatokat alkotó piramisokat.

Abban az esetben, ha egy piramis elhelyezésével két alakzat is lezáródik, akkor is csak az egyiket lehet értékelni.



A következő fordulót az a játékos kezdi, aki az alakzatát ebben a fordulóban le tudta zárni.

Megjegyzés: A játék minden fordulóval egyre nehezebbé válik, hiszen a lezárt piramisokat nem lehet elmozdítani és a játékosoknak egyre kevesebb szabad mező áll rendelkezésükre az alakzatok kialakításához.

Amikor egy játékos minden lapját kijátszotta, az osztó játékos felveszi az összes játékos által kijátszott lapokat, majd megkeveri, és újra felosztja azokat a játékosok közt egyenlő arányban. Azok a játékosok, akik még nem használták el paklijuk lapjait, a kapott lapokat a meglévő paklijuk alá csúsztatják.

Az is előfordulhat, hogy egy játékos kezében tartott laphoz tartozó mezők már foglaltak. Ebben az esetben a játékosnak lehetősége van arra, hogy ezt a lapot felfordítva a játéktábla mellé helyezze, és új lapot húzzon helyette. Ekkor a játékos lépése véget ér, a játékot a következő játékos folytatja.

A játék vége:

A játéknak akkor van vége, ha egy játékos a piramisával a kiválasztott kombináció utolsó alakzatát zárja le. A játékot ez a játékos / csapat nyeri.

Csapat játék:

A csapat tagjai ugyanolyan színű piramisokkal játszanak, de nem ülhetnek egymás mellett, nem láthatják egymás lapjait, nem adhatnak egymásnak tanácsokat és saját felhúzó paklival rendelkeznek.

Verseny:

A játékosok versenyszerűen is játszhatják a Touché játékot. Ebben az esetben minden befejezett alakzatért pontot kapnak a játékosok: 10 pont a négyzetért, 15 pont a vonalért, 20 pont a keresztért és 20 pont a T alakzatért. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122

email: piatnik@piatnik.hu

Származási hely: Ausztria