



# Touché

Вміст: ігрове поле, 2 колоди карт (110 карт)  
 і 160 пірамідок (по 30 жовтих, зелених, червоних і синіх, 40 чорних)

## МЕТА ГРИ

Це змагання на створення комбінацій, що складаються з чотирьох або п'яти пірамідок, розміщених певним чином на ігровому полі. Гравець, який першим завершить три різні комбінації, перемагає!

## ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГРИ

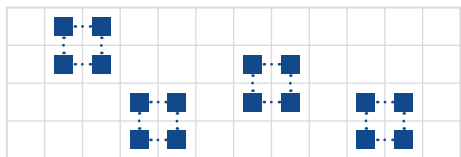
Відкладіть убік 4 карти Джокерів і дві запасні карти. Перетасуйте решту карт. Виберіть гравця, що здаватиме карти, витягнувши по черзі карти з колоди. Гравець, який витягне найвищу карту, буде здавати карти у першому раунді. Він починає здавати карти ліворуч від себе за стрілкою годинника.

Гра містить дві колоди карт, зображення всіх карт ви також знайдете на клітинках ігрового поля. Кожному гравцеві видається Джокер, який має лежати відкритим на столі. Ведучий роздає всі карти гравцям сорочкою горілиць. Ці власні колоди гравців для розіграшу. Гравці беруть по 5 верхніх карт зі своїх колод в руки.

## КОМБІНАЦІЇ

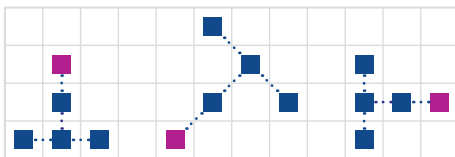
Щоб перемогти в грі, вам потрібно завершити три з чотирьох комбінацій, наведених нижче, раніше за суперників. У грі, коли грає чотири гравці, не створюйте хрест, а також не додавайте п'яту пірамідку в прямих і T-подібних фігурах (її позначено іншим кольором).

### Квадрат



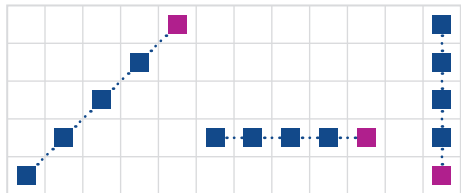
Квадрат складається з 4-х пірамідок.

### T-подібна фігура



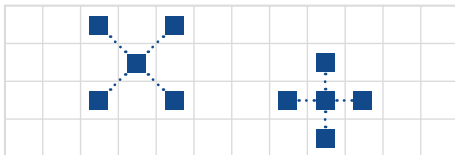
П'ять пірамідок по горизонталі, вертикалі або діагоналі. (У грі для 4-х гравців не враховуйте пірамідки, позначені іншим кольором).

### Пряма лінія



Вертикальний, горизонтальний або діагональний ряд з п'яти пірамідок. (У грі для 4-х гравців не враховуйте пірамідки, позначені іншим кольором).

### Хрест



П'ять пірамідок по горизонталі/вертикалі або по діагоналі.

Гравці обирають колір, яким вони хочуть грати, і беруть собі всі пірамідки цього кольору. Їх використовують для позначення на ігровому полі клітинки, яка відповідає карті, що розігрується гравцем. Чорні пірамідки розташовують поруч з ігровим полем.

**УВАГА!** Ви не можете вибрати для себе чорні пірамідки, оскільки вони використовуються для позначення готових комбінацій на ігровому полі!

## ЯК ГРАТИ

На ігровому полі кожній карті відповідає клітина. Гравець, який сидить ліворуч від гравця, що роздавав карти, починає гру. Він скидає одну з п'яти карт, що тримає в руці, зображенням горілиць у свій відбій. Потім він ставить пірамідку на одну з двох відповідних до карти клітинок ігрового поля. Після цього гравець бере одну карту зі своєї колоди карток, щоб поповнити кількість карт в руці до п'яти.

**Приклад:** Якщо ви хочете зіграти чирвову Трійку, покладіть цю карту у свою купку скидання і поставте пірамідку на одну з двох клітинок, позначених на ігровому полі чирвовою Трійкою. А тепер візьміть верхню карту з вашої колоди карт.



Хід переходить за стрілкою годинника. У наступних ходах гравці намагаються доповнити вже розпочаті комбінації. Мета полягає в тому, щоб завершити їх, граючи картами, зображення яких межує з вже зіграними та позначеними пірамідками клітинами. Втім, ви можете скидати такі карти, щоб розмістити пірамідки на будь-якій вільній клітинці ігрового поля.

Всі пірамідки в одній готовій комбінації повинні бути одного кольору, тому ви не можете зраховувати пірамідки інших гравців до завершення своєї власної фігури.

## БЛОКУВАННЯ

У свій хід ви також можете завадити супернику завершити комбінацію, розмістивши свою пірамідку так, щоб вона блокувала завершення комбінації суперника (якщо карти дозволяють це зробити).

## ДЖОКЕР

У будь-який хід ви можете замість карти з руки зіграти карту Джокера. Вибір карти Джокера означає, що ви можете розмістити пірамідку на будь-якій клітинці ігрового поля, навіть замінити пірамідку суперника на свою власну. Приберіть пірамідку іншого гравця, якщо вона блокує вашу комбінацію, або якщо ви хочете завадити супернику завершити його комбінацію. Ви не можете брати нову карту після того, як розіграєте карту Джокера. Відкладіть карту Джокера убік. Її не можна більше використовувати до кінця гри.



## ВІЛЬНИЙ ПРОСТІР

Ви можете використати Free space, тільки якщо ця клітинка слугуватиме останньою клітинкою для завершення вашої комбінації. Ви можете скинути будь-яку з ваших карт і поставити пірамідку на цей вільний простір, якщо ви завершуєте свою комбінацію.

Якщо у когось із гравців закінчуються карти в його колоді, ведучий гри збирає скинуті карти всіх гравців, перетасовує їх і знову роздає між усіма гравцями. Якщо у вас залишилися карти у вашій колоді, покладіть їх зверху на щойно отримані карти і використовуйте першими.

Якщо ви тримаєте в руках карту, клітинки із зображенням якої вже позначені пірамідками на ігровому полі, ви можете скинути цю карту і витягнути нову, щоб зробити свій хід.

**Після цього хід переходить до наступного гравця!**

## ГОТОВІ КОМБІНАЦІЇ



Коли ви завершите комбінацію, вигукніть: "Туше!".

Пірамідки цієї комбінації "увінчуються" чорними пірамідками, щоб позначити, що ці клітинки не можна використовувати до кінця гри. Раунд закінчився і всі інші пірамідки прибираються з ігрового поля і повертаються гравцям.

Якщо вам вдасться завершити дві комбінації під час одного ходу, лише одна з них буде позначена чорними пірамідками.

Переможець попереднього раунду починає новий раунд. Він розіграє карту і розмістить пірамідку на ігровому полі. З кожним раундом гра стає складнішою - адже на ігровому полі з'являється все більше завершених комбінацій, залишається все менше можливостей і місця для створення нових комбінацій.

## ПЕРЕМОЖЕЦЬ

Гравець, який першим завершив три різні комбінації, виграє гру.