

Количество игроков:
 в "Туше" могут играть два или три игрока, либо 4-6 игроков, которые делятся на две или три команды.

Цель игры:
 Создать максимальное количество законченных фигур на игровом поле, а также набрать наибольшее число очков.

Touché

Содержание: игровое поле, две колоды карт (110 штук), четыре комплекта игровальных пирамид: желтые (60 шт.), бирюзовые (60 шт.), сиреневые (60 шт.), черные (30 шт.).

ПРИМЕЧАНИЕ:

На игровом поле изображены карты, количество которых соответствует количеству карт в двух игровых колодах. Кроме того, имеются 8 свободных клеток, назначение которых указано далее. Если играют три игрока, количество сложенных фигур уменьшатся на одну, например: три квадрата, две линии, два Т-образных изображения, два креста и **три любые** комбинированные фигуры.

НАЧАЛО ИГРЫ:

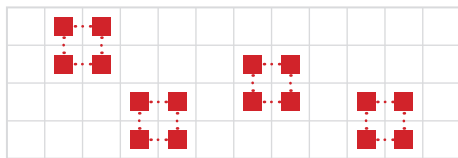
1. Каждый игрок вытягивает из колоды одну карту. Игрок, который вытянул старшую карту, является распасовывающим. Распасовывающий должен выбрать образец фигуры, которые будут строить все играющие.

2. **Распасовывающий раздает по 5ть карт каждому игроку (карты лежат лицом вниз). Игроки используют эти карты в свой ход, чтобы создать необходимые фигуры.**

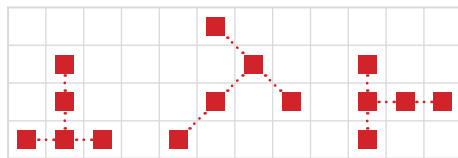
3. Каждый игрок выбирает по цвету игральные пирамиды. Члены команды играют одинаковыми по цвету пирамидами. Данные пирамиды ставятся на клетку игрового поля, соответствующую карте. Когда фигура сложена игроком или командой, используются черные пирамиды для "коронации" цветных пирамид в



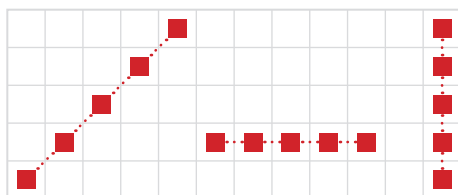
ВЫБОР ИГРОВЫХ ФИГУР



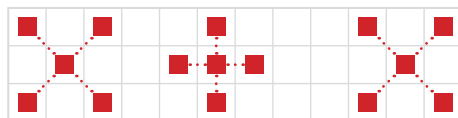
Четыре квадрата, образующие прилегающие друг к другу клетки.



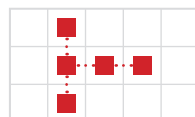
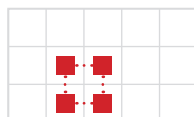
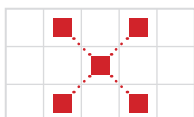
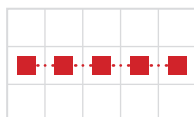
Три изображения в виде буквы "Т" с использованием пяти клеток по горизонтали, вертикали и диагонали.



Три отдельные линии: горизонтальная, вертикальная, по диагонали, которые образуют пять клеток друг за другом.



Три креста вдоль или поперек, образующие пять клеток по горизонтали, вертикали и диагонали.



Четыре комбинации, которые образуются из любой видимой фигуры.

законченной фигуре и указывается, что эти клетки больше использовать нельзя. Во время игры черные пирамиды находятся отдельно.

ХОД ИГРЫ:

1. Игрок, находящийся слева от сдающего, начинает игру. Ход передается по часовой стрелке.

Ваш ход

– Положите одну из ваших карт на стол перед собой лицом вверх, чтобы все игроки увидели Вашу карту.
– Затем возьмите одну Вашу пирамидку и положите ее на игровое поле на карту, соответствующую той, которую Вы положили перед собой.

После этого игрок берет себе из колоды новую карту. У игрока должно быть обязательно 5ть карт на руках.

Например: Если у тебя имеется карта "Тройка Черви", выкладывая ее на стол, бери свою пирамидку и размещай ее на игровом поле на то место, где есть такая же карта "Тройка Черви". Затем бери себе новую карту из колоды.

2. Следующий игрок проделывает то же самое и продолжение игры следует по кругу.

3. Каждый игрок старается по возможности закончить свою фигуру. Разыграв карту, он кладет ее рядом с клеткой, где перед ним свою карту разместил товарищ по команде или он сам. Если игрок не смог приложить карту к своей фигуре, он складывает новую фигуру в другом месте игрового поля.

4. Игрок использует свои карты в целях защиты, чтобы заблокировать попытки противника сложить, закончить или создать свою фигуру.

5. Джокеры – это "дикари", которыми можно заменить любую пирамидку противника в любом месте на игровом поле на свою пирамидку, либо использовать вместо недостающей карты.

6. Игрок, поставивший джокера, имеет право переставить

"выбитую" им пирамидку противника на любую из клеток со значением "Free Space" (свободная клетка).

7. Свободная клетка используется только тогда, когда нужно закончить фигуру. Свободную клетку нужно накрыть цветной пирамидой игрока и "короновать" черной пирамидой, обозначив, что свободная клетка непригодна для использования.

8. Если у Вас на руках есть карта, для которой уже нет соответствующего места на поле, то такая карта считается вне игры. Сообщите другим игрокам, что у Вас такая карта, сбросьте ее перед собой, возьмите из собственной стопки новую карту и продолжайте игру, пропустив этот ход. **Если закончилась колода карт, то распасовывающий собирает со всех игроков сброшенные карты и формирует новую колоду карт.**

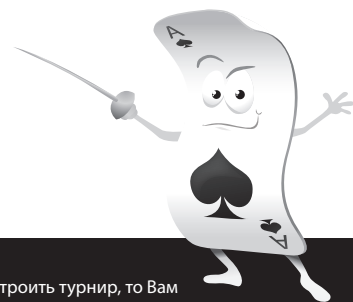
9. Игроки не имеют права обсуждать ходы и руководить партнером в ходе игры.

Когда игрок или игроки закончили собирать фигуру, они подтверждают это возгласом "Туше!", затем они коронуют все свои собранные фигуры черными пирамидками. Это означает, что такие клетки повторно использовать нельзя. Все остальные пирамидки убираются с игрового поля и игра продолжается дальше.

Если в процессе игры две законченные фигуры одной команды имеют одну общую клетку, то засчитывается только одна фигура.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ:

Игрок или команда, победившие в большинстве игр, например, в двух из трех или в трех из пяти, являются победителями игры "Туше". Чтобы правильно подсчитывать очки, можно использовать следующую систему: 10 очков за каждый квадрат или фигуру из линий; 15 очков за каждую Т-фигуру, фигуру "крест"; 20 очков за каждую победу в игре с комбинацией фигур; 25 очков за каждое редкое образование, когда противник "защищается".



Игра в команде

Игроки в команде играют с одинаковыми по цвету пирамидками. Товарищи по команде не могут сидеть рядом друг с другом и давать советы во время игры. Когда играют в команде, то у каждого игрока есть свои карты, которые они используют в игре для создания общей модели.

Турнир

Если Вы хотите устроить турнир, то Вам понадобится правильно подсчитывать очки. Это можно делать следующим образом: 10 очков за каждый квадрат или фигуру из линий; 15 очков за каждую Т-фигуру, фигуру "крест" и т.д. Игрок, который соберет наибольшее число фигур становится победителем!

Запомните! Игроки решают совместно, какую фигуру они будут собирать, за исключением первого раза, когда это делает распасовывающий. Также игроки могут придумать свои фигуры, которые они будут собирать. В любом случае до начала игры Вам необходимо определиться с фигурой и ее количеством.