

# CREDITS

**AUTEUR : ROMAIN CATERDJIAN**  
**ILLUSTRATOR : MARY PUMPKINS**  
**ARTISTIEK DIRECTEUR : IAN PAROVEL**  
**GRAFISCH ONTWERPER : GABRIEL BOYARD**

Uitgegeven en gedistribueerd  
in Nederland door  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, Deutschland  
2023, Wonderful World Board Games - All  
Rights Reserved [www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)



Deze bevat nuttige informatie

13

# TAKE IT, FEEL IT, FIND IT... TOUCH IT! WORLD

ROMAIN CATERDJIAN



P2-8

RÈGLES DE JEU



S7-11

SPIELREGELN



P12-16

SPELREGELS



# INTRODUCTION

## CONTIENT

52 cartes  
et ce  
livret de règles

Dans TOUCH IT, vous jouez les uns contre les autres. Votre sens du toucher est mis à l'épreuve, car vous devez deviner, avec vos doigts, l'image en relief se trouvant au dos des cartes. Bien sûr, il est strictement interdit de tricher en regardant le dos des cartes !

Pour vous aider dans cette tâche, quatre images se trouvent à l'avant des cartes, avec un contour noir. À vous de retrouver l'image, dont le contour est imprimé en relief au dos de la carte. Vous gagnez un point si vous trouvez la bonne image.



# DÉROULEMENT DU JEU

**1** Mélangez toutes les cartes et placez-les en pile au centre de la table, la face avec les quatre images doit être visible. Chacun prend une carte sans regarder, ni toucher le dos.

**2** Au Top Départ, (par exemple, "Trois, deux, un... partez !"), vous commencez tous en même temps à toucher le dos de votre carte avec les doigts sans regarder le dos.

**3** Dès que vous pensez avoir trouvé votre illustration, criez "Trouvé !" et placez votre pouce sur l'image correspondante à l'avant de la carte. Dès qu'il ne reste plus qu'une personne à ne pas avoir trouvé, la manche se termine.



# DÉROULEMENT DU JEU



**4** Dans l'ordre dans lequel vous avez trouvé, annoncez vos réponses, puis retournez la carte. Si vous avez la bonne réponse, conservez la carte, sinon défaussez-la. Celui qui a trouvé la bonne réponse en premier prend et conserve la carte du joueur n'ayant pas répondu.



**5** Utilisez les cartes pour compter les points : chaque carte conservée compte pour 1 point. Le premier joueur à atteindre 7 points ou plus gagne la partie !



# VARIANTES



## MANCHE TURBO

Prenez une carte et trouvez la bonne image le plus vite possible. Dès que vous pensez avoir la réponse, vérifiez rapidement si elle est correcte. Enchaînez les cartes jusqu'à épuisement du paquet. Celui ayant trouvé correctement le plus grand nombre de cartes remporte la manche.

Pour plus de difficulté, utilisez uniquement le petit doigt ou bien votre main la moins dominante.

## SCANNEUR

Balayez le dos des cartes avec un doigt, de haut en bas, une seule fois, comme un scanneur. Essayez de deviner l'image ou bien passez votre tour. Si vous passez votre tour, donnez la carte à votre voisin. Si votre réponse est incorrecte, vous êtes éliminé. Si vous trouvez la bonne image, vous gardez la carte qui compte pour 1 point.



## EQUIPE

Composez des équipes de 2 joueurs.

Une personne ferme les yeux et balade son doigt au dos de la carte et décrit ce qu'il sent à son coéquipier. Celui-ci doit reconnaître et choisir l'image qui correspond à la description parmi les 4 images à l'avant de la carte. L'équipe qui atteint en premier 5 points remporte la partie !