

Pas Touche!

« **Pas Touche !** » est un jeu de rapidité et de discrimination visuelle avec une difficulté ajustable. Le but du jeu est d'être le premier à repérer et à toucher la carte correspondant à la combinaison d'une gourmandise et d'un chiffre obtenus en lançant deux dés. Au fur et à mesure de la partie, les joueurs auront de plus en plus de contraintes qui les empêcheront de progresser, ils pourront cependant empêcher leurs adversaires de progresser.

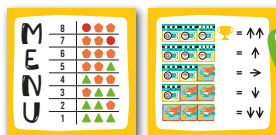
MATÉRIEL



36 cartes Gourmandise



72 cartes Contrainte (18 vertes, 18 oranges, 18 rouges, 18 violettes)



2 cartes Menu



1 dé de 6



1 dé Gourmandise

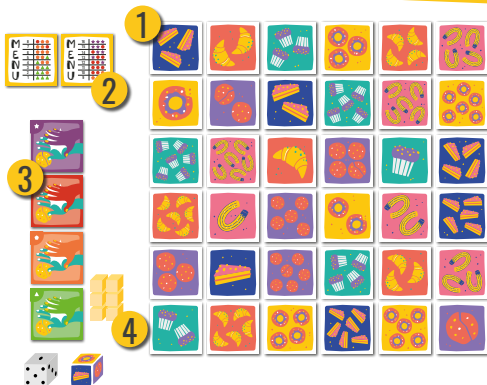


6 cubes



MISE EN PLACE

1. Disposez aléatoirement les cartes Gourmandise en formant une grille de 6 x 6 faces visibles.
2. Posez les cartes Menu à côté de la grille.
3. Mélangez chaque paquet de cartes Contrainte et placez-les face cachée à côté des cartes Menu.
4. Chaque joueur prend 1 cube.



CHOIX DE LA DIFFICULTÉ

À la première partie, chaque joueur s'évalue en rapidité et choisit un niveau de difficulté de 1 à 16. Ce niveau correspond à une combinaison de 3 cartes Contrainte (violette, rouges, oranges, vertes) que le joueur devra utiliser pendant la partie.

Chaque joueur pioche les cartes Contrainte correspondantes à la couleur de son niveau, selon les informations figurant sur les cartes Menu. Il les dispose face cachée devant lui dans l'ordre indiqué.

6			
5			
4			



Exemple : Ici, le joueur choisit de jouer avec le niveau 5. Lorsqu'il va piocher des cartes Contrainte, il va disposer devant lui, face cachée, une Contrainte orange, puis une autre orange et, enfin, une verte.





LES CARTES CONTRAINTE

Les cartes Contrainte ajoutent des restrictions aux joueurs au fur et à mesure de la partie, les empêchant de toucher certaines cartes Gourmandise en fonction de critères spécifiques. Elles jouent également un rôle dans le suivi de la progression des joueurs. Chaque joueur devra respecter toutes les contraintes visibles sur ses cartes pendant le jeu.

Règle optionnelle (pour jouer avec des jeunes enfants ou des novices) : Vous pouvez choisir de ne pas appliquer les contraintes. Dans ce cas, les joueurs avancent simplement leur cube à chaque fois qu'ils touchent la bonne carte.



Les cartes Contrainte ont différentes difficultés, indiquées par leur bordure colorée (violette > rouge > orange > verte).



Plus la couleur est proche du violet, plus la contrainte est difficile à gérer. Ces cartes servent aussi à suivre l'avancement du joueur sur la piste de progression.

Vous trouverez sur ces cartes :





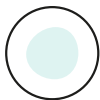
Exemple carte Contrainte Orange : à gauche le verso, à droite le recto

En haut de la carte : Une piste de progression

Cette piste permet de suivre l'avancement du joueur sur la carte Contrainte. Elle comporte plusieurs emplacements pour votre cube, qui avance de gauche à droite. La position du cube détermine la pénalité que le joueur subira en cas d'erreur, en fonction de la case où il se trouve.

En bas de la carte : Une ou deux contraintes

Les contraintes de chaque joueur sont actives tant qu'elles sont face visible. Les contraintes s'accumulent, et toutes celles qui sont visibles doivent être respectées simultanément. Dans **Pas Touche !** il existe deux types de contraintes :



Une gourmandise dans une assiette

Si la carte Contrainte du joueur contient une gourmandise, il n'a plus le droit de toucher les cartes qui la contiennent.



Un chiffre sur un numéro de table

Si la carte Contrainte du joueur contient un chiffre, il n'a plus le droit de toucher les cartes qui contiennent ce même nombre de gourmandises.



Exemple : Une carte Contrainte avec un Churros et un 2. Le joueur n'a pas le droit de toucher les cartes Gourmandise contenant du Churros mais également les cartes Gourmandise contenant 2 gourmandises peu importe lesquelles. Il est tout à fait possible qu'un joueur ait plusieurs fois la même contrainte sur différentes cartes.





CHOIX DE SA MAIN

Au début de la partie, chaque joueur choisit une main avec laquelle il touchera les cartes Gourmandise pour faire avancer son cube. Cette main reste la même pendant toute la partie. Par exemple, un gaucher utilisera sa main gauche, tandis qu'un droitier utilisera sa main droite.

Si un joueur ne peut pas toucher une carte à cause d'une contrainte, il peut utiliser son autre main pour toucher la carte et crier "**Pas Touche !**". En faisant cela, il empêche ses adversaires de toucher la carte et d'avancer sur la piste de progression.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Un joueur récupère et lance les deux dés : un dé représente une gourmandise et l'autre dé un chiffre.

Dans **Pas Touche !** Il n'y a pas de règle quant à celui qui jette les dés, toutefois, les dés doivent être lancés au milieu de la table, au-dessus des cartes Gourmandise, pour que tous les joueurs puissent voir le résultat.

En associant les deux dés, vous obtiendrez une combinaison (ex : 3 + ). Le premier joueur à toucher la carte correspondant à la combinaison des deux dés avec sa main choisie au début de la partie avance son cube sur la piste de progression.

- Si un joueur touche une mauvaise carte ou se trompe de main, il reçoit une pénalité et ne peut plus toucher d'autres cartes pour ce tour.
- Les autres joueurs peuvent continuer à toucher des cartes tant que tout le monde n'a pas touché ou renoncé à toucher une carte.

Si le joueur n'a pas de carte Contrainte face visible : il doit immédiatement retourner sa carte Contrainte, la plus à gauche, face visible et positionner son cube sur le premier emplacement.





Si le joueur possède une case libre à la droite de son cube sur la piste de progression, il le fait avancer d'une case.

Si le joueur ne peut plus avancer son cube, car sa prochaine carte Contrainte est encore face cachée, il doit immédiatement la retourner et avancer son cube jusqu'à la prochaine case libre. Si le joueur fait sortir son cube de la dernière case de sa troisième carte Contrainte, il remporte immédiatement la partie.

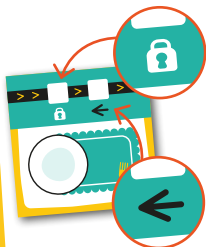
PÉNALITÉS

Dès qu'un joueur fait une erreur, il reçoit une pénalité. Les erreurs pouvant entraîner une pénalité sont :

- Toucher une carte qui ne correspond pas à la combinaison de dés.
- Se tromper de main.
- Oublier de crier "**Pas Touche !**" lorsqu'un joueur tente d'empêcher les autres de toucher la carte.

La pénalité appliquée dépend de la position du cube du joueur sur la piste de progression de sa carte Contrainte.

Voici les différents symboles et leurs conséquences :



- **Le cadenas** : lorsque votre cube est sur une case avec un cadenas sur la piste de progression, vous ne pourrez pas perdre votre carte ni reculer votre cube en cas de pénalité.
- **La flèche** : lorsque votre cube est sur une case avec une flèche, cela vous indique qu'en cas d'erreur vous devrez reculer votre cube d'une case sur la piste de progression.





- **Une carte barrée + une flèche** : lorsque votre cube est sur une case avec une flèche accompagnée d'une carte barrée, cela vous indique qu'en cas d'erreur, vous devrez non seulement reculer votre cube d'une case sur la piste de progression, mais aussi défausser la carte Contrainte que vous aviez révélée. Dans ce cas, mettez votre ancienne carte Contrainte sous la pile de sa couleur et disposez une nouvelle carte de même couleur face cachée à la place. Toute carte Contrainte ainsi défaussée n'impacte plus le joueur.

FIN DE LA PARTIE

Sur la piste de progression, si le cube d'un joueur sort de la dernière case de sa troisième carte Contrainte, il gagne la partie.

Si aucun joueur n'a rempli les conditions de victoire, commencez un nouveau tour.

Avant de refaire une partie, réajuster les niveaux de chaque joueur à l'aide du tableau d'équilibrage qui se trouve sur le verso des cartes Menu.

Mélangez et redispensez les cartes Gourmandise.

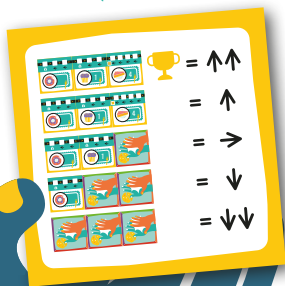




AJUSTEMENT DU NIVEAU DE DIFFICULTÉ POUR LA PARTIE SUIVANTE

À la fin de chaque partie, les joueurs sont invités à modifier leur propre niveau de difficulté en fonction de leur performance, afin de rééquilibrer la partie suivante.

COMME INDIQUÉ SUR L'ARRIÈRE DES CARTES MENU :



- Le gagnant augmente sa difficulté de deux niveaux (sans pouvoir dépasser le niveau 16, le plus élevé).
- Parmi les autres joueurs, ceux qui ont retourné leurs trois cartes Contrainte augmentent leur niveau de difficulté de 1.
- Ceux qui ont retourné deux cartes Contrainte restent au même niveau.
- Ceux qui n'ont retourné qu'une seule carte Contrainte baissent leur niveau de difficulté de 1.
- Ceux qui n'ont retourné aucune carte Contrainte baissent leur niveau de difficulté de 2.

CRÉDITS

Création : David Gréault

Direction artistique : Nori Design

Illustrations : Rita Ottolini

Graphismes : Nori Design

Mise en page : Noa Vassalli

Gestion de projet : Cesare Mainardi



©2024 ATALIA JEUX
40 av. Charles de Gaulle,
92350 Le Plessis Robinson
France
www.atalia-jeux.com

L'auteur souhaite remercier ses enfants, qui ont beaucoup joué au jeu dès le début, ainsi que les nombreux autres testeurs, notamment ceux de la ludothèque de Briis-sous-Forges. Un très grand merci aussi à Bastien, Erwan et Othmane.

