

TAKE IT, FEEL IT, FIND IT...

# TOUCH IT! ANIMALS

ROMAIN CATERDJIAN



p.2-6

## RÈGLES DE JEU



S.7-11

## SPIELREGELN



p.12-16

## 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 !



**7** pt = VICTOIRE

# 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 !



5



Un lapin !



En bas, des rectangles fins

En haut, je sens deux bosses



Un chameau !



# CRÉDITS



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

**AUTEUR : ROMAIN CATERDJIAN**

**ILLUSTRATEUR : TZU HSUAN WU**

**DIRECTEUR ARTISTIQUE : IAN PAROVEL**

**GRAPHISTE : GABRIEL BOYARD**



FR

LE TRI  
+ FACILE

ÉLÉMENTS  
D'EMBALLAGE



Séparez les éléments avant de trier.

Édité et distribué par ATALIA Jeux

40 avenue Charles de Gaulle

92350 Le Plessis Robinson [www.atalia-jeux.com](http://www.atalia-jeux.com)

2023, Wonderful World Board Games - All Rights

Reserved

Conserver la boîte - contient des informations utiles.



# SPIELANLEITUNG



## INHALT

52 Karten  
und diese  
Spielanleitung



Bei TOUCH IT spielt ihr gegeneinander. Dabei ist euer Tastsinn gefordert, denn ihr müsst die Form, die auf der Rückseite der Karte hervorgehoben ist, mit euren Fingern ertasten. Natürlich dürft ihr auf keinen Fall schummeln und die Rückseite anschauen!

Um euch die Aufgabe zu erleichtern, sind vier Motive auf der Vorderseite aufgedruckt. Eine davon ist auf der Rückseite mit ihrem Umriss hervorgehoben. Du erhältst die Karte als Punkt, wenn du diese Form richtig erkennst. Wenn du schnell genug bist, kannst du sogar noch einen Extrapunkt erhalten! Wer zuerst sieben Punkte erreicht, gewinnt die Partie!

# SPIELVERLAUF



**1** Mischt alle Karten und legt sie als Stapel in der Tischmitte aus. Dabei sind die Vorderseiten mit den vier Abbildungen sichtbar. Nehmt euch jeweils eine Karte ohne dabei die Rückseite anzuschauen oder zu ertasten.

**2** Auf ein Kommando (z. B. „Drei, zwei, eins ... los!“) beginnt ihr alle gleichzeitig die Unterseite der Karte zu ertasten.

Sobald du erkannt hast, welches Motiv auf der Unterseite abgebildet ist, rufst du „Ich hab's!“ und markierst auf der Vorderseite mit deinem Daumen, welches

**3** Motiv auf der Unterseite abgebildet ist.

Falls nur noch eine Person am Tasten ist, endet die Runde und ihr überprüft eure Antworten.



8

Ich hab's!

Ich hab's!

Ich hab's noch nicht erkannt!





# SPIELVERLAUF



- 4** In der Reihenfolge, in denen ihr gerufen habt, sagt ihr eure Lösung an und dreht dann die Karte um. Wer richtig liegt, bekommt 1 Punkt. Wer zuerst die richtige Lösung gefunden hat, bekommt zusätzlich 1 Punkt. Falsche Antworten bringen keine Punkte, ihr verliert aber auch keine bereits erhaltenen Punkte.

**2**  
Pkt  
RICHTIGE  
ANTWORT  
ZUERST



EULE

**1**  
Pkt  
RICHTIGE  
ANTWORT



KAMEL

**0**  
Pkt  
FALSCHER  
ANTWORT



LÖWE?

- 5** Nehmt euch für jeden Punkt, den ihr erhaltet, 1 Karte vom Ablagestapel (oder die gerade gespielte Karte). Legt eure Karten auf einen Ablagestapel, falls ihr die falsche Antwort gegeben habt. Wer zuerst 7 Punkte (also Karten) hat, gewinnt!



**7**  
Pkt

= SIEG



# VARIANTEN



## SCANNER

Hier spielt ihr nacheinander. Legt 5 Karten bereit. Wer beginnt, nimmt eine Karte und „scannt“ mit nur einem Finger die Unterseite. Dabei nutzt du nicht die Spitze, sondern die Seite des ausgestreckten Fingers. Du führst diesen Finger einmal von oben nach unten, wie bei einem Scanner. Danach versuchst du, die Lösung zu erraten. Liegst du richtig, bekommst du die Karte als Punkt. Liegst du falsch, bist du ausgeschieden. Du kannst auch darauf verzichten, zu lösen. Dann gibst du die Karte im Uhrzeigersinn weiter. Du gewinnst, wenn alle anderen ausgeschieden sind oder du die meisten Karten gewonnen hast.

## TURBORUNDE

Legt einen Stapel mit 25 Karten in die Mitte. Nehmt euch jeweils eine Karte. Auf ein Kommando startet ihr gleichzeitig und tastet. Sobald du glaubst die Lösung zu wissen, überprüfst du sie für dich. Falls sie richtig ist, legst du die Karte rechts vor dir aus. War sie falsch, legst du die Karte links vor dir aus. Dann nimmst du schnell die nächste Karte vom Stapel und spielst weiter. Wenn du eine Karte nehmen musst, der Stapel aber bereits leer ist, rufst du „STOPP!“. Damit endet die Runde. Wer am meisten Karten richtig gelöst hat, gewinnt diese Runde.

## TEAM

Jeweils 2 von euch bilden ein Team. Eine Person tastet, die andere Person muss das Motiv erkennen.

Wenn du tastest, beschreibst du, welche Form du dabei ertastest. Wenn du das Motiv erkennen sollst, entscheidest du nach der Beschreibung, welches der 4 Motive der Kartenvorderseite es sein soll. Welches Team als Erstes fünf Punkte erreicht, gewinnt!



Unten sind dünne Rechtecke

Oben spüre ich 2 Erhebungen.

Ein Mäse!

Ein Kamel!



# IMPRESSUM



- © 2023 HUCH!
- © 2023 Wonderful World Board Games

Hersteller und Vertrieb:  
Hutter Trade GmbH + Co. KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, Deutschland  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

Alle Rechte vorbehalten.

**AUTOR : ROMAIN CATERDJIAN**  
**ILLUSTRATION : TZU HSUAN WU**  
**ART DIRECTOR : IAN PAROVEL**  
**GRAFIK : GABRIEL BOYARD**



# INTRODUCTIE

## INHOUD

52 kaarten  
en deze  
spelregels



In TOUCH IT speel je tegen elkaar. Hoe goed kun jij op de tast de juiste afbeelding ontdekken. Door het reliëf op de achterzijde van de kaarten te betasten, moet je zo snel mogelijk de juiste afbeelding raden. Natuurlijk is valsspelen door naar de achterkant van de kaarten te kijken niet toegestaan!

Om je te helpen, staan er op de voorkant van iedere kaart vier afbeeldingen. Één van deze afbeeldingen staat in reliëf op de achterkant van de kaart gedrukt. Raad je het juist dan krijg je de kaart als punt. Door snel te raden kun je zelfs een extra punt verdienen. Wie als eerste 7 punten heeft verdient, wint het spel!

# SPELVERLOOP



**1** Schud alle kaarten en leg ze als trekstapel in het midden van de tafel. De zijde met de vier afbeeldingen is zichtbaar, dit is de voorkant van de kaarten. Iedereen pakt een kaart zonder naar de achterkant te kijken of het reliëf aan te raken.

Zodra je denkt de afbeelding gevonden te hebben, roep je 'Hebbes!'. Op de voorkant van de kaart geef met je duim aan **3** wat volgens jou het juiste antwoord is. Als nog maar 1 persoon aan het voelen is, eindigt de ronde.



**2** Iedereen voelt gelijktijdig aan het reliëf op de achterkant van hun kaart.



# SPELVERLOOP



**4** Controleer de antwoorden in de volgorde waarin iedereen klaar was met zoeken. Je zegt het antwoord hardop en draait vervolgens de kaart om. Als je het juist geraden hebt krijg je 1 punt. Was je de eerste die het goed had? Dan krijg je een extra punt. Heb je een fout antwoord gegeven dan krijg je 0 punten.



**5** Bewaar je kaarten in een stapel voor je om te punten bij te houden. Scoor je een extra punt, pak dan een kaart van de aflegstapel. Als je een fout antwoord hebt gegeven leg je je kaart op de aflegstapel. Als je zeven of meer punten hebt gescoord, win je het spel!



14

**7** Pt = **GEWONNEN**

# VARIANTEN

## SCANNER

Veeg één keer met een vinger van boven naar beneden over de achterkant van de kaart. Probeer de afbeelding juist te raden of sla een beurt over. Als je een beurt overslaat geef je de kaart door aan je buurman.

Bij een fout antwoord ben je uitgeschakeld. Als je de afbeelding juist raad, behoud je de kaart, deze is 1 punt waard.

## TURBORONDE

Pak een kaart en zoek zo snel mogelijk de juiste afbeelding. Zodra je denkt dat je het antwoord weet, kijk je snel of het correct is.

Ga door tot de trekstapel leeg is. Degene met de meeste juiste kaarten, wint de Turboronde.

Gebruik je andere hand of alleen je pink voor een grotere uitdaging.

## TEAM

Vorm teams van 2 spelers. Eén persoon veegt met de vinger over de achterkant van de kaart en beschrijft wat hij voelt aan zijn teamgenoot.

Deze moet de aan de hand van de beschrijving het juiste antwoord geven. Hij mag de 4 afbeeldingen op de voorkant van de kaart hiervoor gebruiken.

Het team dat als eerste 5 punten scoort, wint het spel!



Onderkant:  
Dunne  
rechthoeken

Bovenkant:  
Ik voel twee  
verhogingen

Een kameel!

Een konijn!

# CREDITS

**AUTEUR : ROMAIN CATERDJIAN**

**ILLUSTRATOR : TZU HSUAN WU**

**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

