EN

6–99 | 2–4 | 15′

TUCANO

Game design
Théo Rivière

Artwork
Odile Sageat

GAME COMPONENTS

70 cards, including
12 toucan cards
58 fruit cards

IDEA OF THE GAME

Will you be the most discerning bird? The tropical forest is full of tasty fruits, but be careful: some may not actually be that good for you ... Harvest the best fruits and use toucan cards wisely to protect your collection... or to steal from your opponents!

GOAL OF THE GAME

Collect fruit cards, earn points and get the most points to win.

SETTING UP THE GAME

Set the toucan cards aside. Shuffle all other cards, and divide them into 2 decks.

Shuffle the 12 toucan cards with one of the decks, then place the other deck on top to form a draw pile.

Lay out 3 cards face up to start 3 columns then add another face-up card on the middle column as illustrated below. Place the draw pile next to the face-up cards.



draw pile

Always make sure the tops of the cards are visible when placing them on top of each other.

HOW TO PLAY

Whoever last ate some fruit starts the game.

Players take turns clockwise. When it is your turn, pick 1 column and take all of its cards. Place the cards face up in front of you. It is recommended to group identical fruit cards together.

Toucan cards give the players access to special abilities. If you take a toucan card, use its effect **immediately** and discard it afterwards. If you take 2 or more toucan cards, use their effects in the order of your choice.

The turn ends with adding one card to each column from the draw pile, always in the same order: start with the column nearest to the draw pile and finish with the farthest.



discard pile

END OF THE GAME

Play until there is only 1 column left on the table (every player should have played the same number of turns). Discard the remaining column of cards.

Note: when the draw pile is empty, the last players take cards without adding to the columns. Consequently, the last player will have a choice between 2 columns, not 3.

Count up the points from collected fruit cards. The player with the most points wins the game.

EXAMPLE OF SCORING

Player 1 has the joker, and she adds it to the papaya set: she now has 4 papaya cards, therefore 20 points. She is not the player with the most banana cards, so she wins 0 points per card. However, she has more pomegranate cards than her opponent, so she wins 1 point per card, meaning 3 points in total. Her total score is 37: she wins the game.

FRUIT CARDS

The points you win for each set of fruit cards depend on the number of cards collected, as indicated on the pictogram.



-2	0	9	16

Here, if you collected...
1 card = -2 pt
2 cards = 0 pt
3 cards = 9 pt
4 cards = 16 pt

The number of card piles shown on each fruit card corresponds to the total number of cards of this fruit in the game. For example, there are 4 fig cards.





Cards with the above pictogram function differently. You win points per card depending on who has the most cards for each of these fruits. Here, if you have more of these fruit cards than anyone else, you win 1 pt per card (scoring on the right). If not, you lose 1 pt per card (scoring on the left). In the event of a tie, all players lose 1 pt per card (scoring on the left).



There is 1 joker card. At the end of the game, you can decide which fruit cards set you add it to. It will count as one of these fruits. You can't add it to a complete set.

TOUCAN CARDS



There are 3 types of toucan cards. Toucans have special abilities. When you take one, use it immediately, then discard it and continue the game as usual. If you cannot use the effect, discard the card without using the ability. If you have more than 1 toucan card at the same time, use them in the order of your choice.

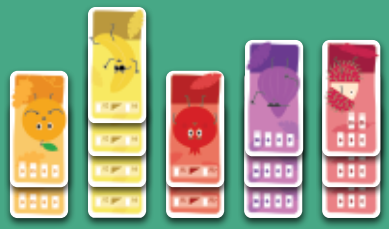
Give 1 of your face-up cards to another player who cannot refuse it.

Take a face-up card from another player who cannot refuse to give it to you.

Flip all the fruit cards in front of you and form a single pile, face down.

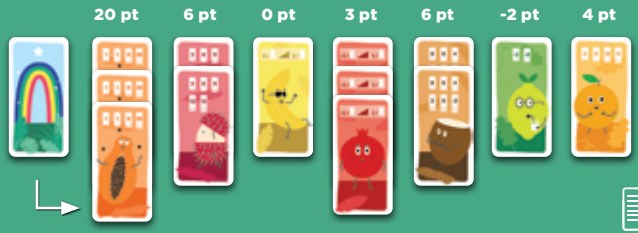
Note: you cannot look at your face-down cards again once they have been flipped. They cannot be given to, or stolen by, another player.

Player 2 — **Total = 32 pt**



8 pt | 8 pt | -2 pt | 9 pt | 9 pt

Player 1 — **Total = 37 pt**



20 pt | 6 pt | 0 pt | 3 pt | 6 pt | -2 pt | 4 pt

Scoring sheet to download at www.helvetiq.ch

HELVETIQ

Do you recognize all the fruits used in the game? Acai berry, avocado, banana, carambola, coconut, fig, lime, lychee, orange, papaya, pineapple, pomegranate, rambutan.

ES

6–99 | 2–4 | 15′

TUCANO

Autor
Théo Rivière

Ilustración
Odile Sageat

CONTENIDO

70 cartas repartidas en:
12 cartas de tucán
58 cartas de frutas

IDEA DEL JUEGO

¿Quién será el tucán más glotón?
La selva está llena de sabrosas frutas esperándote, pero ten cuidado, al final del juego algunas pueden ser no muy buenas para tu estómago... Recolecta las mejores frutas y usa las cartas de tucán para proteger tu cosecha... ¡o para robarle sus frutas a otro jugador!

OBJETIVO

Recoger cartas de frutas para conseguir más puntos que tus adversarios y ser el ganador o ganadora de la partida.

PREPARACIÓN

Deja a un lado las cartas de tucán. Baraja el resto de las cartas y repártelas en dos mazos. Añade las cartas de tucán a uno de los mazos y barájalo. Después, ponle encima el otro mazo para formar la pila de robo.

Coloca 3 cartas boca arriba al lado de la pila de robar, una al lado de la otra, para formar 3 columnas. Después, añade una carta a la columna del medio tal como se ve en la ilustración.



Atención: la parte superior de todas las cartas que están en una columna debe quedar siempre visible.

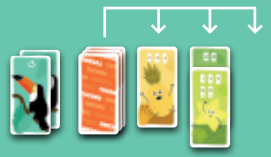
El jugador o jugadora que comió fruta hace menos tiempo empieza la partida.

CÓMO JUGAR

Jugad por turnos en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, escoge una columna y coge todas las cartas que haya en ella. Coloca esas cartas frente a ti boca arriba. Se recomienda poner juntas todas las frutas del mismo tipo.

Si coges una carta de tucán, aplica su efecto inmediatamente y después déjala en la pila de descarte. Si coges más de una carta de tucán, actívalas en el orden que tú quieras.

Al final de tu turno, añade una nueva carta de la pila de robo a cada columna empezando por la más cercana a la pila y siguiendo hasta llegar a la más alejada.



FIN DE LA PARTIDA

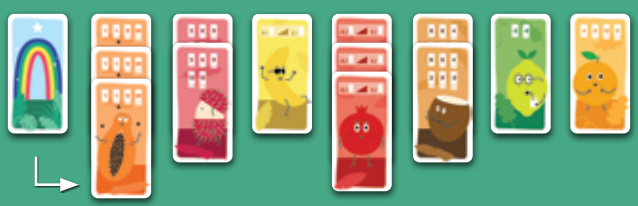
Continuad jugando de esta manera hasta que sólo quede una columna de cartas encima de la mesa (de esta manera todos los jugadores deberían haber jugado el mismo número de turnos).

Atención: cuando no queden cartas en la pila de robo, no añadáis más cartas a las columnas, pero continuad cogiendo una columna en vuestro turno. La última jugadora o jugador sólo podrá escoger entre dos columnas y no entre tres.

Las cartas de la columna sobrante al final de la partida, se colocan en la pila de descarte. Cada jugador calcula entonces sus puntos y quien haya conseguido más, gana la partida.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

La jugadora 1 tiene el comodín y decide usarlo como una carta de papaya, con lo que tiene 4 papayas y gana 20 puntos. A continuación, como tiene menos cartas de plátano que su adversario, su carta de plátano le da 0 puntos. Por el contrario, sí tiene más cartas de granada que él, por lo que gana 1 punto por cada carta, sumando 3 en total. En total consigue 37 puntos y gana con ellos la partida.



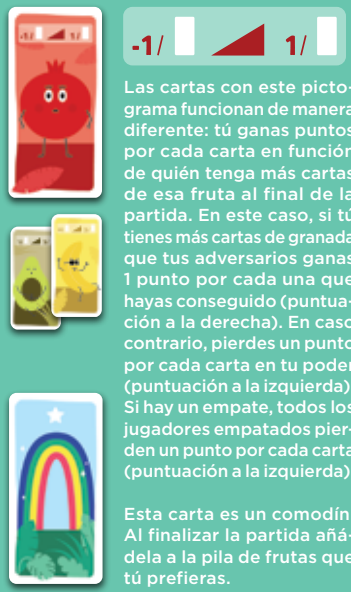
CARTAS DE FRUTA

Las cartas de fruta os hacen ganar puntos al final de la partida. El número de puntos de cada tipo de fruta depende del número de cartas recolectadas, tal como se indica en el pictograma.



En este caso, si tú tienes:
1 carta= -2 pts
2 cartas= 0 pts
3 cartas= 9 pts
4 cartas= 16 pts

El número de pilas dibujadas en la parte superior de la carta indica el número total de cartas de esa fruta que hay en el juego. En este caso, por ejemplo, hay 4 cartas de higo.



Las cartas con este pictograma funcionan de manera diferente: tú ganas puntos por cada carta en función de quién tenga más cartas de esa fruta al final de la partida. En este caso, si tú tienes más cartas de granada que tus adversarios ganas 1 punto por cada una que hayas conseguido (puntuación a la derecha). En caso contrario, pierdes un punto por cada carta en tu poder (puntuación a la izquierda). Si hay un empate, todos los jugadores empatados pierden un punto por cada carta (puntuación a la izquierda).

Esta carta es un comodín. Al finalizar la partida añádela a la pila de frutas que tú prefieras.

CARTAS DE TUCÁN



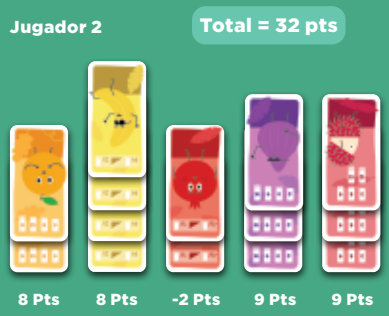
Hay 3 tipos de cartas de tucán. Los tucanes tienen habilidades especiales. Cuando coges una carta de tucán, se aplica su efecto inmediatamente. Una vez utilizado, se coloca la carta en la pila de descarte. Si no es posible aplicar su efecto, la carta se descarta directamente.

Da una de tus cartas boca arriba a un adversario a tu elección.

Roba una de sus cartas boca arriba a un adversario a tu elección.

Gira todas tus cartas de fruta y colócalas boca abajo formando una única pila delante de ti.

Atención: no podrás volver a mirar tus cartas una vez las hayas girado. Tampoco las podrás dar a otro jugador ni te las podrá robar nadie.



Puedes descargar una hoja de puntuación desde www.helvetiq.com

¿Puedes reconocer cada una de las frutas del juego? Piña, aguacate, bayas de acai, carambola, plátano, lima, higo, granada, lichi, coco, papaya, rambután, naranja.

HELVETIQ

FR

6–99 | 2–4 | 15′

TUCANO

Design
Théo Rivière

Illustration
Odile Sageat

MATÉRIEL

70 cartes, dont
12 cartes toucan
58 cartes fruit

IDÉE DU JEU

Qui sera le toucan le plus gourmet? La forêt tropicale est pleine de fruits juteux et savoureux qui n'attendent que vous, mais attention: à la fin du jeu, certains s'avèreront peut-être mauvais pour votre estomac… Récoltez les meilleurs fruits, et utilisez les cartes toucan pour protéger votre collection… ou dérober des fruits à vos adversaires!

BUT DU JEU

Collectionnez les cartes fruit et ayez plus de points que vos adversaires pour remporter la victoire.

MISE EN PLACE

Mettez de côté les cartes toucan. Mélangez le reste des cartes et divisez-les en deux paquets. Mélangez les cartes toucan avec l'un des paquets, puis placez l'autre par dessus.

Faites 3 piles de cartes face visible: la première pile avec une seule carte, la deuxième avec deux cartes et la troisième avec une carte. Le reste des cartes constitue la pioche.



pioche

Attention: Le score indiqué en haut des cartes doit rester visible lorsque vous les empilez.

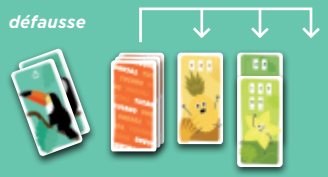
La joueuse ou le joueur qui a mangé un fruit en dernier commence la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, choisissez une pile et prenez toutes les cartes. Placez les cartes récoltées face visible devant vous. Il est conseillé de rassembler les fruits identiques.

Lorsque vous prenez une carte toucan, appliquez son pouvoir **immédiatement** puis placez la carte dans la défausse. Si vous prenez plusieurs cartes toucan, activez-les dans l'ordre de votre choix.

Ajoutez ensuite une nouvelle carte à chaque pile: commencez par la pile la plus proche de la pioche et posez toujours les cartes dans le même ordre.



FIN DU JEU

Continuez jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une pile de cartes sur la table (tout le monde a alors joué le même nombre de tours). Les cartes restantes sont placées dans la défausse.

Attention: lorsque la pioche est vide, vous ne rajoutez plus de cartes mais continuez à prendre une pile chacun votre tour. La dernière joueuse (ou le dernier) aura donc le choix entre seulement deux piles et non plus trois.

Chaque joueuse et joueur calcule son score et celui ou celle qui a le plus de points gagne la partie.

EXEMPLE DE FIN DE PARTIE

La joueuse 1 a le joker, qu'elle utilise comme une carte papaye: elle gagne donc 20 points. Elle a moins de cartes banane que son adversaire: sa carte lui rapporte donc 0 point. Elle est celle qui a le plus de cartes grenade, et gagne donc 1 point par carte, soit 3 au total. Elle remporte la partie avec un score de 37 points.

CARTES FRUIT

Les cartes fruit vous font gagner des points à la fin de la partie. Le nombre de points dépend du nombre de cartes récoltées.



-2 | 0 | 9 | 16

1 carte = -2 pts
2 cartes = 0 pt
3 cartes = 9 pts
4 cartes = 16 pts

Le nombre de piles sur la carte correspond au nombre total de cartes de ce fruit dans le jeu. Par exemple, il y a 4 cartes figue.





Les cartes avec ce pictogramme fonctionnent différemment: vous gagnez des points par carte en fonction de celle ou celui qui a le plus de cartes de ce fruit. Par exemple, ici, si vous avez plus de cartes de ce fruit que vos adversaires, vous gagnez 1 point par carte (score de droite). Si non, vous perdez 1 point par carte (score de gauche). En cas d'égalité, vous perdez tous 1 point par carte (score de gauche).



Il y a 1 carte joker. Cette carte permet de remplacer n'importe quelle carte fruit. Elle ne peut cependant pas être ajoutée à une pile de fruits si vous avez déjà toutes les cartes de ce fruit.

CARTES TOUCAN



Il y a 3 types de cartes toucan. Les toucans ont des pouvoirs spéciaux: lorsque vous obtenez une carte toucan, son effet est immédiat. Appliquez le pouvoir correspondant, puis placez la carte dans la défausse. Si l'action n'est pas possible, la carte est directement placée dans la défausse.

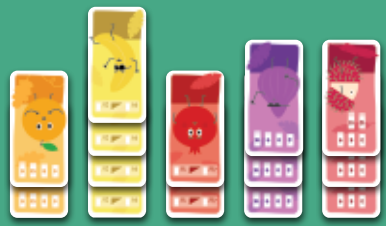
Donnez une de vos cartes face visible à l'adversaire de votre choix, qui ne peut pas la refuser.

Volez une carte face visible à l'adversaire de votre choix, qui ne peut pas refuser de la donner.

Retournez toutes vos cartes fruit en une seule pile face cachée devant vous.

Attention: vous ne pouvez plus regarder vos cartes une fois qu'elles ont été retournées. Elles ne peuvent plus être ni données, ni volées.

Joueuse 2 — **Total = 32 pts**



8 pts | 8 pts | -2 pts | 9 pts | 9 pts

Joueuse 1 — **Total = 37 pts**



20 pts | 6 pts | 0 pt | 3 pts | 6 pts | -2 pts | 4 pts

Feuille de score à télécharger sur www.helvetiq.com

Saurez-vous reconnaître chaque fruit? Ananas, avocat, baie d'açaï, banane, carambole, citron vert, figue, grenade, litchi, noix de coco, orange, papaye, ramboutan.

HELVETIQ

DE

6–99 | 2–4 | 15′

TUCANO

Design
Théo Rivière

Illustration
Odile Sageat

MATERIAL

70 Karten, davon
12 Tukan-Karten
58 Frucht-Karten

SPIELIDEE

Wer schlemmt am meisten? Der tropische Regenwald ist voll von wunderbar aussehenden Früchten, aber seid vorsichtig. Alle Früchte sehen attraktiv aus, einige könnten aber schlecht für euch sein ... Sammelt die besten Früchte und benutzt die Tukan-Karten, um eure Sammlung zu schützen... oder die Früchte von euren Gegenspielern zu stehlen!

ZIEL DES SPIELS

Sammelt Frucht-Karten und ergattert die meisten Punkte.

SPIELAUFBAU

Legt die Tukan-Karten beiseite. Mischt die anderen Karten und teilt sie in zwei Stapel. Mischt die 12 Tukan-Karten in einen der Kartenstapel, dann legt den anderen Stapel darauf.

Legt 3 Kolonnen mit aufgedeckten Karten vor euch auf den Tisch; insgesamt sind es vier Karten: Die erste Kolonne zählt eine Karte, die zweite zwei Karten und die dritte wieder eine Karte. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel; legt sie verdeckt daneben.



Nachziehstapel

Achtet darauf, dass ihr immer den Teil der Karten mit den Nummern sehen könnt, wenn ihr die Karten für die Kolonnen hinlegt.

SPIELABLAUF

Wer zuletzt eine Frucht gegessen hat, beginnt das Spiel.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wenn du dran bist, wählst du eine Kolonne und nimmst alle diese Karten. Die Karten legst du vor dir ab. Tipp: Sammle gleiche Früchte in jeweils einem Stapel, so hast du einen besseren Überblick.

Wenn du eine Tukan-Karte aufnimmst, benutze sie **sofort**. Dann lege die Karte aufgedeckt in den Ablagestapel. Wenn du mehrere Tukan-Karten hast, spiele sie in der Reihenfolge deiner Wahl.

Wenn dein Zug fertig ist, fügt ihr eine neue Karte zu jeder der drei Kolonnen in der Mitte hinzu: Beginnt mit der Kolonne neben dem Nachziehstapel und legt die Karten immer in der gleichen Reihenfolge ab.



SPIELENDE

Spielt, bis nur eine Kolonne von Karten in der Mitte im Spiel bleibt (d.h., bis alle Spieler oder Spielerinnen dieselbe Anzahl Runden gespielt haben). Die übrigbleibenden Karten werden beiseitegelegt.

Achtung: Wenn der Nachziehstapel leer ist, nehmen die Spieler oder Spielerinnen, die in dieser Runde noch nicht gespielt haben, noch eine Kolonne auf. Sie fügen aber keine Karten hinzu.So wird der letzte Spieler oder die letzte Spielerin nur zwischen 2 Kolonnen und nicht zwischen 3 wählen können.

Jeder zählt seine Punkte. Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt das Spiel.

BEISPIEL: PUNKTE ZÄHLEN

Spielerin 1 hat den Joker, den sie als eine Papaya-Karte benutzt. Sie gewinnt so 20 Punkte. Sie hat weniger Banane-Karten als ihre Gegenspielerin: Ihre Karte bringt ihr damit 0 Punkte. Sie hat die meisten Granatapfel-Karten und gewinnt 1 Punkt pro Karte, also insgesamt 3. Sie gewinnt das Spiel mit 37 Punkten.

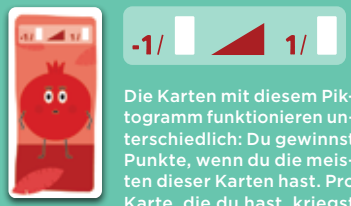
FRUCHT-KARTEN

Die Frucht-Karten geben euch Punkte am Ende des Spiels. Die Punktzahl hängt von der Zahl an ergatterten Karten ab. Wie genau das geht, seht ihr auf den Piktogrammen der Karten.



1 Karte = -2 Punkte
2 Karten = 0 Punkte
3 Karten = 9 Punkte
4 Karten = 16 Punkte

Zum Beispiel gibt es 4 Feige-Karten. Wer alle 4 hat, kriegt 16 Punkte. Wer nur eine hat, kriegt sogar Minuspunkte!



Die Karten mit diesem Piktogramm funktionieren unterschiedlich: Du gewinnst Punkte, wenn du die meisten dieser Karten hast. Pro Karte, die du hast, kriegst du einen Punkt. Wenn du nicht die meisten Karten hast, verlierst du 1 Punkt pro Karte. Im Fall eines Gleichstandes verliert ihr alle 1 Punkt pro Karte.



Das ist ein Joker. Am Ende des Spiels fügst du ihn zum Fruchtstapel deiner Wahl hinzu.

TUKAN-KARTEN



Es gibt 3 verschiedene Tukan-Karten. Die Tukane haben besondere Fähigkeiten. Wenn du eine Tukan-Karte aufnimmst, muss sie gleich eingesetzt werden. Benutze sie und lege sie auf den Ablagestapel. Wenn der Effekt nicht auszuführen ist, wird die Karte ungenutzt auf den Ablagestapel gelegt.

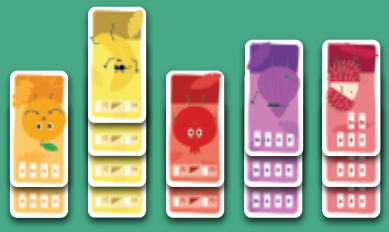
Gib eine deiner aufgedeckten Frucht-Karten einem anderen Spieler oder einer Spielerin deiner Wahl.

Stehle dem Spieler oder der Spielerin deiner Wahl eine aufgedeckte Frucht-Karte.

Drehe alle deine Frucht-Karten in einem Stapel um.

Achtung: Du kannst nun diese verdeckten Karten nicht mehr sehen. Sie können nicht mehr weggegeben oder gestohlen werden.

Spielerin 2 — **Summe = 32 Pkt**



Spielerin 1 — **Summe = 37 Pkt**



Sie können das Punktzählblatt auf www.helvetiq.com herunterladen.

Erkennt ihr alle Früchte des Spiels? Acai-Beere, Avocado, Banane, Sternfrucht, Kokosnuss, Feige, Limette, Litschi, Orange, Papaya, Ananas, Granatapfel, Rambutan.

HELVETIQ

IT

6–99 | 2–4 | 15′

TUCANO

Design del gioco
Théo Rivière

Materiale grafico
Odile Sageat

MATERIALE DEL GIOCO

70 carte, di cui
12 carte-tucano
58 carte-frutta

IDEA DEL GIOCO

Chi sarà l'uccello più buongustaio? La foresta tropicale è piena di frutti gustosi, ma attenzione: alcuni potrebbero non essere così buoni per voi... Raccogliete i frutti migliori e usate saggiamente le carte-tucano per proteggere le vostre raccolte... o per rubare ai vostri avversari!

OBIETTIVO DEL GIOCO

Raccogliete carte-frutta, guadagnate punti e fate più punti possibili per vincere.

IMPOSTAZIONE DEL GIOCO

Mettete da parte le carte-tucano. Mescolate tutte le altre carte e dividetele in due mazzi. Mescolate le 12 carte-tucano con uno dei mazzi, quindi posizionate in cima l'altro mazzo per formare una pila da cui pescare.

Create 3 colonne a carte scoperte: la prima colonna deve avere una sola carta, la seconda due e la terza una. Il resto delle carte costituisce il mazzo di pesca, da posizionare accanto alle carte scoperte.



Mazzo di pesca

Quando mettete le carte una sopra l'altra, assicuratevi sempre che la parte superiore delle carte sia visibile.

COME SI GIOCA

Inizia il gioco chi ha mangiato per ultimo della frutta.

I giocatori giocano in senso orario. Quando è il vostro turno, scegliete una colonna e prendetene tutte le carte. Mettete le carte scoperte di fronte a voi. Si consiglia di raggruppare insieme le carte-frutta identiche.

Se prendete una carta-tucano, utilizzate immediatamente il suo effetto e scartatela subito dopo. Se prendete due o più carte-tucano, usate il loro effetto nell'ordine che preferite.

Il turno termina aggiungendo a ogni colonna una carta presa dal mazzo di pesca, sempre nello stesso ordine: iniziate con la colonna più vicina al mazzo di pesca e terminate con la più lontana.



FINE DEL GIOCO

Giocate fino a quando non rimane soltanto una sola colonna sul tavolo (ogni giocatore dovrebbe aver giocato lo stesso numero di turni). Scartate la colonna di carte restante.

Attenzione: quando il mazzo di pesca è vuoto, gli ultimi giocatori prendono le carte senza aggiungere niente alle colonne. L'ultimo giocatore sceglierà di conseguenza fra due colonne, non fra tre.

Contate i punti delle carte-frutta raccolte. Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita.

ESEMPIO DI PUNTEGGIO

La giocatrice 1 ha il jolly, lo aggiunge al set papaia: ora ha 4 carte-papaia, quindi 20 punti. Lei non è il giocatore con il maggior numero di carte-banana, così ottiene 0 punti per carta. Tuttavia, ha più carte-melograno rispetto al suo avversario, quindi vince 1 punto per carta, il che significa 3 punti in totale. Il suo punteggio totale è 37: è lei che vince la partita.

CARTE-FRUTTA

I punti che vincete per ogni set di carte-frutta dipendono dal numero di carte raccolte, come indicato sul pittogramma.





In questo caso, se avete raccolto...
1 carta = -2 pt
2 carte = 0 pt
3 carte = 9 pt
4 carte = 16 pt

Il numero di mazzi di carte indicati su ogni carta-frutta corrisponde al numero totale di carte di questo frutto nel gioco. Per esempio, ci sono 4 carte fico.





Le carte con il pittogramma di cui sopra funzionano in modo diverso. Per ciascuno di questi frutti, vince punti per carta chi ne ha il numero maggiore. Qui, se avete più carte-frutta di questo tipo di chiunque altro, vincete 1 pt per carta (punteggio di destra). In caso contrario, perdete 1 pt per carta (punteggio di sinistra). In caso di parità, tutti perdono 1 pt per carta (punteggio di sinistra).





Questa è la carta jolly. Alla fine del gioco, potete decidere voi a quale set di carte-frutta aggiungerla. Conterà come uno di questi frutti.

CARTE-TUCANO



Ci sono 3 tipi di carte-tucano. I tucani hanno capacità speciali. Quando ne prendete uno, usatelo immediatamente, quindi scartatelo e continuate il gioco come al solito. Se non vi è possibile utilizzarne l'effetto, scartatelo senza utilizzarne la capacità. Se avete più carte-tucano nello stesso momento, utilizzatele nell'ordine che preferite.



Date una delle vostre carte scoperte a un altro giocatore. Non può rifiutarla.



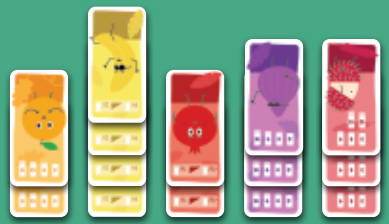
Prendete una carta scoperta da un altro giocatore. Non può rifiutarsi.



Capovolgete tutte le carte-frutta di fronte a voi e formate un unico mucchio a faccia in giù.

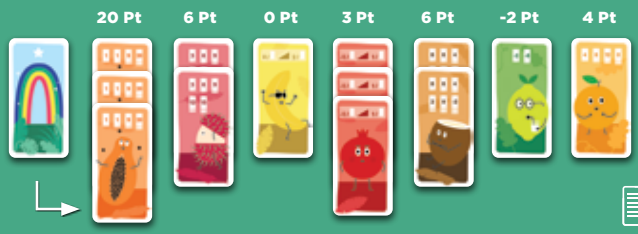
Attenzione: non potete guardare di nuovo le vostre carte a faccia in giù, una volta che le avete capovolte. Le carte capovolte non possono essere date a, né rubate da, un altro giocatore.

Giocatore 2 — **Totale = 32 punti**



8 Pt | 8 Pt | -2 Pt | 9 Pt | 9 Pt

Giocatrice 1 — **Totale = 37 punti**



20 Pt | 6 Pt | 0 Pt | 3 Pt | 6 Pt | -2 Pt | 4 Pt

Foglio di punteggio scaricabile su www.helvetiq.com

Riconoscete tutta la frutta utilizzata nel gioco? Bacche di Acai, avocado, banana, carambola, cocco, fico, lime, litchi, arancia, papaia, ananas, melograno, rambutan.

HELVETIQ

NL

6–99 | 2–4 | 15′

TUCANO

Spelontwerp
Théo Rivière

Illustraties
Odile Sageat

INHOUD

70 kaarten, waarvan
12 toekankaarten
58 fruitkaarten

IDEE VAN HET SPEL

Ben jij de meest hongerige vogel? In het regenwoud vind je het lekkerste fruit, maar let op: sommige soorten zijn niet goed voor je... Verzamel het goede fruit en gebruik je toekankaarten slim om je verzameling te beschermen... of te stelen van je tegenstanders!

DOEL VAN HET SPEL

Verzamel fruitkaarten en win door de meeste punten te verdienen.

VOORBEREIDING

Leg de toekankaarten aan de kant. Schud alle andere kaarten samen tot 2 stapels.

Schud de 12 toekankaarten door 1 van de stapels en leg hier de andere stapel bovenop: dit is de trekstapel. Maak 3 kolommen van 1 kaart elk. Leg 1 extra kaart open op de middelste kolom, zoals in de afbeelding. Leg de trekstapel naast de openliggende kaarten.



trekstapel

Zorg ervoor dat de bovenzijde van de kaarten steeds zichtbaar blijft als je ze op elkaar legt.

SPELVERLOOP

De speler die als laatste een stuk fruit at, begint.

Spelersbeurten verlopen met de klok mee. Kies tijdens je beurt een kolom en neem hieruit alle kaarten. Leg de kaarten open voor je neer. We raden aan om identieke fruitkaarten te groeperen.

Toekankaarten geven je speciale eigenschappen. Als je een toekankaart neemt, voer je hiervan **onmiddellijk** het effect uit en daarna leg je de kaart af. Neem je 2 of meer toekankaarten, dan mag je kiezen in welke volgorde je ze uitspeelt.

Beëindig je beurt door 1 kaart in elk van de 3 kolommen te leggen. Doe dit steeds in dezelfde volgorde, te beginnen met de kolom die het dichtst bij de trekstapel ligt.



aflegstapel

EINDE VAN HET SPEL

Het spel gaat verder tot er slechts 1 kolom overblijft (alle spelers moeten hetzelfde aantal beurten hebben gehad).

Opmerking: zodra de trekstapel leeg is, nemen de laatste spelers kaarten zonder de kolommen aan te vullen. Op die manier heeft de laatste speler de keuze uit 2 kolommen, en geen 3. Leg de kaarten in de resterende kolom af.

Bereken de punten van je verzamelde fruitkaarten. De speler met de meeste punten wint het spel.

FRUITKAARTEN

Het aantal punten dat je scoort voor elke set fruitkaarten hangt af van het aantal verzamelde kaarten (zie symbolen).





Hier verzamelde je...
1 kaart = -2 ptn
2 kaarten = 0 ptn
3 kaarten = 9 ptn
4 kaarten = 16 ptn

Het aantal stapels op elke fruitkaart geeft aan hoeveel kaarten er van deze soort in het spel zijn. Zo zijn er bijvoorbeeld 4 vijgkaarten.





Kaarten met het bovenstaande symbool werken anders. Je scoort al dan niet punten, afhankelijk van wie er de meeste kaarten van een bepaalde soort heeft. Als je meer bijvoorbeeld meer granaatappels hebt dan alle andere spelers, scoor je 1 pt per kaart (rechtse waarde). Zo niet verlies je 1 pt per kaart (linkse waarde). Bij een gelijkspel verliezen alle spelers 1 pt per kaart (linkse waarde).



Dit is een jokerkaart. Aan het einde van het spel beslis je aan welke set van fruitkaarten je hem wil toevoegen. Hij telt dan als een kaart van die soort.

TOEKANKAARTEN



Er zijn 3 soorten toekankaarten. Toekans hebben speciale eigenschappen. Als je er eentje neemt, gebruik je hem onmiddellijk. Daarna leg je hem af en gaat het spel verder. Als je het effect niet kan gebruiken, leg dan de kaart gewoon af. Als je meer dan 1 toekankaart hebt, dan mag je ze gebruiken in een volgorde naar keuze.

Geef 1 van je openliggende kaarten aan een andere speler. Deze speler mag dit niet weigeren.

Steel een openliggende kaart van een andere speler. Deze speler kan dit niet tegenhouden.

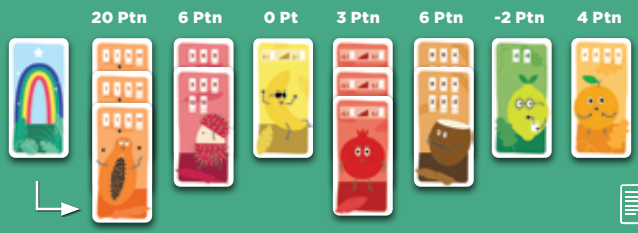
Draai alle fruitkaarten die voor je liggen om en maak er 1 gedekte stapel mee.

Opmerking: zodra je de kaarten hebt omgedraaid, mag je ze niet meer bekijken. Je kunt ze ook niet meer weggeven, en ze kunnen niet meer van je gestolen worden.

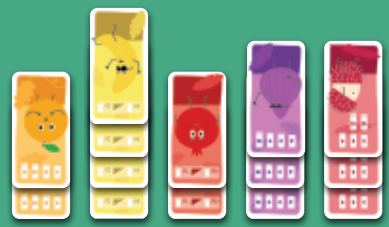
SCOREVOORBEELD

Speler 1 heeft de joker. Ze voegt hem toe aan haar set papaya's en heeft nu 4 papayakaarten, waardoor ze 20 punten scoort. Ze is niet de speler met de meeste bananen, dus scoort ze 0 punten per kaart. Ze heeft wel meer granaatappels dan haar tegenstander, waardoor ze 1 punt per kaart scoort, voor een totaal van 3 punten. Ze wint het spel met een eindscore van 37 punten.

Speler 1 — **Totaal = 37 ptn**



Speler 2 — **Totaal = 32 ptn**



Download je scoreblad op www.helvetiq.com

HELVETIQ

Herken je alle soorten fruit in het spel? Acaibes, ananas, avocado, banaan, carambola, granaatappel, kokosnoot, limoen, lychee, papaya, rambutan, sinaasappel, vijg.

HU

6–99 | 2–4 | 15′

TUCANO

Játéktervező
Théo Rivière

Illusztrátor
Odile Sageat

JÁTÉKELEMEK

70 kártya, ezekből
- **12** tukánkártya
- **58** gyümölcskártya

JÁTÉKÖTLET

Ki lesz közületek a legéletrevalóbb madár? A trópusi esőerdő ugyan tele van ízletes gyümölccsel, de csak óvatosan! Nem mindegyik neked való. Gyűjtsd be a számodra legjobb gyümölcsöket, és használd okosan a tukánkártyákat, hogy megvédd a gyűjteményedet... vagy, hogy lophass az ellenfeleidtől.

A JÁTÉK CÉLJA

Gyűjts gyümölcskártyákat, és általuk a lehető legtöbb pontot, csak így nyerhetsz!

ELŐKÉSZÜLETEK

Tedd félre a tukánkártyákat! Keverd meg az összes többi kártyát, majd alkoss belőlük 2 ugyanakkora paklit!

Keverd a 12 tukánkártyát az egyik pakliba, majd helyezd a másik paklit ennek a tukánkártyás paklinak a tetejére! Ez lesz a húzópakli, aminek így az alsó felében vannak a tukánkártyák.

Fordíts meg a pakli tetejéről 3 kártyát, és helyezd őket egymás mellé képpel felfelé, ezzel 3 oszlopot megkezdve. Ezt követően fordíts meg még egy kártyát a húzópakli tetejéről, és helyezd képpel felfelé a középső oszlopba a lent látható módon! Helyezd a húzópaklit a felfordított kártyák mellé!

húzópakli



Figyelj arra, hogy a kártyák felső része mindig látható maradjon, akkor is, amikor további kártyák kerülnek egymásra.

JÁTÉKMENET

Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb evett gyümölcsöt. A kezdőjátékossal kezdve a játék menete az óramutató járásával megegyező irányba halad. Amikor sorra kerülsz, válassz 1 oszlopot, és vedd el az összes ott lévő kártyát! Az elvett kártyákat helyezd magad elé képpel felfelé! Érdemes gyümölcsönként rendezni az előtted lévő kártyákat. A tukánkártyák különleges képességeket biztosítanak a számodra. Amikor elveszel egy tukánkártyát, használd **azonnal** a hatását, ezt követően pedig dobd a dobópakliba! Ha legalább 2 tukánkártyát veszel el, eldöntheted, hogy milyen sorrendben használod a hatásukat. A köröd végén húzz a húzópakli tetejéről mindhárom oszlopba egy-egy kártyát képpel felfelé! Kezdd a bal oldali oszloppal, majd haladj sorban jobbra! Ezt a sorrendet mindig be kell tartani.



dobópakli

A JÁTÉK VÉGE

A játék addig tart, amíg már csak 1 oszlop marad a játéktéren (minden játékos ugyanannyiszor kell, hogy sorra kerüljön). Az utolsó oszlopban maradt kártyákat dobjátok el!

Megjegyzés: Amikor a húzópakli elfogy, az utolsó körökben sorra kerülő játékosok már nem töltik fel az oszlopokat. Emiatt az utolsónak sorra kerülő játékos 3 helyett már csak 2 oszlopból választhat.

Számold össze az összegyűjtött gyümölcseid pontértékét! A legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes.

PÉLDA A PONTOZÁSRA

Boglárka szerezte meg az univerzális kártyát, így hozzárakhatja a papaya gyűjteményéhez, ami ezáltal 4 lapra és 20 pont értékűre nő. Nem ő birtokolja a legtöbb banánkártyát, tehát ezek a kártyái 0 pontot érnek. Gránátalmából viszont több van neki, mint Anettnek, ezért ezek egyenként 1 pontot érnek, vagyis 3 pontot gyűjt be összesen a gránátalmákból. A többi kártyát a szettértékük szerint pontozza, a végső pontszáma pedig 31, így Boglárka megnyerte a játékot!

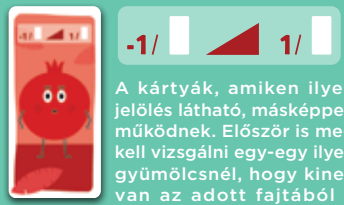
GYÜMÖLCSKÁRTYÁK

A különböző gyümölcskészletekért járó pontokat az adott gyümölcsből gyűjtött kártyák mennyisége határozza meg, ahogyan ez a kártyák tetején is látható.



A fügénél például:
1 kártya = -2 pont,
2 kártya = 0 pont,
3 kártya = 9 pont
4 kártya = 16 pont

A gyümölcskártyákon látható oszlopok száma meghatározza, hogy abból a gyümölcsből mennyi példány van a teljes pakliban. A fenti példából kiindulva tehát összesen 4 fügekártya van.



A kártyák, amiken ilyen jelölés látható, másképpen működnek. Először is meg kell vizsgálni egy-egy ilyen gyümölcsnél, hogy kinek van az adott fajtából a legtöbb gyümölcskártyája. Ha például a gránátalmából egyértelműen te rendelkezel a legtöbb kártyával, minden ilyen gránátalmádért 1-1 pontot kapsz. Ha nem neked van a legtöbb, akkor minden ilyen gránátalmádért 1-1 pontot veszítesz. Döntetlen esetén minden játékos kártyánként 1-1 pontot veszít.



Ez egy univerzális kártya. A játék végén eldöntheted, hogy melyik gyümölcskészlethez rakod, és plusz egy példánynak számít ebből a gyümölcsfajtából.Fontos, hogy az univerzális kártyával sem gyűjthetsz több pontot, mint amennyit egy gyümölcsfajta maximálisan ér.

TUKÁNKÁRTYÁK



A tukánkártyáknak 3 fajtája van, amik különleges képességgel bírnak. Amikor elveszel egy tukánkártyát, használd azonnal, majd dobd el! A játék utána a megszokott módon folytatódik. Ha nem tudod használni egy tukánkártya képességét, dobd el a hatás végrehajtása nélkül. Ha egyszerre több tukánkártyát veszel el, tetszőleges módon hajthatod végre a hatásaikat.

Add oda az egyik képpel felfelé lévő kártyádat egy másik játékosnak, akinek ezt el kell fogadnia!

Vedd el egy másik játékos képpel felfelé lévő kártyáját. Ezt mindenképp oda kell, hogy adja.

Fordítsd meg az összes előtted lévő kártyádat képpel lefelé, és alkoss belőlük egyetlen paklit!
Megjegyzés: Miután megfordítottad az elvitt kártyáidat, már nem nézheted át a képpel lefelé lévő paklidat. Továbbá ezen kártyák közül a játék további részében már nem adhatsz oda másnak egyet sem, illetve nem is lophatják el tőled ezeket.

Anett

Összesen = 29 pont



8 pont | 8 pont | -2 pont | 9 pont | 6 pont

20 pont | 3 pont | 0 pont | 3 pont | 6 pont | -2 pont | 4 pont



Boglárka

Összesen = 31 pont

Pontozólap a következő oldalon tölthető le: www.reflexshop.hu

Felismered az összes játékban szereplő gyümölcsöt? Acai bogyó, avokádó, banán, csillaggyümölcs, kókuszdió, füge, lime, licsi, narancs, papaya, ananász, gránátalma, rambután.

reflexshop

CZ

6–99 | 2–4 | 15′

TUCANO

Autor hry
Théo Rivière

Ilustrace
Odile Sageat

OBSAH

70 karet:
- **12** karet tukanů
- **58** karet ovoce

MYŠLENKA HRY

Stanete se právě vy tím nejbystřejším tukanem? Tropický prales je plný chutného ovoce, ale buďte opatrní – ne každé ovoce je pro vás to pravé. Sbírejte sady ovoce a chytře použijte karty tukanů, abyste ochránili svoje zásoby… anebo o ně obrali soupeře.

CÍL HRY

Sbírat sady ovoce a získat nejvíc vítězných bodů.

PŘÍPRAVA HRY

Dejte stranou karty tukanů. Karty ovoce zamíchejte a rozdělte na dva balíčky. Do jedné poloviny přimíchejte 12 karet tukanů. Poté na ni položte druhou polovinu karet a vytvořte tak dobírací balíček. Vedle dobíracího balíčku otočte lícem vzhůru tři karty – vzniknou tak základy tří sloupců. Na prostřední sloupec otočte ještě jednu kartu jako na obrázku níže.



dobírací balíček

Vždy se ujistěte, že vrchní část karet v sloupci je dobře vidět!

JAK HRÁT

Hru začíná ten, kdo naposledy jedl nějaké tropické ovoce. Hráči se střídají v tazích ve směru hodinových ručiček. Když jste na tahu, vyberte si jeden ze tří sloupců a vezměte si všechny karty v něm. Karty si vyložte před sebe lícem vzhůru. Doporučujeme dávat karty do skupin podle druhu ovoce.

Karty tukanů mají speciální schopnosti. Jakmile si kartu tukana vezmete, okamžitě vyhodnoťte její efekt a kartu odhoďte na odhazovací balíček. Pokud si vezmete víc karet tukanů najednou, vyhodnoťte je v libovolném pořadí.

Hráč ukončí svůj tah tím, že na každý ze sloupců (včetně prázdného místa po sloupci, který si právě vzal) otočí z dobíracího balíčku jednu kartu – postupně od sloupce nejblíž dobíracímu balíčku.



odhazovací balíček

KONEC HRY

Hrajte tak dlouho, dokud nezbyde pouze jeden sloupec karet – každý hráč by tak měl odehrát stejné množství tahů. Zbývající sloupec odhoďte.

Pozn: Když je dobírací balíček prázdný, nepřidávají se nové karty, a proto si poslední hráč bude vybírat pouze ze dvou sloupců místo tří.

Spočítejte body za sesbírané karty ovoce, hráč s nejvíce body se stává vítězem.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ

Hráč č. 1 má žolíka a rozhodl se ho přidat k sadě papáji – nyní tedy má čtyři karty v sadě a tudíž 20 bodů. Nemá nejvíc banánů ve hře, a proto získá za každou kartu banánu 0 bodů. Má ale víc granátových jablek než soupeř, takže získá za každou kartu jeden bod, celkem tedy 3 body. Konečné skóre hráče č. 1 je 37 bodů, má více než soupeř a vyhrává hru.

KARTY OVOCE

Počet bodů, které získáte za dané ovoce závisí na počtu karet v sadě, jak je vidět na piktogramu.





Bodování karet v sadě…
1 karta = -2 body
2 karty = 0 bodů
3 karty = 9 bodů
4 karty = 16 bodů

Počet sloupečků zobrazený na kartách vám říká, kolik karet tohoto ovoce je ve hře – třeba fíky jsou ve hře čtyři.





Karty s tímto piktogramem fungují trochu jinak. Pokud má hráč nejvíce karet daného ovoce, získá za každou kartu body uvedené vpravo. Pokud má karet méně než soupeři, nebo nastala remíza, získá nebo ztratí za každou kartu tolik bodů, kolik udává číslo vlevo. Např. Pokud máte víc karet banánů než soupeři, získáte za každý banán 2 body, hodnota uvedená vpravo. Pokud jich máte stejně nebo méně než ostatní, body nezískáte, hodnota uvedená vlevo - 0 bodů.



Toto je žolík. Na konci hry se můžete rozhodnout přidat žolíka k jedné ze svých sad, bude se počítat jako jedna karta tohoto ovoce.

KARTY TUKANŮ



Ve hře jsou 3 typy karet tukanů, které dávají hráčům možnost využít jejich speciální efekt. Jakmile získáte kartu tukana, okamžitě vyhodnoťte její efekt a pokračujte ve hře. Pokud získáte najednou více karet tukanů, vyhodnoťte jejich efekty v libovolném pořadí.



Dej jednu kartu ovoce, kterou máš lícem vzhůru ve své sbírce jinému hráči, ten ji musí přijmout.



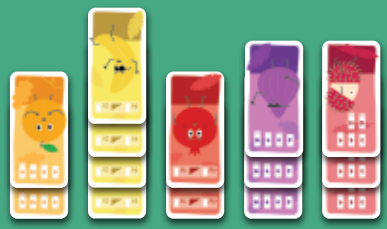
Seber jinému hráči kartu ovoce, kterou má lícem vzhůru ve své sbírce. Tento hráč se nemůže nijak bránit.



Otoč všechny karty, které máš ve své sbírce lícem dolů a srovnej je do jediného balíčku.

Pozn: Na karty, které už jsou otočené lícem dolů se do konce hry nesmíte podívat. Zároveň je nemůžete dát jinému hráči a nikdo vám je nemůže vzít (pomocí karet tukanů).

Hráč 2 — **Celkem 32 bodů**



8 bodů | 8 bodů | -2 body | 9 bodů | 9 bodů

Hráč 1 — **Celkem 37 bodů**



20 bodů | 6 bodů | 0 bodů | 3 body | 6 bodů | -2 body | 4 body

Bodovací list je ke stažení na www.helvetiq.com

Poznáte všechno ovoce? Euterpie brazilská, avokádo, banán, karambola, kokosový ořech, fík, limetka, liči, pomeranč, papája, ananas, granátové jablko, rambutan (dračí ovoce).

HELVETIQ