

JÁTÉKSZABÁLY

TUCANA egy kevésbé ismert kis szigetcsoport egyedi élővilággal és ősi kultúrákból fennmaradt látnivalókkal. A játékosok feladata, a sziget úthálózatának megtervezése, hogy segítsék a helyieket a falvak közti közlekedésben, és a látnivalók felfedezésében. A legjobb tervező lesz a győztes!

Életkor: 8+

Játékos: 1-8

Játékidő: 15 p.

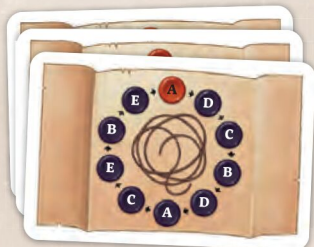


A **TRAILS OF TUCANA** játékban mindenki kap egy térképet, tele falvakkal, látnivalókkal és különböző tereptípusokkal. Minden körben felfedtek két terepkártyát, majd a játékosok berajzolnak egy-egy útvonalat a kártyákon látható két tereptípus közé valahol a térképen. A megfelelő falvak összekötéséért és a látnivalók meglátogatásáért pontokat szerezhetnek. A játék akkor ér véget, mikor másodszor is kifogja a terepkártyák pakliját. Az lesz a győztes, aki a legtöbb pontot gyűjti.

KOMPONENSEK

8 CERUZA

13 ELŐKÉSZÜLET-KÁRTYA



27 TEREPKÁRTYA



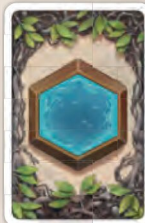
8 x
sivatag



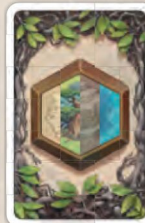
7 x
erdő



6 x
hegy



4 x
víz



2 x
bármilyen
terep

10 KÉK BÓNUSZKÁRTYA

5 PIROS BÓNUSZKÁRTYA



*Csak a különleges
bónuszok játékvariáns
esetén használjátok
(lásd 7. oldal)*

1 PONTOZÓLAP

A oldal (Isla Petit):

B oldal (Isla Grande):

Kártyák eloszlása →

Egy falu →

Látnivalók pontozása →

Falvak pontozása →

Végső pontszám →

Bónuszpont

Csak az Isla Grande játékvariáns esetén használjátok (lásd 7. oldal)

ELŐKÉSZÜLETEK

1. A **piros bónuszkártyákat** tegyétek vissza a játék dobozába (csak a **különleges bónuszok játékvariáns** során használjuk).
2. Minden játékos vegyen magához egy **ceruzát** és egy pontozólapot a **pontozótömbből**, és tegye maga elé az **Isla Petit** oldalával felfelé.
3. Jelöljete ki egy **polgármestert**. Ez a játékos fogja felfedni a terepkártyákat a játék folyamán.
4. A polgármester megkeveri a **terepkártyákat** és a paklit maga elé helyezi képpel lefelé.
5. A polgármester ezután az **előkészítés-kártyákat** is megkeveri és a legelső kártyát képpel felfelé az asztal közepére helyezi.

A polgármester hangosan felolvassa – egyenként – a kártyán szereplő betűket, az óramutató járásának megfelelő irányba haladva, a legfelső betűvel kezdve.

Minden játékos beírja ezeket a betűket a falvak mellett látható körökbe. Biztosítva, hogy minden játékos falvainak elrendezése egyedi legyen, a polgármester az 1-es faluval kezd (kis számmal jelöljük), míg a második játékos (balján ülő játékos) a 2-es faluval, a harmadik pedig a 3-as faluval kezd, és így tovább. Írjátok be az összes betűt a sziget körül az óramutató járásának megfelelően.

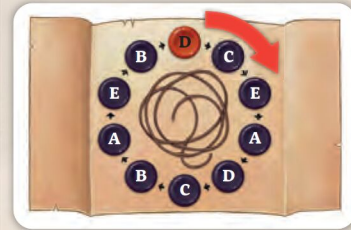
Ezután az **összes előkészítés-kártyát** tegyétek vissza a dobozba.

6. A játékoszámtól függően tegyétek a következő **kék bónuszkártyákat** képpel felfelé az asztal közepére betűk szerint szétválogatva (A-A, B-B, és így tovább):

- **2-4 játékos:** használjátok az összes “#1” jelölésű kártyát (jobb felső sarok). Az összes “#2” jelölésű kártyát tegyétek vissza a játék dobozába.
- **5-8 játékos:** Használjátok az összes kártyát. Tegyétek az azonos betűjelű kártyákat egymásra a “#1” jelölésű kártya kerüljön felülre.

A falvak előkészítése

A polgármester felolvassa a betűket: **“D, C, E, A ...”**

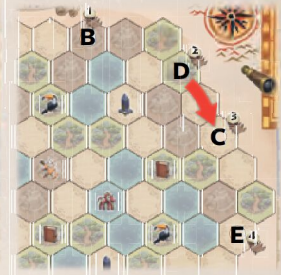


Az összes játékos beírja a betűket a falvaikhoz az óramutató járásának megfelelően, körbe a szigeten.

Polgármester 1. faluban kezd 2. játékos a 2. faluban kezd



Polgármester (kezdőjátékos)



második játékos

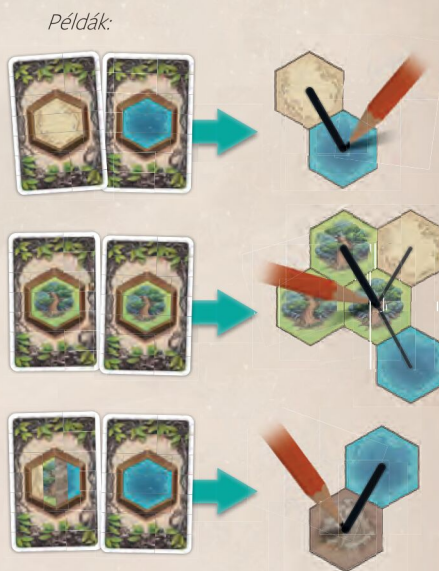


A JÁTÉK MENETE

1. A polgármester felhúzza a pakli **tetejéről** két terepkártyát és képpel felfelé az asztal közepére helyezi, majd hangosan bejelenti a két feltüntetett tereptípust (a két terep lehet azonos). Például: “sivatag és víz!”
2. Minden játékos egyidejűleg berajzol egy-egy útvonalszakaszt:
 - Az útvonalszakaszt két olyan szomszédos mező középpontjait összekötve kell berajzolni, amelyek megfelelnek a két felhúzott terepkártyának. Az útvonalszakasz csatlakozhat egy már korábban berajzolt szakaszhoz, viszont ez nem kötelező.
 - Ha a kártyán **bármilyen terep minta** szerepel, mindenki egyénileg eldöntheti, hogy a kártyát milyen területtípusként veszi figyelembe.

Amint minden játékos végzett, a körnek vége. Ezután új kör kezdődik az 1. és 2. lépés ismétlésével. Minden körben fedjétek le a korábbi körök terepkártyáit. Folytassátok addig, amíg már csak egyetlen kártya marad a pakliban (lásd: forduló vége).

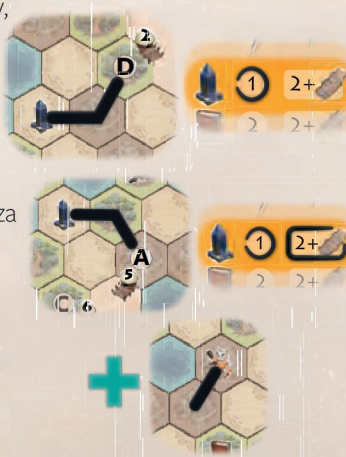
Ritka eset: ha a megmaradt mezőket nem tudod a felfordított terepkártyáknak megfelelően összekötni, nem rajzolhatsz be útvonalszakaszt.



FALVAK ÉS LÁTNIVALÓK ÖSSZEKÖTÉSE

Amint egy játékos összeköt egy **láttnivalót** (obeliszk, könyv, tukan, jeti vagy tengeri szörny) a tíz falu bármelyikével, a játékos bekarikázza a baloldali pontértéket az adott láttnivaló mellett a **láttnivalók pontozása** területen.

Amint egy játékosnak sikerül a **második ugyanolyan típusú** láttnivalót is összekötni valamelyik faluval, bekarikázza a jobb oldalon lévő pontértéket és **azonnal** (ugyanabban a körben) berajzol egy **bónusz útvonalszakaszt** a pontozólapjára, összekötve **bármelyik** két szomszédos mezőt (bármilyen tereptípus választható).



Ádám összeköt egy obeliszket egy faluval és bekarikázza az 1-est.

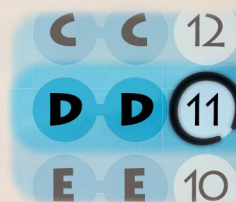
Egy későbbi körben Ádám a másik obeliszket is összeköti egy faluval, ezért bekarikázza a másik pontértéket, és azonnal berajzol a pontozólapján egy tetszőleges útvonalszakaszt. Úgy dönt, hogy ezt a két szomszédos hegyet köti össze.

Megjegyzés: Egy látnivaló BÁRMELYIK faluval összeköthető, még akkor is, ha azt a falut korábban egy másik (ugyanolyan vagy más típusú) látnivalóval is összekötötted. Ha egy útvonalszakasz berajzolása után több látnivalót is leponthatsz, azt tetszőleges sorrendben megteheted.

Láncreakció: Ha egy játékos **jutalomként berajzolt útvonalszakasszal** sikerül a másodikat bekötni egy **másik** típusú látnivalóból is, azonnal berajzolhat egy bónusz útvonalszakaszt. Több láncreakció is történhet egy körön belül.

FALVAK ÖSSZEKÖTÉSE

Amint egy játékos két azonos betűjelű falut ("falupárt") összeköt, bekirikázza a betűjel melletti pontértéket a pontozólap "falvak pontozása" részén. Egy játékos minden falupárt csak egyszer pontozhat le.



Marcsi összekötötte a két "D" falut, ezért 11 pontot kap.

Kék bónuszkártyák: Az **első** játékos, aki összeköt egy meghatározott falupárt, megkapja a hozzá tartozó bónuszkártyán szereplő pontokat is. A bónuszpontokat a pontozólap **bónuszpontok** részének egy még üres mezőjébe kell beírni, ezután a bónuszkártyát el kell dobni. Ha egynél több játékos köti össze ugyanazt a falupárt **ugyanabban a körben**, mindegyikük megkapja a bónuszpontot.

5-8 játékos esetén 2 bónuszkártya van játékban minden betűpárhoz. Az első alkalommal, amikor valaki összeköt egy meghatározott falupárt, a felül lévő kártyán látható pontot kapja meg. Ezután a kártyát el kell dobni. Következő alkalommal, ha valaki összeköti ugyanazt a falupárt, az alul lévő kártyán látható bónuszpontot kapja meg. Ezután ezt a kártyát is el kell dobni.

Megjegyzés: Ha már nincs játékban bónuszkártya egy adott betűpárhoz, a többi játékos már nem szerezhet bónuszpontot ezért a falupárért (viszont az összekötésért járó "normál" pontokat megkapja).



Marcsi Dávid



Macsi és Dávid összeköti a két "D" falut ugyanabban a körben, ezért mind a ketten megkapják a 6 bónuszpontot.

Ezután a felső bónuszkártyát el kell dobni.



Aliz

Egy későbbi körben **Aliz** is összeköti a két "D" falut, ezért 4 bónuszpontot kap. Ezután az utolsó bónuszkártyát is el kell dobni.

EGY FORDULÓ VÉGE

A forduló akkor ér véget, ha már csak egy terepkártya maradt a pakliban. A megmaradt kártyát már nem használjuk. Minden játékos összeadja a **láttnivalók** melletti bekarikázott számokat, és beírja a végső pontozás rész első mezőjébe ("I").

Keverjétek meg az összes terepkártyát (a megmaradt kártyával együtt), ezután kezdődhet a második forduló.

Megjegyzés: A láttnivalókat kétszer pontozzuk, az első és a második forduló végén, míg az összekötött **falvak** után járó pontokat és a **bónuszpontokat** csak a játék végén számoljuk.

A **második forduló** után a láttnivalók melletti bekarikázott értékeket újból összeadjuk, és az összeget beírjuk a **végső pontozás rész** "II" mezőjébe.

Megjegyzés: Azok a láttnivalók, amelyeket sikerült az első fordulóban összekötni egy faluval, több pontot érnek, mivel a játék során kétszer is lepontozzuk.



Példa: az első forduló után Aliz a bekötött láttnivalókért 10 pontot kap. A számot beírja a pontozófüzet "I" mezőjébe. Ezeket a láttnivalókat a második forduló után is lepontozza.

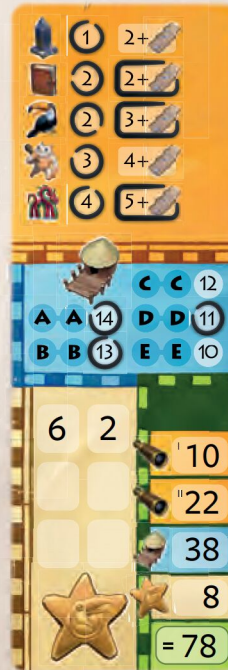
A JÁTÉK VÉGE

A játék a **második forduló** követően véget ér (amikor másodszor is kifogy a pakli), ezután minden láttnivalót még egyszer le kell pontozni.

A játékosok összesítik a pontjaikat és a kapott értékeket beírják a **végső pontozás részbe**:

A **láttnivalókért** járó pontok **(az 1. és a 2. forduló után)**
+ Az összekötött **falvakért** járó pontok
+ Szerzett **bónuszpontok**
= Végső pontszám

A legtöbb pontot gyűjtő játékos megnyeri a játékot. Döntetlen estén az érintett játékosok közül az lesz a győztes, aki több **bónuszpontot** szerzett. Ha még mindig döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelemben.



Aliz 10 pontot szerzett a láttnivalókért az 1. forduló után. A 2. fordulóban néhány további láttnivalót is sikerült bekötnie, ezért a forduló végén további 22 pontot kap.

A játék folyamán összekötötte az A-A, a B-B és a D-D falvakat, így a falvak után 38 pontot szerzett.

Ezekon felül szerzett 8 bónuszpontot is.

*Aliz **végső pontszáma: 78.***

← Láttnivalók az 1. forduló után

← Láttnivalók a 2. forduló után

← Falvak

← Bónuszok

← Végső pontszám

ISLA GRANDE JÁTÉKVARIÁNS

A játék a fentebb leírtak szerint zajlik az alábbi változtatásokkal:

- Minden játékos a pontozólap **Isla Grande** oldalát használja.
- A játék 2 helyett **3 fordulón** át zajlik. Mind a 3 fordulót követően látnivalókat le kell pontozni. A 3. forduló után a látnivalók pontszámát a "III" mezőbe kell beírni a **végző pontozás rész**nél.
- **3 db van mindegyik típusú látnivalóból** (2 helyett). Amint összekötöttél egy látnivalót egy faluval, karikázd be balról az első, az adott látnivalóhoz tartozó még be nem karikázott számot **látnivalók pontozása rész**ben.
- Csak akkor rajzolhatsz be egy **bónusz útvonalszakaszt**, ha már a **harmadik** azonos típusú látnivalót sikerült összekötni egy faluval.



Marcsi összekötötte a harmadik jetit is az egyik faluval, ezért azonnal berajzolhat egy bónusz útvonalszakaszt valahol a térképén.



Marcsi 8 pontot szerzett az 1., 24-et a 2. és 33-at a 3. fordulóban a látnivalók után.

KÜLÖNLEGES BÓNUSZOK JÁTÉKVARIÁNS

A játék a fentebb leírtak szerint zajlik az alábbi változtatásokkal:

- Az **előkészületek** során keverjétek meg külön a **piros bónusz-kártyákat**. Húzzatok fel a játékosszámnak megfelelő mennyiségű kártyát a pakliból és tegyétek képpel felfelé a **kék bónusz-kártyák** mellé:
 - **2-4 játékos: 1 piros bónusz-kártyát** húzzatok
 - **5-8 játékos: 2 piros bónusz-kártyát** húzzatok
- Az első játékos(ok) aki(k)nek sikerül összekötni a kártyán jelölt két **látnivalót** (bármelyiket), megkapja a kártyán lévő bónusz-pontokat. A bónusz-pontokat a **bónusz-pontok rész**hez kell beírni, majd ezt követően el kell dobni a kártyát.



Aliznak és Ádámnak ugyanabban a körben sikerült összekötni egy jetit egy másik jetivel, ezért mindketten megkapják a 6 bónuszpontot. Ezután eldobják a bónusz-kártyát.



Aliz

Ádám

TOVÁBBI JÁTÉKVARIÁCIÓK

Mutatunk pár tippet, ha esetleg szeretnétek több változatosságot vinni a játékba:

Véletlenszerű kezdő falu: Az **előkészület-kártya** felfedése előtt a polgármester bemond egy 1-10 közötti számot. A polgármester a bejelentett számú faluhoz írja be az első betűt, a többi játékos az óramutató járásának megfelelő irányban az azt követő falvakhoz. Példa: A polgármester a 4-es faluval kezd, a második játékos az 5-össel, és így tovább.

Ellenkező irány: A falvak betűjeleit az óramutató járásával ellentétes irányban írtok fel a pontozólapra (a betűket továbbra is az óramutató járásának megfelelően kell felolvasni az előkészület-kártyáról).

Szimmetria: Ha 100%-ig szimmetrikus játékot szeretnétek, írtok mindannyian ugyanazt a betűt ugyanahhoz a faluhoz.

SZÓLÓ JÁTÉK

A szóló játék a normál szabályok szerint zajlik, az alábbi változtatásokkal:

- Az **előkészületek** során csak a **“#2”** jelölésű **kék bónuszkártyákat** használd, az **“#1”** jelű kártyákat tedd vissza a dobozba.
- Falupár összekötése esetén a bónuszpontokat is megkapod, amíg a hozzá tartozó bónuszkártya játékban van, azonban az **1. forduló** után (ha az **Isla Petit** oldallal játszol), vagy a **2. forduló** után (ha az **Isla Grande** variánssal játszol) keverd meg az összes, még az asztalon lévő **kék bónuszkártyát**. Húzz fel kettőt ezek közül, és tedd az asztal közepére képpel felfelé, a többi kártyát pedig tedd vissza a dobozba. Az utolsó fordulóban csak ez a 2 bónuszkártya marad játékban.

Ritka eset: Ha legalább 3 bónuszkártyát teljesítettél az utolsó forduló előtt, az összes megmaradt bónuszkártya játékban marad (nem kell elvenni és megkeverni őket).

- Próbáld minél több pontot elérni. A lenti táblán megnézheted, mennyire voltál sikeres. Többjátékos módban is használhatjátok ezt a táblát, de az elérhető pontszámok a játékoszám függvényében változhatnak.

Teljesítmény

	Isla Petit	Isla Grande
Hát, legalább jobb vagy, mint egy jeti	50+	110+
Kaptál egy szabadnapot a tengerparton	60+	125+
A polgármester meghívott vacsorára	70+	140+
A nevedet felvették egy obeliszkre	80+	155+
Még a tengeri szörnyek is ledöbrentek	90+	170+
Túl jó vagy ehhez a szigethez	100+	185+

Aporta Games szeretne köszönetet mondani az összes játékesztelőnek, különösen a következő személyeknek: Lin Heidi Isaksen, Åsmund Svensson, Geir André Wahlqvist, Aleksander Lindahl Kronstad, Fridtjof Buvarp, Kristian Elvsveen, Inger Johanne Berg, Kjetil Svendsen, Sturla Johansen, Helene Forberg, Özger Kocdemir, Solfrid Nordmark, Helge Meissner, Anna Wermlund és Håvard Wilsgaard.

Játéktervező: Eilif Svensson & Kristian A. Østby
Illusztráció és grafikai tervezés: Gjermund Bohne
Magyar fordítás: Pestya



Kiadó: **Aporta Games AS**

Hermanbakken 19, 3050 Mjøndalen, Norvégia.

©2019. Aporta Games, Eilif Svensson, Kristian A. Østby