



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.

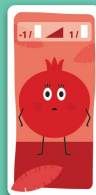
FRUCHT-KARTEN

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 Karte.

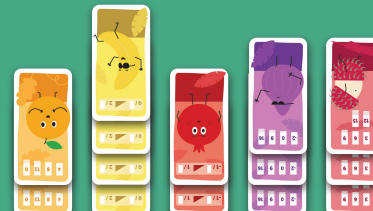


Drehe alle deine Karten in einem Stapel um.

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

SpielerIn 2

Summe = 32 Pkt



8 Pkt

8 Pkt

-2 Pkt

9 Pkt

9 Pkt

Spielerin 1

Summe = 37 Pkt



20 Pkt

6 Pkt

0 Pkt

3 Pkt

6 Pkt

-2 Pkt

4 Pkt