



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, si 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 añádelo 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.

Jugador 2

Total = 32 pts



Jugadora 1

Total = 37 pts

