



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-melagrano 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, perdetevi 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.

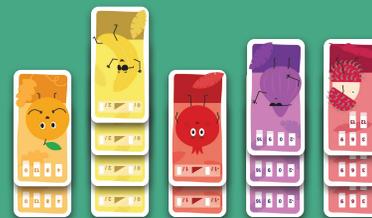


Capovolgete tutte le carte-frutta di fronte a voi e formate un unico mucchio a faccia in giù.

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



Giocatrice 1

Totale = 37 punti

