

RÈGLES DU JEU

TUCANA est un regroupement de petites îles peu connu, parsemé d'étranges créatures et des vestiges d'anciennes cultures. Les joueurs doivent créer un réseau de chemins entre les îles afin d'aider les habitants à se déplacer entre les villages et de leur faciliter l'accès au plus grand nombre de curiosités possible. Que le meilleur gagne !

Âge : 8+

Joueurs : 1-8

Temps de jeu : 15 min.

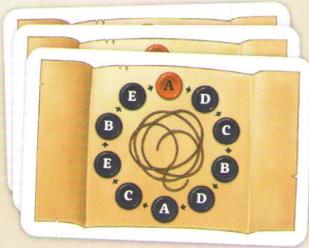


Dans **TRAILS OF TUCANA**, chaque joueur reçoit une carte de l'île contenant les villages, curiosités et différents types de terrains. Lors de chaque tour, 2 cartes Terrain sont révélées. Chaque joueur trace un chemin entre ces terrains sur sa propre carte. Vous marquez des points en reliant les villages aux curiosités et aux autres villages. La partie prend fin lorsque le paquet de cartes Terrain est épuisé 2 fois et celui qui a marqué le plus de points remporte la partie.

CONTENU

8 CRAYONS

13 CARTES MISE EN PLACE



27 CARTES TERRAIN



8 x
Désert



7 x
Forêt



6 x
Montagne



4 x
Eau



2 x
Terrain
au choix

10 CARTES BONUS BLEUES



5 CARTES BONUS ROUGES



Uniquement pour la
variante Bonus Spécial
(page 7)

1 CARNET DE SCORE

Recto (Isla Petit):

Nombre de cartes Terrain

Village

1	2+
2	2+
3	3+
4	4+
5	5+

Score des Curiosités

A	A	14	D	D	11
B	B	13	E	E	10

Score des Villages

Score Final

Score des Bonus

Verso (Isla Grande):

1	2	2+
2	2	3+
3	3	4+
4	5	5+

C	C	12			
A	A	20	D	D	17
B	B	19	E	E	16

Uniquement pour la variante Bonus Spécial :
Isla Grande (page 7)

MISE EN PLACE

1. Remettez les **Cartes Bonus Rouges** dans la boîte (uniquement utilisées dans la **Variante : Bonus Spécial**).
2. Chaque joueur s'empare d'un **Crayon** et d'une feuille du **Carnet de Score**, qu'il place devant lui, du côté **Isla Petit**.
3. Un des joueurs est nommé **Maire**. Ce joueur sera chargé de piocher et révéler les cartes **Terrain** pendant toute la partie.
4. Le Maire mélange les **Cartes Terrain** pour former une pioche devant lui.
5. Le Maire mélange les **Cartes de Mise en place**, et tire une carte qu'il place face visible au milieu de la table.

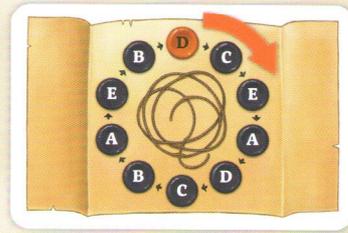
Le Maire annonce ensuite à voix haute les 10 lettres, une à une, en commençant par la lettre du haut et en allant dans le sens horaire.

Tous les joueurs inscrivent ces lettres dans les cercles près des villages. Le Maire commence à écrire à partir du village 1 (indiqué par le petit chiffre). Le second joueur (assis à sa gauche) commence au village 2, le troisième au village 3 et ainsi de suite. Ainsi, chaque joueur se retrouve avec une disposition unique.

Inscrivez les 10 lettres dans le sens horaire autour de l'île, puis rangez les **Cartes Mise en Place** dans la boîte.

Mettre en place les villages

Le maire annonce les lettres : "D, C, E, A ..."



Tous les joueurs écrivent les lettres de leurs villages dans le sens horaire tout autour de leur île.

Le Maire commence au village 1



Maire (premier joueur)

Le second joueur commence au village 2



Second joueur

6. En fonction du nombre de joueurs, disposez les **Cartes Bonus Bleues** face visible au centre de la table, regroupées par lettre (A-A, B-B, etc.):

- **2-4 joueurs** : Utilisez les cartes avec le "#1" dans le coin supérieur droit. Rangez les autres cartes marquées "#2" dans la boîte.
- **5-8 joueurs** : Utilisez toutes les cartes. Formez 5 piles en regroupant les cartes par lettre et en plaçant celles marquées "#1" sur le dessus.



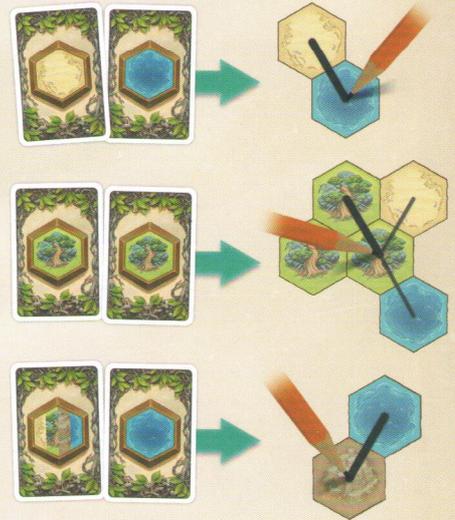
COMMENT JOUER

- Le Maire prend les 2 **Cartes Terrain** du **dessus** de la pioche et les place face visible au milieu de la table. Il annonce ensuite à voix haute les terrains obtenus (il est possible qu'ils soient identiques). Exemple : "Désert et Eau !"
- Chaque joueur trace simultanément 1 segment de sentier :
 - Ce segment doit être tracé de centre à centre entre 2 cases qui correspondent aux types de terrains piochés. Ce segment peut être indépendant ou se rattacher à un ou plusieurs autres segments déjà dessinés.
 - Si une carte **Terrain au choix** est piochée, chaque joueur décide de son côté quel type de terrain il souhaite que cette carte représente pour lui.

Lorsque les joueurs ont fini, le tour est terminé. On commence le prochain tour en répétant les étapes 1 et 2 et en recouvrant à chaque fois les cartes Terrain précédemment jouées. Continuez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une seule carte dans la pioche de cartes Terrain (voir Fin de la Manche).

Cas Rare : *s'il vous est impossible de dessiner un segment avec la combinaison de terrains tirée, ne tracez rien pour ce tour.*

Exemples :



RELIER DES CURIOSITÉS AUX VILLAGES

Lorsqu'un joueur relie une **curiosité** (obélisque, livre, toucan, yéti ou monstre marin) à l'un des 10 villages, il entoure la valeur de gauche de la ligne de cette curiosité sur l'emplacement du **Score des Curiosités**.



Pierre relie un obélisque à un village et entoure donc le 1.

Lorsqu'un joueur relie une **seconde** curiosité du **même type** à un village, il entoure la valeur de droite et trace **immédiatement** (pendant le même tour) **un segment bonus** où il le désire sur sa feuille entre 2 cases adjacentes (terrains au choix).



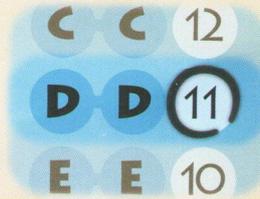
Quelques tours plus tard, Pierre relie un autre obélisque à un village. Il entoure l'autre valeur et trace immédiatement un segment bonus où il le désire sur sa feuille. Il décide de tracer le segment entre 2 montagnes adjacentes.

Note : Il est possible de relier plusieurs curiosités au même village, quel que soit leur type. Si un segment permet de relier plusieurs curiosités dans la même manche, marquez les points dans l'ordre que vous voulez.

Réaction en chaîne : Si un **segment bonus tracé** relie la deuxième curiosité d'un **autre** type, vous pouvez immédiatement tracer un autre segment bonus supplémentaire. Plusieurs réactions en chaîne peuvent se succéder au cours du même tour d'un joueur.

RELIER DES VILLAGES

Lorsqu'un joueur relie 2 villages portant la même lettre, il entoure la valeur à droite de cette lettre sur l'emplacement **Score des Villages**. Un joueur ne peut marquer des points qu'une seule fois par lettre.



Julie a relié les 2 villages D et entoure donc le 11.

Cartes Bleues Bonus : Le **premier** joueur à relier les villages d'une certaine lettre reçoit le bonus inscrit sur la carte Bonus Bleue correspondante. Marquez ces points sur une case vide de l'emplacement **Score Bonus**. La carte bonus est alors défaussée. Si plusieurs joueurs relient le même villages **durant le même tour**, ils marquent tous les points bonus.

Dans une partie à 5-8 joueurs, il y a 2 cartes Bonus pour chaque lettre. Le premier joueur qui relie 2 villages portant la même lettre marque les points de la carte Bonus correspondante et la défausse. Si un autre joueur remplit cette condition par la suite, il marque les points de la deuxième carte et la défausse.

Note : S'il n'y a plus de carte Bonus Bleue pour une lettre, les joueurs ne marquent pas de points bonus pour cette lettre, mais ils marquent tout de même les points normalement pour avoir relié 2 villages d'une même lettre.



Julie

David



Julie et David ont relié le village D lors du même tour, ils marquent donc tous les deux 6 points.

La carte Bonus du dessus est donc défaussée.



Alice

Plus tard, **Alice** relie elle aussi les villages D ensemble. Elle marque 4 points et défausse la dernière carte Bonus.

FIN DE LA MANCHE

La manche se termine lorsqu'il ne reste plus qu'une seule carte dans la pioche Terrain. Cette carte n'est pas utilisée. Tous les joueurs totalisent les valeurs entourées de leurs **curiosités** et inscrivent ce total dans la première case ("I") en bas à droite où sera comptabilisé le score final.

Toutes les cartes Terrain sont mélangées à nouveau (avec la carte restante) et la deuxième manche commence.

Note : les points des curiosités sont comptés deux fois : à la fin de la première et de la deuxième manche. Les **villages** et **bonus** ne sont comptés qu'à la fin de la partie.

Après la **seconde manche**, les points des curiosités sont à nouveau totalisés et la somme est notée dans la deuxième case "II" en bas à droite au-dessus du **Score Final**.

Note : les curiosités que vous reliez à un village lors de la première manche vous rapporteront plus de points, car elles seront comptabilisées 2 fois.



Exemple : à la fin de la première manche, Alice a marqué 10 points grâce aux curiosités. Elle note cette somme dans la case « I ». Ces curiosités lui rapporteront à nouveau des points à la fin de la seconde manche.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la **seconde manche** (lorsque toutes les cartes Terrain ont été piochées 2 fois) et que les points pour les curiosités ont été notés.

Chaque joueur additionne ses points pour obtenir son score final dans l'emplacement prévu :

Total des points de **curiosités (après chaque manche)**
 + Total des points pour les **villages reliés**
 + Total des points **bonus**
= Score Final

Le joueur qui obtient le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a marqué le plus de points **Bonus** qui est le gagnant. S'il y a toujours égalité, ces joueurs partagent la victoire.



Alice a marqué 10 points lors de la première manche pour les curiosités. Elle en a relié d'autres pendant la deuxième manche et marqué 22 points à l'issue de celle-ci.

Pendant la partie, elle a relié les villages A, B et D pour un score de 38.

Elle a obtenu 8 points Bonus.

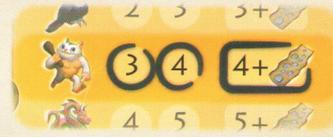
Son **Score Final est de 78.**

← Curiosités de la 1ère manche
 ← Curiosités de la 2ème manche
 ← Villages
 ← Bonus
 ← Score Final

VARIANTE : ISLA GRANDE

Jouez normalement en appliquant les exceptions suivantes :

- Chaque joueur utilise le côté **Isla Grande**.
- Jouez **3 manches** au lieu de 2. Marquez les points de toutes les curiosités à la fin de chaque manche. Lors de la troisième manche, inscrivez vos points dans la case "III" à l'emplacement du **Score Final**.
- Il y a **3 curiosités de chaque type** (au lieu de 2). Lorsque vous reliez une curiosité à un village, commencez par entourer la valeur la plus à gauche sur la ligne de cette **Curiosité**.
- Vous ne tracez un **segment bonus** que lorsque vous reliez une **troisième** curiosité du même type à un village.



Julie a relié le troisième Yéti à un village. Elle peut immédiatement tracer un segment bonus où elle le désire.



Julie a marqué 8 points pour les curiosités lors de la première manche, puis 24 et 33 points aux manches suivantes.

VARIANTE : BONUS SPÉCIAL

Jouez normalement en appliquant les exceptions suivantes :

- Pendant la **Mise en place**, mélangez les **Cartes Bonus Rouges** entre elles. En fonction du nombre de joueurs, piochez un certain nombre de cartes et placez-les face visible en dessous des **Cartes Bonus Bleues** :

- **2-4 joueurs** : Piochez **1 Carte Bonus Rouge**
 - **5-8 joueurs** : Piochez **2 Cartes Bonus Rouges**
- Le premier joueur à relier les **curiosités** représentées sur la carte Bonus marque les points indiqués. Inscrivez ces points dans la partie **Score Bonus**. Cette carte est ensuite défaussée.



Lors du même tour, Alice et Adam relient 2 Yétis ensemble. Ils marquent tous les deux 6 points, puis la carte Bonus est défaussée.



VARIER LA MISE EN PLACE

Si vous souhaitez varier un peu la mise en place, suivez les règles optionnelles suivantes :

Villages de départ aléatoires : avant de regarder la carte de **Mise en place**, le maire annonce un chiffre entre 1 et 10. Il commence à noter la première lettre annoncée dans ce village et les autres joueurs commencent à écrire à partir des autres villages dans le sens horaire. *Exemple: Le Maire commence par le village 4, le second joueur par le village 5 et ainsi de suite.*

Sens antihoraire : écrivez les lettres des villages en suivant le sens antihoraire sur votre feuille (lisez la carte Mise en Place dans le sens horaire).

Symétrie : si vous préférez jouer une partie symétrique, les joueurs écrivent les lettres dans les mêmes villages.

PARTIE À 1 JOUEUR

Pour une partie à 1 joueur, jouez une partie normalement en appliquant les changements suivants :

- Pendant la **Mise en place**, ne gardez que les **Cartes Bonus Bleues** marquées “#2”. Remettez les cartes marquées “#1” dans la boîte.

- Lorsque vous reliez 2 villages avec la même lettre, vous marquez les points bonus si la carte correspondante est présente. En revanche, à la fin de la **première manche** si vous jouez avec la face **Isla Petit**, ou à la fin de la **deuxième manche** si vous jouez avec la face **Isla Grande**, mélangez toutes les **Cartes Bonus Bleues** qui sont encore sur la table. Piochez 2 de ces cartes, remettez-les face visible sur la table et rangez les autres cartes dans la boîte. Il ne restera alors que 2 cartes Bonus en jeu pour la dernière manche

Cas rare : si vous avez défaussé 3 cartes Bonus avant la dernière manche, les cartes restantes ne sont pas mélangées et restent en jeu.

- Essayez d'obtenir le score le plus élevé ! Référez-vous au tableau ci-dessous afin de voir comment vous vous en êtes sorti. Vous pouvez également utiliser ce tableau lors de vos parties à plusieurs, mais il y est moins adapté.

Récompense	Isla Petit	Isla Grande
Vous valez mieux qu'un yéti	50+	110+
Un jour de repos à la plage	60+	125+
Un dîner chez le Maire	70+	140+
Votre nom sera gravé sur un Obélisque	80+	155+
Les Monstres Marins sont sous le choc	90+	170+
Vous êtes trop bon pour Tucana	100+	185+

Aporta Games souhaite remercier tous les testeurs, en particulier : Lin Heidi Isaksen, Asmund 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 Werm/und et Havarð Wilsgaard.

Conception : Eilif Svensson & Kristian A. Østby.
Graphismes et Illustrations : Gjermund Bohne.

Édité par : **Matagot**

Traduction FR : David SIMON

Relecture : Cédric BASSO et Thais AULNETTE

©2020. Aporta Games, Eilif Svensson, Kristian A. Østby



Matagot



www.matagot.com
@EditionsMatagot