

10+  
1-5  
30 MIN



Les habitants de Tucana ont besoin de vous : une éruption volcanique a effrayé tous les animaux, et ils se sont éparpillés sur l'île ! Créez des chemins pour ramener les animaux chez eux !

# MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

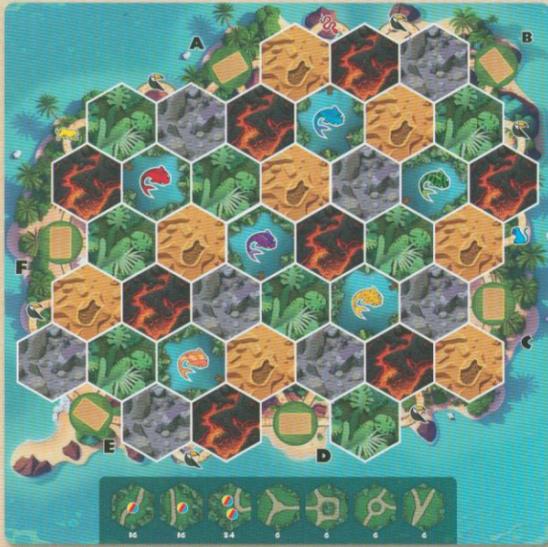
## 1 plateau de score

Placez le plateau de score au milieu de la table.



## 5 feuilles de jeu

Donnez 1 feuille de jeu à chaque joueur. Remettez les feuilles de jeu non utilisées dans la boîte.



## 25 disques de score (5 par joueur)

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 5 disques de score correspondants, puis en place 3 sur la case « 0/40 » de chaque piste du plateau de score. Les 2 disques restants ne sont utilisés que dans la variante expert (voir la dernière page). Remettez les disques de score non utilisés dans la boîte.



## 30 Huttes

Chaque joueur prend 2 Huttes jaunes, 2 Huttes rouges, et 2 Huttes bleues, puis les place dans sa zone de jeu. Remettez les Huttes non utilisées dans la boîte.



## 11 cartes Mise en place

Mélangez les cartes Mise en place, puis révélez-en une au hasard et placez-la à côté du plateau de score.

Recto des cartes



Verso des cartes

Chaque joueur place ensuite ses Huttes sur les cases Huttes de sa feuille de jeu, comme indiqué par la carte mise en place révélée (voir l'exemple). Une fois que chaque joueur a placé ses 6 Huttes, remettez toutes les cartes Mise en place dans la boîte, y compris celle qui a été révélée.

**Exemple** (voir l'exemple recto plus haut) : Les Huttes rouges sur les cases A et E, les Huttes bleues sur les cases B et C, et les Huttes jaunes sur les cases D et F.



Case Hutte

## 30 tuiles de départ (6 par joueur)

Chaque joueur prend une série de 6 tuiles de départ, numérotées de 1 à 6 sur le verso. Remettez les tuiles de départ non utilisées dans la boîte.



Verso des tuiles

## 6 cartes de départ

Mélangez les cartes de départ et faites-en une pioche face cachée. Un des joueurs révèle la première carte, et la place face visible à côté du plateau de score. Chaque joueur place ensuite sa tuile de départ « 1 » face visible sur la case de leur feuille de jeu correspondant au symbole de la carte de départ qui a été révélée. Tournez votre tuile de façon à ce que le quai sur la tuile soit aligné avec celui de la case correspondante de votre feuille de jeu. Répétez la procédure ci-dessus pour les tuiles de départ allant de « 2 » à « 6 ». Une fois que toutes les tuiles de départ ont été placées, remettez les cartes de départ dans la boîte.

**Exemple** : La première carte de départ est le « poisson jaune ». Chaque joueur place sa tuile de départ « 1 » sur la case « poisson jaune » de sa feuille de jeu, et tourne la tuile de façon à ce que le quai de la tuile soit aligné au quai de sa feuille de jeu.



Quai

Tous les joueurs devraient maintenant avoir leurs tuiles de départ placées sur les mêmes cases, chacune avec la même orientation.

# MATÉRIEL ET MISE EN PLACE (SUITE)

## 5 cartes Joker

Chaque joueur prend une carte Joker et la place dans sa zone de jeu, avec le côté actif face visible. Remettez les cartes Joker non utilisées dans la boîte.



## 120 tuiles Chemin

Mélangez toutes les tuiles Chemin, puis placez-les face cachée dans une réserve commune à côté du plateau de score.



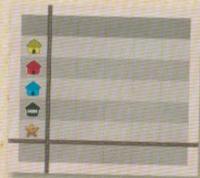
## 12 cartes Terrain

Choisissez un Chef qui sera chargé de révéler les cartes Terrain pour cette partie. Mélangez les cartes Terrain pour en faire une pioche placée face cachée dans la zone de jeu du Chef.



## 1 carnet de score

Utilisez le carnet de score à la fin de la partie pour le décompte des points.



## 6 cartes Réussite

Pour votre première partie, remettez toutes les cartes Réussite dans la boîte. Elles ne sont utilisées que dans la variante expert (voir la dernière page).



# DÉROULEMENT DU JEU

Le but du jeu est de remporter le plus de points en 2 manches. À chaque manche, chaque Hutte rapporte des points selon le nombre d'animaux correspondants qui y sont reliés (un toucan compte comme un animal correspondant à toutes les Huttes). Chaque manche contient 12 tours. Un tour se déroule de la manière suivante :

- 1. Révélez une carte Terrain :** Le Chef révèle la carte Terrain du haut de la pioche, la place par dessus la carte Terrain déjà révélée (s'il y en a une), et annonce le terrain de la carte.
- 2. Placez une tuile Chemin :** Les joueurs piochent simultanément une tuile Chemin au hasard de la réserve commune. Chaque joueur place ensuite sa tuile face visible, en l'orientant de la manière qu'il souhaite sur une case de sa feuille de jeu **correspondant au terrain de la carte Terrain révélée**. *Note : Les Chemins des tuiles adjacentes ne doivent pas forcément être reliés.*

Le bas de votre feuille de jeu liste le nombre de chaque type de tuiles Chemin.

**Exemple :** Le Chef révèle une carte sable. Nina pioche une tuile puma et choisit de la placer sur la case sable adjacente à une Hutte jaune de sa feuille de jeu.



## UTILISATION DE LA CARTE JOKER

Pendant n'importe quel tour, vous pouvez retourner votre carte Joker sur son côté inactif pour placer votre tuile Chemin sur n'importe quelle case vide de votre feuille de jeu. Si vous utilisez votre carte Joker, vous pouvez la retourner sur son côté actif à la fin de la première manche (après les 12 premiers tours). Vous ne pouvez donc utiliser votre carte Joker que deux fois par partie.



## LIENS VALIDES

Dans Tucana Builders, vous devez relier vos tuiles judicieusement. Un lien est un Chemin continu entre un animal et une Hutte. Puisque les Chemins se terminent sur les Huttes, vous ne gagnerez des points que pour les animaux qui sont directement reliés à chaque Hutte à la fin de la manche (voir p. 3) :

- Les singes rapportent des points pour chaque Hutte **bleue** reliée.



- Les serpents rapportent des points pour chaque Hutte **rouge** reliée.



- Les pumas rapportent des points pour chaque Hutte **jaune** reliée.



- Les toucans rapportent des points pour chaque Hutte reliée **de n'importe quelle couleur**.



**Souvenez-vous :** Les Chemins se terminent sur les Huttes. Vous ne pouvez donc pas les relier à des animaux à travers une autre Hutte.

# FIN DE LA MANCHE

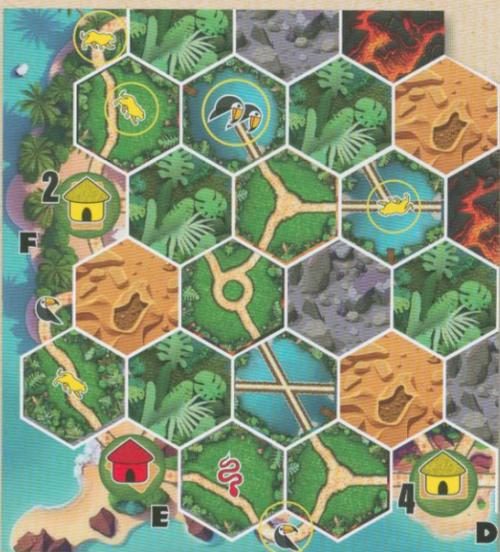
La manche se termine quand tous les joueurs ont placé leur tuile Chemin dans le tour où la dernière carte Terrain est révélée. Pour le décompte du score, commencez par les deux Huttes jaunes et faites le décompte pour chacune d'elles de la manière suivante :

- 1 point pour chaque **toucan** relié
- 1 point pour chaque **puma** relié

Pour chaque point remporté pour les Huttes jaunes avancez votre disque de score d'1 case sur la piste jaune du plateau de score.

Ensuite, procédez au score de chaque Hutte rouge (1 point par toucan/serpent relié), puis de chaque Hutte bleue (1 point par toucan/singe relié), et avancez en conséquence vos disques de score sur la piste rouge et la piste bleue. Si votre score total sur une piste est supérieur à 39 points, déplacez votre disque de score sur la case « 0/40 » et ajoutez 40 points à votre score.

**Note :** Si un animal est relié à deux Huttes qui lui correspondent, le score est calculé deux fois (une fois par Hutte) ! Si un toucan est relié à deux Huttes ou plus (de n'importe quel type), le score est calculé autant de fois.



**Exemple :** Décompte du score des Huttes jaunes : à la fin de la 1re manche, Tony a relié 1 puma et 3 toucans à la Hutte D (4 points) et 2 pumas à la Hutte F (2 points). Il avance son disque de score de 6 cases sur la piste jaune. Notez que le puma et le toucan entre les Huttes E et F ne rapportent pas de points jaunes, puisqu'ils ne sont reliés qu'à la Hutte rouge (le toucan rapportera 1 point au moment du décompte pour la piste rouge).

## 2E MANCHE

Mise en place : Chaque joueur retourne sa carte Joker sur son côté actif (si elle a été utilisée), puis le Chef mélange les cartes Terrain pour en faire une pioche face cachée placée dans sa zone de jeu.

Faites une nouvelle manche en suivant les mêmes règles décrites pour la 1re. À la fin de la 2e manche, faites de nouveau le décompte des scores de chaque Hutte, de la même façon que pour la 1re.

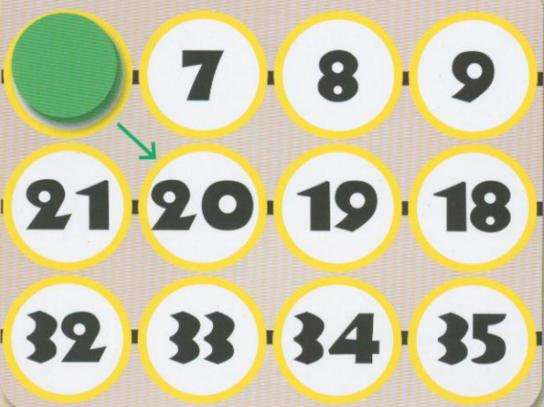
## L'AVANTAGE DE RELIER DES HUTTES

Vous ne gagnerez pas de points en reliant les Huttes les unes aux autres, mais puisque cela peut vous permettre de remporter des points plusieurs fois pour les mêmes animaux (une fois par Hutte reliée), il peut être très intéressant de le faire. Souvenez-vous que les toucans peuvent remporter plusieurs points, puisqu'ils rapportent des points pour chaque Hutte reliée, peu importe les couleurs.



**Exemple :** Ce dessin représente combien de points jaunes et/ou rouge chaque animal rapporte. Certains animaux ne sont reliés qu'à 1 Hutte (rapportant 1 point), alors que d'autres sont reliés à au moins 2 Huttes (rapportant au moins 2 points).

**Note :** Pour plus de clarté, cet exemple ne représente pas de points bleus, et ne représente pas tous les points rouges ni l'ensemble des liens de la carte.



Tony a gagné 6 points sur la piste jaune dans la 1re manche. L'exemple ci-dessus représente le score de Tony après la 2e manche. Avec 14 points jaune dans la 2e manche, il gagne un total de 20 points sur la piste jaune.

# FIN DE PARTIE

La partie se termine une fois que le décompte des points pour les Huttes de la manche 2 est terminé. Vous pouvez utiliser le carnet de score pour le décompte des points de chaque joueur : Sur les lignes 1 à 3, écrivez le score de chaque joueur pour chaque piste correspondante du plateau de score. Sur la ligne 4, réécrivez le score le plus bas de chaque joueur. Ce dernier est nommé, le « score minimal » (voir la situation d'égalité plus bas).

**Note :** Si vous n'avez aucun point sur au moins l'une des trois pistes, votre score minimal est de 0.

Calculez le score total de chaque joueur. Le joueur ayant le total le plus grand remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur a égalité ayant le score minimal le plus grand remporte la partie. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.

**Note :** La ligne 5 n'est utilisée que dans la variante expert (voir p. 4).

	L	N	T
	12	13	20
	10	28	14
	35	13	15
	10	13	14
	67	67	63

**Exemple :** Nina (N) gagne l'égalité contre Lisa (L) grâce à son score minimal (13 contre 10).

© 2023 Aporta Games AS Tous droits réservés.



Merci à tous les testeurs externes, et particulièrement à Lin Heidi Isaksen, Marianne Ringås, Maija Buvarp, Geir André Wahlquist, Robert Grønås, Sturla Kristoffer Naas Johansen, et Silje Bjørge.

Auteurs : Eilif Svensson et Kristian A. Østby

Illustrations et design graphique : OffDutyNinja Inc. et Gjermund Bohne

Traduction française : Valentin Le Lay

**M MATAGOT**



FR  
DONNEZ  
OU  
RECYCLEZ



OU  
ASSOCIATION



OU  
LIVRAISON



OU  
DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

# VARIANTES

## Expert : Cartes Réussite

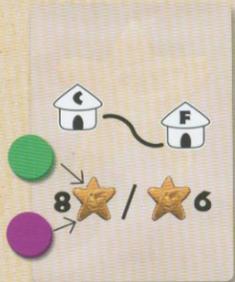
Après quelques parties, nous vous recommandons d'utiliser cette variante pour plus de challenge et d'interactions.

Pendant la mise en place, mélangez les 6 cartes Réussite et révélez-en 2 au hasard, puis placez-les face visible à côté du plateau de score. Remettez les cartes non utilisées dans la boîte. Chaque joueur place également ses 2 disques de score en plus dans sa zone de jeu.

Chaque carte Réussite mentionne un objectif. Le premier joueur à remplir l'objectif d'une carte place l'un de ses disques supplémentaires de score sur la valeur en points la plus élevée de la carte Réussite correspondante (il peut y avoir plusieurs joueurs remplissant l'objectif dans le même tour). Les joueurs qui rempliront le même objectif plus tard placent leur disque de score à la valeur en points la plus basse de la carte. Chaque joueur ne peut remporter les points de la carte Réussite qu'une seule fois.

À la fin de la partie, écrivez la somme des valeurs que vos disques occupent sur les emplacements des cartes Réussite dans la ligne 5 du carnet de score.

**Exemple :** Tony et Lisa relient les Huttes C et F pendant le même tour (en tant que premiers joueurs à le faire). Ils placent tous les deux leurs disques de score sur l'emplacement de valeur 8.



## Partie en solo

Essayez d'atteindre le plus haut score possible. Jouez avec les mêmes règles que le jeu multijoueur pour le jeu normale et la variante cartes Réussite, avec l'exception suivante : Vous remportez la valeur la plus élevée si vous remplissez les objectifs lors de la 1re manche, et la valeur la plus basse si vous remplissez la 2e manche. **Si vous n'avez pas rempli l'objectif des deux cartes Réussite pendant la partie, votre score sera de 0 points et vous perdez la partie. Dans le cas contraire, comptez vos points, et les habitants de Tucana vous jugeront selon votre score (voir le tableau ci-dessous).**

Score	Réaction des habitants
<40	« On te jettera bien dans la lave, mais ça ne ferait pas disparaître l'odeur »
40-49	« Ton nom est maintenant le nouveau mot pour désigner le caca des singes »
50-59	« Si tu étais une saveur de crème glacée, tu serais 'crotte de poisson et pépites de chocolat' »
60-69	« Pas mal, mais mêmes les poules de cette île font preuve de plus de courage que toi »
70-79	« Miam ! Les serpents seront contents de t'avoir pour leur dîner »
80-89	« Félicitations, tu as gagné une pédicure avec les piranhas »
90-99	« Nous sommes inspirés par la façon dont tu manipules les chemins »
100-109	« Salut beau gosse, je crois qu'on devrait renommer ce jeu 'Tucana Bodybuilders' »
110-119	« Écoute bien, et tu entendras le vent chanter à propos de ton nom... et de ton esprit »
120-129	« Tu devrais épouser notre roi des toucans »
>129	« La seule chose qui éclipse ton élégance est ton intelligence hors du commun »

# CARTES RÉUSSITE



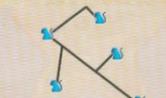
Relier les Huttes C et F l'une à l'autre.

8 / 6



Relier chaque Hutte à au moins 2 animaux correspondants (toucans exclus).

7 / 5



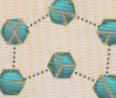
Relier au moins 5 animaux du même type entre eux (toucans exclus).

7 / 5



Relier les Huttes A et D l'une à l'autre.

6 / 4



Relier toutes les tuiles de départ les unes aux autres.

8 / 6



Relier au moins 4 toucans à la même Hutte.

6 / 4