FR

6-99 | 2-4 | 15'

TUCANO

Design
Théo Rivière

Illustration
Odile Sageat

MATÉRIEL

70 cartes, dont
12 cartes toucan
58 cartes fruit

IDÉE DU JEU

Qui sera le toucan le plus gourmet ? La forêt tropicale est pleine de fruits juteux et savoureux qui n'attendent que vous, mais attention : à la fin du jeu, certains s'avèreront peut-être mauvais pour votre estomac... Récoltez les meilleurs fruits, et utilisez les cartes toucan pour protéger votre collection... ou dérober des fruits à vos adversaires !

BUT DU JEU

Collectionnez les cartes fruit et ayez plus de points que vos adversaires pour remporter la victoire.

MISE EN PLACE

Mettez de côté les cartes toucan. Mélangez le reste des cartes et divisez-les en deux paquets. Mélangez les cartes toucan avec l'un des paquets, puis placez l'autre par dessus.

Faites 3 piles de cartes face visible : la première pile avec une seule carte, la deuxième avec deux cartes et la troisième avec une carte. Le reste des cartes constitue la pioche.

pioche

Attention : Le score indiqué en haut des cartes doit rester visible lorsque vous les empilez.

La joueuse ou le joueur qui a mangé un fruit en dernier commence la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, choisissez une pile et prenez toutes les cartes. Placez les cartes récoltées face visible devant vous. Il est conseillé de rassembler les fruits identiques.

Lorsque vous prenez une carte toucan, appliquez son pouvoir **immédiatement** puis placez la carte dans la défausse. Si vous prenez plusieurs cartes toucan, activez-les dans l'ordre de votre choix.

Ajoutez ensuite une nouvelle carte à chaque pile : commencez par la pile la plus proche de la pioche et posez toujours les cartes dans le même ordre.

FIN DU JEU

Continuez jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une pile de cartes sur la table (tout le monde a alors joué le même nombre de tours). Les cartes restantes sont placées dans la défausse.

Attention : lorsque la pioche est vide, vous ne rajoutez plus de cartes mais continuez à prendre une pile chacun votre tour. La dernière joueuse (ou le dernier) aura donc le choix entre seulement deux piles et non plus trois.

Chaque joueuse et joueur calcule son score et celui ou celle qui a le plus de points gagne la partie.

EXEMPLE DE FIN DE PARTIE

La joueuse 1 a le joker, qu'elle utilise comme une carte papaye : elle gagne donc 20 points. Elle a moins de cartes banane que son adversaire : sa carte lui rapporte donc 0 point. Elle est celle qui a le plus de cartes grenade, et gagne donc 1 point par carte, soit 3 au total. Elle remporte la partie avec un score de 37 points.

CARTES FRUIT

Les cartes fruit vous font gagner des points à la fin de la partie. Le nombre de points dépend du nombre de cartes récoltées.

1 carte = -2 pts
2 cartes = 0 pt
3 cartes = 9 pts
4 cartes = 16 pts

Le nombre de piles sur la carte correspond au nombre total de cartes de ce fruit dans le jeu. Par exemple, il y a 4 cartes figue.

Les cartes avec ce pictogramme fonctionnent différemment : vous gagnez des points par carte en fonction de celle ou celui qui a le plus de cartes de ce fruit. Par exemple, ici, si vous avez plus de cartes de ce fruit que vos adversaires, vous gagnez 1 point par carte (score de droite). Si non, vous perdez 1 point par carte (score de gauche). En cas d'égalité, vous perdez tous 1 point par carte (score de gauche).

Il y a 1 carte joker. Cette carte permet de remplacer n'importe quelle carte fruit. Elle ne peut cependant pas être ajoutée à une pile de fruits si vous avez déjà toutes les cartes de ce fruit.

CARTES TOUCAN

Il y a 3 types de cartes toucan. Les toucans ont des pouvoirs spéciaux : lorsque vous obtenez une carte toucan, son effet est immédiat. Appliquez le pouvoir correspondant, puis placez la carte dans la défausse. Si l'action n'est pas possible, la carte est directement placée dans la défausse.

Donnez une de vos cartes face visible à l'adversaire de votre choix, qui ne peut pas la refuser.

Volez une carte face visible à l'adversaire de votre choix, qui ne peut pas refuser de la donner.

Retournez toutes vos cartes fruit en une seule pile face cachée devant vous.

Attention : vous ne pouvez plus regarder vos cartes une fois qu'elles ont été retournées. Elles ne peuvent plus être ni données, ni volées.

didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

Feuille de score à télécharger sur www.helvetiq.com

HELVETIQ

Saurez-vous reconnaître chaque fruit ? Ananas, avocat, baie d'açaï, banane, carambole, citron vert, figue, grenade, litchi, noix de coco, orange, papaye, ramboutan.