

10+
1-5
30 MIN



De inwoners van Tucana hebben je hulp nodig!
De dieren zijn verspreid over het eiland als gevolg van een vulkaanuitbarsting!
Bouw paden om de dieren terug naar huis te leiden!

SPELONDERDELEN EN VOORBEREIDING

1 Scorebord

Leg het scorebord in het midden van de tafel.



5 Spelersborden

Geef elke speler 1 spelersbord en leg de ongebruikte borden terug in de doos.



25 Scoreschijven (5 per speler)

Elke speler kiest een spelerskleur en neemt 5 overeenkomstige scoreschijven, waarvan hij 3 plaatst op het "0/40" veld van elk spoor op het scorebord. De resterende 2 schijven worden alleen gebruikt in de variant voor gevorderden (zie laatste pagina). Niet gebruikte scoreschijven gaan terug in de doos.



30 Hutten

Elke speler neemt 2 gele, 2 rode en 2 blauwe hutten en legt deze naast zijn spelbord. Leg de ongebruikte hutten terug in de doos.



11 Spelopstellingskaarten

Schud de spelopstellingskaarten en trek er willekeurig 1. Leg deze open naast het scorebord. Leg de rest van de kaarten terug in de doos.

Voorkant kaart



Achterkant kaart



Elke speler plaatst vervolgens zijn hutten op de hutvelden op zijn spelersbord zoals weergegeven op de opgelegde kaart (zie voorbeeld). Nadat elke speler zijn 6 hutten heeft geplaatst, leg je deze kaart terug in de doos.

Voorbeeld (zie voorbeeldkaart boven): Rode hutten op A en E, blauwe hutten op B en C, en gele hutten op D en F.



30 Starttegels (6 per speler)

Elke speler neemt een set van 6 starttegels, genummerd van 1-6 op hun achterzijde. Ongebruikte starttegels gaan terug in de doos.



achterzijde tegels

6 Startkaarten

Schud de startkaarten en maak een gedekte stapel. Eén speler onthult de bovenste kaart en legt deze naast het scorebord. Elke speler plaatst dan zijn "1" starttegel met de afbeelding naar boven op het veld van zijn spelersbord dat overeenkomt met het symbool op de startkaart. Draai je tegel zo dat het dok op de tegel uitgelijnd is met het dok op het overeenkomstige veld van je spelersbord. Herhaal dit voor tegels 2 tot 6. Nadat alle starttegels zijn geplaatst, leg je de startkaarten terug in de doos.

Voorzijde



Achterzijde

Voorbeeld: De eerste startkaart is "gele vis". Elke speler legt zijn "1" starttegel op het veld "gele vis" van zijn spelersbord en draait de tegel zo dat zijn dok op één lijn ligt met het overeenkomstige dok op zijn spelersbord.



Alle spelers moeten nu hun starttegels op dezelfde velden hebben liggen en elk met dezelfde oriëntatie.

SPELONDERDELEN EN VOORBEREIDING

5 Jokerkaarten

Elke speler neemt een jokerkaart en legt deze in zijn speelveld met de actieve zijde naar boven. Leg de ongebruikte jokerkaarten terug in de doos.



120 Eilandtegels

Schud alle eilandtegels en leg ze gedekt in een gemeenschappelijke voorraad bij het scorebord.



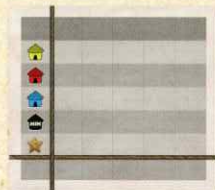
12 Terreinkaarten

Kies een leider die dit spel verantwoordelijk is voor het opendraaien van de terreinkaarten. Schud de terreinkaarten en leg ze op een gedekte stapel in het speelveld van de leider.



1 Scoreblok

Gebruik het scoreblok om punten te tellen aan het einde van het spel.



6 Prestatiekaarten

Leg voor je eerste spel alle prestatiekaarten terug in de doos. Ze worden alleen gebruikt in de variant voor gevorderden (zie laatste pagina).



SPELVERLOOP

Het doel van het spel is om de meeste punten te scoren gedurende 2 ronden. Elke ronde scoort elke hut punten op basis van het aantal bijpassende dieren waarmee hij verbonden is (een toekan wordt beschouwd als een bijpassend dier voor alle hutten).

Elke ronde bestaat uit 12 beurten en wordt als volgt uitgevoerd:

- 1. Onthul terreinkaart:** De leider onthult de bovenste terreinkaart van de stapel, legt deze bovenop de vorige onthulde terreinkaart (indien aanwezig) en kondigt het terrein op de kaart aan.
- 2. Plaats eilandtegel:** Elke speler trekt gelijktijdig een willekeurige eilandtegel uit de voorraad en plaatst deze open, in een oriëntatie naar keuze, op een veld van zijn spelersbord dat overeenkomt met het terrein op de onthulde terreinkaart. *Opmerking: paden op aangrenzende tegels hoeven niet aan te sluiten.*

Onderaan het spelersbord staan alle soorten paden.

Voorbeeld: De leider onthult een zandkaart. Neil trekt een poema-tegel en kiest om deze op het zandveld naast een gele hut op zijn spelersbord te leggen.



GEBRUIK JOKERKAART

Tijdens een beurt mag je je jokerkaart omdraaien om je eilandtegel op een vrij veld op je spelersbord te leggen. Als je je jokerkaart gebruikt, mag je hem aan het einde van de eerste ronde (na de eerste 12 beurten) weer omdraaien naar de actieve kant. Je kan je jokerkaart dus maar twee keer per spel gebruiken. Gebruik hem verstandig.

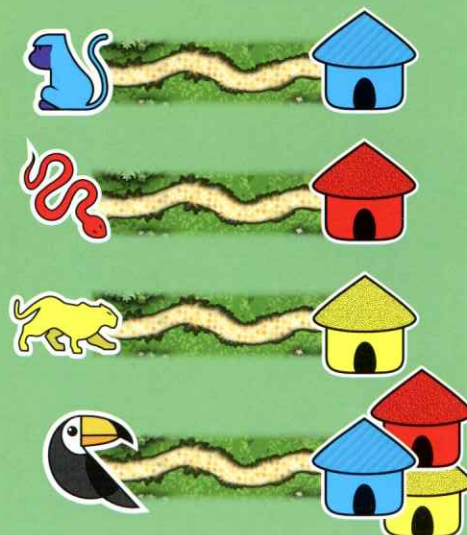


GELDIGE VERBINDINGEN

Tucana Builders draait om het maken van slimme verbindingen. Een verbinding is een ononderbroken pad tussen een dier en een hut. Omdat paden doodlopen bij hutten, scoor je alleen dieren die direct met elke hut verbonden zijn:

- Apen scoren voor elke verbonden **blauwe** hut.
- Slangen scoren voor elke verbonden **rode** hut.
- Poema's scoren voor elke verbonden **gele** hut.
- Toekans scoren voor **elke** verbonden hut.

Onthoud: Wegen lopen dood bij hutten, dus je kunt geen verbindingen maken a.d.h.v. hutten.



EINDE VAN EEN RONDE

De ronde eindigt op het einde van de beurt waarin de laatste terreinkaart wordt opgelegd. Om te scoren begin je met de twee gele hutten en scoor je elk van deze hutten als volgt:

- 1 punt voor elke verbonden toekan
- 1 punt voor elke verbonden poema

Voor elk punt dat je scoort voor je gele hutten, verplaats je je scoreschijf op het gele spoor van het scorebord.

Vervolgens scoor je elke rode hut (1 punt voor elke verbonden toekan/slang) en elke blauwe hut (1 punt voor elke verbonden toekan/aap). Verplaats je scoreschijf respectievelijk op het rode en blauwe spoor. Als je totale score op een spoor hoger is dan 39 punten, verplaats dan je scoreschijfje naar veld "0/40" en tel er 40 punten bij op.

Opmerking: Als een dier verbonden is met beide bijpassende hutten, wordt het tweemaal gescoord (eenmaal voor elke hut)! Als een toekan verbonden is met twee of meer hutten (van welk type dan ook), krijgt hij punten voor elke verbinding.



"Voorbeeld: Dit voorbeeld laat zien hoe je de gele hutten scoort: na ronde 1 heeft Tom 1 poema en 3 toekans verbonden met hut D (4 punten) en 2 poema's met hut F (2 punten). Hij zet zijn scoreschijf 6 plaatsen vooruit op het gele spoor. Merk op dat de poema en de toekan tussen hut E en F geen gele punten opleveren, omdat ze alleen verbonden zijn met de rode hut (die toekan scoort 1 punt bij het scoren van het rode spoor)."

RONDE 2

Vorbereiding: Elke speler draait zijn jokerkaart om (indien gebruikt), de leider schudt de terreinkaarten en legt deze in een gesloten stapel in zijn speelgebied.

Voltooi een nieuwe ronde volgens dezelfde regels als ronde 1.

Scoor aan het einde van ronde 2 opnieuw alle verbindingen naar elke hut, zoals hierboven aangegeven.

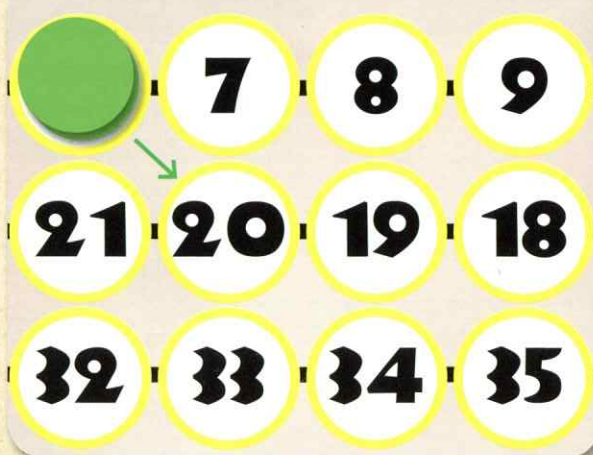
VOORDEEL OM HUTTEN TE VERBINDEN

Je krijgt geen extra punten voor het verbinden van hutten met elkaar, maar het kan toch voordelig zijn. Zo kan eenzelfde dier tot tweemaal toe scoren (één keer voor elke verbonden passende hut). Vergeet niet dat toekans meerdere keren gescoord worden, ze scoren voor elke verbonden hut, ongeacht de kleur.



Voorbeeld: Dit voorbeeld laat zien hoeveel elk dier waard is in gele en rode punten. Sommige dieren zijn slechts met 1 hut verbonden (1 punt waard), terwijl andere met minstens 2 hutten verbonden zijn (minstens 2 punten).

Opmerking: Voor de eenvoud toont dit voorbeeld geen blauwe punten, niet alle rode punten en niet de hele kaart met verbindingen.



Tom scoorde 6 punten op de gele route in ronde 1. We nemen aan dat het voorbeeld hierboven Toms score is na ronde 2. Met 14 gele punten in ronde 2, krijgt hij in totaal 20 punten op het gele spoor.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt nadat alle hutten in ronde 2 zijn gescoord. Je kan het scoreblok gebruiken om de punten van elke speler te tellen: schrijf in rij 1 tot 3 de score van elke speler voor elk corresponderend spoor op het scorebord. In rij 4 schrijf je de laagste score van elke speler. Dit wordt de minimumscore genoemd (zie tiebreaker hieronder).

Opmerking: Je minimumscore is 0 als je op ten minste één van de drie kleuren geen punten hebt behaald.

Tel alle punten per speler op. **De speler met de meeste punten wint!** Bij gelijke stand wint de speler met de hoogste minimumscore. Bij gelijke stand wordt de overwinning gedeeld.

Opmerking: Rij 5 wordt alleen gebruikt als je de variant voor gevorderden speelt (zie hieronder).

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

Voorbeeld: Neil (N) wint de tiebreak van Lisa (L) met een hogere minimum score (13 tegen 10).

VARIANTEN

Prestatiekaarten

Na een paar keer spelen, raden we aan deze variant toe te voegen voor extra uitdaging en interactie.

Schud tijdens het opzetten van het spel de 6 prestatiekaarten en leg er 2 willekeurig open bij het scorebord. Leg de ongebruikte kaarten terug in de doos. Bovendien legt elke speler zijn twee extra scoreschijven in zijn speelveld.

Op elke opdrachtkaart staat een doel vermeld. De eerste speler(s) die de doelstelling op een kaart haalt, plaatst één van zijn extra scoreschijven op de hoogste puntwaarde op de overeenkomstige prestatiekaart. Alle volgende spelers die ditzelfde doel bereiken plaatsen hun scoreschijf op de laagste puntwaarde van de kaart. Elke speler mag elke prestatiekaart slechts één keer scoren.

Aan het einde van het spel schrijf je de som van de waarden op de velden van de prestatiekaarten die je scoreschijven bezetten op rij 5 van het scoreblok.

Voorbeeld: Tom en Lisa verbinden de hutten C tot F in dezelfde beurt (als eerste spelers). Zowel Tom als Lisa plaatsen hun waarderingschijven op het 8-waardenveld.



Solospel

Probeer een zo hoog mogelijke score te behalen. Speel met dezelfde regels als een spel voor meerdere spelers, inclusief de prestatiekaarten, met de volgende uitzondering: Je scoort de hoogste puntenwaarde op een prestatiekaart als je het doel in ronde 1 haalt en de laagste puntenwaarde als je het doel in ronde 2 haalt. **Je moet tijdens het spel op beide prestatiekaarten het doel bereiken, anders scoor je geen punten en verlies je het spel. Anders tel je je punten, en de mensen van Tucana zullen hun oordeel over je vellen op basis van je score (zie hieronder).**

Score	Oordeel
<40	"Misschien kan je maar beter kaartenhuisjes gaan bouwen?"
40-49	"Zelfs de apen lachen je uit."
50-59	"Als je een ijssmaak was, zou je een mix tussen chocolade en vervallen vis zijn."
60-69	"Fatsoenlijk, maar de ongewervelden van dit eiland hebben meer ruggengraat dan jij."
70-79	"Lekker! De slangen zijn blij dat ze je te eten krijgen."
80-89	"Gefeliciteerd, je hebt een piranha-pedicure gewonnen."
90-99	"Je sierlijke omgang met die tegels is een grote inspiratie voor ons allen."
100-109	"Hé daar, knapperd, ik denk dat we dit spel Tucana Bodybuilders gaan noemen."
110-119	"Luister en je zult horen dat de wind je naam fluistert en je roemt."
120-129	"Je zult met onze Toekankoning trouwen"
>129	"Het enige dat je mooie uiterlijk overschadwt, is je buitenaardse intelligentie."

Dank aan alle externe playtesters en in het bijzonder Lin Heidi Isaksen, Marianne Ringås, Maija Buvarp, Geir André Wahlquist, Robert Grønås, Sturla Kristoffer Naas Johansen en Silje Bjørge.

Spelontwerp: Eilif Svensson en Kristian A. Østby

Artwork en grafisch ontwerp: OffDutyNinja Inc. en Gjermund Bohne

Uitgever: D5GAMES BVBA

Begijnendijksesteenweg 60A

2230 Ramsel, Belgium

support@jumpingturtlegames.be

Projectmanager: Mathias Gezel

Eindredactie: Tom Delmé

Vertaling en lokalisatie: Yannick Zoldermans



Copyright 2023 Aporta Games, Jumping Turtle Games. Alle rechten voorbehouden.