



6-99



2-4



15'

# TUCANO

**Autor:**  
Théo Rivière

**Grafika:**  
Odile Sageat

## ZAWARTOŚĆ

70 kart, w tym:  
12 kart tukanów  
58 kart owoców

## OPIS GRY

Czy okażesz się prawdziwym ptasim smakoszem? W lesie tropikalnym aż roi się od soczystych owoców, ale uważaj: niektóre mogą odbić Ci się czkawką... Zbieraj najdorodniejsze owoce, a z pomocą tukanów chroń swoje zbiory lub podkrađaj je od przeciwników!

## CEL GRY

Zbieraj karty owoców, aby zdobyć jak najwięcej punktów.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Karty tukanów odłóż na bok. Potasuj pozostałe karty i podziel je na 2 stosy.

Do jednego ze stosów dodaj karty tukanów i przetasuj go, a następnie połóż na nim drugi stos (nie tasuj ponownie kart!). Tak ułożone karty połóż rewersem do góry, tworząc zakryty stos dobierania.

Dobierz 3 karty z wierzchu stosu i połóż je odkryte na stole, jedną obok drugiej – tutaj stopniowo powstawać będą 3 kolumny. Połóż czwartą kartę na środkowej kolumnie – patrz ilustracja poniżej. Obok połóż stos dobierania.



stos dobierania

Gdy będziecie kłaść kolejne karty na wierzchu kolumn, upewnijcie się, że karty znajdujące się na spodzie są widoczne dla wszystkich graczy.

## ROZGRYWKA

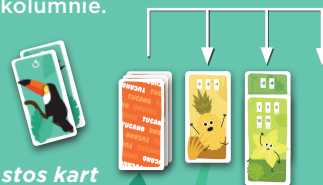
Grę rozpoczyna gracz, który ostatnio jadł owoce.

Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

W swojej turze wybierz kolumnę i weź wszystkie znajdujące się w niej karty. Ułóż je przed sobą odkryte (ilustracją do góry). Zaleca się, aby grupować karty owoców tego samego rodzaju.

Karty tukanów mają szczególne umiejętności (patrz 2. strona instrukcji). Gdy dobierzesz kartę tukana, od razu rozpatrz jej efekt, a następnie odłóż na stos kart odrzuconych. Jeśli dobrałeś dwie lub więcej kart tukanów, rozpatrz ich efekty w dowolnej kolejności.

Na koniec swojej tury dodaj do każdej kolumny po jednej karcie ze stosu dobierania. Karty dodawaj zawsze w tej samej kolejności – od lewej do prawej, zaczynając od kolumny najbliższej stosu dobierania, a kończąc na najbardziej oddalanej kolumnie.



stos kart odrzuconych

## KONIEC GRY

Gracze do momentu, gdy na stole zostanie tylko jedna kolumna kart (każdy gracz powinien rozegrać taką samą liczbę tur).

**Uwaga:** Gdy stos dobierania jest pusty, gracze biorą karty bez dodawania ich do kolumn. Oznacza to, że ostatni gracz będzie miał do wyboru jedną z dwóch dostępnych kolumn. Odrzuć ostatnią kolumnę kart, która została na stole.

Podliczcie punkty za zebrane karty owoców. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.



*Opis działania kart tukanów i przykład obliczania punktów są zamieszczone na odwrocie.*



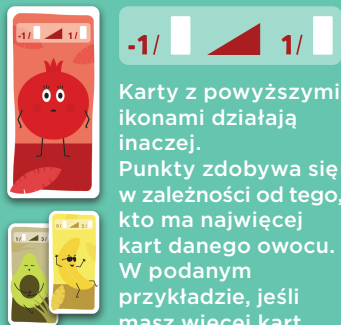
## KARTY OWOCÓW

Punkty zdobywane za każdy zestaw kart owoców zależą od liczby zebranych kart, według zasad pokazanych na ilustracji.



1 karta = -2 pkt  
2 karty = 0 pkt  
3 karty = 9 pkt  
4 karty = 16 pkt

Liczba stosów kart pokazanych na każdej karcie owoców odpowiada całkowitej liczbie kart tego owocu w grze. Na przykład są 4 karty fig w talii.



Karty z powyższymi ikonami działają inaczej. Punkty zdobywa się w zależności od tego, kto ma najwięcej kart danego owocu. W podanym przykładzie, jeśli masz więcej kart z owocami granatu

niż ktokolwiek inny, zdobywasz 1 punkt za każdą taką kartę (punktacja po prawej stronie). Jeśli nie, tracisz 1 punkt za każdą taką kartę (punktacja po lewej). W przypadku remisu wszyscy gracze tracą 1 punkt za każdą kartę granatu (punktacja po lewej).



W talii jest tylko 1 karta jokera. Na koniec gry możesz zdecydować, do którego zestawu kart owoców ją dodasz. Taka karta będzie liczyła się jako jeden z tych owoców. Nie możesz jej dodać do kompletnego zestawu owoców danego typu.

## KARTY TUKANÓW



Są 3 rodzaje kart tukanów. Tukany mają szczególne zdolności. Gdy weźmiesz kartę tukana, natychmiast rozpatrz jej efekt, a następnie odrzuć i kontynuuj grę według zwykłych zasad. Jeśli nie możesz użyć efektu tukana, odrzuć jego kartę bez zastosowania zdolności. Jeśli obrałeś jednocześnie kilka kart tukanów, użyj ich w wybranej przez siebie kolejności.



Oddaj jedną ze swoich odkrytych kart innemu dowolnemu graczowi, który ma obowiązek ją przyjąć.



Zabierz jedną z odkrytych kart innego gracza, który musi ci ją oddać.



Odwróć wszystkie leżące przed tobą karty i ułóż je w zakrytym stosie (rewersiem do góry).

**Uwaga:** Nie możesz podglądać kart w swoim zakrytym stosie. Takich kart nie można przekazać innemu graczowi ani nie mogą zostać skradzione.

## POZNAJ INNE GRY Z TEJ SERII



IUVI  
GAMES

## PRZYKŁAD PODLICZANIA PUNKTÓW

Gracz 1 ma jokera i dodaje go do zestawu kart papai: ma teraz 4 papaje, co daje 20 pkt. Dwie karty liczi warte są łącznie 6 pkt. Ponieważ ma mniej kart bananów niż gracz 2, nie otrzymuje punktów za te owoce. Ma jednak więcej granatów niż jego przeciwnik, zdobywa więc 1 pkt za każdą taką kartę, czyli łącznie 3 pkt. Dwie karty kokosów są warte łącznie 6 pkt, ale karta limonki daje -2 pkt. Gracz ma jeszcze 1 kartę pomarańczy, która jest warta 4 pkt. Jego końcowy wynik to 37 punktów - z tą punktacją wygrywa rozgrywkę.

Gracz 1 Suma = 37 pkt



Kierownik produkcji:  
Viola Kijowska

Skład i opracowanie  
graficzne:  
Wojciech Pietras

Tłumaczenie:  
Paulina Ohar-Zima

Konsultacja i redakcja:  
Joanna Siudek, Grupa MV



Wydawca na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI,  
Sp. z o.o., Sp. J.  
ul. Półnaki 12C, 30-740 Kraków  
www.iuvigames.pl

NIP: 6762465516

2023 Wydawnictwo IUVI



Pobierz kartę punktacji:  
[www.iuvigames.pl](http://www.iuvigames.pl)

Gracz 2

Suma = 32 pkt



Czy rozpoznasz wszystkie przedstawione na kartach owoce?  
Jagoda acai, awokado, banan, karambola, kokos, figa, limonka, liczi, pomarańcza, papaja, ananas, granat, rambutan.