

REGLAS



6-99



2-4



15'

TUCANO

Diseño del Juego: Théo Rivière

Arte: Odile Sageat

Traducción: Santiago Szulman

Adaptación gráfica: Juan C. Curioni

HELVETIQ



COMPONENTES

70 cartas, repartidas en
12 cartas de tucán
57 cartas de fruta
1 carta comodín

PRESENTACIÓN

¿Vas a ser el pájaro más minucioso? La selva tropical está repleta de frutas sabrosas, pero cuidado: algunas pueden ser malas para vos. Recolectá las mejores frutas y usá a los tucanes sabiamente para proteger tu colección... ¡o para robar a tus rivales!

OBJETIVO

Juntá cartas de fruta y ganá más puntos que los demás para ser el vencedor.

PREPARACIÓN

Dejá a un lado las 12 cartas de tucán. Mezclá las demás cartas y dividilas en 2 mazos.

Mezclá las cartas de tucán con uno de esos mazos y luego colocá este mazo debajo del otro, formando un único mazo.

Ubicá 3 cartas boca arriba como para empezar 3 columnas y agregá otra carta boca arriba en la columna del medio, como se muestra abajo. Dejá el mazo cerca de las cartas.



Fijate que la parte superior de las cartas esté siempre visible cuando se superpongan entre sí.

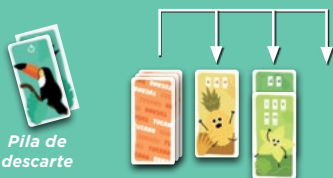
CÓMO SE JUEGA

El jugador inicial es el que comió fruta más recientemente. Los jugadores alternan sus turnos en sentido horario.

En tu turno, elegí una columna y llevate todas sus cartas. Ubicá estas cartas arriba frente a vos. Andá agrupándolas en distintas columnas, según tipo de fruta.

Las cartas de tucán otorgan habilidades especiales. Si agarrás una carta de tucán, tenés que aplicar su efecto **de inmediato** y luego descartarla. Si agarrás 2 o más cartas de tucán, aplicá sus efectos en el orden que prefieras.

Para terminar tu turno, agregá una carta del mazo a cada columna, siempre en el mismo orden: primero la más cercana al mazo, luego la del medio, luego la más alejada.



FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando queda una sola columna de cartas (cada jugador debería haber jugado la misma cantidad de turnos). Descartá la columna que sobró.

Nota: cuando el mazo se vacía, los jugadores agarran cartas sin agregar ninguna a las columnas sobrantes. Por lo tanto, el último jugador deberá elegir entre 2 columnas, no 3.

Se cuentan los puntos de las cartas de fruta recolectadas por cada jugador. Quien tenga más puntos es el ganador.

¿Reconocé todas las frutas del juego? Son: açai, palta, banana, carambola, coco, higo, lima, naranja, papaya, ananá, granada y irambután!



CARTAS DE FRUTA

Los puntos que te da cada una de tus colecciones de fruta dependen de la cantidad de cartas en cada una. Cada fruta indica en su parte superior cómo puntúa.



-2 **0** **9** **16**

Acá, si juntaste...
 1 carta = -2 pts
 2 cartas = 0 pts
 3 cartas = 9 pts
 4 cartas = 16 pts

El número de pilas de cartas que se muestran en cada carta equivale a la cantidad total de ese tipo de fruta en todo el mazo. Por ejemplo: hay 4 cartas de higo.



-1/ **1/**

Las cartas con estos símbolos puntúan distinto. Ganás puntos por carta dependiendo quién tiene más cartas de ese tipo de fruta. En este caso, si tenés más granadas que los demás, ganás 1 punto por carta de granada en tu colección (especificado arriba a la derecha). Si no, perdés 1 punto por cada una (arriba a la izquierda). En caso de empate, todos los jugadores puntúan según lo que dice arriba a la izquierda (en este caso, pierden 1 punto por granada).



Hay un solo comodín. Si al final de la partida lo tenés vos, podés decidir a qué colección de fruta lo agregás. Cuenta como una de esas frutas. No podés agregarlo a una colección que ya esté completa (por ejemplo, si tenés los 4 higos).



Jugadora 1
Total = 37 pts



CARTAS DE TUCÁN



Los tucanes otorgan habilidades especiales. Cuando agarrás uno, tenés que aplicar su efecto de inmediato, luego descartar la carta y continuar la partida normalmente. Si no podés aplicar su efecto, descartá la carta sin usarla. Si agarrás más de un tucán, usalos en el orden que prefieras. Hay 3 tipos de cartas de tucán.



Dale a otro jugador una de tus cartas boca arriba. No puede rechazarla.



Agarrá una de las cartas boca arriba de otro jugador.



Da vuelta todas las cartas de fruta que tengas boca arriba y formá con ellas una pila boca abajo. No podés volver a mirar estas cartas. No pueden ser robadas ni regaladas a otro jugador.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

La Jugadora 1 tiene el comodín y lo agrega a su colección de papayas: ahora tiene 4 papayas, que le dan 20 puntos. Al no ser quien más bananas tiene, suma 0 puntos por sus bananas. Sin embargo, tiene más granadas que su rival, por lo que gana 1 punto por granada: 3 puntos en total. Su puntuación final es 37. ¡Es la ganadora!

Jugador 2

Total = 32 pts

