

ПРАВИЛА ГРИ

Тукани — кілька невеличких островів, загублених десь в океані. На них можна зустріти дивовижних істот і знайти артефакти стародавніх культур. Ваша мета — прокласти через острови мережу стежок, щоб усі могли зручно подорожувати між поселеннями, насолоджуватися краєвидом і відвідувати місцеві пам'ятки. Наприкінці гри переможе найкращий картограф!

Вік: 8+

Гравців: 1–8

Тривалість
партії: 15 хв



У грі **Стежки Тукани** кожен гравець отримує мапу острова, на якій позначені села, пам'ятки й різні типи місцевості. Щодохду мер відкриває дві випадкові карти місцевості. Кожен гравець шукає на своїй мапі відповідні клітинки й малює між ними стежку. Якщо ця стежка з'єднає села та пам'ятки, гравець здобуває очки. Гра триває два раунди, перемагає гравець із найбільшою кількістю очок.

КОМПОНЕНТИ

8 олівців

13 карт сценаріїв



27 карт місцевості



8 пустель



7 лісів



6 гір



4 водойми



2 універсальні

10 синіх бонусних карт



5 червоних бонусних карт



Лише для режиму
«Особливий бонус»
(див. с. 7)

1 блокнот з ігровими полями

Лице (острів Мала Тукана)



Зворот (острів Велика Тукана)



Лише для режиму «Острів Велика Тукана» (див. с. 7)

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Покладіть **червоні бонусні карти** в коробку (вони призначені лише для режиму «**Особливий бонус**»).
2. Кожен гравець бере один **олівець** та один лист із **блокнота**, який кладе перед собою стороною «**Мала Тукана**» догори.
3. Після цього гравці вибирають **мера** — гравця, який **відкриватиме карти місцевості протягом партії**.
4. Мер перетасовує **карти місцевості** й кладе колоду долілиць перед собою.
5. Потім мер перетасовує **карти сценаріїв**, бере одну карту навмання і кладе горілиць у центрі столу.

Мер називає всі десять літер на карті сценарію, починаючи з верхньої і далі за годинниковою стрілкою.

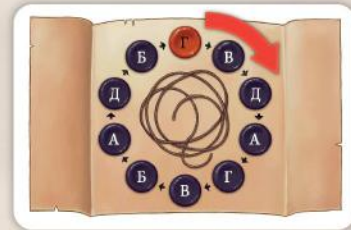
Гравці записують ці літери в кружечках біля сіл. Щоб у всіх були різні мапи, мер починає записувати літери з першого села (позначеного на мапі цифрою «1»), другий гравець (ліворуч від нього) — з другого села, третій гравець — з третього села й так далі. Гравці записують усі десять літер за годинниковою стрілкою, в оголошеному мером порядку.

Покладіть **усі інші карти сценаріїв** у коробку.

6. Залежно від кількості гравців візьміть **сині бонусні карти** й викладіть горілиць у центрі столу за алфавітом («А–А», «Б–Б» тощо):
 - **2–4 гравці.** Викладіть тільки карти з позначками «№ 1». Карти з позначками «№ 2» покладіть у коробку.
 - **5–8 гравців.** Викладіть усі карти в п'ять стосів за літерами. Карти з позначками «№ 1» повинні бути зверху.

Підготовка сіл

Мер оголошує літери на карті: «**Г, В, Д, А...**»



Усі гравці записують десять літер на своїх мапах у кружечках біля сіл за годинниковою стрілкою.

Мер починає з села «1»

Другий гравець починає з села «2»



Мер (перший гравець)

Другий гравець



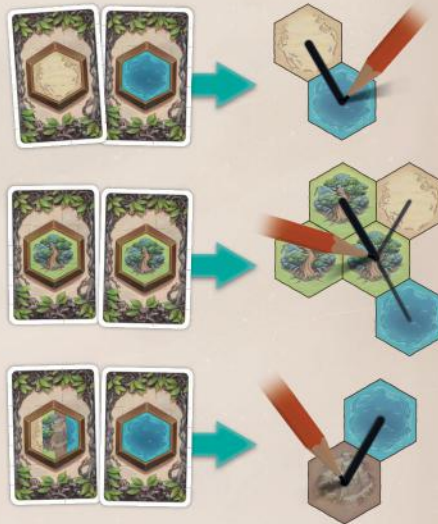
ПЕРЕБІГ ГРИ

1. Мер бере дві **верхні** карти з колоди, кладе їх горілиць у центрі столу й оголошує, які місцевості на них зображені (вони можуть бути однаковими).
Наприклад, пустеля і водойма.
2. Усі гравці одночасно малюють одну стежку.
 - З'єднайте стежкою центри двох суміжних клітинок, які відповідають типам місцевостей на останніх відкритих картах. Стежка може (але не повинна) з'єднуватися з раніше намальованими стежками.
 - Якщо мер відкриває карту **універсальної місцевості**, кожен гравець сам вибирає бажану місцевість.

Хід закінчується, коли всі гравці намалюють стежки. Потім мер відкриває дві наступні карти й викладає їх зверху на дві попередні. Гравці малюють нові стежки. Виконуйте ходи, доки в колоді не залишиться одна карта (див. «Кінець раунду»).

Рідкісний випадок. Якщо всі відповідні комбінації клітинок на вашій мапі уже з'єднані, ви не малюєте стежку.

Приклади



З'ЄДНУЄМО ПАМ'ЯТКИ З СЕЛАМИ

З'єднавши **пам'ятку** (обеліск, книгу, тукана, бігфута чи морського монстра) з будь-яким із десяти сіл, гравець обводить ліву комірку біля цієї пам'ятки в **секції очок за пам'ятки**.



Андрій з'єднає обеліск із селом й обводить комірку зі значенням «1».

З'єднавши **другу таку** пам'ятку з будь-яким селом, гравець обводить праву комірку біля цієї пам'ятки й **негайно** (у цей же хід) малює **одну додаткову стежку** між **будь-якими** двома суміжними клітинками.



Через кілька ходів Андрій з'єднає з селом другий обеліск. Він обводить праву комірку й відразу ж малює додаткову стежку на своїй мапі. Андрій вирішує з'єднати дві суміжні клітинки гір.



Примітка. Стежки можуть з'єднувати одне село з кількома пам'ятками (того самого або різних типів). Ви можете з'єднати пам'ятку з селом, навіть якщо воно вже з'єднане з іншою пам'яткою. Якщо однією стежкою ви відразу з'єднуєте з селом кілька пам'яток, рахуйте очки в будь-якому зручному для вас порядку.

Ланцюгова реакція. Якщо **додатковою стежкою** гравець з'єднує з селом пам'ятку **іншого типу** й **обводить праву комірку біля неї**, він негайно малює ще одну додаткову стежку. Ланцюгова реакція може відбуватися багаторазово протягом ходу одного гравця.

З'ЄДНУЄМО СЕЛА

З'єднавши стежкою два села з однаковими літерами (пара сіл), гравець обводить комірку біля цієї літери в **секції очок за села**. Здобути очки за кожну пару сіл гравець може тільки один раз за партію.

Сині бонусні карти. Той, хто **першим** з'єднав пару сіл, здобуває бонусні очки, указані на бонусній карті цієї літери. Запишіть здобуті очки в порожню комірку **секції бонусних очок**, потім скиньте бонусну карту. Якщо **за хід** ту саму пару сіл з'єднують кілька гравців, усі вони здобувають бонус.

Для 5–8 гравців використовують 2 бонусні карти для кожної літери. Той, хто першим з'єднав пару сіл, здобуває бонусні очки з верхньої карти і скидає її. Той, хто другим з'єднав ту саму пару сіл, здобуває бонусні очки з нижньої карти, після чого також скидає її.

Примітка. Якщо всі бонусні карти певної літери скинуті, інші гравці вже не здобудуть бонусних очок за цю пару сіл (але вони все ще можуть здобути очки, з'єднуючи пари сіл з однаковими літерами).



В	В	12
Г	Г	11
А	А	10

Марічка з'єднала села з літерами «Г» і здобула 11 очок.



Марічка Дмитро



Марічка та Дмитро з'єднують пару сіл «Г–Г» у той самий хід, тому здобувають по 6 бонусних очок із верхньої карти.

Потім верхню бонусну карту треба скинути.



Олена

Через кілька ходів Олена теж з'єднує пару сіл «Г–Г». Вона здобуває 4 очки й скидає нижню бонусну карту.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

Раунд завершується, коли в колоді залишається тільки одна карта. Останню карту не викладають. Кожен гравець підсумовує обведені очки за **пам'ятки** й записує суму в першу комірку (з позначкою «I») у секції підсумкового результату.

Потім усі карти місцевості перетасовують (разом з позostalою картою). Починається другий раунд.

Примітка. Очки за пам'ятки рахують двічі — наприкінці першого та другого раундів. Очки за **села** й **бонусні очки** рахують тільки один раз наприкінці гри.

Після **другого раунду** кожен гравець ще раз підсумовує обведені очки за пам'ятки й записує суму в другу комірку (з позначкою «II») у **секції підсумкового результату**.

Порада. Намагайтеся з'єднати якнайбільше пам'яток із селами в першому раунді. Так ви двічі здобудете за них очки.



Наприклад, у першому раунді пам'ятки принесли Олені загалом 10 очок. Вона записує це число в комірку «I». Наприкінці другого раунду вона також порахує ці очки.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після **другого раунду** (коли у колоді знову залишилася лише одна карта). Порахувавши ще раз очки за пам'ятки, гравці підсумовують усі свої очки й записують суми в **секції підсумкового результату**.

Сума очок за **пам'ятки** (за обидва раунди)
 + Сума очок за **села**
 + Сума **бонусних** очок
 = **Підсумковий результат**

Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок. У разі нічиєї перемагає гравець, який здобув найбільше **бонусних** очок. Якщо знову нічия, тоді перемагають усі претенденти.



У першому раунді Олена здобула 10 очок за пам'ятки. У другому раунді вона з'єднала ще кілька пам'яток, завдяки чому здобула 22 очки.

Протягом гри Олена з'єднала пари сіл «А-А», «Б-Б» і «Г-Г». Загалом вона здобула 38 очок за села.

Також Олена здобула 8 бонусних очок.

Її **підсумковий результат** — 78 очок.

← Пам'ятки за перший раунд

← Пам'ятки за другий раунд

← Села

← Бонуси

← Підсумковий результат

РЕЖИМ «ОСТРІВ ВЕЛИКА ТУКАНА»

Грають із такими змінами:

- Гравці перевертають свою мапу на сторону **острова Велика Тукана**.
- Гра складається із **3 раундів**, а не 2. Гравці записують очки за пам'ятки після кожного з трьох раундів. Очки за третій раунд записують у комірку «III» **секції підсумкового результату**.
- Ця мапа містить по **3 комірки біля пам'ятки кожного типу**, а не по 2. З'єднавши стежкою село з пам'яткою певного типу, гравець обводить крайню ліву доступну комірку **секції очок за пам'ятки**.
- Гравець малює **додаткову стежку**, тільки якщо з'єднає село з **третьою** пам'яткою цього типу.



Марічка з'єднала село з **третім** бігфутом. Вона відразу ж малює бонусну стежку в будь-якому місці на своїй мапі.



Марічка здобула за пам'ятки 8 очок у першому раунді, 24 очки в другому раунді та 33 очки в третьому раунді.

РЕЖИМ «ОСОБЛИВИЙ БОНУС»

Грають із такими змінами:

- Під час **приготувань до гри** окремо перетасуйте **червоні бонусні карти**. Залежно від кількості гравців візьміть зі стосу потрібну кількість карт і викладіть горілиць біля **синіх бонусних карт**:

- 2–4 гравці — **1 червона бонусна карта**
- 5–8 гравців — **2 червоні бонусні карти**

- Перший гравець (або гравці), який з'єднає дві зображені на карті **пам'ятки**, здобуває бонусні очки. Запишіть отримані очки в **секцію бонусних очок**. Тоді карту скидають.



Олена й Андрій з'єднують двох бігфутів під час того самого ходу. Вони здобувають по 6 бонусних очок і скидають бонусну карту.



ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Ви можете урізноманітнити гру, додавши кілька нових правил.

Випадкова нумерація сіл. Перш ніж відкрити **карту сценарію**, мер називає випадкове число від 1 до 10. Він записує першу літеру сценарію біля села з названим числом. Другий гравець починає записувати літери біля наступного села. І так далі, за годинниковою стрілкою. *Наприклад, мер починає з четвертого села, другий гравець — із п'ятого, третій — із шостого...*

Проти годинникової стрілки. Записуйте літери біля сіл проти годинникової стрілки (але літери на карті сценарію називайте за годинниковою стрілкою).

Симетрія. Щоб забезпечити рівні умови для всіх гравців, запишіть літери біля тих самих сіл, створивши однакові мапи.

СОЛО-ГРА

Грайте наодинці з такими змінами:

- Під час **приготувань до гри** використовуйте лише **сині бонусні карти** з позначкою «№ 2». Покладіть карти з позначкою «№ 1» у коробку.
- З'єднаючи пару сіл, ви отримуєте бонусні очки, якщо є відповідна бонусна карта. Однак після **першого раунду** (для **острова Мала Тукана**) чи після **другого раунду** (для **острова Велика Тукана**) перетасуйте всі позostalі **сині бонусні карти**. Навмання візьміть 2 карти й викладіть їх горілиць у центрі столу. Решту карт покладіть у коробку. В останньому раунді залишаються тільки ці 2 бонусні карти.

Рідкісний випадок. Якщо до початку останнього раунду ви здобули очки за щонайменше 3 бонусні карти, то на столі залишаються усі позostalі карти (їх не треба перемішувати чи вилучати).

- Здобудьте якнайбільше очок, а потім оцініть свій результат за допомогою цієї таблиці. Таблицею можна користуватися і в партіях із кількома гравцями, але кількість учасників вплине на підсумковий результат.

Досягнення	Острів Мала Тукана	Острів Велика Тукана
Принаймні ви трохи кращі за бігфута	50+	110+
На вас чекає відпочинок біля моря	60+	125+
Святкова вечеря в маєтку мера	70+	140+
Ваше ім'я викарбують на обеліску	80+	155+
Ви шокували навіть морських монстрів	90+	170+
Ви надто гарні для Тукани	100+	185+

APORTA GAMES дякує всім тестувальникам гри
Автори: Ейліф Свенссон і Крістіан А. Остбі
Художнє оформлення і графічний дизайн: Ермунд Боне

Українське видання

Керівник проекту: Олександр Ручка
Випускова редакторка: Алла Костовська
Перекладачка: Олександра Асташова
Редактор: Сергій Лисенко
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко
Особлива подяка: Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Ганна Жукова, Дмитро Науменко, Сергій Іщук і Сергій Тодоров

