

# REGLES DU JEU

**TUCANA**, un groupe d'îles peu connues remplies de créatures particulières et de signes de cultures anciennes. Vous allez devoir planifier un réseau de sentiers à travers les îles pour aider les villageois à se déplacer d'un village à un autre et également leur permettre de visiter autant de sites que possible. Que le meilleur planificateur gagne!

Age: 8+

Joueurs: 1-8

Temps: 15 min.

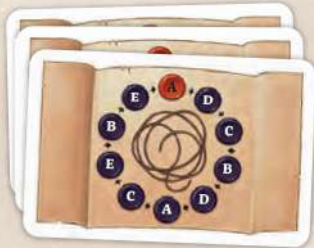


Dans **TRAILS OF TUCANA**, chaque joueur reçoit une carte qui indique des villages, des sites touristiques et différents types de terrains. A chaque tour, deux cartes terrain sont révélées. Les joueurs tracent un sentier qui relie ces deux terrains quelque part sur leur carte. Vous marquez des points en reliant les villages correspondants entre eux et reliant les sites touristiques aux villages. La partie prend fin lorsque la pile de cartes terrains a été épuisée deux fois et le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

# COMPOSANTS

8 CRAYONS

13 CARTES MISE EN PLACE



27 CARTES TERRAIN



8 x  
Désert



7 x  
Forêt



6 x  
Montagne



4 x  
Eau



2 x  
Joker

10 CARTES BONUS BLEUES



5 CARTES BONUS ROUGES



Uniquement  
utilisées dans la  
Variante: Bonus  
Spécial  
(voir page 7)

1 BLOC DE FEUILLES

Recto (Isla Petit):

Répartition  
des cartes  
terrain

Village



Case de décompte  
des Bonus

Case de décompte  
des sites  
touristiques

Case de décompte  
des villages

Case de décompte  
Final

Verso (Isla Grande):



Uniquement utilisée dans la Variante: Isla Grande  
(voir page 7)



# PREPARATION

1. Remettez les **Cartes Bonus Rouges** dans la boîte (elles sont uniquement utilisées dans la **Variante: Bonus Spécial**.)
2. Chaque joueur prend un **Crayon** et une feuille du **Bloc de Feuilles**, qu'il place devant lui face **Isla Petit** visible.
3. Un joueur est déclaré **Maire**. Il devra piocher et révéler les cartes terrain au cours de la partie.
4. Le Maire mélange les **Cartes Terrain** et constitue une pile qu'il place devant lui face terrain cachée.
5. Le Maire mélange les **Cartes Mise en Place**, et pioche une carte qu'il place visible au milieu de la table.

Le Maire annonce les 10 lettres présentes sur la carte – une par une – en commençant par la lettre du haut dans un cercle coloré et poursuit dans le sens horaire.

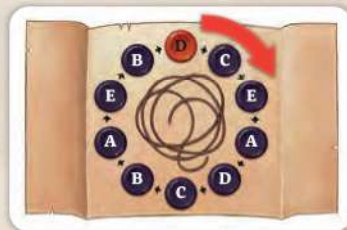
Les joueurs écrivent les lettres dans les cercles situés à proximité des villages. Pour être certain que chaque joueur obtienne une disposition des villages différente, le Maire débute avec le village 1 (indiqué par un petit chiffre), tandis que le deuxième joueur (situé à sa gauche) débute avec le village 2, le troisième joueur avec le village 3 et ainsi de suite. Ecrivez les lettres une par une en sens horaire jusqu'à ce que vous ayez écrit les 10 lettres.

Ensuite, remettez **toutes les cartes Mise en Place** dans la boîte.

6. Selon le nombre de joueurs, placez **les Cartes Bonus Bleues** face visible au milieu de la table en les triant par lettre (A-A, B-B, et ainsi de suite):
  - **2-4 joueurs:** Utilisez les cartes marquées "#1" dans le coin supérieur droit. Remettez les cartes marquées "#2" dans la boîte.
  - **5-8 joueurs:** Utilisez toutes les cartes. Disposez les cartes en 5 piles selon leurs lettres, avec les cartes marquées "#1" au-dessus.

## Mise en place des villages

Le Maire commence par annoncer les lettres :  
**"D, C, E, A ..."**



Tous les joueurs écrivent les 10 lettres dans leurs villages en sens horaire dans leur île.

Le Maire débute avec le village 1.

Le 2<sup>e</sup> joueur débute avec le village 2.



Maire (premier joueur)



Deuxième joueur



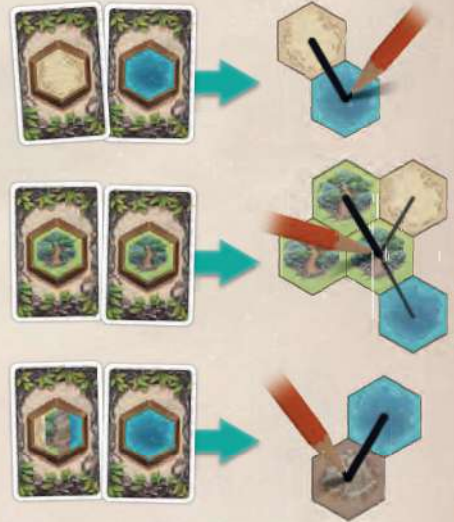
# DEROULEMENT DU JEU

1. Le Maire pioche les **2 premières cartes** terrain de la pile et les place face visible au milieu de la table. Ensuite le Maire annonce les terrains révélés (les deux terrains peuvent être les mêmes). *Exemple: "Désert et Eau!"*
2. Simultanément, chaque joueur trace un sentier:
  - Le segment de sentier tracé doit relier les centres de deux hexagones adjacents qui correspondent aux deux cartes terrain révélées. Le segment de sentier tracé peut, mais de doit pas obligatoirement, être connecté à un segment préalablement tracé.
  - Si une carte terrain révélée est un **Joker**, chaque joueur choisit pour lui-même quel type de terrain cette carte représente.

Une fois que tous les joueurs ont tracé un segment de sentier, le tour est terminé. Ensuite, débutez un nouveau tour en répétant les étapes 1 et 2. Lors de chaque nouveau tour, recouvrez les cartes terrain des tours précédents par les nouvelles. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule carte dans la pile (voir Fin de la Manche).

**Cas rare:** Si vous ne pouvez pas tracer de segment de sentier sur votre carte avec la combinaison de cartes terrain présentée, alors vous ne tracez rien.

Exemples:



## CONNECTER DES SITES TOURISTIQUES AUX VILLAGES

Lorsqu'un joueur connecte un **site touristique** (obélisque, livre, toucan, yéti ou monstre marin) à l'un des dix villages, le joueur entoure la valeur de gauche du site touristique correspondant dans la **Case de Décompte des Sites Touristiques**.

Lorsqu'un joueur connecte le **second site touristique d'un même type** à un village, il entoure la valeur de droite et trace **immédiatement** (lors du même tour) un **segment de sentier bonus n'importe où** sur sa carte entre deux hexagones adjacents (n'importe quels terrains).



Adam connecte une obélisque à un village et entoure le 1.

Lors d'un tour suivant, Adam connecte l'autre obélisque à un village. Il entoure la deuxième valeur (le 2) et trace immédiatement un segment de sentier bonus n'importe où sur sa carte. Il choisit de tracer son segment de sentier bonus entre deux hexagones de montagne.



**Remarque:** Vous pouvez connecter un site touristique à N'IMPORTE QUEL village, même si un autre site touristique (de type similaire ou différent) a déjà été connecté à ce village. Si un segment de sentier déclenche le décompte de plusieurs sites touristiques, décomptez les sites touristiques connectés dans l'ordre de votre choix.

**Réaction en Chaîne:** Si un segment de sentier bonus connecte le second site touristique d'un autre type, tracez immédiatement un autre segment de sentier bonus. Une réaction en chaîne peut ainsi apparaître lors du tour d'un joueur.

## CONNECTER DES VILLAGES

Lorsqu'un joueur connecte deux villages avec la même lettre ("une paire de villages"), il entoure la valeur correspondante dans la **Case de Décompte des Villages**. Chaque paire de villages ne peut être décomptée qu'une seule fois par chaque joueur.

**Cartes Bonus Bleues:** Le premier joueur qui réussit à connecter une paire spécifique de villages reçoit également les points bonus indiqués sur la carte bonus correspondante. Inscrivez les points bonus marqués dans un emplacement de la **Case de Décompte des Bonus**. La carte bonus est ensuite défaussée. Si plusieurs joueurs connectent la même paire de villages lors du même tour, tous les joueurs à égalité obtiennent le bonus.

**Dans une partie à 5-8 joueurs,** il y a 2 cartes bonus pour chaque lettre. Le(s) premier(s) joueur(s) à connecter une certaine paire de villages marque(nt) les points bonus indiqués sur la carte du dessus de la pile correspondante. Cette carte est ensuite défaussée. La seconde fois qu'un ou plusieurs joueurs connecte(nt) cette paire de villages, ils marquent les points bonus indiqués sur la carte restante. Ensuite, cette carte est également défaussée.

**Remarque:** Lorsqu'il n'y a plus de carte bonus correspondant à une lettre, les autres joueurs ne peuvent plus marquer les points bonus pour cette paire de villages (mais ils continuent de marquer les points habituels s'ils connectent cette paire de villages).



Marie a connecté les villages D-D et marque 11 points.



Marie David

Marie et David ont tous deux connecté D-D lors du même tour. Ils marquent tous les deux les points bonus.



Ensuite la carte bonus située sur le dessus de la pile est défaussée.



Alice

Lors d'un tour suivant, Alice connecte D-D. Elle marque 4 points et défausse la dernière carte bonus correspondante.

## FIN DE LA MANCHE

La manche prend fin lorsqu'il ne reste plus qu'une carte dans la pile de cartes terrain. La carte restante n'étant pas utilisée. Les joueurs additionnent les valeurs qu'ils ont entourées pour leurs **sites touristiques** et inscrivent le total dans le premier emplacement ("I") de la Case du Décompte Final.

Toutes les cartes terrain sont mélangées (en incluant la carte restante), et la seconde manche démarre.

**Remarque:** Les sites touristiques sont décomptés deux fois, à la fin des manches 1 et 2, tandis que les points pour les **villages connectés** et les **bonus** ne sont additionnés qu'à la fin du jeu.

Après la **seconde manche**, toutes les valeurs entourées des sites touristiques sont additionnées une nouvelle fois, et le nouveau total est inscrit dans le second emplacement "II" de la **Case du Décompte Final**.

**Remarque:** Les sites touristiques connectés lors de la première manche rapportent donc beaucoup de points puisqu'ils sont à nouveau décomptés lors de la seconde manche.



*Exemple:* Après la manche 1, Alice a connecté des sites touristiques pour une valeur totale de 10. Elle inscrit cette valeur dans l'emplacement "I" de la Case du Décompte Final. Ces sites touristiques seront à nouveau décomptés à la fin de la manche 2.

## FIN DU JEU

La partie prend fin à la fin de la **deuxième manche** (lorsque la pile de cartes terrain a été épuisée pour la seconde fois) et tous les sites touristiques sont à nouveau décomptés.

Tous les joueurs additionnent leurs points et inscrivent leur résultat final dans le dernier emplacement de la **Case du Décompte Final**:

Total des points pour **les sites touristiques (manches 1 et 2)**  
 + Total des points pour les **villages connectés**  
 + Total des points pour les **bonus**  
 = **Score Final**

Le joueur avec le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui possède le plus de **points bonus** l'emporte. S'il subsiste une égalité, les joueurs à égalité partagent la victoire.



Alice a marqué 10 points pour les sites touristiques lors de la manche 1. Lors de la manche 2, elle a connecté d'autres sites touristiques, et à la fin de la manche, elle marque 22 points supplémentaires.

Pendant la partie, elle a connecté les villages A-A, B-B et D-D. Son score total pour les villages est de 38 points.

Elle a également marqué 8 points bonus.  
 Son **score final est de 78 points.**

← Sites touristiques après la Manche 1

← Sites touristiques après la Manche 2

← Villages

← Bonus

← Score Final



## VARIANTE: ISLA GRANDE

Jouez comme décrit précédemment en apportant les exceptions suivantes:

- Chaque joueur utilise le verso de sa feuille, sur le côté **Isla Grande**.
- Jouez **3 manches** au lieu de 2. Après chacune des 3 manches, décomptez tous les sites touristiques que vous avez entourés. Après la manche 3, inscrivez votre score des sites touristiques dans l'emplacement "III" de la **Case du Décompte Final**.
- Il y a **3 sites touristiques de chaque type** sur votre carte (au lieu de 2). Lorsque vous connectez un site touristique à un village, entourez la valeur disponible la plus à gauche de la **Case de Décompte des Sites Touristiques**.
- Vous ne pouvez tracer un **segment de sentier bonus** que lorsque le 3<sup>e</sup> site touristique d'un même type est connecté à un village.



Marie a connecté le 3<sup>e</sup> yéti à un village. Elle trace immédiatement un segment de sentier bonus n'importe où sur sa carte.



Marie a marqué 8 points pour les sites touristiques à la manche 1, 24 à la manche 2, et 33 à la manche 3.

## VARIANTE: BONUS SPECIAL

Jouez comme décrit précédemment en apportant les exceptions suivantes:

- Lors de la **Mise en Place**, mélangez les **Cartes Bonus Rouges** séparément. Selon le nombre de joueurs, piochez le nombre de cartes suivant et placez-les face visible à côté des **Cartes Bonus Bleues**:

- **2-4 joueurs**: Piochez **1 Carte Bonus Rouge**
- **5-8 joueurs**: Piochez **2 Cartes Bonus Rouges**

- Le(s) premier(s) joueur(s) qui arrive(nt) à réaliser une connexion entre les deux **sites touristiques** indiqués marque(nt) les points bonus correspondants. Inscrivez ces points bonus dans la **Case de Décompte des Bonus**. Ensuite la carte est défaussée.



Pendant le même tour, Alice et Adam connectent un yéti à un autre yéti. Ils marquent tous les deux 6 points bonus. Ensuite, la carte bonus est défaussée.



# PLUS D'OPTIONS DE MISE EN PLACE

Si vous souhaitez plus de variation lors de la mise en place, voici des règles optionnelles:

**Village de départ aléatoire:** Avant de révéler la carte de Mise en Place, le Maire choisit aléatoirement un nombre entre 1-10. Le Maire doit inscrire la première lettre dans le village choisi. Les autres joueurs doivent alors inscrire la première lettre dans le village suivant dans le sens horaire. *Exemple: Le Maire commence à écrire dans le village 4, le deuxième joueur dans le village 5, et ainsi de suite.*

**Sens anti-horaire:** Inscrivez les lettres dans les villages dans le sens anti-horaire de l'île (continuez de lire les lettres en sens horaire sur la carte de mise en place).

**Symétrie:** Si vous préférez jouer de manière symétrique, chaque joueur inscrit les mêmes lettres dans les mêmes villages.

## MODE SOLO

Pour jouer le jeu en mode solo, suivez les règles habituelles en appliquant les changements suivants:

- Lors de la **Mise en Place**, n'utilisez que les **Cartes Bonus Bleues** marquées "#2". Remettez les cartes marquées "#1" dans la boîte.
  - Lorsque vous connectez une paire de villages, vous marquez les points bonus tant que la carte correspondante est disponible. Cependant, après la **manche 1** si vous utilisez le côté **Isla Petit**, ou après la **manche 2** si vous utilisez le côté **Isla Grande**, mélangez toutes les **Cartes Bonus Bleues** restantes sur la table. Piochez-en 2 et placez-les face visible au milieu de la table, puis remettez les cartes restantes dans la boîte. Lors de la dernière manche, il n'y aura que 2 cartes bonus en jeu.
- Cas rare:** *Si vous avez complété au moins 3 cartes bonus avant la dernière manche, toutes les cartes encore disponibles restent en jeu (elles ne sont pas mélangées, et aucune carte n'est retirée du jeu).*
- Essayez d'obtenir le meilleur score possible. Utilisez le tableau suivant pour quantifier votre réussite. *Vous pouvez utiliser ce tableau dans une partie avec plusieurs joueurs, mais les scores peuvent varier selon le nombre de joueurs.*

Réussite	Isla Petit	Isla Grande
Au moins, vous êtes meilleur qu'un yéti	50+	110+
Vous gagnez une journée à la plage	60+	125+
Vous gagnez un dîner avec le Maire	70+	140+
Votre nom est gravé sur l'obélisque	80+	155+
Même les monstres marins sont impressionnés	90+	170+
Trop fort pour Tucana	100+	185+

**Aporta Games** voudraient remercier tous les play-testeurs, notamment: Lin Heidi Isaksen, Åsmund Svensson, Geir André Wahlqvist, Aleksander Lindahl Kronstad, Fridtjof Buvarp, Kristian Elvsveen, Inger Johanne Berg, Kjetil Svendsen, Sturla Johansen, Helene Forberg, Özger Kocdemir, Solfrid Nordmark, Helge Meissner, Anna Wermund et Håvard Wilsgaard.

Auteurs: Eilif Svensson & Kristian A. Østby.

Illustrations: Gjermund Bohne.



Traduction française: Stéphane Chagrin

Publié par: **Aporta Games AS**

Hermanbakken 19, 3050 Mjøndalen, Norway.

©2019. Aporta Games, Eilif Svensson, Kristian A. Østby