



6-99



2-4



15'

TUCANO

Spelontwerp
Théo Rivière

Illustraties
Odile Sageat

VOORBEREIDING

70 kaarten, waarvan
12 toekankaarten
58 fruitkaarten

DOEL VAN HET SPEL

Ben jij de meest hongerige vogel? In het tegenwoord vind je het lekkerste fruit, maar let op: sommige soorten zijn niet goed voor je... Verzamel het goede fruit om gebruik te maken van toekankaarten slim om je verzameling te beschermen... of te stelen van je tegenstanders!

DOEL VAN HET SPEL

Verzamel fruitkaarten en win door de meeste punten te verdienen.

VOORBEREIDING

Leg de toekankaarten aan de kant. Schud alle andere kaarten samen tot 2 stapels.

Schud de 12 toekankaarten door 1 van de stapels en leg hier de andere stapel bovenop: dit is de trekstapel. Maak 3 kolommen van 1 kaart elk. Leg 1 extra kaart open op de middelste kolom, zoals in de afbeelding. Leg de trekstapel naast de openliggende kaarten.



trekstapel

Zorg ervoor dat de bovenzijde van de kaarten steeds zichtbaar blijft als je ze op elkaar legt.

SPELVERLOOP

De speler die als laatste een stuk fruit at, begint.

Spelersbeurten verlopen met de klok mee. Kies tijdens je beurt een kolom en neem hieruit alle kaarten. Leg de kaarten open voor je neer. We raden aan om identieke fruitkaarten te groeperen.

Toekankaarten geven je speciale eigenschappen. Als je een toekankaart neemt, voer je hiervan onmiddellijk het effect uit en daarna leg je de kaart af. Neem je 2 of meer toekankaarten, dan mag je kiezen in welke volgorde je ze uitspeelt.

Beëindig je beurt door 1 kaart in elk van de 3 kolommen te leggen. Doe dit steeds in dezelfde volgorde, te beginnen met de kolom die het dichtst bij de trekstapel ligt.



aflegstapel

EINDE VAN HET SPEL

Het spel gaat verder tot er slechts 1 kolom overblijft (alle spelers moeten hetzelfde aantal beurten hebben gehad).

Opmerking: zodra de trekstapel leeg is, nemen de laatste spelers kaarten zonder de kolommen aan te vullen. Op die manier heeft de laatste speler de keuze uit 2 kolommen, en geen 3. Leg de kaarten in de resterende kolom af.

Bereken de punten van je verzamelde fruitkaarten. De speler met de meeste punten wint het spel.

SCOREVOORBEELD

Speler 1 heeft de Joker. Ze voegt hem toe aan haar set papaya's en heeft nu 4 papayakaarten, waardoor ze 20 punten scoort. Ze is niet de speler met de meeste bananen, dus scoort ze 0 punten per kaart. Ze heeft wel meer granaatappels dan haar tegenstander, waardoor ze 1 punt per kaart scoort, voor een totaal van 3 punten. Ze wint het spel met een eindscore van 37 punten.

FRUITKAARTEN

Het aantal punten dat je scoort voor elke set fruitkaarten hangt af van het aantal verzamelde kaarten (zie symbolen).



-2 0 9 16

Hier verzamelde je...
1 kaart = -2 ptn
2 kaarten = 0 ptn
3 kaarten = 9 ptn
4 kaarten = 16 ptn

Het aantal stapels op elke fruitkaart geeft aan hoeveel kaarten er van deze soort in het spel zijn. Zo zijn er bijvoorbeeld 4 vijgkaarten.



-1/ 1/

Kaarten met het bovenstaande symbool werken anders. Je scoort al dan niet punten, afhankelijk van wie er de meeste kaarten van een bepaalde soort heeft. Als je meer bijvoorbeeld meer granaatappels hebt dan alle andere spelers, scoor je 1 pt per kaart (rechtse waarde). Zo niet verlies je 1 pt per kaart (linkse waarde). Bij een gelijkspel verliezen alle spelers 1 pt per kaart (linkse waarde).



Dit is een Jokerkaart. Aan het einde van het spel beslis je aan welke set van fruitkaarten je hem wil toevoegen. Hij telt dan als een kaart van die soort.

TOEKANKAARTEN



Er zijn 3 soorten toekankaarten. Toekans hebben speciale eigenschappen. Als je er eentje neemt, gebruik je hem onmiddellijk. Daarna leg je hem af en gaat het spel verder. Als je het effect niet kan gebruiken, leg dan de kaart gewoon af. Als je meer dan 1 toekankaart hebt, dan mag je ze gebruiken in een volgorde naar keuze.



Geef 1 van je openliggende kaarten aan een andere speler. Deze speler mag dit niet weigeren.



Steel een openliggende kaart van een andere speler. Deze speler kan dit niet tegenhouden.

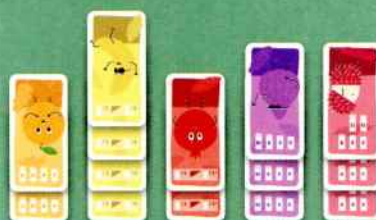


Draai alle fruitkaarten die voor je liggen om en maak er 1 gedekte stapel mee.

Opmerking: zodra je de kaarten hebt omgedraaid, mag je ze niet meer bekijken. Je kunt ze ook niet meer weggeven, en ze kunnen niet meer van je gestolen worden.

Speler 2

Totaal = 32 ptn



8 Ptn

8 Ptn

-2 Ptn

9 Ptn

9 Ptn

Speler 1

Totaal = 37 ptn



20 Ptn

6 Ptn

0 Pt

3 Ptn

6 Ptn

-2 Ptn

4 Ptn