

ПРАВИЛА ИГРЫ

ТУКАНА — группа малоизученных островов. Здесь обитают удивительные создания и таятся сокровища древних племён. Ваша задача — проложить через земли сеть троп, помогая местным жителям путешествовать между деревнями и позволяя им посетить как можно больше достопримечательностей. Пусть победит лучший!

Возраст игроков: 8+
Количество игроков: 1-8
Время партии: 15 минут

В игре **«ТРОПЫ ТУКАНЫ»** каждому игроку выдаётся игровое поле в виде острова с указанными на нём деревнями, достопримечательностями и разнообразным ландшафтом. Каждый ход ведущий открывает две карты ландшафта. Все игроки ищут на своих островах клетки с указанными типами ландшафта и рисуют между ними линию — тропу. Если тропа соединяет между собой деревню и достопримечательность, игрок получает победные очки. Игра заканчивается после двух раундов. Побеждает игрок, набравший больше всего очков.



СОСТАВ ИГРЫ

8 КАРАНДАШЕЙ

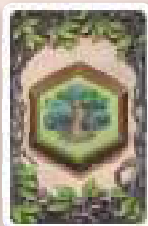
13 КАРТ СЦЕНАРИЕВ



27 КАРТ ЛАНДШАФТА



8 пустынь



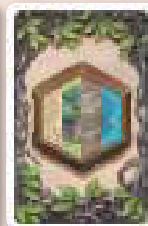
7 лесов



6 гор



4 воды



2 любых ландшафта

10 ГОЛУБЫХ
БОНУСНЫХ КАРТ



5 КРАСНЫХ
БОНУСНЫХ КАРТ



Используются
только в режиме
«Специальный бонус»
(см. стр. 7)

БЛОКНОТ С ИГРОВЫМИ ПОЛЯМИ

Лицевая сторона игрового поля (Малый остров)

Количество
карт
ландшафта
в колоде

Деревня



Поле подсчёта
очков за досто-
примечатель-
ности

Поле подсчёта
очков
за деревни

Поле итогового
подсчёта очков

Поле подсчёта бонусных очков

Обратная сторона (Большой остров)



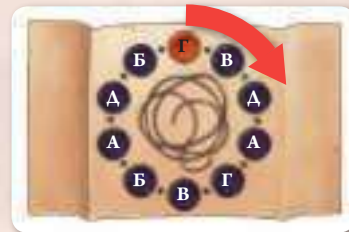
Используется только в режиме «Большой остров»
(см. стр. 7)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Уберите **красные бонусные карты** обратно в коробку (они пригодятся в **режиме «Специальный бонус»** — см. стр. 7).
2. Выдайте каждому игроку **карандаш** и лист **игрового поля**, который нужно положить стороной «Малый остров» вверх.
3. Назначьте одного игрока **мэром** (ведущим). Он будет участвовать в игре наравне со всеми, но вместе с этим будет открывать карты ландшафта для всех игроков.
4. Мэр перемешивает **карты ландшафта** и кладёт полученную колоду рубашкой вверх рядом с собой, чтобы было удобнее дотянуться.
5. Затем мэр перемешивает **карты сценариев**, вытягивает одну из них и кладёт лицевой стороной вверх в центр стола.

Использование карты сценария:

Мэр начинает читать буквы: «Г, В, Д, А...».



Все игроки записывают десять букв под диктовку в кружочки около деревьев по часовой стрелке по кругу на своём игровом поле.

Мэр начинает
с деревни 1

Второй игрок начинает
с деревни 2



Мэр (первый игрок)

Второй игрок

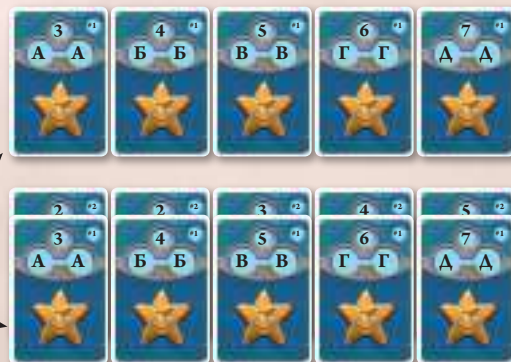
Мэр оглашает все десять букв на карте сценария, начиная с верхней и далее по часовой стрелке.

Названные буквы игроки записывают в кружки рядом с деревьями на своих игровых полях. Чтобы у всех игроков были уникальные игровые поля, мэр начинает заполнять своё поле буквами с деревни 1 (обозначенной маленькой цифрой), второй игрок (слева от мэра) — с деревни 2, третий — с деревни 3 и так далее. Буквы записываются по часовой стрелке последовательно по всему острову, пока не будут заполнены все 10 кружков рядом с деревьями.

Теперь все **карты сценариев** можно убрать в коробку — они больше не пригодятся в этой партии.

6. В зависимости от количества игроков возьмите **голубые бонусные карты** и разложите их в центре стола по буквам (А-А, Б-Б и так далее):

- **2-4 игрока:** используйте карты с отметкой «#1» в правом верхнем углу. Карты с отметкой «#2» уберите в коробку.
- **5-8 игроков:** используйте все карты. Разложите их в пять стопок по буквам, карты «#1» должны находиться сверху стопок.



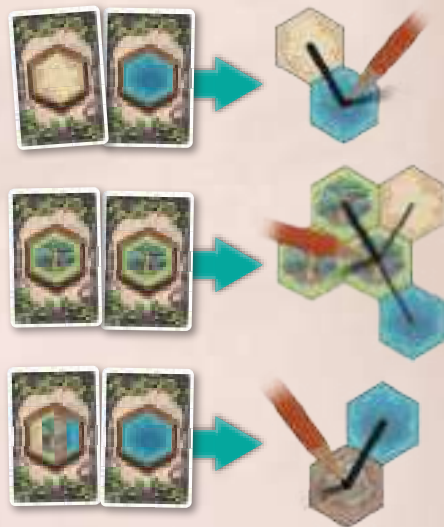
КАК ИГРАТЬ

1. Мэр берёт из колоды две верхние карты, переворачивает их лицевой стороной вверх и выкладывает в центр стола, озвучивая ландшафт этих карт. Он может быть разным или одинаковым, *например, «Пустыня и Вода» или «Лес и Лес».*
2. Все игроки одновременно рисуют одну тропу на своих игровых полях:
 - Тропа соединяет две соседние клетки и рисуется от центра одной клетки к центру другой. Ландшафт этих клеток должен совпадать с картами ландшафта, выложенными последними. Тропа может (но не обязана) соединяться с нарисованными ранее тропами: вы можете вести как один длинный маршрут, так и рисовать много коротких.
 - Если выпадает карта **«Любой ландшафт»**, каждый игрок решает для себя, какой это будет ландшафт.

Редкий случай: если вы не можете нарисовать тропу, так как все такие пары клеток уже соединены, вы пропускаете ход.

Ход завершается, когда все игроки закончат рисовать тропы. Затем начинается следующий ход, который проходит аналогично предыдущему. Мэр вскрывает две новые карты ландшафта и выкладывает поверх использованных в прошлом ходу. Игроки снова соединяют тропами клетки на игровых полях. Ходы продолжаются до тех пор, пока в колоде не останется всего одна карта (см. «Конец раунда» на стр. 6).

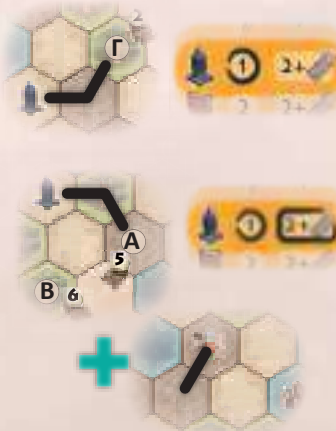
Примеры:



СОЕДИНЕНИЕ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЕЙ И ДЕРЕВЕНЬ

Когда игрок первый раз соединяет на своём игровом поле **достопримечательность** определённого вида (obelisk, книгу, тукана, йети или морское чудовище) с любой из десяти деревень, он обводит *левое* цифровое значение около этой достопримечательности в **поле подсчёта очков за достопримечательности**.

Когда игрок соединяет **вторую** достопримечательность **этого типа** с любой деревней, он обводит *правое* значение и **сразу же** (в этот же ход) рисует **одну дополнительную тропу** в **любом** месте на своём игровом поле между **любыми** соседними клетками.



Антон соединяет обелиск и деревню и обводит в кружок значение «1».

Спустя несколько ходов Антон соединяет другой обелиск с деревней. Он обводит правое значение в графе с обелиском и сразу же рисует дополнительную тропу где угодно на своём игровом поле. В данном случае он соединяет две соседних клетки с горами.

Примечание: тропы от одной деревни могут вести к нескольким достопримечательностям, а к одной достопримечательности можно подвести несколько троп. То есть вы можете соединить достопримечательность с любой деревней, даже если другая достопримечательность (такая же или иная) уже была присоединена к этой деревне. Если отрезок тропы соединяет сразу несколько достопримечательностей с деревней (или деревнями), подсчёт ведётся в любом удобном порядке.

Цепная реакция: если **дополнительная тропа** присоединяет вторую достопримечательность **другого** типа к любой деревне, игрок сразу же рисует ещё одну дополнительную тропу. Цепная реакция может произойти у игрока несколько раз за один ход.

СОЕДИНЕНИЕ ДЕРЕВЕНЬ

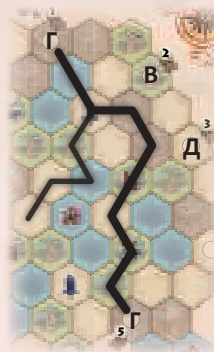
Когда игрок соединяет одной тропой две деревни с одинаковыми буквами (образуя пару), он обводит значение около этой пары букв в **поле подсчёта очков за деревни**. Бонусные очки за каждую пару деревень игрок может получить только один раз.

Голубые бонусные карты: игрок, **первым** соединивший пару деревень с одинаковыми буквами, также получает бонус, указанный на голубой бонусной карте с этими буквами. Записывайте бонусные очки в **поле для подсчёта бонусных очков**. Использованная бонусная карта сбрасывается.

Для 5-8 игроков используются две голубые бонусные карты на каждую букву. Когда кто-то из игроков впервые соединяет пару деревень, он получает бонус, указанный на верхней из карт. Далее использованная бонусная карта сбрасывается, а нижняя вступает в силу. Когда другой игрок позже соединит аналогичную пару деревень, он получит число бонусных очков, указанное на нижней карте, после чего нижняя карта тоже сбросится.

Если **в течение одного хода** пару деревень с одними и теми же буквами соединяют несколько игроков, бонус голубой карты получают все соединившие.

Примечание: Когда бонусные карты на определённую букву заканчиваются, другие игроки уже не могут получить бонусные очки за соединение деревень с этой буквой (но они всё ещё получают стандартные победные очки за соединение пары деревень).



В	В	12
Г	Г	11
А	А	10

Маша соединила пару деревень Г-Г и получила 11 очков.



Маша Денис

И **Маша**, и **Денис** соединили деревни Г-Г во время одного хода, поэтому они оба получают по 6 бонусных очков согласно верхней голубой карте.



Затем верхняя бонусная карта сбрасывается.



Алиса

В следующий ход **Алиса** тоже соединяет деревни Г-Г, получает 4 бонусных очка согласно оставшейся бонусной карте и сбрасывает её.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд заканчивается, когда в колоде осталась только одна карта ландшафта. Эта последняя карта не используется. Теперь все игроки суммируют свои обведённые значения очков за **достопримечательности** и записывают эту сумму в графу «I» в поле итогового подсчёта очков. Затем все карты ландшафта перемешиваются (включая одну оставшуюся карту), и начинается второй раунд.

Примечание: очки за достопримечательности считаются **дважды** (в конце обоих раундов), а очки за соединение **деревень** и **бонусные очки** считаются только в конце игры.

После **второго раунда** все обведённые значения за достопримечательности снова складываются, и новое число пишется в графу «II» в **поле итогового подсчёта очков**.

Примечание: учитывайте, что достопримечательности, соединённые с деревнями во время первого раунда, принесут больше очков, так как они считаются дважды.



Пример: После первого раунда соединённые достопримечательности принесли Алисе 10 очков. Она записывает это значение в графу «I» в поле итогового подсчёта очков. Эти очки будут снова учитываться при подсчёте очков в конце второго раунда.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после **второго раунда**, когда очки за достопримечательности подсчитаны повторно.

Каждый игрок складывает свои очки и записывает значения в **поле итогового подсчёта очков**:

Итоговые очки за **достопримечательности** (после первого и второго раундов)
+ Итоговые очки за соединение **деревень**
+ Очки за **бонусные карты**
= **Итоговое количество очков**

Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает в игре. В случае одинакового количества очков у нескольких игроков побеждает тот, у кого больше очков за **бонусные карты**. Если всё ещё ничья, то победа делится между участниками спора.



Алиса набрала 10 очков после первого раунда. В течение второго раунда она соединила больше достопримечательностей и в конце набрала ещё 22 очка.

В течение игры она соединила пары деревень А-А, Б-Б и Г-Г. Её итоговые очки за деревни — 38.

Она также набрала 8 бонусных очков благодаря бонусным картам.

Её **итоговый счёт — 78.**

← достопримечательности за первый раунд

← достопримечательности за второй раунд

← деревни

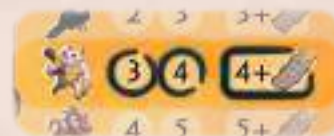
← очки за бонусные карты

← общий счёт

РЕЖИМ: «БОЛЬШОЙ ОСТРОВ»

Игра идёт по описанным выше правилам со следующими исключениями:

- Каждый игрок переворачивает своё игровое поле на сторону **Большого острова**.
- Проводится **3 раунда** вместо 2. После каждого из трёх раундов игроки записывают полученные очки за достопримечательности. Значение за третий раунд вносится в графу «III» в **поле итогового подсчёта очков**.
- В этом режиме на игровом поле нарисованы по **3 достопримечательности каждого вида** вместо 2. Когда игроки соединяют достопримечательность и деревню, они обводят самое левое необведённое значение за эту достопримечательность в **поле подсчёта очков за достопримечательности**.
- Игроки рисуют **дополнительную тропу**, только когда **третья** достопримечательность того же типа соединилась с деревней.



Маша соединила третьего йети с деревней. Она сразу же рисует дополнительную тропу где угодно на своём игровом поле.



Маша набрала 8 очков за достопримечательности в первом раунде, 24 – во втором и 33 – в третьем.

РЕЖИМ: «СПЕЦИАЛЬНЫЙ БОНУС»

Игра идёт по описанным выше правилам со следующими исключениями:

- Во время **подготовки к игре** отдельно перемешайте **красные бонусные карты**. В зависимости от количества игроков вытяните случайным образом карты из стопки и положите их лицевой стороной вверх рядом с **голубыми бонусными картами**:
 - Для 2-4 игроков — вытяните **1 красную бонусную карту**.
 - Для 5-8 игроков — вытяните **2 красных бонусных карты**.
- Первый игрок, соединивший на своём игровом поле две обозначенные на красной бонусной карте **достопримечательности**, получает указанные на ней бонусные очки. Запишите эти очки в **поле подсчёта бонусных очков**, а данную красную карту сбросьте.



В этот ход Алиса и Антон оба соединили одного йети с другим йети. Оба игрока получают по 6 бонусных очков, а данная красная бонусная карта сбрасывается.



Алиса

Антон

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В игру можно вносить разнообразие, несколько изменяя правила. Вот опции, которые вы можете использовать по договорённости с другими игроками:

Случайный сценарий: перед открытием **карты сценария** мэр называет любое число от 1 до 10. Он записывает первую букву карты сценария около деревни с названным числом. Остальные игроки заполняют буквами следующие деревни по часовой стрелке. *Пример: если мэр начинает с деревни 4, следующий игрок пишет букву у деревни 5 и так далее.*

Против часовой стрелки: подписывайте деревни буквами, двигаясь **против** часовой стрелки по острову, но буквы на карте сценария читайте по-прежнему по часовой стрелке.

Симметрия: чтобы обеспечить равные условия для всех игроков, все игроки подписывают деревни одинаково, без сдвига по часовой или против часовой стрелки.

СОЛО-РЕЖИМ (ОДИНОЧНАЯ ИГРА)

Чтобы играть одному, используйте правила, указанные выше, со следующими исключениями:

- Во время **подготовки к игре** используйте только **голубые бонусные карты** с отметкой «#2». Верните карты «#1» обратно в коробку.
- Соединяя пару деревень, вы набираете бонусные очки, пока в игре участвуют соответствующие бонусные карты. Однако после **первого раунда** (для **Малого острова**) или **второго раунда** (для **Большого острова**) перемешайте все **голубые бонусные карты**, что остались на столе. Вытяните 2 карты и положите их лицевой стороной вверх в центр стола, остальные уберите в коробку. В последнем раунде используйте только эти 2 бонусные карты.

Редкий случай: если вы использовали как минимум 3 бонусные карты до начала последнего раунда, все оставшиеся на столе карты остаются в игре (они не перемешиваются и не убираются).

- Постарайтесь набрать как можно больше очков. Используйте таблицу ниже, чтобы оценить свои успехи. Вы также можете использовать эту таблицу в игре с другими игроками, но количество очков может варьироваться в зависимости от числа игроков.

Достижение	Малый остров	Большой остров
Ты хотя бы лучше, чем йети	50+	110+
Ты заслужил выходной на пляже	60+	125+
Тебя позвали на ужин к мэру	70+	140+
Твоё имя выгравировано на обелиске	80+	155+
Даже морские чудища в шоке от тебя	90+	170+
Ты слишком хорош для Туканы	100+	185+

Aporta Games выражает благодарность всем тестировщикам игры, в частности: Лен Хайди Исаксен, Осмунду Свенссону, Гейру Андре Вальквисту, Александру Линдаль Кронстаду, Фриттьофу Буварпу, Кристиану Эльвсену, Ингеру Йоханне Бергу, Хьетилю Свендсену, Стурлу Йохансену, Хелен Форберг, Озгеру Кочдемиру, Сольфриду Нордмарку, Хельге Мейсснер, Анне Вермлунд и Ховарду Вильсгаард.

Дизайн игры: Эйлиф Свенссон и Кристиан А. Остби
Рисунки и графика: Йермунд Боне



Выпущено: **Aporta Games AS**

Херманбаккен 19, 3050 Мьендален, Норвегия

©2019. Aporta Games, Эйлиф Свенссон и Кристиан А. Остби

Русское издание подготовлено компанией «Лавка Геймз»