ZASADY GRY

WYSPY TUKANA *to zapomniany archipelag pełen maleńkich malowniczych wysepek, na których można spotkać egzotyczne stworzenia oraz ślady po zamierzchłych cywilizacjach. Zadaniem graczy będzie planowanie sieci szlaków przecinających wyspę tak, aby ułatwić tubylcom podróż pomiędzy wioskami oraz dać im możliwość odwiedzenia jak największej ilości reliktów. Niech wygra najlepszy planista!*

Wiek: 8+

Liczba graczy: 1-8

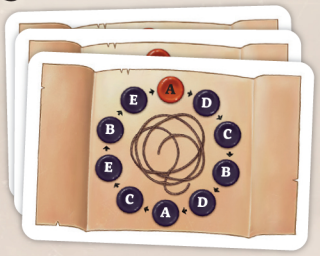
Czas gry: 15 min.

W WYSPACH TUKANA *każdy z graczy dostaje mapę przedstawiającą wioski, relikty oraz różne typy terenów. W każdej turze odkrywane są dwie Karty Terenów. Każdy z graczy wytycza pomiędzy tymi terenami szlak na swojej mapie. Gracze zdobywają punkty za połączenie ze sobą pasujących wiosek oraz za połączenie wiosek z reliktami. Gra kończy się, gdy talia Kart Terenów wyczerpie się po raz drugi. Wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej punktów!*

ZAWARTOŚĆ GRY

8 OŁÓWKÓW

13 KART WIOSEK



27 KART TERENÓW

8 x Pustynia | 7 x Las | 6 x Góra | 4 x Woda | 2 x Dowolny teren

10 NIEBIESKICH KART PREMII

5 CZERWONYCH KART PREMII

Używane tylko w wariancie: Specjalne Premie (zobacz na stronie 7)

1 BLOCZEK Z ARKUSZAMI MAPY

Awers (Isla Petit):

Rewers (Isla Grande):

Ta strona używana jest tylko w wariancie: Isla Grande (zobacz na stronie 7)

PRZYGOTOWANIE

1. Odrzuć do pudełka wszystkie ***Czerwone Karty Premii*** (używane są jedynie w ***wariancie Specjalne Premie***).

2. Każdy z graczy bierze jeden ***ołówek*** oraz jeden ***Arkusz Mapy***, po czym kładzie go stroną ***„Isla Petit”*** do góry.

3. Jeden z graczy zostaje ***Wodzem***. Zadaniem Wodza będzie dobieranie i odkrywanie Kart Terenów do końca gry.

4. Wódz tasuje wszystkie ***Karty Terenów***, po czym tworzy z nich talię i kładzie zakrytą przed sobą.

5. Następnie Wódz tasuje wszystkie ***Karty Wiosek***, po czym dobiera jedną z nich i kładzie odkrytą na środku stołu.

   Wódz głośno odczytuje wszystkie dziesięć liter z Karty Wiosek, zaczynając od górnej litery i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

   Wszyscy gracze zapisują dyktowane litery w pustych polach przy Wioskach. Aby każdy z graczy miał unikalny układ Wiosek, Wódz zaczyna wpisywanie przy polu Wioski numer 1 (oznaczone małą cyfrą przy Wiosce). Drugi gracz (siedzący na lewo od Wodza) zaczyna od Wioski numer 2, trzeci od Wioski numer 3, i tak dalej. Litery zapisywane są po jednej, idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż uzupełnione zostaną wszystkie pola przy Wioskach (10).

   Odłóż wszystkie ***Karty Wiosek*** z powrotem do pudełka.

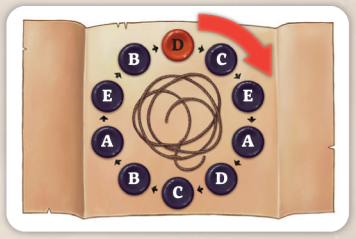
6. W zależności od liczby graczy umieść odkryte ***Niebieskie Karty Premii*** na stole i rozdziel je literami (A-A, B-B, itd.):

   - **2-4 graczy:** Użyj wszystkich kart oznaczonych „#1” w górnym rogu karty. Pozostałe karty (oznaczone #2) odłóż do pudełka.

   - **5-8 graczy:** Użyj wszystkich kart, układając je w posortowane literami stosy. Pamiętaj, aby karty oznaczone jako „#1” znajdowały się na wierzchu.

Rozstawianie Wiosek

*Wódz odczytuje litery **„D, C, E, A ...”***



Wszyscy gracze zapisują dziesięć liter przy swoich Wioskach, idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara dookoła wyspy.

Wódz zaczyna w Wiosce 1

Wódz (pierwszy gracz)

Drugi gracz zaczyna w Wiosce 2

Drugi gracz

ZASADY GRY

1. Wódz dobiera dwie ***wierzchnie*** Karty Terenów z talii i układa je odkryte na stole. Następnie informuje, jakie to są tereny (mogą pojawić się takie same tereny) np. „Pustynia i Woda!”.

2. Każdy z graczy, równocześnie, rysuje jeden odcinek szlaku na swojej mapie:

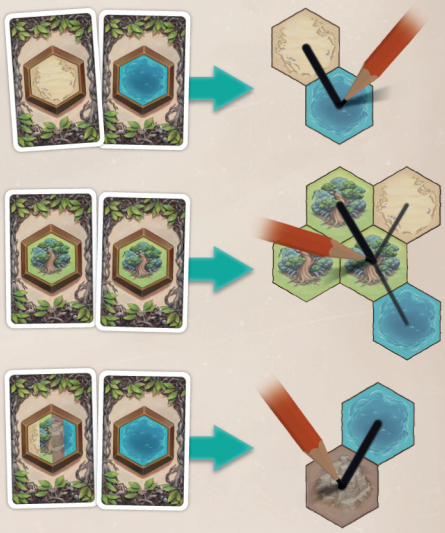
   - Odcinek szlaku musi być narysowany pomiędzy środkami sąsiadujących ze sobą pól, które odpowiadają dobranym Kartom Terenów. Może on łączyć się z poprzednio narysowanymi odcinkami szlaku, ale nie jest to konieczne.

   - Jeśli dobrana karta pokazuje ***dowolny teren***, wtedy każdy z graczy sam decyduje, jaki teren ta karta reprezentuje dla niego.

Tura kończy się kiedy wszyscy gracze narysują na swojej mapie odcinek szlaku. Kolejne tury przebiegają w ten sam sposób: odkrywane są dwie nowe Karty Terenów, przykrywając te wcześniej wyłożone, a gracze kreślą nowy fragment ścieżki. Proces ten jest kontynuowany do momentu, aż w talii pozostanie jedna karta (nie będzie ona rozpatrywana).

W rzadkim przypadku, *kiedy nie ma żadnych możliwości narysowania odcinka szlaku, gracz traci swoją kolejkę.*

Przykłady:



ŁĄCZENIE RELIKTÓW Z WIOSKAMI

Kiedy gracz połączy ***Relikt*** (*obelisk, księgę, tukana, yeti lub potwora morskiego*) z dowolną ze swoich Wiosek, zakreśla wartość punktową po lewej stronie dla danego Reliktu w ***Ramce Punktacji Reliktów***.

Kiedy gracz połączy ***drugi*** Relikt tego samego typu z dowolną Wioską, wtedy zakreśla wartość punktową po prawej stronie i ***natychmiast*** rysuje ***dodatkowy odcinek szlaku*** gdziekolwiek na mapie, pomiędzy ***dwoma dowolnymi***, sąsiadującymi terenami.

Adam łączy obelisk z Wioską i zakreśla 1 punkt.

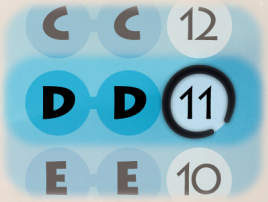
W następnej turze Adam łączy kolejny obelisk z Wioską. Zaznacza drugą wartość punktową dla obelisku i od razu rysuje odcinek szlaku w dowolnym miejscu na swoim Arkuszu Mapy. Decyduje się na narysowanie odcinka pomiędzy dwoma sąsiadującymi polami gór.

Uwaga: *Gracz może połączyć Relikt z DOWOLNĄ Wioską, nawet jeśli inny Relikt został już z nią połączony. Jeśli odcinek szlaku uruchomi punktację kilku Reliktów w tym samym czasie, punktacja ich przebiega w dowolnej kolejności.*

Reakcja łańcuchowa: *Jeśli* ***dodatkowy odcinek szlaku*** *połączy drugi Relikt* ***innego typu*** *z Wioską, gracz natychmiast rysuje kolejny, dodatkowy odcinek szlaku. Reakcja łańcuchowa może być wywołana kilka razy w czasie jednej tury.*

ŁĄCZENIE WIOSEK

Kiedy gracz połączy dwie Wioski z tą samą literą, zakreśla wartość punktową przy odpowiadającej tej Wiosce literze w ***Ramce Punktacji Wiosek***. Punkty za każdą parę Wiosek można zdobyć tylko raz.



Marysia połączyła Wioski D i zdobywa 11 punktów.

Niebieskie Karty Premii: Pierwszy gracz, który połączy konkretną parę Wiosek, otrzymuje również premię punktową z odpowiadającej tym Wioskom Karcie Premii. Zapisuje zdobyte punkty w wolnym miejscu w ***Ramce Punktacji Premii***, a następnie odrzuca Kartę Premii z gry. Jeśli więcej niż jeden gracz połączy tę samą parę Wiosek ***w tej samej turze***, wtedy każdy z tych graczy dostaje premię.

W grze na więcej niż 4 graczy występują po 2 Karty Premii dla każdej litery. Pierwszy raz, gdy ktoś połączy daną parę Wiosek, zdobywa punkty pokazane na wierzchniej karcie (z oznaczeniem #1), po czym karta jest odrzucana z gry. Następnym razem, gdy ktoś połączy parę Wiosek z tymi samymi literami, zdobywa liczbę punktów pokazaną na drugiej Karcie Premii. Po tym również ta druga karta jest odrzucana z gry.

Marysia *Dawid*

Zarówno ***Marysia****, jak i* ***Dawid****, połączyli obie Wioski D w tej samej turze, dlatego obydwoje zdobywają po 6 punktów premii.*

Następnie wierzchnia Karta Premii zostaje odrzucona.

Uwaga: *Jeśli nie ma już więcej Kart Premii dla danej litery, reszta graczy nie może zdobyć punktów premii za te pary Wiosek, lecz nadal zdobywa punkty za połączenie tej pary.*

Alicja

W kolejnych turach ***Alicja*** *łączy Wioski D. Zdobywa 4 punkty i odrzuca ostatnią Kartę Premii dla Wiosek D.*

KONIEC RUNDY

Runda kończy się, gdy w talii Kart Terenów zostanie tylko jedna karta (nie będzie ona rozpatrywana). Każdy z graczy sumuje wszystkie zakreślone wartości w ***Ramce Punktacji Reliktów*** i zapisuje wynik w pierwszym polu (***„I”***) w Ramce Punktacji Końcowej.

Wszystkie Karty Terenów są ponownie tasowane (włączając w to jedną pozostałą kartę) i rozpoczyna się druga runda.

Uwaga: *Relikty punktowane są dwukrotnie: na koniec pierwszej oraz drugiej rundy. Punkty za* ***połączone Wioski*** *oraz za* ***premie*** *sumowane są dopiero na koniec gry.*

Po zakończeniu ***drugiej rundy*** wszystkie zakreślone punkty za Relikty zostaną dodane do siebie ponownie. Nowa suma zostaje zapisana w polu ***„II”*** w ***Ramce Punktacji Końcowej.***

Uwaga: *Relikty, które uda Ci się połączyć z Wioskami w pierwszej rundzie warte będą więcej, ponieważ punkty za nie zdobędziesz dwukrotnie.*

Przykład: Po pierwszej rundzie Alicja połączyła Relikty o łącznej wartości 10 punktów. Zapisała tę wartość w polu „I”. Te Relikty zapunktują raz jeszcze na koniec rundy 2.

KONIEC GRY

Gra kończy się po ***drugiej rundzie*** tj. po dwukrotnym wyczerpaniu się talii Kart Terenów i punktowaniu Reliktów. Wszyscy gracze sumują swoje punkty i zapisują je w Ramce Punktacji Końcowej:

Wszyscy gracze sumują swoje punkty i zapisują je w ***Ramce Punktacji Końcowej:***

Suma punktów za ***Relikty (po rundach 1 i 2)***
+ Suma punktów za połączone ***Wioski***
+ Suma punktów za ***premie***
= ***Wynik Końcowy***

Gracz z najwyższą liczbą punktów wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa gracz, który zdobędzie najwięcej ***punktów premii***. Jeśli wciąż jest remis, zwycięstwo jest dzielone pomiędzy graczy.

W pierwszej rundzie Alicja zdobyła za Relikty 10 punktów. W drugiej rundzie połączyła więcej Reliktów i na jej koniec zdobyła 22 punkty.

W czasie gry połączyła Wioski A-A, B-B oraz D-D. Jej suma punktów za Wioski to 38.

Zdobyła również 8 punktów premii.

Jej ***wynik końcowy to 78.***

Relikty po rundzie 1
Relikty po rundzie 2
Wioski
Premie
Wynik Końcowy

WARIANT: ISLA GRANDE

Rozgrywka przebiega tak samo, jak w wersji podstawowej na Isla Petit, z kilkoma zmianami:

- Gracze używają strony ***Isla Grande*** na swoim Arkuszu Mapy.
- Gra trwa **3 rundy** zamiast 2. Na koniec każdej z 3 rund policz punkty za Relikty, które zostały zdobyte do tej pory. Po trzeciej rundzie zapisz wartość punktową w polu „III" **Ramki Punktacji Końcowej**.
- Na mapie są **3 Relikty** każdego typu (zamiast 2). Kiedy połączysz Relikty z Wioską, zakreśl położone najbardziej po lewej wolne miejsce, odpowiadające połączonemu Reliktowi w ***Ramce Punktacji Reliktów***.
- **Dodatkowy odcinek szlaku** można narysować, dopiero gdy **trzeci** Relikt tego samego typu zostanie połączony z Wioską.

Marysia połączyła trzeci Relikt (yeti) z Wioską. Rysuje dodatkowy odcinek szlaku pomiędzy dowolnymi terenami na swoim Arkuszu Mapy.

Marysia zdobyła 8 punktów za Relikty w rundzie pierwszej, 24 pkt w rundzie drugiej i 33 pkt w rundzie trzeciej.

WARIANT: SPECJALNE PREMIE

Rozgrywka przebiega tak samo, jak w wersji podstawowej na Isla Petit i w wariancie Isla Grande, z kilkoma zmianami:

- Podczas ***przygotowania*** potasuj talię ***Czerwonych Kart Premii***. W zależności od liczby graczy dobierz losowe karty z tej talii i połóż odkryte na stole obok ***Niebieskich Kart Premii***:
  - **2-4 graczy:** Dobierz ***1 Czerwoną Kartę Premii***
  - **5-8 graczy:** Dobierz ***2 Czerwone Karty Premii***
- Pierwszy gracz, który połączy dwa ***Relikty*** pokazane na karcie, zdobywa wskazaną na niej wartość punktową, po czym karta ta zostaje odrzucona z gry.

W tej samej turze Alicja i Adam połączyli ze sobą dwa Relikty yeti. Obydwoje zdobywają po 6 punktów premii. Ta Karta Premii zostaje odrzucona z gry.

Alicja *Adam*

DODATKOWE OPCJE ROZSTAWIENIA

Jeśli chcesz większego urozmaicenia podczas przygotowania gry, poniżej znajduje się kilka opcjonalnych zasad:

Losowa Wioska Startowa: Zanim Wódz ujawni ***Kartę Wiosek***, ogłasza losowy numer od 1 do 10 (np. po rzucie 10-ścienną kostką). Wódz musi teraz zapisać pierwszą literę w Wiosce z ogłoszonym numerem. Reszta graczy zaczyna zapisywanie w kolejnych Wioskach, idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Przykład: Wódz zaczyna w Wiosce 4, drugi gracz w Wiosce 5, i tak dalej.

Przeciwnie do ruchu wskazówek zegara: Zapisuj litery Wiosek przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, ale wciąż czytając je zgodnie z kolejnością.

Symetria: Jeśli preferujesz grę symetryczną, każdy z graczy zapisuje litery Wiosek na tych samych polach.

WARIANT DLA JEDNEGO GRACZA:

Aby zagrać samemu, użyj standardowych zasad z poniższymi zmianami:

- Podczas ***przygotowania*** wykorzystaj wyłącznie wszystkie ***Niebieskie Karty Premii*** oznaczone ***„#2”***. Resztę odłóż z powrotem do pudełka.

- Kiedy połączysz parę Wiosek, zdobywasz punkty premii tak długo, jak odpowiadająca im Karta Premii jest w grze. Jednakże po **pierwszej rundzie** na **Isla Petit** lub **drugiej** na **Isla Grande**, potasuj pozostałe na stole ***Niebieskie Karty Premii***. Dobierz 2 z nich i połóż je odkryte na stole; resztę kart odłóż z powrotem do pudełka. W ostatniej rundzie będą jedynie 2 Karty Premii w grze.

Rzadki przypadek: *Jeśli udało Ci się zdobyć przynajmniej 3 Karty Premii przed końcową rundą, wszystkie pozostałe Karty Premii pozostaną w grze.*

- Postaraj się zdobyć jak najwięcej punktów, jak to możliwe. Użyj tabeli zamieszczonej poniżej, aby sprawdzić, jak dobrze Ci poszło. Możesz jej również użyć w grze wieloosobowej, ale punkty mogą różnić się w zależności od liczby graczy.

Osiągnięcie	Isla Petit	Isla Grande
Jesteś lepszy niż zero, przynajmniej tyle!	50+	110+
Zdobyłeś urlop w Ciechocinku — prawie jak na plaży!	60+	125+
Wódz zaprosił Cię na soczystego wege-schabowego!	70+	140+
Twoje Imię wyryte zostanie na Giewoncie!	80+	155+
Nawet tropikalny świąteczny karp Kraken jest w szoku!	90+	170+
Jesteś zbyt dobry na bycie Tukanem!	100+	185+

Aporta Games *serdecznie dziękuje wszystkim testerom: 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 Wermlund and Håvard Wilsgaard.*
Projekt Gry: *Eilif Svensson & Kristian A. Østby.*
Rysunki i projekt graficzny: *Gjermund Bohne.*
Skład Graficzny Wersji Polskiej: *Agnieszka Lipa-Wośko*
Tłumaczenie i korekta: *Andrzej Jarzyna, Maciej Moryc, Agata Freindorf*

MORIA

Wydano przez: ***Moria Games sp. z o.o.***
ul. Cichy Zakątek 8, 05-850 Pogroszew-Kolonia
©2022. Moria Games - Maciej Moryc, Andrzej Jarzyna