

Trails of Tucana *– ein kurzweiliges Taktik-Spiel für 1-8 clevere Reisende ab 8 Jahren von Eilif Svensson & Kristian A. Østby.*

Tucana *ist eine in Vergessenheit geratene Inselgruppe voller seltsamer Kreaturen und Reliquien uralter Kulturen. Auf diesen Inseln legt ihr ein Wegenetz an. So ermöglicht ihr den Einheimischen die Reisen zwischen ihren Dörfern als auch den Besuch vieler Sehenswürdigkeiten.*

In ***Trails of Tucana*** *erhaltet ihr alle je eine Landkarte einer der Inseln, auf der Dörfer und Sehenswürdigkeiten abgebildet sind. In jedem Spielzug deckt ihr zwei Geländekarten auf und zeichnet dann auf eurer Karte einen Weg, der genau diese zwei Gelände miteinander verbindet. Ihr erhaltet Punkte dafür, Sehenswürdigkeiten und bestimmte Dörfer miteinander zu verbinden. Wenn ihr den Stapel der Geländekarten zweimal durchgespielt habt, endet das Spiel. Es gewinnt, wer die meisten Punkte gesammelt hat.*

Spielmaterial

1 Block mit 100 Inselplänen

Vorderseite (Isla Petit):



Rückseite (Isla Grande):



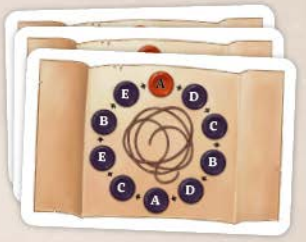
Für die Variante „Isla Grande" (s. Seite 7)

27 Geländekarten



8× Wüste | *7× Wald* | *6× Gebirge* | *4× See* | *2× beliebiges Gelände*

13 Aufbaukarten



10 blaue Bonuskarten



5 rote Bonuskarten

Für die Variante „Spezialbonus" (s. Seite 7)



8 Stifte



Ersatzteilservice: *Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:* ***https:/www.pegasus.de/ersatzteilservice****. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.* ***Dein Pegasus-Spiele-Team***

Spielvorbereitung

Hinweis: *Für das Solo-Spiel findet ihr auf Seite 8 alle Änderungen für die Spielvorbereitung und den Spielablauf.*

1. Nehmt euch je **1 Inselplan** und **1 Stift**. Legt den Plan so vor euch aus, dass die Seite „**Isla Petit**“ zu sehen ist.

2. Bestimmt eine Person zum **Oberhaupt**. Das Oberhaupt mischt alle **Geländekarten** und legt sie als verdeckten **Geländestapel** vor sich ab.

3. Nun mischt das Oberhaupt alle **Aufbaukarten** und deckt **eine** davon auf. Dann liest das Oberhaupt alle 10 Buchstaben dieser Karte einzeln nacheinander und laut vor; **zuerst** den oberen **rotmarkierten**, danach alle anderen **im Uhrzeigersinn**. Notiert euch diese Buchstaben in der genannten Reihenfolge im Uhrzeigersinn in den Kreisen neben euren Dörfern. Dabei beginnt das Oberhaupt mit dem rotmarkierten Buchstaben in Dorf 1, die Person links vom Oberhaupt beginnt mit diesem Buchstaben in Dorf 2, die nächste Person in Dorf 3 etc.

4. Legt danach alle Aufbaukarten zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr.

5. Je nach Personenzahl legt ihr nun die folgenden **blauen Bonuskarten** offen in die Tischmitte, sortiert nach Buchstaben (A-A, B-B etc.);

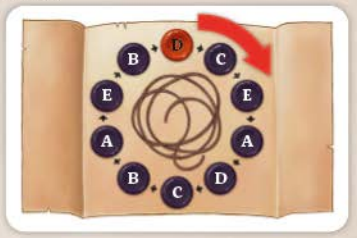
   2-4 Personen: Verwendet nur die 5 Karten, die oben rechts mit „**#1**“ markiert sind. Legt alle Karten mit „#2“ zurück in die Schachtel.

   5-8 Personen: Verwendet alle 10 Karten und bildet daraus 5 Stapel mit jeweils gleichen Buchstaben übereinander, wobei die Karten mit „#1“ jeweils oben liegen.

6. Legt alle **roten Bonuskarten** zurück in die Schachtel, es sei denn ihr spielt die Variante „Spezial-Bonus“ (s. Seite 7).

Aufbau der Dörfer

Das Oberhaupt liest die Buchstaben laut vor:
„D, C, E, A …“



Schreibt alle diese 10 Buchstaben im Uhrzeigersinn in die 10 Dörfer eurer Insel.



Das Oberhaupt beginnt in Dorf 1.



Die Person links davon beginnt in Dorf 2.



Spielablauf

Ein Spiel verläuft über 2 Runden. Jede Runde besteht aus 13 Zügen. Ein Zug läuft wie folgt ab:

Das Oberhaupt legt die obersten **2 Karten vom Geländestapel** in die Tischmitte und deckt sie auf. Dann verkündet das Oberhaupt laut, welche Gelände die beiden Karten zeigen, zum Beispiel „Wüste und See“ oder „Zwei Wälder“.

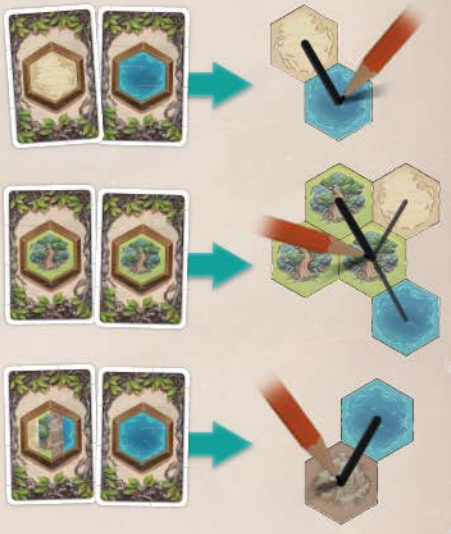
Nun zeichnet ihr alle gleichzeitig **einen Weg** auf eure Insel. Dieser Weg muss **2 benachbarte Felder** miteinander verbinden, die mit den beiden aufgedeckten Geländekarten übereinstimmen. Zeichnet euren Weg jeweils von der Mitte des einen Feldes in gerader Linie zur Mitte des benachbarten Feldes.

Der neue Weg **darf** an bereits zuvor gezeichnete Wege anschließen, **muss** es aber **nicht**.

Zeigt eine aufgedeckte Karte „**beliebiges Gelände**“, dürft ihr alle für euch selbst entscheiden, für welches Gelände ihr diese Karte verwendet.

Sobald ihr alle einen Weg gezeichnet habt, endet der Zug. Es folgt der nächste Zug auf dieselbe Weise. Das Oberhaupt sollte darauf achten, die beiden neuen aufgedeckten Geländekarten so auf die vorherigen Karten zu legen, dass keine Karten mehr aus früheren Zügen zu sehen sind.

Beispiele:



Spielt auf diese Weise solange, bis nur noch 1 Karte im Geländestapel übrig ist. Dann habt ihr 13 Züge gespielt und die Runde endet (s. Seite 6).

***Sonderfall:** Falls es dir nicht möglich ist, auf deiner Insel einen Weg entsprechend der aufgedeckten Kartenkombination zu zeichnen, darfst du **keinen** Weg zeichnen.*

Sehenswürdigkeiten mit Dörfern verbinden

Auf deiner Insel gibt es 5 unterschiedliche Arten von **Sehenswürdigkeiten**: je 2× Obelisk, Buch, Tukan, Yeti und Seeungeheuer. Immer wenn du eine Sehenswürdigkeit mittels deiner Wege **erstmals** mit irgendeinem Dorf verbindest, notierst du das in deinem **Wertungsbereich Sehenswürdigkeiten** wie folgt:

War es die **erste** Sehenswürdigkeit dieser Art, dann umrahmst du den **linken** Wert der entsprechenden Sehenswürdigkeit.

War es die **zweite** Sehenswürdigkeit dieser Art, dann umrahmst du den **rechten** Wert der entsprechenden Sehenswürdigkeit. Außerdem darfst du **sofort** (also noch im selben Zug) **einen zusätzlichen Weg** an beliebiger Stelle auf deiner Insel zeichnen. Dieser Weg darf wie üblich nur 2 benachbarte Felder verbinden. Du darfst beide Gelände dafür frei wählen.



Anna verbindet ihren ersten Obelisken erstmals mit einem Dorf. Sie umrahmt den linken Wert.



In einem späteren Zug verbindet Anna ihren zweiten Obelisken erstmals mit einem Dorf. Sie umrahmt den rechten Wert und darf sofort einen zusätzlichen Weg zeichnen. Sie entscheidet sich, damit zwei benachbarte Gebirgsfelder zu verbinden.

Hinweise:

- *Du darfst eine Sehenswürdigkeit mit jedem beliebigen Dorf verbinden, auch wenn dieses Dorf schon mit anderen Sehenswürdigkeiten (egal welcher Art) verbunden ist.*
- *Falls ein neu gezeichneter Weg mehrere Sehenswürdigkeiten gleichzeitig erstmals an ein Dorf anschließt, handle diese in beliebiger Reihenfolge ab.*
- *Kettenreaktion: Wenn du durch das Zeichnen eines zusätzlichen Weges erstmals die zweite Sehenswürdigkeit einer anderen Art mit einem Dorf verbindest, darfst du sofort **einen weiteren zusätzlichen Weg** zeichnen. Eine solche Kettenreaktion ist auch mehrmals hintereinander möglich.*

Dörfer miteinander verbinden

Immer wenn du **1 Paar aus 2 Dörfern mit demselben Buchstaben** mittels deiner Wege **erstmals** miteinander verbindest, notierst du das in deinem **Wertungsbereich Dörfer**. Dazu umrahmst du den Wert des entsprechenden Dörferpaares.

Zudem erhältst du sofort die **Bonuspunkte** der obersten ausliegenden **blauen Bonuskarte** dieses Dörferpaares. Schreibe die Punktzahl in deinen **Wertungsbereich Boni**. Lege die entsprechende Bonuskarte danach ab. Gelingt dies mehreren von euch **im selben Zug**, erhalten diejenigen alle die angegebene Anzahl an Bonuspunkten.

Sobald für ein Dörferpaar keine Bonuskarte mehr ausliegt, erhaltet ihr keine Bonuspunkte mehr dafür, wenn ihr dieses Dörferpaar miteinander verbindet. (Aber natürlich erhaltet ihr weiterhin die normale Punktzahl im Wertungsbereich Dörfer.)





Mark hat die beiden Dörfer D und D miteinander verbunden und erhält dafür 11 Punkte.



Mark *Sabine*

Mark und Sabine haben beide im selben Zug D und D verbunden. Dafür erhalten beide jeweils 6 Bonuspunkte.



Danach wird die oberste Bonuskarte D-D abgeworfen.





Chris

In einem späteren Zug verbindet Chris D und D. Dafür erhält Chris 4 Bonuspunkte. Dann wird die letzte Bonuskarte D-D abgeworfen.



Rundenende

Eine Runde endet nach 13 Zügen, wenn nur noch 1 Karte im Geländestapel liegt. Diese übrige Karte wird nicht verwendet.

Zählt nun alle eure umrahmten Werte im **Wertungsbereich Sehenswürdigkeiten** zusammen. Am Ende der ersten Runde tragt ihr die Summe in das **Feld „I“** der **Gesamtwertung** ein, am Ende der zweiten Runde in das **Feld „II“**.

Hinweis: *Sehenswürdigkeiten, die ihr während der ersten Runde erstmals mit einem Dorf verbindet, sind also besonders wertvoll, weil ihr diese zweimal wertet.*

Die Punkte für Dörfer und Boni werden nicht am Rundenende gewertet, sondern nur am Spielende.

Am Ende der ersten Runde mischt das Oberhaupt **alle Geländekarten** (auch die übriggebliebene) und bildet daraus den Geländestapel für die zweite Runde.

Am Ende der zweiten Runde endet das Spiel.



Nach der ersten Runde hat Mark Sehenswürdigkeiten im Wert von insgesamt 10 Punkten mit Dörfern verbunden. Er schreibt diese 10 Punkte in das Feld „I“. Diese Sehenswürdigkeiten wird er am Ende der zweiten Runde erneut werten.

Spielende

Nachdem die zweite Runde beendet wurde und alle Sehenswürdigkeiten ein zweites Mal gewertet wurden, endet das Spiel.

Notiert nun noch die Summe eurer Punkte aus den **Wertungsbereichen Dörfer und Boni** im Bereich der **Gesamtwertung**. Danach bildet ihr euer **Endergebnis** wie folgt:

Punkte der Sehenswürdigkeiten (Runde 1)
+ Punkte der Sehenswürdigkeiten (Runde 2)
+ Punkte der Dörfer
+ Bonuspunkte
= Endergebnis

Wer das höchste Endergebnis hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes vergleichen die am Gleichstand Beteiligten ihre Bonuspunkte; wer mehr besitzt, liegt vorne. Ist auch dies gleich, teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg bzw. die Platzierung.



Mark hatte nach der ersten Runde 10 Punkte für Sehenswürdigkeiten erhalten. In der zweiten Runde hat er weitere Sehenswürdigkeiten mit Dörfern verbunden und erhält nun 22 Punkte.

Während des Spiels hat er die Dörfer A-A, B-B und D-D miteinander verbunden. Damit erhält er insgesamt 38 Punkte für Dörfer.

Er hat 8 Bonuspunkte erhalten.
Sein Endergebnis beträgt ***78 Punkte****.*

Sehenswürdigkeiten nach Runde 1
Sehenswürdigkeiten nach Runde 2
Dörfer
Boni
Endergebnis

Variante „Isla Grande“

Spielt wie zuvor beschrieben mit folgenden Änderungen:

- Beim Spielaufbau dreht ihr alle euren Inselplan auf die Rückseite „**Isla Grande**“.
- Das Spiel dauert **3 Runden** anstatt 2. Nach jeder Runde wertet ihr alle Sehenswürdigkeiten wie üblich. Am Ende der dritten Runde tragt ihr die Summe in das **Feld „III“** der **Gesamtwertung** ein.
- Es gibt nun jede Art von **Sehenswürdigkeiten je 3×** anstatt 2×. Beim erstmaligen Verbinden einer Sehenswürdigkeit mit einem Dorf umrahmst du jeweils den am weitesten links stehenden Wert dieser Sehenswürdigkeit, der noch nicht umrahmt ist.
- Du erhältst einen **zusätzlichen Weg** nur dann, wenn du die **dritte** Sehenswürdigkeit einer Art verbunden und somit den rechten Wert umrahmt hast.



Anna hat den dritten Yeti erstmals mit einem Dorf verbunden. Sie umrahmt den rechten Wert und darf sofort einen zusätzlichen Weg zeichnen.



Anna hat für Sehenswürdigkeiten 8 Punkte in Runde 1 gewertet, 24 Punkte in Runde 2 und 33 Punkte in Runde 3.

Variante „Spezialbonus“

Spielt wie zuvor beschrieben mit folgenden Änderungen:

- Mischt am Ende der Spielvorbereitung alle **roten Bonuskarten**. Je nach Personenzahl deckt ihr dann eine Anzahl dieser Karten auf und legt sie offen neben die blauen Bonuskarten.
  2-4 Personen: 1 rote Bonuskarte
  5-8 Personen: 2 rote Bonuskarten (nebeneinander auslegen)
- Verbindest du erstmals ein **Paar von 2 gleichen Sehenswürdigkeiten** , zu deren Art eine rote Bonuskarte ausliegt, erhältst du sofort die **Bonuspunkte** der entsprechenden **roten Bonuskarte**. Schreibe die Punktzahl in deinen **Wertungsbereich Boni**. Lege die entsprechende Bonuskarte danach ab. Gelingt dies mehreren von euch **im selben Zug**, erhalten diejenigen alle die angegebene Anzahl an Bonuspunkten.





Sabine Chris

Sabine und Chris verbinden im selben Zug erstmal einen Yeti mit einem anderen Yeti. Beide erhalten dafür jeweils 6 Bonuspunkte. Danach wird die entsprechende Bonuskarte abgelegt.

Weitere Aufbau-Varianten

Für noch mehr Abwechslung probiert folgende Variationen bei der Spielvorbereitung:

- **Nomaden**: Bevor das Oberhaupt die Aufbaukarte aufdeckt, verkündet es eine beliebige Zahl von 1 bis 10. Beim späteren Vorlesen der Buchstaben schreibt das Oberhaupt den rotmarkierten Buchstaben dann in das Dorf der genannten Zahl. Alle anderen folgen wie üblich im Uhrzeigersinn.
  Beispiel: Das Oberhaupt verkündet die Zahl 4. Somit beginnt das Oberhaupt in Dorf 4, die Person links davon in Dorf 5 etc.

- **Verwirrte Uhren**: Schreibt die Buchstaben gegen den Uhrzeigersinn in die Dörfer (aber lest die Buchstaben weiterhin im Uhrzeigersinn vor).

- **Fairplay**: Falls ihr ein Spiel bevorzugt, in dem alle mit identischen Voraussetzungen starten, schreibt einfach alle Buchstaben in genau dieselben Dörfer. (Das heißt, ihr beginnt alle im Dorf mit derselben Nummer.)

Solo-Spiel

Möchtest du mal ganz alleine spielen, gelten die Regeln wie zuvor beschrieben mit folgenden Änderungen:

- Bei der Spielvorbereitung der **blauen Bonuskarten** verwendest du nur die 5 Karten, die oben rechts mit „**#2**" markiert sind. Lege alle Karten mit „#1" zurück in die Schachtel.

- Am Ende der **ersten Runde** mischt du alle **blauen Bonuskarten**, die noch in der Tischmitte liegen. (Falls du „Isla Grande" spielst, machst du dies erst am Ende zweiten Runde.) Decke dann 2 dieser Karten wieder auf und lege sie zurück in die Tischmitte. Die übrigen legst du zurück in die Schachtel.
  Sonderfall: Falls es dir vor der letzten Runde bereits gelungen ist, 3 oder mehr blaue Bonuskarten zu erfüllen und abzulegen, entfällt das Mischen und Entfernen. Alle übrigen blauen Bonuskarten bleiben dann einfach im Spiel.

- Versuche eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Sieh dann in der Tabelle unten nach, wie erfolgreich du warst.

Hinweis: *Die Variante „Spezial-Bonus" kannst du im Solo-Spiel nicht verwenden.*

Errungenschaft	Isla Petit	Isla Grande
Immerhin besser als ein Yeti	50+	110+
Ein freier Tag am Strand	60+	125+
Abendessen beim Oberhaupt	70+	140+
Dein Name wird in einen Obelisken eingraviert	80+	155+
Sogar die Seeungeheuer sind schockiert	90+	170+
Zu gut für Tucana	100+	185+

Impressum

Autoren: Eilif Svensson & Kristian A. Østby

Illustration und Grafikdesign: Gjermund Bohne

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign: Jessy Töpfer • **Realisation:** Thygra Spiele

© 2020 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Aporta Games, Norwegen. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

aporta games

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß! www.pegasus.de

/pegasusspiele