TUCANA BUILDERS

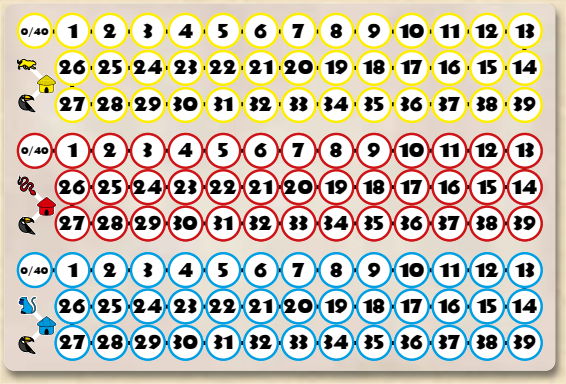
Ein kurzweiliges Legespiel für 1 bis 5 Personen ab 8 Jahren
von Eilif Svensson & Kristian A. Østby

Aufgrund einiger Vulkanausbrüche auf den Inseln von Tucana sind die Tiere in alle Richtungen geflüchtet und nun überall auf den Inseln verstreut. Die Menschen von Tucana brauchen eure Hilfe!

Legt ein Netzwerk aus Pfaden an, um die Tiere wieder sicher in ihre Dörfer zu führen. Wer die meisten Tiere nach Hause zurückbringt, gewinnt.

SPIELMATERIAL

1 Wertungstafel



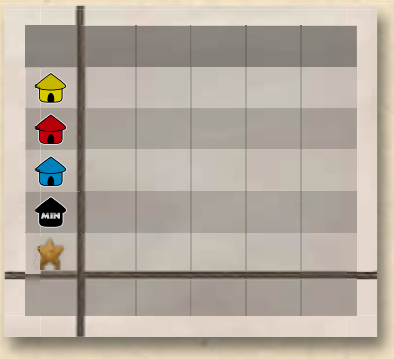
30 Hütten *(je 10 in gelb, rot und blau)*



25 Wertungsscheiben *(5 pro Person)*



1 Wertungsblock



5 Inselpläne



30 Startplättchen *(6 pro Person)*



120 Wegplättchen

Vorderseite



Rückseite

40 Karten, davon

12 Geländekarten

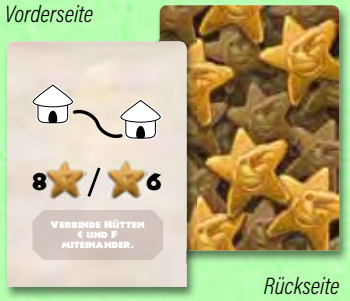
Vorderseite



Rückseite

6 Bonuskarten

Vorderseite



Rückseite

6 Startkarten

Vorderseite



Rückseite

11 Aufbaukarten

Vorderseite



Rückseite

5 Jokerkarten

Vorderseite



Rückseite

SPIELVORBEREITUNG

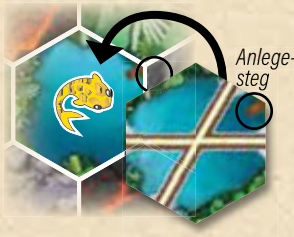
1. Legt die **Wertungstafel** in die Mitte eurer Spielfläche.

2. Jede Person wählt eine Spielfarbe und legt je 1 **Wertungsscheibe** dieser Farbe auf die Felder „0/40“ der 3 Leisten auf der Wertungstafel. Die beiden übrigen Scheiben jeder Farbe werden nur in der Variante für Fortgeschrittene verwendet (siehe Seite 4). Legt alle nicht benötigten Scheiben zurück in die Schachtel.

3. Jede Person erhält **1 Inselplan, 6 Startplättchen** (je 1 mit den Zahlen 1 bis 6**), 1 Jokerkarte** und **je 2 Hütten in gelb, rot und blau**. Legt die Inselpläne vor euch aus und die Jokerkarte mit der Vorderseite nach oben daneben. Die Startplättchen und Hütten setzt ihr in den nächsten Schritten auf eurer Insel ein.

4. Mischt die **11 Aufbaukarten** verdeckt, zieht 1 davon und legt sie für alle gut sichtbar offen neben die Wertungsleiste. Stellt dann die Hütten entsprechend der Vorgabe auf der Aufbaukarte auf eure Hüttenplätze A bis F. Sie markieren die Dörfer auf eurer Insel.

5. Mischt die **6 Startkarten** als verdeckten Stapel. Eine Person zieht die oberste Karte und legt sie offen neben die Aufbaukarte bzw. die Wertungstafel. Dann legt ihr alle jeweils euer **Startplättchen** mit der „1“ auf das Inselfeld mit dem abgebildeten Fisch. Achtet darauf, dass der Anlegesteg dabei auf eurem Plättchen genauso ausgerichtet ist wie auf dem aufgedruckten Inselfeld auf eurem Inselplan. Deckt die nächste Karte auf und verfahrt genauso mit Startplättchen „2“. Wiederholt das solange, bis ihr alle 6 Startkarten aufgedeckt bzw. alle 6 Startplättchen platziert habt.



Beispiel: *Die 1. Startkarte zeigt den gelben Fisch. Platziert alle euer Startplättchen „1“ auf eurem Inselfeld mit dem gelben Fisch. Dabei müsst ihr beachten, an welcher Ecke sich der Anlegesteg befinden muss.*

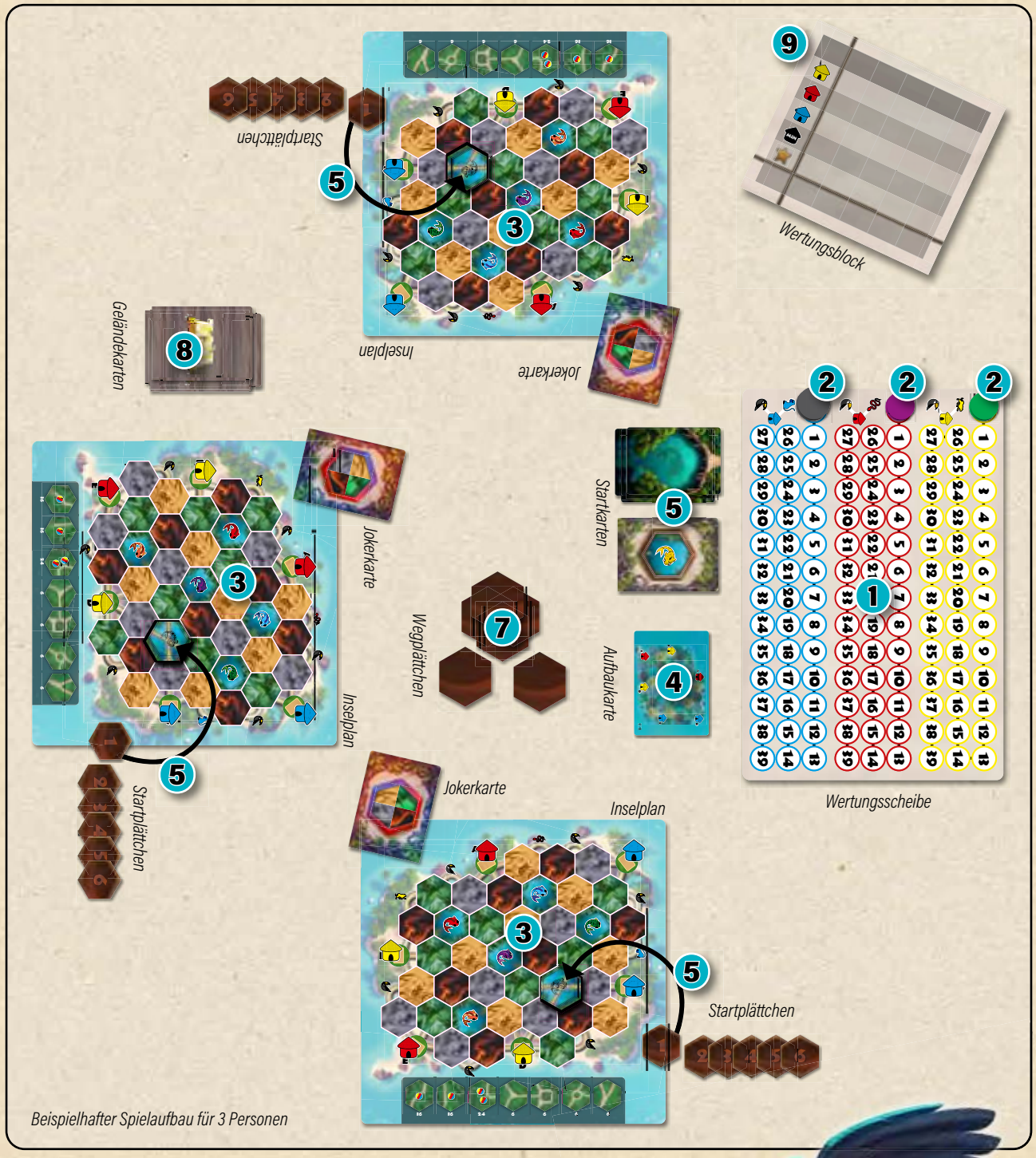
6. Habt ihr eure Inseln in Schritt 4 und 5 fertig vorbereitet, könnt ihr die Startkarten und alle Aufbaukarten (auch die offene) jetzt in die Schachtel zurücklegen. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr.

7. Mischt die **120 Wegplättchen** verdeckt und legt sie als Vorrat neben der Wertungstafel bereit.
Hinweis: Unten auf eurem Inselplan seht ihr, welche Arten von Wegplättchen es gibt und wie oft sie vorkommen.

8. Wählt ein Oberhaupt aus, das im Verlauf des Spiels für das Aufdecken der **Geländekarten** verantwortlich ist. Diese Person mischt die 12 Geländekarten und legt sie als verdeckten Stapel neben ihrem Inselplan bereit.

9. Legt den **Wertungsblock** an den Rand der Spielfläche. Ihr benötigt ihn erst am Spielende.

10. **Für eure erste Partie:** Legt die **Bonuskarten** zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie nur in der Variante für Fortgeschrittene (siehe Seite 4).



Beispielhafter Spielaufbau für 3 Personen

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



SPIELABLAUF

Ein Spiel verläuft über 2 Runden. Jede Runde besteht aus 12 Zügen. Am Ende jeder Runde führt ihr eine Wertung durch und erhaltet für jede Hütte so viele Punkte, wie Tiere in der gleichen Farbe und Tukane damit verbunden sind. Wer nach 2 Runden die meisten Punkte gemacht hat, gewinnt.

Jeder Zug läuft wie folgt ab:

1. **Geländekarte aufdecken:** Bist du das Oberhaupt, decke die oberste Karte vom Stapel der Geländekarten auf, sage das angezeigte Gelände laut an und lege die Karte offen aus, sodass bereits aufgedeckte Geländekarten aus vorherigen Zügen ggf. überdeckt werden.

2. **Wegplättchen anlegen:** Ihr zieht alle gleichzeitig zufällig je 1 Wegplättchen aus dem Vorrat und deckt es auf. Legt es auf ein freies Feld eurer Wahl auf euren Inselplan, das mit dem Gelände auf der aktuellen Geländekarte übereinstimmt. Ihr müsst dabei nicht angrenzend an Hütten oder andere Plättchen legen. Ihr dürft das Plättchen drehen, wie ihr wollt. Ihr dürft ein Plättchen nicht wieder in den Vorrat zurücklegen, um stattdessen ein anderes zu ziehen.
   WICHTIG: Wege von angrenzenden Plättchen müsst ihr nicht weiterführen (es ist aber empfehlenswert).



Beispiel: *Das Oberhaupt deckt eine Karte mit dem Gelände „Sand" auf. Irina zieht ein Puma-Plättchen und legt es auf das Sandfeld direkt neben der gelben Hütte auf ihrem Inselplan, sodass der Puma mit der Hütte verbunden ist.*

JOKERKARTE EINSETZEN

Pro Runde dürft ihr je einmal entscheiden, eure Jokerkarte einzusetzen. Setzt du deine Jokerkarte ein, drehe die Karte auf die Rückseite. Lege dann dein aktuelles Wegplättchen auf ein freies Geländefeld deiner Wahl, anstatt der Vorgabe der Geländekarte zu folgen. Deckt am Ende von Runde 1, also nach den ersten 12 Zügen, alle verdeckten Jokerkarten wieder auf, sodass diese für Runde 2 wieder allen Personen zur Verfügung stehen. Jede Person kann ihre Jokerkarte also höchstens zweimal pro Partie benutzen.

RUNDENENDE

Die Runde endet, nachdem ihr die 12. Geländekarte aufgedeckt und euer 12. Wegplättchen platziert habt. Nun kommt es zur Wertung. Beginnt mit den beiden **gelben** Hütten und wertet für jede Person jede Hütte wie folgt:

- 1 Punkt für jeden verbundenen **Tukan**,
- 1 Punkt für jeden verbundenen **Puma**.

Rücke für jeden Punkt, den du mit deinen **gelben** Hütten erhältst, deine Wertungsscheibe auf der **gelben** Wertungsleiste 1 Feld nach vorne.

Verfahrt anschließend genauso für die **roten** Hütten (1 Punkt pro **Tukan** bzw. **Schlange**) und dann für die **blauen** Hütten (1 Punkt pro **Tukan** bzw. **Affe**).

Hast du mehr als 39 Punkte in einer Farbe erreicht, bewege deine Wertungsscheibe wieder auf Feld „0/40" und rechne 40 Punkte zu deinem Ergebnis hinzu.
WICHTIG: Ist ein Tier mit beiden Hütten seiner Farbe verbunden, zählt es zweimal (je 1 Punkt pro Hütte). Ist ein Tukan mit 2 oder mehr Hütten verbunden, zählt er für jede dieser Hütten 1 Punkt.



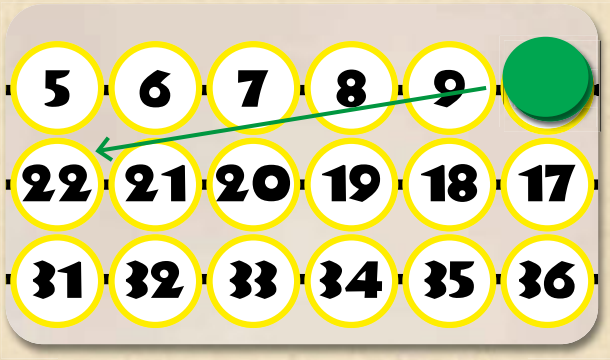
Beispiel: *Nach Runde 1 hat Klaus 1 Puma und 3 Tukane mit Hütte D (4 Punkte) sowie 3 Pumas und 3 Tukane mit Hütte F (6 Punkte) verbunden. Er rückt daher seine Wertungsscheibe auf der gelben Leiste 10 Felder vor. Der Puma und der Tukan links zwischen Hütten E und F bringen keine Punkte für gelb, da der Weg, auf dem sie sich befinden, an keine gelbe Hütte angeschlossen ist und an der roten Hütte endet.*

RUNDE 2

Habt ihr die Wertung nach Runde 1 beendet, führt die folgenden Vorbereitungen durch:

- Dreht Jokerkarten wieder auf die Vorderseite, sofern sie umgedreht waren.
- Das Oberhaupt mischt alle Geländekarten und bildet daraus einen neuen, verdeckten Stapel neben seinem Inselplan.

Spielt dann erneut 12 Züge nach den gleichen Regeln wie in Runde 1. Wertet am Ende von Runde 2 erneut alle eure Hütten wie oben beschrieben. Zählt dabei auf jeder Wertungsleiste jeweils von der Position weiter, die ihr am Ende von Runde 1 erreicht habt.



Beispiel: *Klaus hat in Runde 1 mit seinen gelben Hütten 10 Punkte erhalten, am Ende von Runde 2 sind es weitere 12 Punkte. Er rückt deshalb seinen Wertungsstein von der 10 auf die 22 vor.*

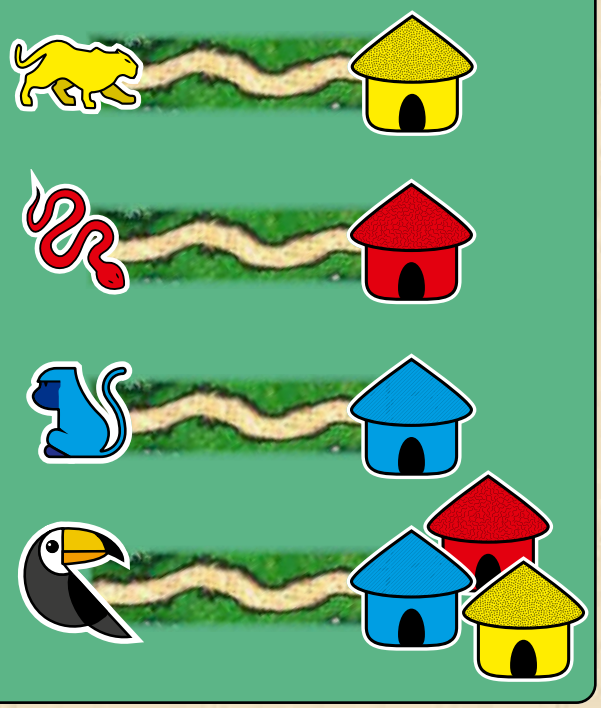
RICHTIGE VERBINDUNGEN

In **Tucana Builders** geht es darum, möglichst geschickte Verbindungen herzustellen. Eine Verbindung ist ein durchgehender Pfad zwischen einem Tier und einer Hütte. Eine Hütte markiert **immer** ein Wegende. Wege werden **niemals** durch Hütten hindurch weitergeführt. Beachtet dabei die Zuwege, die zwischen den Hütten und ihren benachbarten Inselfeldern bestehen:

- Hütte B verfügt über 2 Zuwege.
- Hütten A, C, E und F verfügen über 3 Zuwege.
- Hütte D verfügt über 4 Zuwege.

Am Ende jeder Runde erhältst du Punkte für jedes Tier, das auf deiner Insel über einen Weg direkt mit einer Hütte der gleichen Farbe verbunden ist.

- **Pumas** bringen je 1 Punkt für jede **gelbe** Hütte, mit der sie verbunden sind.
- **Schlangen** bringen je 1 Punkt für jede **rote** Hütte, mit der sie verbunden sind.
- **Affen** bringen je 1 Punkt für jede **blaue** Hütte, mit der sie verbunden sind.
- **Tukane** bringen je 1 Punkt für **jede** Hütte, mit der sie verbunden sind.



HÜTTEN MITEINANDER VERBINDEN

Es gibt keine Extrapunkte dafür, wenn ihr die Hütten miteinander verbindet. Es kann aber dennoch von Vorteil sein, das zu tun, da ihr Tiere auf dem Weg dann doppelt werten könnt, pro verbundener Hütte der gleichen Farbe einmal. Beachtet, dass Tukane für **alle** Hütten zählen, mit denen sie verbunden sind. Und vergesst nicht, dass Hütten immer der Endpunkt eines Weges sind, der Weg also nicht über eine Hütte weiterführt!

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der Wertung von Runde 2. Benutzt den Wertungsblock, um den Gesamtpunktestand für jede Person zu ermitteln. Tragt in den Zeilen 1 bis 3 die erreichte Punktzahl in der jeweiligen Farbe ein (entsprechend dem jeweiligen Ergebnis der Leisten auf der Wertungstafel). In Zeile 4 tragt ihr jeweils den niedrigsten Wert noch einmal ein.

Hinweis: Solltest du in einer Farbe 0 Punkte gemacht haben, ist das dein niedrigster Wert. Du trägst dann auch in Zeile 4 eine „0" ein.

Zählt nun für jede Person ihre Punkte zusammen. Wer insgesamt die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt! Sollte es einen Gleichstand geben, gewinnt die Person, die in Zeile 4 den höchsten Wert vorweisen kann. Gibt es weiterhin einen Gleichstand, teilen sich alle daran beteiligten Personen den Sieg.

Hinweis: Zeile 5 wird nur in der Variante für Fortgeschrittene verwendet (siehe rechts). Überspringt die Zeile, wenn ihr ohne die Variante spielt.



Beispiel: *Irina (I) gewinnt den Gleichstand gegen Sebastian (S), da ihr niedrigster Wert höher ist (13 vs. 10).*

WEITERE SPIELMODI

VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE: BONUSKARTEN

Habt ihr schon ein paar Partien **Tucana Builders** gespielt, empfehlen wir euch mit dieser Variante zu spielen. Sie fügt neue Herausforderungen und mehr Interaktion zum Spiel hinzu.

Änderung bei der Spielvorbereitung: Mischt die 6 Bonuskarten verdeckt, zieht 2 davon und legt sie offen neben die Wertungstafel. Legt die übrigen 4 Bonuskarten in die Schachtel zurück. Nehmt euch jeweils die 2 zusätzlichen Wertungsscheiben eurer Spielfarbe und legt sie neben euren Inselplan.

Änderung im Spielablauf: Jede Bonuskarte zeigt eine Bedingung, um sie zu werten. Die erste Person (oder Personen), die die Bedingung erfüllt, legt 1 ihrer zusätzlichen Wertungsscheiben auf den Stern neben dem höheren (linken) Wert der entsprechenden Bonuskarte. Alle Personen, die die Bedingung zu einem späteren Zeitpunkt erreichen, legen ihre Wertungsscheibe auf den Stern neben dem niedrigeren (rechten) Wert auf der Bonuskarte. Jede Bedingung kann von jeder Person nur einmal erfüllt werden.

Änderung beim Spielende: Zählt für jede Person die erreichten Punkte von den Bonuskarten zusammen und tragt die Summe in Zeile 5 auf dem Wertungsblock ein. Rechnet erst dann die Gesamtpunkte für jede Person aus.

Beispiel: *Klaus und Sebastian verbinden Hütten C und F als Erste und im selben Zug. Sie dürfen daher beide 1 ihrer Wertungsscheiben auf den Stern neben der 8 auf die Wertungskarte legen. Am Spielende erhalten sie mindestens 8 Bonuspunkte (mehr, falls sie auch die Bedingung der 2. Bonuskarte erfüllen konnten.)*



Danke an alle externen Tester*innen, insbesondere Lin Heidi Isaksen, Marianne Ringås, Maija Buvarp, Geir André Wahlquist, Robert Grønås, Sturla Kristoffer Naas Johansen und Silje Bjørge.

SOLO-SPIEL: HIGHSCORE-JAGD

Möchtest du mal ganz alleine spielen, gelten die Regeln wie zuvor beschrieben, inklusive der Bonuskarten aus der Variante für Fortgeschrittene, mit folgenden Änderungen:

Bei den Bonuskarten erhältst du den höheren Wert nur, wenn du die Bedingung in Runde 1 erfüllst. Gelingt dir das erst in Runde 2, erhältst du stattdessen den niedrigeren Wert.

Hast du bis zum Spielende nicht die Bedingungen von **beiden** Bonuskarten erfüllt, verlierst du das Spiel und bekommst keine Punkte. Andernfalls zählst du alle deine Punkte zusammen.

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

Ergebnis	Das sagt man in Tukana über dich
<40	„Wir würden dich im nächsten Vulkan versenken, aber damit werden wir den widerlichen Geruch auch nicht los."
40-49	„Affenscheiße hat dank dir einen neuen Namen."
50-59	„Wärst du eine Eissorte, wärst du Vanille mit Vogelschiss."
60-69	„Ordentlich, aber die wirbellosen Tiere hier auf den Inseln haben mehr Rückgrat als du."
70-79	„Lecker! Die Schlangen haben dich zum Fressen gern."
80-89	„Glückwunsch, du hast eine Piranha-Pediküre gewonnen."
90-99	„Dein eleganter Umgang mit diesen Wegen ist für uns alle eine große Inspiration."
100-109	„In der ganzen Inselgruppe werden dir zu ehren Feste gefeiert."
110-119	„Hör genau hin! Der Wind singt deinen Namen … und preist deine Intelligenz."
120-129	„Wir machen dich zum Chief von ganz Tukana!"
>129	„Bist du sicher, dass du keine Gottheit bist? Dein Intellekt ist jedenfalls nicht von dieser Welt!"

IMPRESSUM

Autoren: Eilif Svensson & Kristian A. Østby | **Illustrationen und Grafikdesign:** OffDutyNinja Inc. und Gjermund Bohne
DEUTSCHE AUSGABE:
Grafikdesign: Eva Steuer | **Übersetzung und Redaktion:** Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Aporta Games.
© 2023 Aporta Games. © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.
v1.0. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

aporta games

Pegasus Spiele