



# PRAVIDLA HRY

*Tukaní ostrovy jsou plné pozoruhodných tvorů a známek prastarých civilizací. Vaším úkolem je vystavět na tomto nepřítliš známém souostroví síť stezek, která domorodcům usnadní přesun mezi vesnicemi a umožní jim navštívit co nejvíce místních atrakcí. Ať vyhraje ten nejlepší stavitel!*

*Hra pro  
1–8 hráčů  
od 8 let  
na 15 minut*

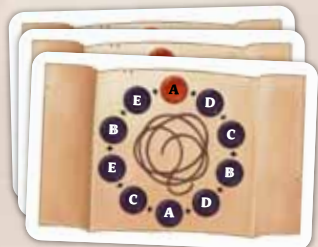


Ve hře **STEZKY TUKANŮ** dostane každý hráč mapu ostrova s vesnicemi, atrakcemi a různými terény. Na začátku tahu se otočí dvě karty terénu a poté každý hráč zakreslí stezku mezi těmito dvěma terény kdekoliv na své mapě. Hráči získají body za propojování shodných vesnic a propojování atrakcí s vesnicemi. Hra skončí ve chvíli, kdy je podruhé vyčerpán balíček karet terénu, a hráč s nejvíce body se stane vítězem.

# HERNÍ MATERIÁL

**8 TUŽEK**

**13 KARET ROZLOŽENÍ**



**27 KARET TERÉNU**



8 x poušť



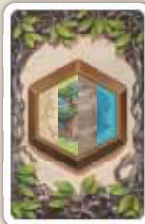
7 x les



6 x hora



4 x voda



2 x libovolný terén

**10 MODRÝCH KARET BONUSŮ**



**5 ČERVENÝCH KARET BONUSŮ**



Používají se pouze ve variantě hry Zvláštní bonus (viz strana 7).

**1 BLOK MAPOVÝCH LISTŮ**

*lícová strana (Isla Petit):*



počet karet terénu

vesnice

oblast bodování atrakcí

oblast bodování vesnic

oblast závěrečného bodování

oblast bodování bonusu

*rubová strana (Isla Grande):*



Používá se pouze ve variantě Isla Grande (viz strana 7).

# PŘÍPRAVA HRY

1. Vraťte **červené karty bonusů** do krabice (používají se pouze ve variantě Zvláštní bonus).
2. Každému hráči dejte **jednu tužku** a jeden **mapový list** z bloku, který před sebe umístí stranou **Isla Petit** vzhůru.
3. Jeden hráč se stane **starostou**. Tento hráč bude v průběhu hry otáčet karty terénu.
4. Starosta zamíchá **karty terénu** a utvoří z nich balíček, který před sebe umístí lícem dolů.
5. Poté starosta zamíchá **karty rozložení**, jednu z nich otočí a umístí lícem vzhůru doprostřed stolu.

Starosta nahlas přečte jedno po druhém všechna písmena na kartě, počínaje červeně zvýrazněným písmenem nahoře a poté dále po směru hodinových ručiček.

Všichni hráči si tato písmena zapíší do kroužků vedle vesnic. Aby bylo rozložení vesnic pro každého hráče odlišné, začne starosta na svém ostrově písmena zapisovat od vesnice 1 (označeno malou číslicí), druhý hráč od vesnice 2, třetí hráč od vesnice 3 atd. Písmena zapisujete k vesnicím na ostrově po směru hodinových ručiček, dokud nezapíšete všech 10 písmen.

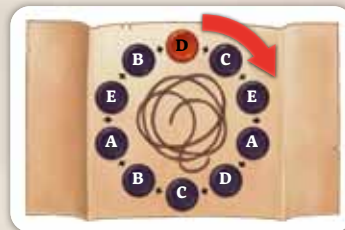
**Všechny karty rozložení** poté vraťte do krabice.

6. Doprostřed stolu umístěte lícem vzhůru **modré karty bonusů** a rozdělte je podle písmen (A-A, B-B atd.). Počet těchto karet závisí na počtu hráčů:

- **2–4 hráči:** Použijte karty označené „#1“ v pravém horním rohu. Karty označené „#2“ vraťte do krabice. →
- **5–8 hráčů:** Použijte všechny karty. Karty rozdělte na pět dvojic se stejnými písmeny tak, aby karta označená „#1“ byla vždy nahoře. →

## Rozložení vesnic

Starosta začne předčítat písmena: „**D, C, E, A, ...**“



Všichni hráči si těchto 10 písmen zapíší do vesnic na ostrově po směru hodinových ručiček.

Starosta začíná ve vesnici 1. Druhý hráč začíná ve vesnici 2



starosta (první hráč)



druhý hráč



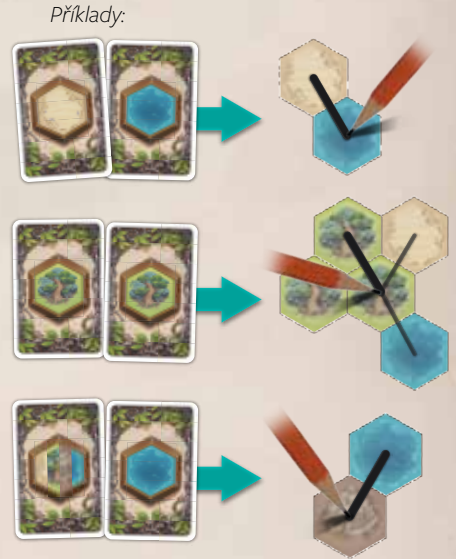


# PRŮBĚH HRY

1. Starosta otočí **vrchní** dvě karty terénu z balíčku a položí je lícem nahoru doprostřed stolu. Poté nahlas oznámí typy terénu na kartách (terén na obou kartách může být shodný). *Příklad: „Poušť a voda!“*
2. Všichni hráči najednou zakreslí do svých map jeden úsek stezky:
  - Úsek stezky musíte zakreslit tak, aby spojoval středy dvou sousedících políček, která odpovídají právě otočeným kartám terénu. Úsek stezky může (ale nemusí) navazovat na dříve zakreslené stezky.
  - Pokud je na kartě **libovolný terén**, vybere si každý hráč sám za sebe, který typ terénu tato karta představuje.

Jakmile jsou všichni hráči hotovi, je tah u konce. Poté odehrajte další tah podle kroků 1 a 2. V každém tahu překrýváte karty terénů z předchozích tahů novými kartami. Takto pokračujte, dokud v balíčku nezbývá pouze jedna karta (viz Konec kola).

**Poznámka:** Ve vzácném případě, kdy se na vaší mapě nenachází žádné volné spojení pro aktuální dvojici terénů, žádnou stezku nezakreslujte.



## PROPOJOVÁNÍ ATRAKCÍ S VESNICEMI

Kdykoliv hráč propojí **atrakci** (obelisk, knihu, tukana, yettiho nebo mořskou nestvůru) s libovolnou z 10 vesnic, zakroužkuje levou bodovou hodnotu dané atrakce v **oblasti bodování atrakcí**.

Kdykoliv hráč propojí **druhou atrakci stejného typu** s libovolnou vesnicí, zakroužkuje pravou bodovou hodnotu a **okamžitě** (ve stejném tahu) zakreslí **jeden bonusový úsek stezky** kamkoliv do své mapy mezi **libovolná** dvě sousedící políčka (s jakýmkoliv terémem). Tyto 2 atrakce nemusí být propojeny navzájem.



Adam propojil obelisk s vesnicí a zakroužkuje si 1.

V pozdějším tahu Adam propojil druhý obelisk s vesnicí. Zakroužkuje druhou bodovou hodnotu a okamžitě zakreslí bonusový úsek stezky kamkoliv do své mapy. Rozhodne se tento úsek zakreslit mezi dvě sousedící políčka s horami.

**Poznámka:** Hráči mohou atrakce propojovat s **libovolnými** vesnicemi, a to i v případě, že již byla s danou vesnicí propojena jiná atrakce (stejného nebo rozdílného typu). Pokud jedním úsekem stezky propojíte více atrakcí s vesnicemi najednou, vyhodnoťte tato propojení v libovolném pořadí.

**Poznámka:** Jestliže hráč **bonusovým úsekem stezky** propojí druhou atrakci **jiného** typu s vesnicí, okamžitě zakreslí další bonusový úsek stezky. Takováto **řetězová reakce** může v průběhu jednoho tahu nastat několikrát.

## PROPOJOVÁNÍ VESNIC

Kdykoliv hráč propojí dvě vesnice se stejným písmenem („dvojici vesnic“), zakroužkuje bodovou hodnotu daného písmene v **oblasti bodování vesnic**. Každou dvojici vesnic může každý hráč obodovat pouze jednou.

**Modré karty bonusu:** Hráč, který jako **první** propojí určitou dvojici vesnic, navíc získá bonusové body uvedené na odpovídající modré kartě bonusu. Tyto body si hráč zapíše do prázdného políčka v **oblasti bodování bonusu**. Danou kartu bonusu poté odhodíte. Pokud **v rámci jednoho tahu** propojí stejný pár vesnic více hráčů, získají odpovídající bonus všichni tito hráči.

**V 5–8 hráčích** jsou ve hře dvě karty bonusu pro každé písmeno. Hráč, který jako první propojí určitou dvojici vesnic, získá body z vrchní karty. Danou kartu bonusu poté odhodíte. Hráč, který stejnou dvojici vesnic propojí jako druhý, získá body uvedené na spodní kartě. Tuto kartu poté také odhodíte.

**Poznámka:** Pokud již ve hře nejsou karty bonusu určitého písmene, hráči již bonusové body za tuto dvojici vesnic nemohou získat (stále však získávají body za její propojení podle oblasti bodování vesnic).



Marie propojila vesnice D a D a získá 11 bodů.

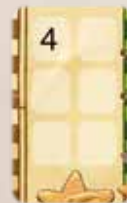


Marie David

Jak **Marie**, tak **David** propojili vesnice D a D ve stejném tahu, oba tedy získají 6 bonusových bodů.



Poté je odhozena vrchní karta bonusu.



Alice

V pozdějším tahu vesnice D a D propojí **Alice**. Získá 4 bonusové body a odhodí zbývající kartu bonusu.

## KONEC KOLA

Kolo skončí, jakmile v balíčku zbývá pouze jedna karta. Zbývající karta zůstane nepoužitá. Každý hráč nyní sečte všechny zakroužkované bodové hodnoty za své **atrakce** a výsledek zapíše do prvního políčka („I“) v **oblasti závěrečného bodování**.

Všechny karty terénu (včetně zbývající karty) zamíchejte a utvořte z nich nový balíček. Poté začne druhé kolo hry.

**Poznámka:** Body za atrakce jsou počítány dvakrát, na konci prvního i druhého kola, zatímco body za propojené **vesnice** a **bonusy** se počítají pouze jednou, na konci hry.

Po **druhém kole** hráči opět sečtou všechny zakroužkované body za atrakce a výsledek zapíše do políčka „II“ v **oblasti závěrečného bodování**.

**Poznámka:** Atrakce, jež propojíte s vesnicemi v průběhu prvního kola, mají větší hodnotu, jelikož budou obodovány dvakrát.



*Příklad: Po prvním kole má Alice propojené atrakce s celkovou hodnotou 10, toto číslo zapíše do bodovacího políčka „I“.* Tyto atrakce budou obodovány také na konci druhého kola.

## KONEC HRY

Hra skončí po **druhém kole** (jakmile je podruhé vyčerpán balíček) a druhém obodování atrakcí.

Všichni hráči sečtou své body a výsledky zapíší do **oblasti závěrečného bodování**:

    součty bodů za **atrakce (po prvním a druhém kole)**  
+ součet bodů za **propojené vesnice**  
+ součet bodů za **bonusy**  
**= celkový výsledek**

Hráč s nejvyšším celkovým výsledkem vítězí.

V případě shody zvítězí hráč s více body za **bonusy**. Pokud shoda přetrvává, hráči vítězství sdílí.



*Po prvním kole Alice získala 10 bodů za atrakce. V druhém kole propojila několik dalších atrakcí, a tak na konci kola získala dalších 22 bodů.*

*V průběhu hry propojila vesnice A-A, B-B a D-D. Za vesnice získala 38 bodů.*

*Získala 8 bodů za bonusy.*

*Její **celkový výsledek je 78.***

← atrakce po prvním kole

← atrakce po druhém kole

← vesnice

← bonusy

← celkový výsledek

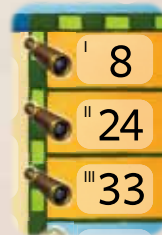
## VARIANTA HRY ISLA GRANDE

Tuto variantu hrajte dle běžných pravidel s několika výjimkami:

- Mapové listy otočte stranou **Isla Grande** vzhůru.
- Hrajte na **tři kola** namísto dvou. Po každém ze tří kol obodujte všechny atrakce propojené s vesnicemi. Po třetím kole запиšte body za atrakce do políčka „III“ v **oblasti závěrečného bodování**.
- Na mapě jsou **tři atrakce od každého typu** (namísto 2). Když propojíte atrakci s vesnicí, zakroužkujte volnou bodovou hodnotu dané atrakce nejvíce vlevo v **oblasti bodování atrakcí**.
- **Bonusový úsek stezky** můžete zakreslit až po propojení třetí atrakce stejného typu s vesnicí.



Marie propojila třetího yetiho s vesnicí. Okamžitě zakreslí bonusový úsek stezky kamkoliv na svou mapu.



Marie získala 8 bodů za atrakce v prvním kole, 24 ve druhém kole a 33 ve třetím kole.

## VARIANTA HRY ZVLÁŠTNÍ BONUS

Tuto variantu hrajte dle běžných pravidel s několika výjimkami:

Během **přípravy hry** zamíchejte zvlášť **červené karty bonusů** a několik z nich vyložte lícem vzhůru vedle **modrých karet bonusů**. Počet těchto karet závisí na počtu hráčů:

**2–4 hráči:** Použijte **1 červenou kartu bonusu**.

**5–8 hráčů:** Použijte **2 červené karty bonusů**.

První hráč (nebo hráči), který propojí **dvě atrakce** vyobrazené na **červené kartě bonusu**, získá uvedené bonusové body. Tyto body запиšte do prázdného políčka v **oblasti bodování bonusů**. Poté danou kartu odhodte.



Jak Alice, tak Adam propojili ve stejném tahu yetiho s jiným yetim. Oba získají 6 bonusových bodů. Poté je karta bonusu odhozena.



Alice

Adam

# VARIANTY PŘÍPRAVY HRY

Oceníte-li více možností, jak proměnit přípravu hry, můžete využít tato volitelná pravidla:

**Náhodná počáteční vesnice:** Před otočením **karty rozložení** řekne starosta náhodné číslo od 1 do 10. Starosta si zapíše první písmeno do vesnice se zvoleným číslem. Ostatní hráči si začnou písmena zapisovat od dalších vesnic po směru hodinových ručiček.  
*Příklad: Starosta začne ve vesnici 4, druhý hráč ve vesnici 5 atd.*

**Protisměr:** Písmena k vesnicím zapisujete proti směru hodinových ručiček (na kartě rozložení je však stále čtete po směru hodinových ručiček).

**Jednotné rozložení:** Pokud dáváte přednost 100% symetrické hře, zapíší si všichni hráči písmena ke stejným vesnicím (všichni začnou zapisovat od stejného čísla).

## VARIANTA PRO JEDNOHO HRÁČE

- Ve hře pro jednoho hráče hrajte podle běžných pravidel s několika výjimkami:
- Během **přípravy hry** použijte pouze **modré karty bonusů** označené „#2“. Karty označené „#1“ vraťte do krabice.
- Když propojíte dvojici vesnic, získáte bonusové body, dokud jsou odpovídající karty bonusů ve hře. Po **prvním kole** na mapě **Isla Petit**, nebo po **druhém kole** na mapě **Isla Grande**, zamíchejte všechny zbývající **modré karty bonusů** ve hře. Náhodně otočte 2 z nich a vraťte je zpátky lícem vzhůru na stůl, zbývající karty vraťte do krabice. V posledním kole budou ve hře pouze 2 karty bonusů.

**Poznámka:** Pokud před posledním kolem splníte alespoň 3 karty bonusů, zůstanou všechny zbývající karty ve hře (nemíchejte je ani neodhazujte).

- Pokuste se dosáhnout co nejvyššího celkového výsledku. Podle tabulky níže poznáte, nakolik jste byli úspěšní. Tuto tabulku můžete využít také ve hře více hráčů, ale výsledky se s různým počtem hráčů mohou lišit.

Úspěch	Isla Petit	Isla Grande
No, alespoň nejsi horší než yetti	50+	110+
Za odměnu si odfrkni na pláži	60+	125+
Starosta tě pozval na večeři	70+	140+
Tvé jméno zvěčnil na obelisku	80+	155+
I mořské nestvůry jsou v šoku	90+	170+
Na Tukaní ostrovy až moc dobrý	100+	185+

**Aporta Games** děkuje všem testerům, jimiž byli: 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 a Håvard Wilsgaard.

Autoři hry: Eilif Svensson & Kristian A. Østby  
Ilustrace a grafický design: Gjermund Bohne  
Český překlad: Daniel „Cukřík“ Knápek  
Korektury: Mindok



Published by:  
**Aporta Games AS**,  
Hermanbakken 19,  
3050 Mjøndalen, Norway.  
© 2019. Aporta Games,  
Eilif Svensson,  
Kristian A. Østby



mindok.cz  
/hry.mindok  
\_mindok\_

**MINDOK**

Výhradní distributor  
pro ČR a SR:

**MINDOK s. r. o.**  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10