



Bienvenue dans Tropicool, un lieu paradisiaque où tous les animaux convoitent la même chose : les dés Coco ! Mais encore faut-il s'en servir astucieusement...



Vous pouvez également apprendre à jouer en regardant la vidéo



PRINCIPE

Durant 5 manches, chacune composée de 3 lancers de dés Coco, emparez-vous du pion Animal correspondant aux dés souhaités avant vos adversaires ! Puis, placez de façon optimale les valeurs obtenues sur votre plateau Île.

Entre chaque manche, votre zone Récolte vous offrira de potentiels bonus, tout en vous permettant de remplir joyeusement votre grille Butin. Celui-ci sera encore plus précieux si vous atteignez les conditions de la carte Trésor !

MATÉRIEL

- 5 plateaux Île
- 5 Feutres effaçables
- 5 paires de dés Coco
- 5 pions Animal
- 14 cartes Trésor
- 1 livret de règles

- Mode Défis du Toucan :**
- 10 cartes Défi
 - 19 jetons Défi
 - 1 aide de jeu

MISE EN PLACE

- 1 Retournez le couvercle de la boîte sur la table. Mettez dedans autant de paires de dés Coco que de joueurs.
- 2 Placez les pions Animal de la même couleur que les paires de dés Coco choisies au centre de la table, accessibles à tous.
PARTIE À 2 JOUEURS : Choisissez 3 paires de dés Coco, et leurs pions Animal correspondants.
- 3 Mélangez les cartes Trésor et piochez-en une au hasard. Placez-la face visible sur la table. Remettez les autres cartes dans la boîte, elles ne serviront pas pour cette partie.
NOTE : Envie de liberté ? Choisissez collectivement la carte Trésor utilisée pour cette partie.
- 4 Chaque joueur se munit d'un plateau Île et d'un Feutre. Inscrivez 3 valeurs de votre choix, entre 1 et 6, dans la zone Récolte de votre plateau Île. Puis, cochez les 3 cases correspondantes de votre grille Butin.
NOTE : Les colonnes de la grille Butin doivent toujours être remplies de bas en haut.
Le joueur le plus cool devient premier joueur. En cas de désaccord, la personne qui lit cette règle fera l'affaire.



Exemple de mise en place pour 3 joueurs

Zoom sur le plateau Île

zone Récolte



grille Butin

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Une manche se déroule en 2 phases :

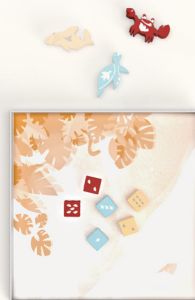
PHASE A : 3 lancers de dés Coco

PHASE B : Fin de manche

PHASE A – 3 lancers de dés Coco

- 1 Le premier joueur lance l'ensemble des dés Coco dans le couvercle. Aussitôt, tous les joueurs peuvent simultanément saisir un et un seul pion Animal. Une fois saisi, un pion Animal doit être conservé et ne peut pas être remis au centre de la table.
PARTIE À 2 JOUEURS : Lors de chaque lancer, il restera un pion Animal non sélectionné.
- 2 Lorsque chaque joueur dispose de son pion Animal, chacun positionne les valeurs de la paire de dés Coco de la même couleur sur son plateau Île. Les 2 valeurs peuvent être inscrites librement sur les cases vides parmi les 6 cases de la zone Récolte de la manche en cours.
NOTE : Les joueurs ne peuvent jamais interagir directement avec les dés ; ils les sélectionnent uniquement par l'intermédiaire du pion Animal de la même couleur.
- 3 Remettez ensuite tous les pions Animal au centre de la table.

Répétez les étapes ci-dessus à 2 reprises, en changeant de 1^{er} joueur dans le sens horaire.



Le joueur saisit le pion Crabe, et obtient le 2 et le 5 rouges. Il les inscrit dans sa zone Récolte.

PHASE B – Fin de manche

Après les 3 lancers de dés Coco, la zone Récolte de la manche en cours est remplie.

- 1 Les joueurs vérifient d'abord les 3 valeurs inscrites en haut de leur zone Récolte :
 - Avec 3 valeurs identiques, entourez (X) sur votre zone Récolte. Puis cochez immédiatement la case vide la plus basse de la colonne de même valeur sur votre grille Butin. Si cette colonne est déjà pleine, rien ne se passe.
 - Avec 3 valeurs qui se suivent, entourez (O) sur votre zone Récolte. Vous gagnerez ainsi 2 points supplémentaires en fin de partie.
- 2 Les joueurs cochent ensuite dans leur grille Butin les 3 cases correspondant aux valeurs inscrites en bas de leur zone Récolte.
NOTE : Les colonnes de la grille Butin doivent toujours être remplies de bas en haut. Si une colonne est pleine, ignorez les valeurs correspondantes.



Exemple de valeurs identiques dans une zone Récolte



Exemple de valeurs qui se suivent dans une zone Récolte



Après les PHASES A et B, la manche se termine. Débutez une nouvelle manche, en changeant de 1^{er} joueur dans le sens horaire. Après 5 manches, la partie prend fin.

FIN DE PARTIE

À l'issue de la 5^e manche, toutes vos zones Récolte sont remplies. Il est maintenant temps de déterminer qui est le plus Tropicool d'entre vous ! Les joueurs calculent leur score :



Points selon la carte Trésor ①



1 / 2 / 4 / 7 points par colonne contenant 3 / 4 / 5 / 6 cases cochées ②



1 / 2 / 4 / 7 points par ligne contenant 3 / 4 / 5 / 6 cases cochées ③



2 points par  entouré ④



Le total de vos points ⑤

Le joueur qui obtient la valeur totale la plus élevée remporte la partie ! En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

CARTE TRÉSOR

Pour remporter le Trésor, la grille Butin du joueur doit respecter les contraintes de la carte Trésor :



Case qui **DOIT** être cochée ⑥



Case qui **NE DOIT PAS** être cochée ⑦



Case qui **PEUT** être cochée ou non ⑧

Tous les joueurs ayant remporté le Trésor gagnent les points , à inscrire ici :



EXEMPLE DE CALCUL DE SCORE

The example shows a 6x6 grid of harvest zones. Each zone contains a number and some have icons (shells, X, etc.). Below the grid is a 6x6 grid representing the 'Butin' (treasure) status of each cell. The 'Butin' grid has columns 1, 2, 4, and 7 marked with 'X' (indicating they must be checked) and columns 3, 5, and 6 marked with a red circle with a slash (indicating they must not be checked). The total score is 30, calculated from the Treasure Card: 0 (circle) + 13 (star) + 11 (shell) + 6 (orange shell) + 30 (treasure chest) = 60. The Treasure Card also shows a score of 6 from the red square icon.

The example shows a 6x6 grid representing the 'Butin' (treasure) status of each cell. The grid has a score of 6, calculated from the Treasure Card: 6 (circle) + 0 (star) + 0 (shell) + 0 (orange shell) + 0 (treasure chest) = 6. The Treasure Card also shows a score of 6 from the red square icon.

MODE DÉFIS DU TOUCAN



Pour pimenter vos parties, le facétieux Toucan vous a concocté quelques Défis dont il a le secret... Saurez-vous les relever ?

MISE EN PLACE : Mélangez les *cartes Défi*. Piochez-en 5 et placez-les en une pile face visible à côté de la *carte Trésor*. Remettez les autres cartes dans la boîte, elles ne serviront pas pour cette partie. Puis, placez les *jetons Défi* à proximité. Le reste de la mise en place est identique.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE : Lors de la **PHASE B – Fin de manche**, les joueurs peuvent relever le Défi grâce aux 3 valeurs du haut de leur *zone Récolte*.

- Avec 3 valeurs strictement identiques à celles de la *carte Défi*, entourez  sur votre *zone Récolte*. Appliquez immédiatement l'effet de la *carte Défi*.

Avant chaque nouvelle manche, défaussez la *carte Défi* visible, révélant ainsi une nouvelle *carte Défi*.

FIN DE PARTIE : Les éventuels  des *jetons Défi* sont à comptabiliser dans la zone dédiée :



VARIANTE EXPERTE POUR 2 JOUEURS

Réservée aux plus aguerris, cette variante va vous retourner le cerveau !

MISE EN PLACE : Chaque joueur se munit de 2 *plateaux île*. Prenez 4 paires de *dés Coco* et leurs *pions Animal* assortis. Le reste de la mise en place est identique.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE : Lors de chaque lancer de *dés Coco*, les joueurs saisissent 2 *pions Animal*. Puis, chaque joueur choisit à quel *plateau île* affecter quel *pion Animal*, et donc les valeurs des *dés Coco* de la même couleur.

FIN DE PARTIE : Les joueurs calculent le score de chaque *plateau île*, puis chacun ignore le meilleur score obtenu. Le vainqueur est celui disposant du score le plus élevé sur son second *plateau île* !

NOTE : Pour une Tropicoolitude extrême, vous pouvez ajouter le mode Défis du Toucan à cette variante !



Remerciements

POTAM games remercie Apolline, Denis et Oliv' pour cette première aventure commune, trop(i)cool !

Sans oublier Lysithée pour les jolis visuels du prototype baptisé Décøche, le FLIP, Thomas, LudiNord et Théo pour leurs retours éclairés, ainsi que nos familles et ami.e.s pour leur enthousiasme partagé !

Un jeu des GALons MagiquES et illustré par Apolline Etienne

Graphisme : Denis Hervouet

©POTAM games, 8 rue des glaïeuls, 17 000 La Rochelle

 @potamgames

2023© Tous droits réservés.
Reproduction interdite.



DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Welcome to Tropicool, a heavenly place where all animals want the same thing: Coco dice. But you still need to know what to do with them.



Find out more about Tropicool here



GOAL OF THE GAME

During 5 rounds, each consisting of 3 Coco dice rolls, grab the Animal pawn matching the dice you want before your opponents do! Then place the numbers you get on your Island board as best you can.

Between rounds, your Harvest area will offer you potential bonuses, while allowing you to happily fill up your Loot grid. This will be even more valuable if you meet the conditions of the Treasure card!

COMPONENTS

- 5 Island boards
- 5 erasable Markers
- 5 pairs of Coco dice
- 5 Animal pawns
- 14 Treasure cards
- 1 rulebook

- Toucan's challenges mode:**
- 10 Challenge cards
 - 19 Challenge tokens
 - 1 game aid

SETUP

- 1 Turn the lid of the box over on the table. Put as many pairs of Coco dice in it as there are players.
- 2 Place in the center of the table the Animal pawns of the same color as the chosen pairs of Coco dice, accessible to all.
2 PLAYERS GAME: Choose 3 pairs of Coco dice, and their corresponding Animal pawns.

- 3 Shuffle the Treasure cards and draw randomly one card. Place it face up on the table. Put the other cards back in the box, they will not be used for this game.

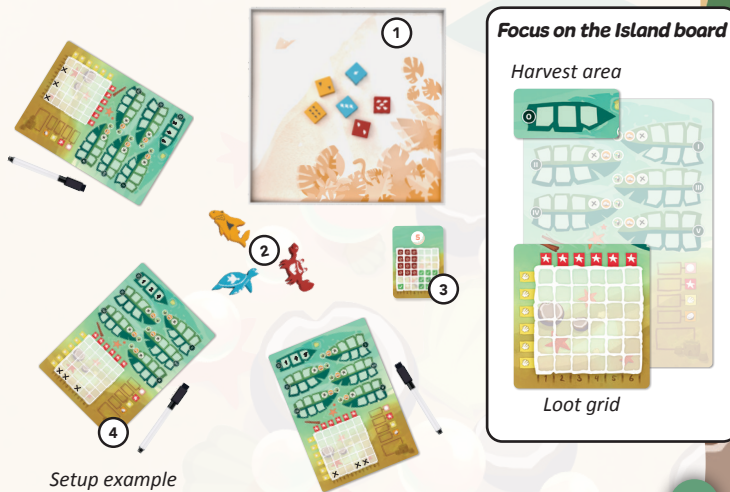
NOTE: Fancy some freedom? Collectively choose the Treasure card used for this game.

Each player takes an Island board and an erasable Marker.

- 4 Write 3 numbers of your choice, from 1 to 6, in the Harvest area of your Island board. Then, check the 3 corresponding boxes on your Loot grid.

NOTE: Always fill the columns of your Loot grid from bottom to top.

The coolest player will go first. Otherwise, it will be the one reading this rule. Now you're all set, let's go!



Setup example for 3 players

Focus on the Island board

Harvest area



Loot grid

ROUND DESCRIPTION

A round takes place in 2 phases:

PHASE A: 3 Coco dice rolls

PHASE B: End of the round

PHASE A – 3 Coco dice Rolls

1 The first player rolls all the *Coco dice* into the lid. Immediately, all players can grab one and only one *Animal pawn* at the same time. Once grabbed, an *Animal pawn* must be kept and cannot be returned to the center of the table.

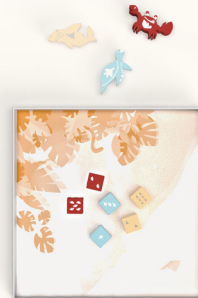
2 PLAYERS GAME: After each roll, there will be one unselected *Animal pawn*.

2 When all players have an *Animal pawn*, they can place the numbers of the corresponding *Coco dice* pair on their *Island board*. The 2 numbers can be freely written on the empty boxes among the 6 boxes of the *Harvest area* of the current round.

NOTE: Players can never directly grab the dice: they only select them via the Animal pawn of the same color.

3 Then return all the *Animal pawns* to the center of the table.

Repeat the above steps 2 times, changing the 1st player clockwise.



The player grabs the Crab pawn, and obtains the red 2 and 5. He places them in his Harvest area.

PHASE B – End of the round

After 3 Coco dice rolls, the Harvest area of the current round is full.

1 Players first check the 3 numbers written at the top of their *Harvest area*:

- With 3 identical numbers, circle **X** on your *Harvest area*. Then immediately check the empty lowest box of the corresponding column on your *Loot grid*. If this column is already full, nothing happens.

- With 3 numbers that follow each other, circle **🐟** on your *Harvest area*. You will earn 2 extra points at the end of the game.



Example of 3 identical numbers in your Harvest area



Example of 3 numbers that follow each other in your Harvest area



2 Players check on their *Loot grid* the 3 boxes corresponding to numbers written at the bottom of their *Harvest area*.







NOTE: Always fill the columns of your Loot grid from bottom to top. If a column is full, ignore the corresponding numbers.



After PHASES A and B, the round ends. Start a new round, changing 1st player clockwise. After 5 rounds, the game ends.

END OF THE GAME




After the 5th and last round, all your *Harvest* areas are full. It's time to determine who is the most Tropicool of you all! Players calculate their score as below:

-  Points according to the *Treasure card* ①
-  1 / 2 / 4 / 7 points per column containing 3 / 4 / 5 / 6 checked boxes ②
-  1 / 2 / 4 / 7 points per row containing 3 / 4 / 5 / 6 checked boxes ③
-  2 points per each circled  ④
-  Total points ⑤

The player who has the highest total wins the game! In the event of a tie, the players involved share the victory.

TREASURE CARD

To win the Treasure, the player's *Loot grid* must meet the *Treasure card* conditions:

-  Box that **MUST** be checked ⑥
-  Box that **MUST NOT** be checked ⑦
-  Box that **CAN** be checked or not ⑧

All players who win the Treasure earn the  points, to be written here:



SCORING EXAMPLE

The Harvest grid is a 5x6 grid of boxes. Row I: 4, 2, 6, (circled), 1, 4, 4. Row II: 1, 2, 3, X, (circled), 6, 4, 4. Row III: 6, 3, 5, (circled), X, 5, 4, 3. Row IV: 2, 2, 2, X, (circled), 1, 2, 6. Row V: 2, 6, 4, (circled), X, 4, 5, 6. Row VI: 3, 2, 2.

The Loot grid is a 7x6 grid. Row 0: 0, 7, 0, 2, 0, 4. Row 1: X, X, X, X, X, X. Row 2: X, X, X, X, X, X. Row 3: X, X, X, X, X, X. Row 4: X, X, X, X, X, X. Row 5: X, X, X, X, X, X. Row 6: X, X, X, X, X, X.

The Treasure Card shows a score of 30, calculated as follows:

- ① 0 points (Treasure card icon)
- ② 13 points (Star icon)
- ③ 11 points (Seashell icon)
- ④ 6 points (Circled icon)
- ⑤ 30 points (Total)

The Treasure Card shows a score of 6, calculated as follows:

- ① 6 points (Treasure card icon)
- ② 0 points (Star icon)
- ③ 0 points (Seashell icon)
- ④ 0 points (Circled icon)
- ⑤ 0 points (Total)


TOUCAN'S CHALLENGES MODE



To spice up your game, the mischievous Toucan has prepared some special Challenges just for you. Will you be able to complete them?

SETUP: Shuffle the *Challenge cards* and draw randomly 5 cards. Place them in a face-up pile next to the *Treasure card*. Put the other cards back in the box, they will not be used for this game. Then, place the *Challenge tokens* nearby. The rest of the setup is identical.

ROUND DESCRIPTION: During *PHASE B – End of the round*, players can complete the Challenge thanks to the 3 numbers at the top of their *Harvest area*.

- With 3 numbers exactly the same as those on the *Challenge card*, circle  on your *Harvest area*. Immediately apply the *Challenge card* effect.

Before each new round, discard the face-up *Challenge card*, thus revealing a new *Challenge card*.

END OF THE GAME: Any  points on *Challenge tokens* are to be added here:



EXPERT VARIANT FOR 2 PLAYERS

Reserved for the most experienced, this variant will turn your brain upside down!

SETUP: Each player takes 2 *Island boards*. Take 4 pairs of *Coco dice* and their matching *Animal pawns*. The rest of the setup is identical.

ROUND DESCRIPTION: During each *Coco dice* roll, the players grab 2 *Animal pawns*. Then, each player chooses on which *Island board* to affect which *Animal pawn*, and therefore the corresponding numbers of the *Coco dice* of the same color.

END OF THE GAME: Players calculate the score of each *Island board*, then each player ignores the best score obtained. The winner is the player with the highest score on their second *Island board*!

NOTE : For extreme Tropicoolness, you can add the Toucan's challenge mode to this variant!



A game by GALons MagiqueS
and illustrated by Apolline Etienne

Graphic design: Denis Hervouet

©POTAM games, 8 rue des glaieuls,
17 000 La Rochelle - France

 @potamgames

2023© All rights reserved.
Reproduction forbidden.





Willkommen in Tropicool, einem paradiesischen Ort, wo alle Tiere nur eines wollen: Kokosnusswürfel! Nur muss man sie auch geschickt nutzen ...



Hier finden Sie Tropicool



SPIELPRINZIP

In 5 Runden, die aus je 3 Würfeln mit den Kokosnusswürfeln bestehen, müssen Sie so schnell wie möglich die Tierfigur erbeuten, die dem gewünschten Würfelpaar gleicher Farbe entspricht, bevor es Ihre Gegner tun! Platzieren Sie anschließend die entsprechenden Würfelpunkte so günstig wie möglich auf Ihrem Insel-Spielplan.

Zwischen den einzelnen Runden hält Ihr Erntefeld Bonuspunkte für Sie bereit, mit denen Sie Ihr Beutegitter füllen können. Noch wertvoller und kostbarer wird es, wenn Sie die Bedingungen der Schatzkarte erfüllen!

MATERIAL

- 5 Insel-Spielpläne
 - 5 löschbare Filzstifte
 - 5 Kokosnuss-Würfelpaare
 - 5 Tierfiguren
 - 14 Schatzkarten
 - 1 Spielregelheft
- Tukan-Herausforderungen:**
 - 10 Herausforderungskarten
 - 19 Herausforderungschips
 - 1 Spielhilfe

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legen Sie den Schachteldeckel mit der Innenseite nach oben auf den Tisch und geben für jeden Spieler ein *Kokosnuss-Würfelpaar* hinein.
- 2 Stellen Sie die *Tierfiguren* in den gleichen Farben wie die ausgewählten *Kokosnuss-Würfelpaare* in die Mitte des Tisches, gut erreichbar für alle Spieler.

SPIEL MIT 2 SPIELERN: Wählen Sie 3 *Kokosnuss-Würfelpaare* sowie die entsprechenden *Tierfiguren* aus.

- 3 Mischen Sie die *Schatzkarten*. Ziehen Sie eine beliebige Karte und legen Sie sie offen auf den Tisch. Legen Sie die anderen Karten zurück in die Schachtel; sie werden für dieses Spiel nicht mehr benötigt.

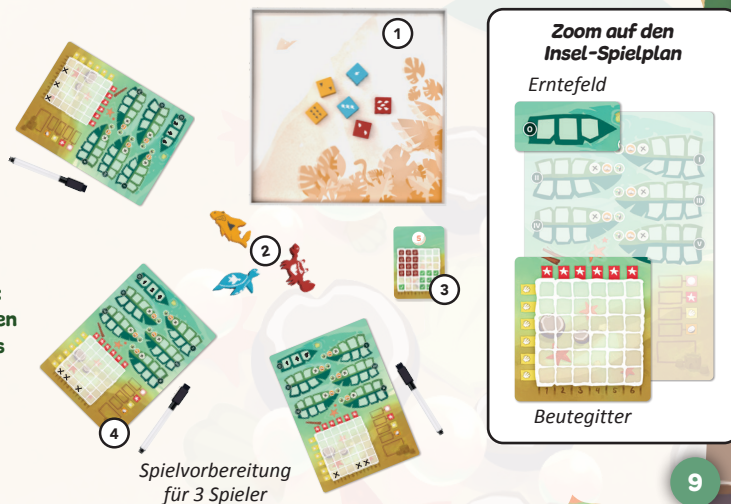
HINWEIS: Die Spieler können die Schatzkarte für dieses Spiel auch gemeinsam auswählen.

- 4 Jeder Spieler nimmt sich einen *Insel-Spielplan* und einen Filzstift.

Tragen Sie 3 Zahlen Ihrer Wahl, zwischen 1 und 6, in das *Erntefeld* Ihres *Insel-Spielplans* ein. Kreuzen Sie dann die 3 entsprechenden Kästchen in Ihrem *Beutegitter* an.

HINWEIS: Die Spalten im *Beutegitter* müssen immer von unten nach oben ausgefüllt werden.

Der coolste Spieler wird zum Startspieler. Können sich die Spieler nicht einigen, fängt derjenige an, der diese Spielregeln vorliest.



Spielvorbereitung für 3 Spieler

SPIELABLAUF EINER RUNDE

Eine Runde besteht aus 2 Phasen:
PHASE A: 3 Würfel mit den Kokosnuss-Würfeln
PHASE B: Ende der Runde

PHASE A – 3 Würfel mit den Kokosnuss-Würfeln

- Der Startspieler wirft alle *Kokosnuss-Würfel* gleichzeitig in den Deckel. So schnell wie möglich nehmen sich alle Spieler jeweils eine - einzige - *Tierfigur*, die der Farbe der interessantesten Würfel entspricht. Sobald eine *Tierfigur* im Besitz eines Spielers ist, muss er sie behalten und darf sie nicht zurück in die Tischmitte stellen.
SPIEL MIT 2 SPIELERN: Bei jedem Wurf bleibt immer eine *Tierfigur* übrig.

- Sobald alle Spieler eine *Tierfigur* genommen haben, trägt jeder die Zahlen des gleichfarbigen *Kokosnuss-Würfel*paars in seinen *Insel-Spielplan* ein. Beide Zahlen können beliebig in die 6 vorhandenen leeren Kästchen des *Erntefelds* der aktuellen Runde eingetragen werden.

HINWEIS: Es gibt keine direkte Interaktion der Spieler mit den Würfeln: Diese, und damit ihre entsprechenden Punkte, werden ausschließlich über die *Tierfiguren* derselben Farbe ausgewählt.

- Stellen Sie dann alle *Tierfiguren* wieder zurück in die Tischmitte.

Wiederholen Sie diese Schritte noch 2 Mal, wobei der Startspieler jedes Mal im Uhrzeigersinn wechselt.

PHASE B – Ende der Runde

Nach 3 Würfeln mit den *Kokosnuss-Würfeln* ist das *Erntefeld* dieser Runde gefüllt.

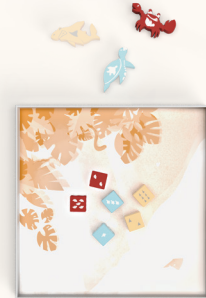
- Die Spieler überprüfen zunächst die 3 Zahlen in der obersten Reihe ihres *Erntefelds*:
 - Bei 3 gleichen Zahlen kreisen Sie **X** auf Ihrem *Erntefeld* ein. Kreuzen Sie dann sofort das unterste leere Kästchen der Spalte mit der gleichen Zahl in Ihrem *Beutegitter* an. Ist diese Spalte bereits voll, geschieht nichts.
 - Bei 3 aufeinanderfolgenden Zahlen kreisen Sie **🐠** auf Ihrem *Erntefeld* ein und erhalten dafür am Ende des Spiels 2 zusätzliche Punkte.



Beispiel für identische Zahlen in einem Erntefeld



Beispiel für aufeinanderfolgende Zahlen in einem Erntefeld



Der Spieler nimmt sich die Krabbenfigur und erhält die rote 2 und die rote 5. Er trägt sie in sein Erntefeld ein.

- Die Spieler kreuzen dann die 3 Kästchen in ihrem *Beutegitter* an, die den Zahlen der unteren Reihe ihres *Erntefelds* entsprechen.

HINWEIS: Die Spalten im *Beutegitter* müssen immer von unten nach oben ausgefüllt werden. Ist eine Spalte voll, wird nichts weiter eingetragen.



Nach den PHASEN A und B ist die Runde beendet. Beginnen Sie eine neue Runde, wobei der Startspieler im Uhrzeigersinn wechselt. Das Spiel endet nach 5 Runden.

ENDE DES SPIELS




Am Ende der 5. Runde sind alle *Erntefelder* ausgefüllt. Jetzt ist es an der Zeit, herauszufinden, wer unter Ihnen der Tropicoolste ist! Die Spieler errechnen ihre Punktzahl wie folgt:

-  Punkte der *Schatzkarte* ①
-  1 / 2 / 4 / 7 Punkte pro Spalte mit 3 / 4 / 5 / 6 angekreuzten Kästchen ②
-  1 / 2 / 4 / 7 Punkte pro Reihe mit 3 / 4 / 5 / 6 angekreuzten Kästchen ③
-  2 Punkte pro umkreiste  ④
-  TOTAL ⑤

Der Spieler, der die meisten Punkte erzielt, gewinnt die Partiel! Bei Gleichstand teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

SCHATZKARTE

Um den Schatz zu gewinnen, muss das *Beutegitter* des Spielers die Anforderungen der *Schatzkarte* erfüllen:

-  Kästchen, das angekreuzt sein **MUSS** ⑥
-  Kästchen, das **NICHT** angekreuzt sein darf ⑦
-  Kästchen, das angekreuzt sein **KANN**, aber nicht muss ⑧

Alle Spieler, die den Schatz gewonnen haben, erhalten die Punkte, die hier einzutragen sind: 



BERECHNUNG EINER PUNKTZAHL




TUKAN-HERAUSFORDERUNGEN



Für noch spannendere Spielmomente hat der schelmische Tukan einige Herausforderungen ausgeheckt, deren Geheimnis nur er kennt. Nehmen Sie sie an?

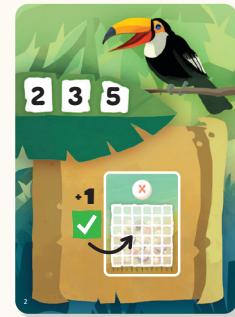
SPIELVORBEREITUNG: Mischen Sie die Herausforderungskarten. Ziehen Sie 5 Karten und legen Sie diese als Stapel offen neben die Schatzkarte. Geben Sie die anderen Karten zurück in die Schachtel; sie werden für dieses Spiel nicht benötigt. Legen Sie dann die Herausforderungschips daneben. Ansonsten bleibt die Spielvorbereitung gleich.

ABLAUF EINER RUNDE: In PHASE B – Ende der Runde können die Spieler die Herausforderung dank der 3 Zahlen der oberen Reihe ihres Erntefelds annehmen.

- Bei 3 Zahlen, die mit denen auf der Herausforderungskarte übereinstimmen, kreisen Sie  auf Ihrem Erntefeld ein. Wenden Sie unverzüglich den Effekt der Herausforderungskarte an.

Legen Sie vor jeder neuen Runde die offenliegende Herausforderungskarte ab, sodass eine neue Herausforderungskarte sichtbar wird.

ENDE DES SPIELS: Eventuelle, mit den Herausforderungschips verbundene  werden hier berechnet und eingetragen:



EXPERTENVARIANTE FÜR 2 SPIELER

Diese Variante, die nur den erfahrensten Spieler unter Ihnen vorbehalten ist, wird Ihr Gehirn auf eine harte Probe stellen!

SPIELVORBEREITUNG: Jeder Spieler nimmt sich 2 Insel-Spielpläne. Dazu kommen 4 Kokosnuss-Würfelpaare sowie die entsprechenden Tierfiguren. Ansonsten bleibt die Spielvorbereitung gleich.

ABLAUF EINER RUNDE: Bei jedem Wurf mit den Kokosnuss-Würfeln nehmen sich die Spieler 2 Tierfiguren. Anschließend wählt jeder Spieler, welche Tierfigur er welchem Insel-Spielplan zuordnet und somit die Punktzahl der entsprechenden Kokosnuss-Würfel gleicher Farbe.

ENDE DES SPIELS: Die Spieler berechnen die Punktzahl für jeden Insel-Spielplan. Der Spielplan mit der höchsten Punktzahl wird nicht berücksichtigt. Gewonnen hat derjenige, der auf seinem zweiten Insel-Spielplan die höchste Punktzahl erzielt hat!

HINWEIS: Für eine extreme Tropicoolness können Sie dieser Variante die Tukan-Herausforderungen hinzufügen!

Ein Spiel von Les Galons MagiqueS,
illustriert von Apolline Etienne

Grafik: Denis Hervouet

Übersetzung: MHL Traductions
Marion Hallouet

POTAM games, 8 rue des glâieuls,
17000 La Rochelle - Frankreich

© @potamgames

2023© Alle Rechte vorbehalten.
Vervielfältigung verboten.





Welkom in Tropicool, een stukje paradijs waar alle dieren maar één ding willen: Kokosstenen! Maar... ze moeten heeeel goed opletten hoe ze ze gebruiken...



Vind Tropicool hier



DOEL VAN HET SPEL

In 5 rondes, die elk bestaan uit 3 keer dobbelen met de Kokosstenen, moet je zo snel mogelijk de Dierenpion pakken in de kleur van de dobbelstenen die je het liefst wil hebben, voordat je tegenspelers 'em kunnen pakken! Daarna plaats je op een zo gunstig mogelijke manier de verkregen punten op je Eilandkaart.

Tussen elke ronde krijg je bonuspunten op je Oogstveld die je op je Buitrooster zet. De buit wordt nog groter als je aan de voorwaarden van de Schatkaart voldoet!

BENODIGDHEDEN

- 5 Eilandkaarten
- 5 uitwissbare viltstiften
- 5 paar Kokosstenen
- 5 Dierenpions
- 14 Schatkaarten
- 1 spelregelboekje

- Toekan-challenges:**
- 10 Challengekaarten
 - 19 Challengechips
 - 1 spelhulp

UITLEG

- 1 Leg het deksel van de doos met de binnenkant naar boven op tafel. Leg voor elke speler twee Kokosstenen van dezelfde kleur in het deksel.
 - 2 Plaats de Dierenpionnen van dezelfde kleuren als de Kokosstenen midden op de tafel en binnen ieders bereik.
- SPEL MET 2 SPELERS:** kies 3 paar Kokosstenen en de bijbehorende Dierenpionnen.
- 3 Schud de Schatkaarten. Trek een kaart en leg deze open op tafel. Leg de andere kaarten terug in de doos, die doen niet mee met dit spel.
- LET OP: de spelers kunnen ook samen de Schatkaart voor dit spel kiezen.
- 4 Elke speler pakt een Eilandkaart en een stift.

Schrijf 3 cijfers naar keuze, tussen 1 en 6, op het Oogstveld van je Eilandkaart. Vink daarna de overeenkomende vakjes aan op het Buitrooster.

LET OP: de kolommen van het Buitrooster moeten altijd van beneden naar boven worden ingevuld.

De coolste speler mag beginnen. Kunnen de spelers het niet eens worden, dan mag degene die de spelregels voorleest beginnen.



Opzet van een spel met 3 spelers

Close-up van de Eilandkaart

Oogstveld



Eilandkaart

HET SPELEN VAN EEN RONDE

Een ronde bestaat uit 2 fases:

FASE A: 3 x dobbelen met de Kokosstenen

FASE B: Eind van de ronde

FASE A – 3 x dobbelen met de Kokosstenen

- 1 De eerste speler gooit alle *Kokosstenen* tegelijk in het deksel. Alle spelers pakken zo snel mogelijk één *Dierenpion* in de kleur van de meest interessante kleur dobbelstenen. Je mag een gepakte *Dierenpion* niet terugzetten op tafel.
SPEL MET 2 SPELERS: na elke worp blijft er steevast één *Dierenpion* over.
- 2 Als elke speler een *Dierenpion* heeft gepakt, dan noteren ze het aantal ogen van beide *Kokosstenen* van dezelfde kleur op hun *Eilandkaart*. Beide cijfers mogen in willekeurige volgorde in de lege vakken van het *Oogstveld* genoteerd worden.
*LET OP: de spelers dobbelen zelf dus niet, ze kiezen de dobbelstenen in de kleur van hun *Dierenpion* alleen maar om het aantal ogen.*
- 3 Daarna zet je de *Dierenpionnen* weer op tafel.

Herhaal deze etappes nog 2 keer en steeds mag de eerste speler links van de vorige beginner alle dobbelstenen gooien.



De speler pakt de Krab, krijgt de rode 2 en 5, en noteert deze punten op z'n *Oogstveld*.

FASE B – Eind van de ronde

Na 3 x dobbelen met de *Kokosstenen* is het *Oogstveld* van deze ronde vol.

- 1 De spelers checken eerst de 3 cijfers in de bovenste balk van hun *Oogstveld*:
 - 3 identieke cijfers: omcirkel **X** op je *Oogstveld*. En daarna vink je het laagste lege vakje aan van de kolom met hetzelfde cijfer op je *Buitrooster*. Is deze kolom al vol, dan doe je niets.
 - Bij 3 opeenvolgende cijfers omcirkel je **🐢** op je *Oogstveld*. Je krijgt dan 2 punten extra aan het eind van het spel.
- 2 De spelers vinken daarna in hun *Buitrooster* 3 vakjes aan van de cijfers van de onderste balk van hun *Oogstveld*:
*LET OP: de kolommen van het *Buitrooster* moeten altijd van beneden naar boven worden ingevuld. Is een kolom vol, dan vul je niets in.*



Voorbeeld van identieke cijfers in een *Oogstveld*



Voorbeeld van opeenvolgende cijfers in een *Oogstveld*



Na de fases A en B is de ronde afgelopen. Je kunt dan een nieuwe ronde beginnen. De speler links van degene die de vorige ronde was begonnen, mag nu dobbelen. Na 5 rondes is het spel afgelopen.

EIND VAN HET SPEL

Na de 5e ronde zijn alle *Oogstvelden* ingevuld. Nu moeten jullie beslissen wie van jullie het Tropicoolst is! Alle spelers berekenen hun score:



Punten van de *Schatkaart* ①



1 / 2 / 4 / 7 punten per kolom met
3 / 4 / 5 / 6 aangevinkte vakjes ②



1 / 2 / 4 / 7 punten per balk met
3 / 4 / 5 / 6 aangevinkte vakjes ③



2 punten per omcirkelde ④



TOTAAL ⑤

De speler met de hoogste waarde wint het spel!
Bij een gelijke stand delen deze spelers de overwinning.

SCHATKAART

Om de Schat te winnen, moet het *Buitrooster* van de speler voldoen aan de eisen van de *Schatkaart*:

✓ Dit vakje **MOET** aangevinkt zijn ⑥

⊘ Dit vakje **MAG NIET** aangevinkt zijn ⑦

□ Dit vakje **MAG** maar hoeft niet aangevinkt te zijn ⑧

Alle spelers die de Schat hebben gewonnen, winnen de ⊗-punten, die je hier noteert:



VOORBEELD VAN EEN SCORETABEL




TOEKAN-CHALLENGES



Maak het spel nog pittiger! De geinige Toekan heeft een aantal Challenges uitgebreed waarvan alleen zij het geheim kent. Durf je het aan?

UITLEG: schud de *Challengekaarten*. Trek 5 kaarten en leg ze op een stapel met de voorkant naar boven naast de *Schatkaart*. Leg de andere kaarten terug in de doos, die doen niet mee met dit spel. Leg dan de *Challengechips* in de buurt. Voor de rest is de opzet hetzelfde.

HET SPELEN VAN EEN RONDE: tijdens *fase B – Eind van de ronde* kunnen de spelers de *Challenge* aangaan met de 3 cijfers in de bovenste balk van hun *Oogstveld*.

- Heb je 3 dezelfde cijfers als op de *Challengekaart*, omcirkel dan  op het *Oogstveld*. Je mag de *Challengekaart* onmiddellijk gebruiken.

Voor elke nieuwe ronde haal je de bovenste *Challengekaart* van de stapel zodat er een nieuwe *Challengekaart* bovenop komt te liggen.

EIND VAN HET SPEL: eventuele  die bij de *Challengechips* horen worden hier  berekend en genoteerd.



MOEILIJKE VARIANT VOOR 2 SPELERS

Dit is een echte hersenbreker, dus wees gewaarschuwd!

UITLEG: elke speler neemt 2 *Eilandkaarten*. Gebruik 4 paar *Kokosstenen* en hun bijbehorende *Dierenpionnen*. Voor de rest is de opzet hetzelfde.

HET SPELEN VAN EEN RONDE: bij elke worp met de *Kokosstenen* moeten de spelers 2 *Dierenpionnen* pakken. Daarna kiest de speler bij welke *Eilandkaart* hij welke *Dierenpion* zet, en dus het aantal ogen van de *Kokosstenen* van dezelfde kleur.

EIND VAN HET SPEL: elke speler berekent de score van beide *Eilandkaarten*. De kaart die het best gescoord heeft, telt niet mee. De winnaar is degene die het hoogst gescoord heeft op zijn/haar *Eilandkaart* met de minste punten!

LET OP: voor een extreme Tropicoolheid kun je de *Toekan-challenges* aan deze variant toevoegen!

Een spel van GALONS MagiqueS,
geïllustreerd door Apolline Etienne

Layout: Denis Hervouet

Vertaling: Marijke Olejniczak

©POTAM games, 8 rue des glaïeuls,
17 000 La Rochelle - Frankrijk

 @potamgames

2023© Alle rechten voorbehouden.
Reproductie verboden.

