

TAKENOKO

ANTOINE BAUZA JÁTÉKA



5

ÉVES KORTÓL



2-4

JÁTÉKOS RÉSZÉRE



KB. 45 PERC



A JÁTÉK TÖRTÉNETE

Japánban járunk, valamikor réges-régen, a birodalmi tanácssteremben...

Évekig tartó viták és diplomáciai tárgyalások után Japán és Kína végre kapcsolatuk javulásának útjára lépett. Hogy újdonsült szövetségüket méltóképp megünnepléssék, a kínai császár népe szent állatát, a béke szimbólumát, egy óriáspandát ajándékoz új szövetségésének, a japán császárnak.

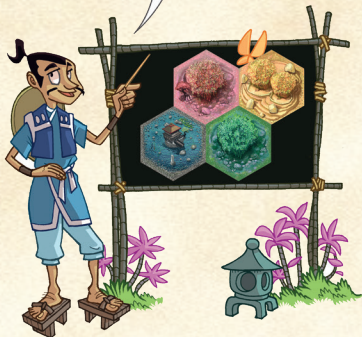
A japán császár udvari tanácsának tagjait (a játékosokat) bízza meg a nagy feladattal – hogy gondját viseljék

az állatnak és ápolják bambuszkertjét. A játékosok feladata a földek megművelése, öntözése és a bambuszfélék (zöld, sárga és rózsaszín) termesztése a birodalmi főkertész segítségével.

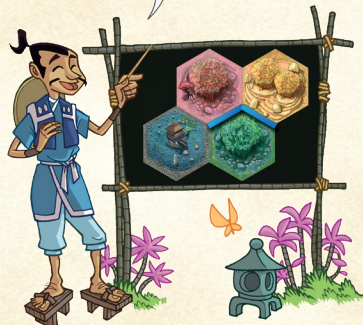
A játékosoknak meg kell küzdeniük a legalább annyira falánk, mint szent állat, lédús és zamatos bambuszra irányuló éhségével.

Az a játékos, aki a legtöbb bambuszt növeszti, legjobban műveli a földeket úgy, hogy mindeközben még a panda éhségét is oltja, megnyeri a játékot.

A TAKENOKÓBAN FÖLDET MŰVELTEK MAJD...



ÖNTÖZÜI FOGJÁTKOK A PARCELLÁKAT.



GYÖNYÖRŰ BAMBUSZT FOGTOK NÖVESZTENI JÓMAGAM, A BIRODALMI FŐKERTÉSZ SEGÍTSÉGÉVEL...



AZ IDŐJÁRÁS IS KIVESZI MAJD A RÉSZÉT...



AHOGY EZ A HATALMAS SZÓRUYECSKE IS...



DOLGOZZATOK HÁT SZORCALMASAN, ÉS A CSÁSZÁR BŐSÉGESEN MEGJUTALMAZ MAJD!



TARTOZÉKOK

- 28 db hatszögletű parcella
- 28 db zöld bambuszdarab
- 26 db sárga bambuszdarab
- 24 db rózsaszín bambuszdarab
- 20 db öntözőcsatorna
- 9 db fejlesztéslapka
- 46 db feladatkártya
- 4 db játékosábla
- 8 db akciókorong
- 1 db időjárásckocka
- 1 db panda
- 1 db kertész
- 1 db játékszabály

JAPÁN NYELVLECKE

A takenoko szó jelentése: bambuszajtás. Az összetett szó tagjainak két írásjelét a japán a „no” összekötő szócskával kapcsolja össze:

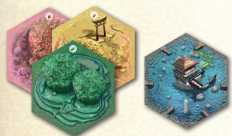
Take [no] Ko

竹の子

(bambusz) (gyermek/hajtás)

A JÁTÉK ELEMEI

Mielőtt nekifutnánk az első játékoknak, szánjatok egy kis időt a játék tartozékainak és azok funkcióinak megismerésére.



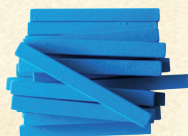
PARCELLÁK

A parcellák a császár földjének részei, ahol a bambuszt természetek majd. Háromféle színű parcellát találtak a dobozban: zöldet, sárgát és rózsaszínt. A hatszögek között egy kék mezőt is találtak – ez a tavacska, ezen a mezőn soha nem fog bambusz nőni.



BAMBUSZ

Ezeket az elemeket, hasonlóan a parcellákhoz, háromféle színben találjátok: zöld, sárga és rózsaszín.



ÖNTÖZÉS

A bambuszajtásoknak vízre van szükségük. Víz nélkül nincs növekedés! Szerencsére az öntözőcsatornák segítségével lesznek ebben.



FEJLESZTÉSEK

A fejlesztések a bambuszajtások növekedésében segítenek majd. Néhány parcella rendelkezik beépített fejlesztéssel, de a dobozban 9 fejlesztéslapkát is találtak, amit a játék során építhettek majd be egy-egy parcellába.



FÖKERTÉSZ

A főkertész a bambuszkertet felügyeli, és biztosítja a gondosan megművelt parcellákon lévő bambuszajtások megfelelő növekedését.



PANDA

Az óriáspanda szabadon kószál a kertben, és el nem múló étvágását oltja a zamatos bambusszal.



FELADATKÁRTYÁK

Hogy a császár kedvére tegyetek, háromféle feladattípust fogtok teljesíteni, amelyekért a császár győzelmi pontokat ad majd.



IDŐJÁRÁSKOCKA

Ez a kocka az időjárási viszonyok megállapításában lesz majd segítségetekre. Az időjárás nagy mértékben befolyásolja majd a kert fejlődését.



CSÁSZÁR

Amikor eljön az ideje, Őfelsége személyesen teszi tiszteletét, hogy eldöntse, ki a játék győztese.

Minden parcellán és feladatkártyán ikonokkal jelöltük a színeket, hogy a szintévesztők számára is jól megkülönböztethetők legyenek. 🌸 rózsaszín, 🌻 sárga 🌿 zöld.

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a tavacska mezőt **1** az asztal közepére. A kertész **2** és a panda **3** figuráját helyezétek a tavacskaára! A megmaradt parcellákat **4** képpel lefelé keverjétek össze, ezzel egy húzópaklit alakítva. Helyezzétek az öntözőcsatornákat **5** és a fejlesztéseket (típusonként) **6** a húzópakli mellé, ez lesz a tartalék. A császárkártyát **7** és a megmaradt feladatkártyákat (parcella, kertész, panda) **8** kategóriánként pakliba rendezve szintén helyezétek képpel lefelé az asztalra.

Mindenki vegyen magához egy játékosablát **9**, két akciókorongot **10** és egy-egy feladatkártyát mindhárom típusból **11**. (A feladatkártyákat tartsátok titokban!)

A legmagasabb játékos kezdi a játékot.



TAKENOKO

A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járásának megfelelően következnek egymás után. Amikor rád kerül a sor, két fázist kell végrehajtanod a következő sorrendben:

- 1) Időjárási viszonyok megfigyelése.
- 2) Akciók végrehajtása és feladatok teljesítése.

1) IDŐJÁRÁSI VISZONYOK MEGFIGYELÉSE

Figyelem! Az időjárási viszonyok nem befolyásolják a játék első körét! Az első kör során minden játékos kihagyja ezt a fázist, és azonnal a 2. fázissal kezdí körét.

A soron lévő játékos dob az időjáráskockával, majd megnézi, milyen hással lesz körére az időjárás.



NAP

A nap szépen süt le a bambuszkeretre.

A soron lévő játékos plusz egy akciót hajthat végre a köre során. (Ennek az akciónak különböznie kell a másik két végrehajtott akciótól.)



ESŐ

Kellemes eső hullik a bambuszajtásokra.

A soron lévő játékos feltehet egy bambuszdarabot egy megöntözött parcellára. (Egy parcellán legfeljebb 4 bambuszdarab lehet egyszerre.)



SZÉL

Frissítő fuvallat járja át a bambuszkeretet.

A soron lévő játékos, ha szeretné, ebben a körben két ugyanolyan akciót is végrehajthat.



MENNYDÖRGÉS

Eget rengető mennydörgés dübörög át a kerten, halálra rémítve a pandát.

A soron lévő játékos, ha szeretné, áthelyezheti a pandát a kert bármely parcellájára. Ezután a panda, hogy rémületét enyhítse, megesz egy bambuszdarabot, ha tud.



FELHŐK

Sötét felhők gyülekeznek az égen. Itt az ideje, hogy indulj, és dolgozz egy kicsit!

A soron lévő játékos választhat egy tartalékban lévő fejlesztést, és felhelyezheti egy általa választott parcellára vagy elraktározhatja a játékos tábláján. (Lásd 8. oldal.) Ha a tartalékban már nincsen fejlesztés, a játékos átforgathatja a kockát egy másik időjárási viszonyra. (Napfény, eső, szél vagy mennydörgés.)



Ha a játékos „?”-et dob, átforgathatja a kockát egy általa választott másik oldalra.

2) AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA ÉS FELADATOK TELJESÍTÉSE

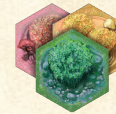
A soron lévő játékos végrehajthat két különböző akciót a rendelkezésre álló öt akció közül.

Miután kiválasztotta, mit fog tenni, a játékos táblája megfelelő akciómezőire helyezi a két akciókorongját.

Ezután tetszőlegesen sorrendben végrehajthatja a választott akcióit.

Köre végeztével a játékos továbbadja az időjáráskockát bal oldali szomszédjának, ezzel jelezve, hogy ő következik.

Az öt végrehajtható akciót a következő oldalakon részletesen ismertetjük.



PARCELLA

A játékos húz 3 parcellát, kiválaszt egyet, és elhelyezi azt.



ÖNTÖZŐCSATORNA

A játékos elvesz a tartalékából egy öntözőcsatornát. Ezt akár azonnal be is építheti a kertbe vagy tartogathatja későbbi körökre.



FŐKERTÉSZ

A játékos egyenes vonalban átmozgathatja a kertészt egy másik parcellára. **A parcellán, ahová a kertész érkezett és minden szomszédos, azonos színű parcellán is egy elemmel nő a bambusz.** Csak azokon a parcellákon nőhet bambusz, amik öntözéssel vannak ellátva!



PANDA

A játékos egyenes vonalban átmozgathatja a pandát egy másik parcellára. Ezután a panda, ha tud, megesz egy bambuszelemet arról a parcelláról, ahol befejezte a mozgását.



FELADAT

A játékos felhúzza az általa választott feladat-kártya-pakli legfelső lapját.





PARCELLA

A játékos felhúz 3 parcellát, kiválaszt egyet, a másik kettőt pedig, általa választott sorrendben, képpel lefelé a pakli aljára helyezi.

Ezután a játékos kijátssza a kiválasztott parcellát úgy, hogy az alábbi két feltétel legalább egyik pontja teljesüljön:

- A parcella szomszédos a tavacska mezővel.
- A parcella szomszédos legalább két másik parcellával.

Minden parcellán csak a saját színével megegyező színű bambusz képes nőni.

Megjegyzés: azok a parcellák, amik szomszédosak a tavacskaival, valamint azok, amikre rá van nyomtatva a vízgyűjtő fejlesztés, öntözéssel ellátott parcelláknak számítanak, így lehelyezésük után azonnal növesztenek is egy bambuszajtást. (Lásd az „Öntözés” fejezet.)

Minden színben vannak olyan parcellák, amikre egy fejlesztés már alaptól rá van nyomtatva. (Lásd 7. oldal.)



A zölddel jelölt helyek szabályosak.
A pirossal jelölt helyek szabálytalanok.



ÖNTÖZŐCSATORNÁK

A játékos elvesz egy öntözőcsatornát a tartalékból.

Az öntözőcsatornát azonnal felhasználhatja vagy elraktározhatja későbbi körökre. Utóbbi esetben a saját körei során bármikor felhasználhatja, anélkül, hogy erre akciót kéne költenie.

Az öntözőcsatornát két szomszédos parcella közös élére lehet helyezni úgy, hogy közben összeköttetésben legyen a tavacska mező sarkaiból induló hálózattal.

A tavacska mező élére nem helyezhető öntözőcsatorna.

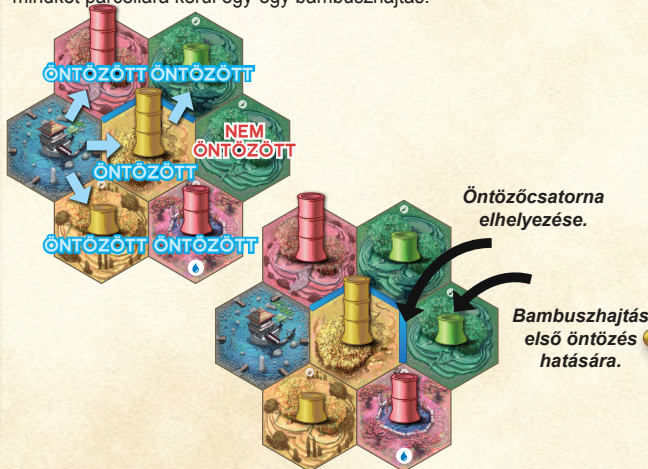
Egy parcella akkor van ellátva öntözéssel, ha legalább az **egyik** feltétel teljesül az alábbiak közül:

- 1) Szomszédos a tavacska mezővel.
- 2) Legalább egy élén öntözőcsatorna van.
- 3) Van rajta vízgyűjtő fejlesztés.

Amikor egy parcella először kerül öntözés alá, automatikusan nő egy bambuszajtás.

Egy parcella az egész játék során csak egyszer kerülhet „először öntözés alá”.

Ha egy öntözőcsatorna két parcellát egyszerre von először öntözés alá, mindkét parcellára kerül egy-egy bambuszajtás.

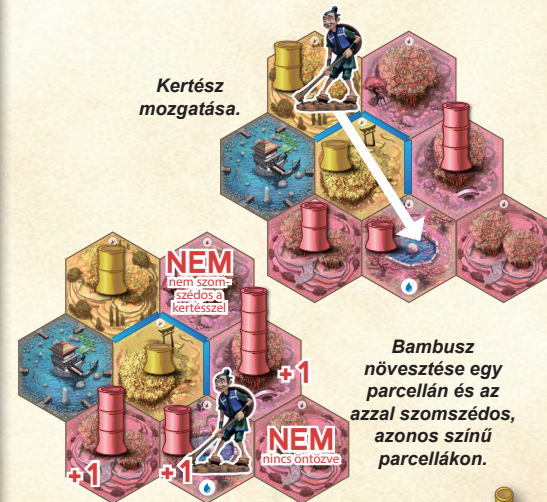


FŐKERTÉSZ

A játékos átmozgathatja a kertészt, egyenes vonalban, egy másik parcellára. A kertész nem mozoghat át parcellák között keletkezett lyukakon, csak összefüggő parcellákon. A parcellára, **ahová érkezett és az azzal megegyező színű, szomszédos parcellákra** egy-egy bambuszdarabot növeszt.

Ha egy parcellán már 4 bambuszdarab van, nem lehet többet elhelyezni – az egy parcellán lévő bambuszdarabok maximális száma 4.

Emlékeztető: olyan parcellákra, amik nincsenek ellátva öntözéssel, soha nem helyezhető bambusz!



Fontos! A játékosok csak a játékosablajukon lévő elemeket birtokolják. A kert minden más eleme (parcellák, öntözőcsatornák, fejlesztések és bambuszajtások) közösek mindenki számára.



PANDA

A játékos átmozgathatja a pandát, egyenes vonalban, egy másik parcellára. A panda nem mozoghat át parcellák között keletkezett lyukakon, csak összefüggő parcellákon.

Ezután, ha tud, megesz egy bambuszdarabot arról a parcelláról, ahol mozgását befejezte.

A játékos ezt az „elfogyasztott” bambuszdarabot a táblájára helyezi, hogy később teljesíthessen egy pandafeladatot.



Panda mozgása.



A panda megesz egy bambuszelemet arról a parcelláról, ahová érkezett.

Mozgással kapcsolatos további szabályok

- A kertész és a panda keresztezhetik egymás mozgását, és akár a tavacska mezőn is megállhatnak.
- Egyikük sem keresztezhet két parcella között kialakult lyukat, ha lyukkal találkoznak, meg kell állniuk előtte.
- Hogy az akcióikat használhassák, legalább egy mezőt mozoogniuk kell.



FELADATOK

A játékos kiválasztja az egyik feladatkártya-paklit, majd felhúzza annak legfelső lapját.

Emlékeztető: egy játékos kezében tartott lapjainak maximális száma 5. Ha egy játékosnak öt lap van a kezében, nem húzhat fel mellé egy hatodikot, míg valamelyik feladatát nem teljesítette.



PARCELLAFELADATOK

Ezek a kártyák három vagy négy egymás mellett fekvő parcellát ábrázolnak.

A feladat teljesítéséhez a kártyán lévő ábrának meg kell jelennie a bambuszkertben.

Fontos: a feladat teljesítéséhez minden parcellának öntözöttnek kell lennie.



KERTÉSZFELADATOK

Ezek a kártyák az alábbiak közül ábrázolják valamelyiket:

- 4 elemből álló bambuszajtás egy konkrét fejlesztéssel;
- 4 elemből álló bambuszajtás fejlesztés nélkül;
- több bambuszajtás csoportja fejlesztés feltétele nélkül.

A feladatok teljesítéséhez a kártyán lévő feltételnek teljesülnie kell a kertben.

FELADATOK TELJESÍTÉSE

Ez nem számít akciónak.

Egy játékos a saját köre során bármikor teljesítheti bármelyik feladatát, ha annak feltétele teljesült. Egy kör során egy játékos több feladatot is teljesíthet.

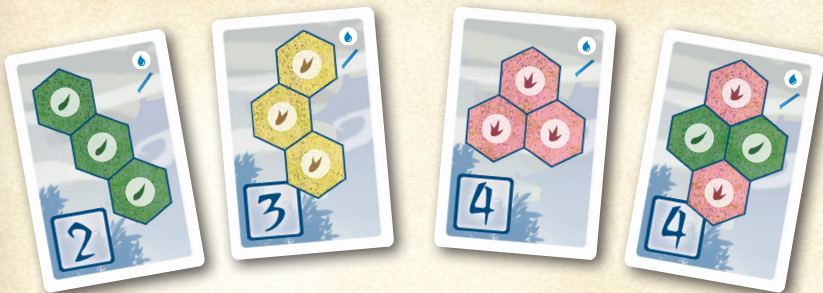
Fontos: a teljesített küldetések soha nem vesznek el, még akkor sem, ha közben a pálya már úgy megváltozott, hogy a feladatkártyán lévő feltétel nem teljesül.



PANDAFELADATOK

Ezek a kártyák 2 vagy 3 bambuszdarabot ábrázolnak.

Ezen feladatok teljesítéséhez a játékosnak birtokolnia kell a kártyán lévő bambuszdarabokat. A feladat teljesítése után a bambuszdarabok visszatérnek a játékos táblájáról a tartalékba.



A parcelláknak a kártyán szereplő módon kell jelen lenniük a kertben, és mindegyik parcella el kell, hogy legyen látva öntözéssel.



Négy rózsaszín bambuszdarabból álló hajtás a trágyázás fejlesztéssel.



Négy sárga bambuszdarabból álló hajtás fejlesztés nélkül.



Legalább 4 darab, pontosan 3 elemből álló zöld bambuszajtás fejlesztéssel vagy anélkül.



Ezen fejlesztések teljesítéséhez a játékos táblájának bal alsó sarkában rendelkeznie kell a kártyán szereplő bambuszdarabokkal. Miután egy ilyen feladatot teljesített valaki, a kártyán szereplő bambuszdarabok visszakérülnek a tartálékba a játékos táblájáról.

SZABÁLYVÁLTOZAT HALADÓ JÁTÉKOSOK RÉSZÉRE

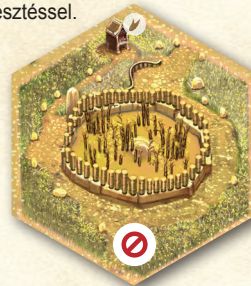
Ha egy játékos egy olyan feladatkártyát húz, amelynek feltétele már a kártya felhúzásának pillanatában teljesült, el kell dobnia, és egy újat kell húznia helyette.

FEJLESZTÉSEK

A kertben lévő parcellák vagy alapból rendelkeznek fejlesztéssel (rájuk van nyomtatva), vagy fejleszthetők, ha a játékos korábban hozzájutott egy fejlesztéslapkához, miután az időjárás-kockával felhő szimbólumot dobott. Ha egy játékos rendelkezik egy fejlesztéslapkával, azt a saját köre során bármikor beépítheti egy parcellába; ez nem számít akciónak.

Fejlesztéslapkát csak olyan parcellára lehet helyezni, amin **nincsen bambusz**. (Tehát a parcella vagy épp most került játékba, és még nem volt öntözve, vagy a panda mindent megevett a parcellán.)

Minden parcella legfeljebb egy fejlesztéssel rendelkezhet (függetlenül attól, hogy rá van-e nyomtatva vagy egy játékos tette rá), és később nem lehet kicserélni másik fejlesztéssel.



KERÍTÉS

A kerítés megvédi a bambuszt az éhes pandától. A panda átmozoghat vagy akár meg is állhat egy kerítéssel ellátott parcellán, de bambuszt nem ehett ezen a parcellán.



VÍZGYŰJTŐ

A vízgyűjtő annyi nedvességgel látja el a bambuszt, amennyire csak szüksége van, ezért az ezzel a fejlesztéssel ellátott parcelláknak nincs szükségük más vízellátásra. Ráadásul a fejlesztés felhelyezésekor a parcella azonnal növeszt egy bambuszajtást, ha ez az első alkalom, hogy a parcella vizet kap. (Lásd Öntözőcsatornák fejezet.)

Figyelem: egy vízgyűjtővel ellátott parcella nem számít vízforrásnak, így sarka nem lehet kiindulópontja egy öntözőcsatornának! A csatornákat csak a tavacska tudja ellátni elegendő vízzel.



TRÁGYÁZÁS

A trágyázás elősegíti a bambusz növekedését egy parcellán. Minden alkalommal, amikor a bambusz nő, 1 helyett 2 bambuszdarab kerül a parcellára. (Egy parcellán továbbra is legfeljebb 4 bambuszszem lehet.)

TAKENOKO



A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha:

- **2 játékos esetén:** egy játékos teljesíti a **kilencedik** feladatkártyáját, ezután az utolsó kör következik.
- **3 játékos esetén:** egy játékos teljesíti a **nyolcadik** feladatkártyáját, ezután az utolsó kör következik.
- **4 játékos esetén:** egy játékos teljesíti a **hetedik** feladatkártyáját, ezután az utolsó kör következik.

A játékos, aki elsőként teljesíti az előírt számú feladatot, megkapja a császár kártyát (2 pontot ér), majd végrehajtja a megmaradt akcióit.

Megjegyzés: miután egy játékos megkapja a császár kártyát, a hátralévő akcióival még teljesíthet további feladatokat, ha tud.

Ezután minden játékos lejárhatja még az utolsó körét, ezzel lehetőséget kapva arra, hogy tovább növelhesse pontjait.

Végül a császár személyesen jön, és nézi meg a játékosok elvégzett munkáját.

Ehhez mindenki összeadja a teljesített feladatkártyáin lévő pontszámokat. A kézben tartott, nem teljesített feladatkártyákért nem jár pont.

A legnagyobb pontszámmal rendelkező játékos megnyeri a játékot, és a császár gratulációját.

Döntetlen esetén az a játékos a győztes, aki több pontot gyűjtött össze pandafeladatokkal. Ha még ezek után is döntetlen helyzet alakul ki, a játékosok megosztják a győzelmet.



JÁTÉKOSTÁBLA



Emlékeztető az időjárásckocka oldalairól.

Emlékeztető a végrehajtható akciókról.

„Elfogyasztott” bambuszdarabok.

KÉSZÍTŐK

Szerző: Antoine Bauza

Illusztrátor: Nicolas Fructus, Joël Van Aerde & Yuio

Grafika: Julien Jeanroy-Bertrand

Fordította: Trásy Zsolt

Tesztelte: Mathieu Blayo Polord, Matthew Houssais, Jenny Godard, Julien Finet, Bruno Goube, Patrice Vernet, Mathias Guillaud, Bruno Cathala, Bruno Faidutti, Florian Grenier, Sandra Caillault, Françoise Sengissen, Michael Bertrand, Serge Laget, Piero, Michael Bach, Sylvain Thomas, Emily Pautrot, a „Megrögzött Játékfüggők Találkozója” résztvevői, Seb, Paquo, Nico, a 2006-os játéktervezői verseny zsűrije, az FTC csapat (Luke, Marc, Alain).

A szabályt ellenőrizte: Sylvain Thomas, Matthew Bonin, Bruno Goube, és Didier Arnaud Aldebert Villechaize. A szerző szeretné megköszönni Sylvain Thomasnak a játék fejlesztése közben nyújtott segítségét.

© Bombyx - 11 rue du Frou - 29000 Quimper - France

© Matagot - 135 rue du Tondou - 33000 Bordeaux - France

Importálja: GémKer-Gémklub Kft., 1143 Budapest, Stefánia út 45.

P20220131

