

TAKENOKOLOR



A Takenokolorban kertésztanoncok lesztek. A feladatotok nem más, mint gondozni a bambuszültetvényeket, látványos folyókat és tavakat kialakítani, odacsalogatni a halakat és a katicabogarakat, hogy a kertetek egy falatnyi színes mennyország legyen.

Tartozékok

- ✿ 1 panda
- ✿ 4 filctoll és 4 gyűrű (kék, sárga, rózsaszín, zöld)



Megjegyzés: az első játék előtt a gyűrűket fel kell húzni az azonos színű filctollakra.

- ✿ 160 színezőlap

x40



nehézség: 🐼 🐼

x40



nehézség: 🐼 🐼 🐼

2x40



nehézség: 🐼 🐼 🐼 🐼

A játék célja

A filctollak színét és szimbólumait követve a játékosok kiszínezik a kertjüket, és ezzel próbálják a lehető legtöbb pontot összegyűjteni.



Előkészületek

1 - Válasszatok egyet a négyféle színezőlap közül. Minden játékos vegyen el egyet a kiválasztott színezőből. Ezután nézzétek át, hogyan lehet a választott színezőn pontokat szerezni: a szabályfüzet további oldalain mindegyik színező részletes leírását megtaláljátok.

Megjegyzés: A színezőn látható pandák száma a nehézséget jelöli. Az első néhány játékhoz a 2 🐼 ikonnal jelzett színező használatát javasoljuk. Később továbbléphetek a 3 és 4 🐼 ikonnal ellátott színezőkre.

2 - Sorsoljátok ki, hogy ki kezd, majd tegyétek a pandát és a 4 filctollat, rajtuk a gyűrűkkel, a kezdőjátékos elé.

A játék menete

1 - Az a játékos, akinél a filctollak vannak, **elgurítja a filceket** az asztal közepén. A gurítás eredményét **a filctoll színe** és a gyűrű tetején látható **szimbólum** együttesen adja. Például: kék négyzet, zöld kör stb.

2 - A gurító játékoskal kezdve, majd az óramutató járásával megegyező irányban haladva **minden játékos válasszon egy filctollat**. Ezután mindenki beszínez **EGY részletet** a színezőjén, amely megfelel a választott filctoll színének **ÉS** szimbólumának. **Ha egy játékos semmit sem tud beszínezni** az adott forduló eredményével, akkor nem vesz el filctollat, és kihagyja a körét.

3 - Ha az újonnan beszínezett részlettel befejez egy **katicabogárral jelölt területet**, akkor a játékos karikázza be a katicát, és jelentse be a többieknek, hogy tudják, hol tart a játék. Előfordulhat, hogy több játékos is ugyanakkor karikáz be egy katicabogarat.

4 - Ha a forduló véget ért, a kezdőjátékos átadja a pandát a balján ülő játékosnak, a négy filctollal együtt. Most ez a játékos fogja elgurítani a filctollakat és elkezdni a következő fordulót.

A játék vége

Ha valaki bekarikázza a **harmadik katicabogarat**, a játék véget ér. A többi játékos még befejezi az aktuális fordulót, majd mindenki kitölti a színezője pontozási területét, és összeadja a pontjait. A legtöbb pontot gyűjtő játékos győz!



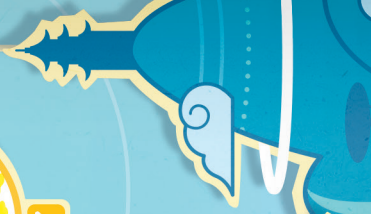
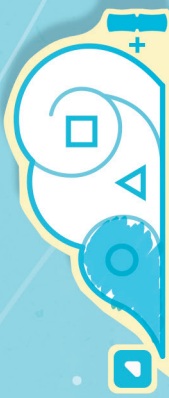










Színezési szabályok

Csak olyan részletet színezhetsz be, ami megfelel a választott filctollad színének **ÉS** szimbólumának.

A bambuszt lentől felfelé haladva kell beszínezni. Először be kell színezned a bambusz legalsó részét, majd csak ezután színezheted be a következő részt, és így tovább.

Ha a bambusz utolsó részét is beszínezted, karikázd be a katicabogarat, és jelentsd be a többieknek, hogy tudják, hol tart a játék.

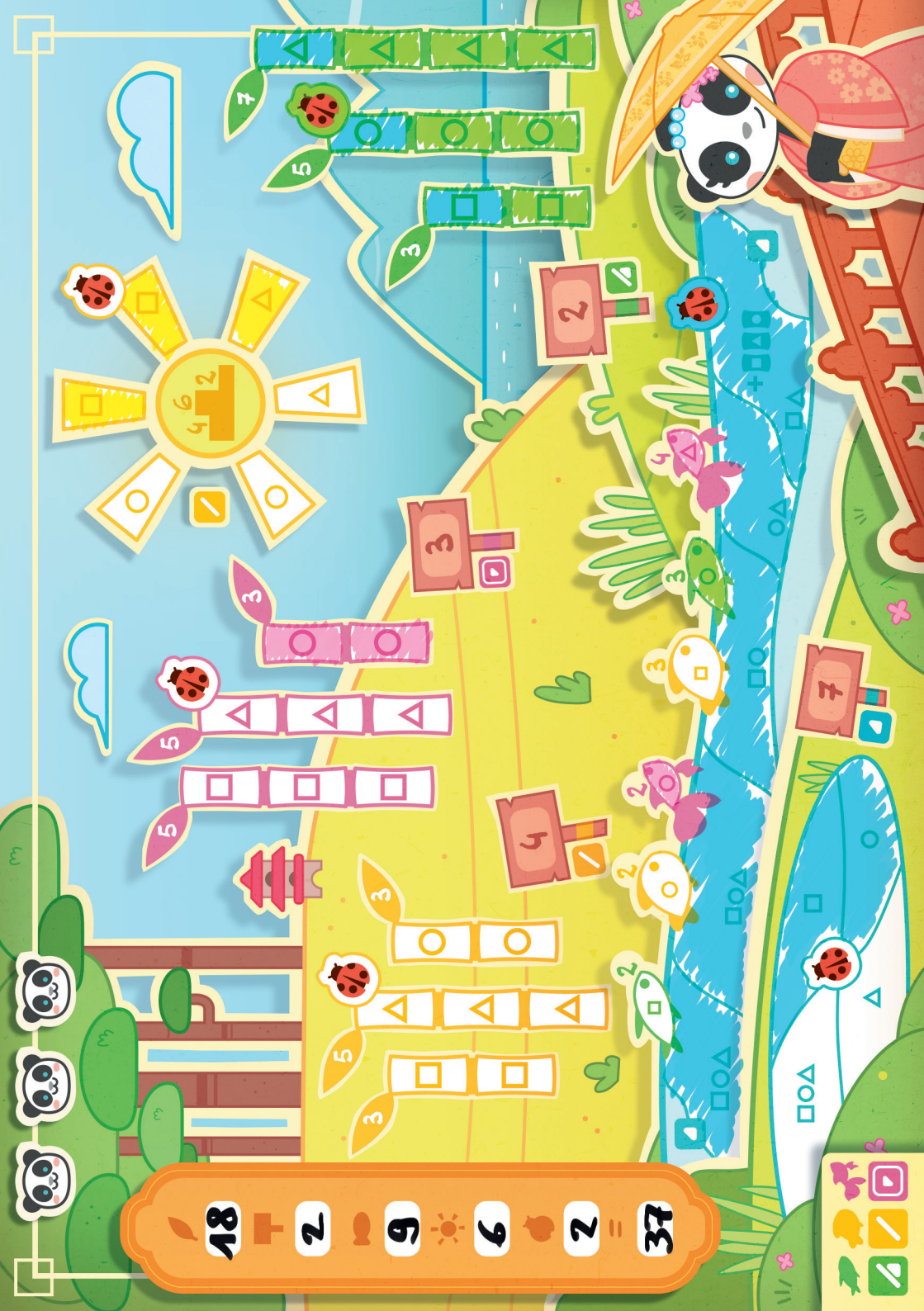
A felhők részeit bármilyen sorrendben színezheted. Ha egy felhő utolsó részét is beszínezted, válassz egy tetszőleges bambuszt, és színezd be két részét a kék filctollal.

A nap részeit bármilyen sorrendben színezheted.

Pontszámítás

- Minden beszínezett bambuszrészhez tartozó levél annyi pontot ér, amennyit a levél mutat.
- A **teljesen beszínezett** nap 5 pontot ér.
- Minden bekarikázott katicabogár 1 pontot ér.





 18
  2
  9
  6
  2 = 37



Színezési szabályok



✿ Csak olyan részletet színezhetsz be, ami megfelel a választott filctollad színének **ÉS** szimbólumának.

✿ A bambuszt lentről felfelé haladva kell beszínezni. Először be kell színezned a bambusz legalsó részét, majd csak ezután színezheted be a következő részt, és így tovább.

✿ Ha teljesen beszíneztél egy katicabogárral jelölt területet (egy 5 pontos bambuszt, az egész tavat, az egész napot vagy az egész folyót), karikázd be a katicabogarat, és jelentsd be a többieknek, hogy tudják, hol tart a játék.

Új szabályok

✿ A nap sugarait bármilyen sorrendben színezheted. Ha valaki az összes napsugarat beszínezte, a többiek már nem színezhetik tovább maguknál a napot.

✿ A folyó részeit balról jobbra haladva kell beszínezni. Ha teljesen beszínezted a folyót, válassz egy bambuszcsoportot, és a három bambusz egy-egy részét színezd be a kék filctollal **+□□□**.

✿ Egy halat csak akkor színezhetsz be, ha már beszínezted azt a folyószakaszt, ahol található.

✿ A tó részeit bármilyen sorrendben színezheted.

Pontszámítás



✿ Minden beszínezett bambuszrészhez tartozó levél annyi pontot ér, amennyit a levél mutat.

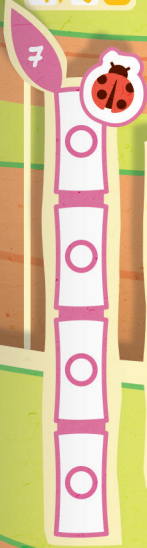
✿ Minden olyan bambuszcsoport után, amit teljesen beszíneztél, a táblán jelzett pont jár (a példánkban 2 pont). A teljesen beszínezett tóért a táblán jelzett 7 pont jár.

✿ Minden beszínezett hal annyi pontot ér, amennyi rajta szerepel.

✿ A napért 6 pontot kap az a játékos, aki a legtöbb sugarát beszínezte, a második helyezett 4 pontot, a harmadik helyezett pedig 2 pontot kap. A többiek nem kapnak érte pontot. Döntetlen esetén minden döntetlenre álló játékos megkapja a helyezésért járó pontot.

✿ Minden bekarikázott katicabogár 1 pontot ér.







Színezési szabályok


- ✿ Csak olyan részletet színezhetsz be, ami megfelel a választott filctollad színének **ÉS** szimbólumának.
- ✿ A bambuszt letről felfelé haladva kell beszínezni. Először be kell színezned a bambusz legalsó részét, majd csak ezután színezheted be a következő részt, és így tovább.
- ✿ Ha teljesen beszíneztél egy katicabogárral jelölt területet (egy színből a legmagasabb bambuszt, mindhárom lámpást, mind a négy bambuszajtást és a három kis tavat, a folyó megjelölt részeit), karikázd be a katicabogarat, és jelentsd be a többieknek, hogy tudják, hol tart a játék.


Új szabályok


- ✿ A folyó részeit **fentről lefelé** haladva kell beszínezni. Ahol egymás mellett két rész van, ott csak az egyiket színezheted be.
- ✿ Ha az alábbi szimbólumok valamelyikével jelölt folyórészt színeztél be, akkor a jelzett részt is színezd be a kék filctollal:

+  Egy lámpás felső VAGY alsó része

+  Két bambusz egy-egy része







+  A három kis tó közül az egyik

+  Egy lámpás felső ÉS alsó része

+  Egy bambusz két része

- ✿ A lámpások részeit bármilyen sorrendben beszínezheted. Ha egy lámpáson belül mindkét részt beszínezted, húzd át:
 - a 2-es számot, ha te vagy az első játékos, aki az adott lámpást befejezte;
 - a 4-es számot, ha valaki korábban már befejezte azt a lámpást.

Pontszámítás

-  Minden beszínezett bambuszrészhez tartozó levél annyi pontot ér, amennyit a levél mutat.
-  A beszínezett bambuszajtásokon található levelek számát a beszínezett kis tavak számával kell megszorozni (a példánkban 3 x 2).
-  Minden olyan bambuszcsoport után, amit teljesen beszíneztél, a táblán jelzett pont jár (a példánkban 3 pont).
-  Minden beszínezett folyórész annyi pontot ér, amennyi rajta szerepel.
-  Egy teljesen beszínezett lámpásért az a pont jár, amelyik **nincs** áthúzva (4 pont az első játékosnak, 2 pont a többi játékosnak).
-  Minden bekarikázott katicabogár 1 pontot ér.



3 12 3 36 2 = 56

Színezési szabályok

- - ✿ Csak olyan részletet színezhetsz be, ami megfelel a választott filctollad színének **ÉS** szimbólumnak.
 - ✿ A bambuszt lentől felfelé haladva kell beszínezni. Először be kell színezned a bambusz legalsó részét, majd csak ezután színezheted be a következő részt, és így tovább.
 - ✿ Ha teljesen beszíneztél egy katicabogárral jelölt területet, karikázd be a katicabogarat, és jelentsd be a többieknek, hogy tudják, hol tart a játék.
- ### Új szabályok
- ✿ Néhány bambusz első részét késsel kell beszínezni.
 - ✿ A lampionokat bármilyen sorrendben beszínezheted.
 - ✿ A borítékokat fentről lefelé haladva kell beszínezni.
 - ✿ A sárkány részeit (a kék részek kivételével) bármilyen színnel be lehet színezni. Az egymás melletti részekhez **különböző színeket kell** használni. A sárkány részeit balról jobbra haladva kell beszínezni.
 - Fontos:** Nem szabad visszafelé haladni! A fenti példában a kék részt (amelyik 2 pontot ér) már nem lehet beszínezni. A következő körökben a bambusz jutalommal jelölt kék részt vagy a következő üres részt lehet beszínezni.
 - ✿ Ha beszínezted a sárkány egyik olyan részét, ami a lábával érintkezik, akkor húzd át:
 - a 2-es számot, ha te vagy az első játékos, aki beszínezte;
 - a 4-es számot, ha valaki korábban már beszínezte.

- ✿ Ha beszínezel egy **+** szimbólummal jelölt borítékot vagy sárkányrészt, akkor egy tetszőleges bambuszon is színezz be 1 részt.
- ✿ A tűzijáték két részből áll: a csónából és a sugarkából. A sárga csóva részeit bármilyen sorrendben be lehet színezni, de a sugarakat az 1 pontot érő rózsaszín sugárral kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban haladva kell beszínezni.

Pontszámítás

-
- 👉 A bambuszcsoporton belül add össze a beszínezett bambuszrészekhez tartozó **legmagasabb** levélen jelzett pontszámokat. Majd ezt szorozd meg a fölöttük lévő beszínezett lampionok számával. Ezt ismételd meg a másik bambuszcsoporttal. (Példánkban ez $[10 + 5 + 3] \times 2$)
- 👉 Minden beszínezett boríték annyi pontot ér, amennyi rajta szerepel.
- 👉 Szorozd meg a legutolsó beszínezett sugáron szereplő pontszámot a csóva beszínezett részeinek számával.
- 👉 A beszínezett sárkányfej és a 2 pontos kék részek annyi pontot érnek, amennyi rajtuk szerepel. Minden láb után, ami egy beszínezett részzel érintkezik, az az alatta látható pont jár, amelyik nincs áthúzva.
- 👉 Minden bekarikázott katicabogár 1 pontot ér.

ColorADD

A ColorADD univerzális, és megkülönböztetésként mentes jelölésrendszer, amely lehetővé teszi, hogy a szintézestől is beazonosítsák a színeket. Bombyx által licenelve.



Színek | Szimbólumok



Fehér | Fekete | Szürke



Fémes színek



Világos színek



Sötét színek



Készítők

Szerzők: Antoine Bauza és Corentin Lebrat | **Borítókép:** Pickxel
Illusztráció: Alexandre Roux | **Magyar fordítás:** Sánta Lúcia
Lektorálás: Horváth Lajos, Nagy Levente