

TAKENOKO

Gra autorstwa Antoine Bauza



WIEK 13+



2 DO 4
GRACZY



OKOŁO 45
MINUT



Historia

Dawno dawno temu, na japoński cesarskim dworze...

Po długiej serii sporów, relacje dyplomatyczne pomiędzy Japonią a Chinami w końcu się poprawiły. Aby odpowiednio uczcić tę zgodę chiński cesarz ofiarował japońskiemu władcy święte zwierzę, dużego misia pandę, symbol pokoju.

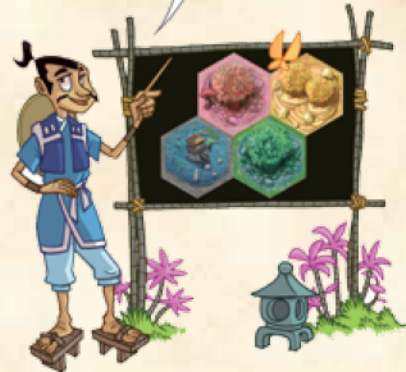
Japoński cesarz powierzył ludziom ze swojego dworu (graczom) trudne zadanie zadbania o zwierzaka poprzez przygotowanie dla niego ogrodu bambusowego.

Gracze będą pielęgnować pola uprawne, nawadniać je i uprawiać na nich jeden z trzech rodzajów bambusa (zielony, żółty i różowy) przy pomocy cesarskiego ogrodnika.

Będą musieli znosić wilczy apetyt pandy, łasej na soczyste pędy bambusa...

Gracz któremu uda się zdobyć najwięcej punktów poprzez odpowiednią uprawę bambusa i karmienie pandy wygra grę.

W TAKENOKO BĘDZIESZ UPRAWIAŁ POLA...



NAWADNIAŁ JE...



HODOWAŁ PIĘKNE PĘDY BAMBUSA, Z MOJĄ POMOCĄ, CESARSKIEGO OGRODNIKA...



POGODA ODEGRA SWĄ ROLĘ...



I TA POTĘŻNA BESTIA RÓWNIŻ...



PRACUJ PILNIE A CESARZ HOJNIE CIĘ WYNAGRODZI!



KOMPONENTY

- 28 płytek pól uprawnych
- 36 zielonych pędów
- 30 żółtych pędów
- 24 różowe pędy
- 20 kanałów nawadniania
- 9 usprawnień
- 46 kart celu
- 4 plansze graczy
- 8 żetonów akcji
- 1 kość pogody
- 1 figurka pandy
- 1 figurka ogrodnika
- 1 instrukcja

PORĄ LEKCJI JAPONSKIEGO

Takenoko oznacza dosłownie "pęd bambusa", 2 ideogramy łączą się w zwykłym japońskim Kanji:

Take [no] Ko

竹の子

(Bambus) (Dziecko lub Pęd)

ELEMENTY GRY

Zanim rozpoczniecie swoją pierwszą grę, zapoznajcie się z różnymi komponentami i ich funkcjami.



POLA

Pola to kawałki ziemi na których rośnie bambus. Występują w trzech kolorach: zielonym, żółtym i różowym. Bambus nie rośnie na specjalnej płytce stawu.



BAMBUS

Występują trzy rodzaje bambusa, które odpowiadają kolorom pól: zielony, żółty i różowy.



NAWODNIENIE

Pędy bambusa potrzebują wody. Bez niej nic nie rośnie! Na szczęście można użyć irygacji aby nawodnić pola.



USPRAWNIENIA

Usprawnienia ułatwiają uprawę bambusa. Niektóre pola posiadają wbudowane usprawnienia jak również dostępne są dodatkowe żetony usprawnień.



OGRODNIK

Ogrodnik dogląda bambusów i zapewnia wzrost pędów na odpowiednio uprawianym polu bambusowym.



PANDA

Panda swobodnie wędruje pomiędzy bambusami i ma ochotę na soczyste pędy.



CELE

Aby zadowolić cesarza gracze będą musieli wypełniać cele w 3 różnych kategoriach, które dają punkty zwycięstwa.



KOŚĆ POGODY

Warunki pogodowe, określone przez kość pogody, odgrywają ważną rolę w rozwoju bambusowego ogrodu.



CESARZ

W odpowiednim czasie cesarz odwiedzi ogród i wybierze zwycięzcę.

PRZYGOTOWANIE

Umieść specjalną płytkę stawu [1] na środku stołu. Umieść figurki ogrodnika [2] i pandy [3] na tej płytce. Potasuj pozostałe płytki pól [4] i utwórz z nich zakryty stos. Połóż kanały nawadniania [5] oraz żetony usprawnień (ułożone według rodzaju) [6] obok stosu płytek z polami. Odłóż kartę cesarza [7] na bok i rozdziel pozostałe karty zgodnie z ich rewersem (pole, ogrodnik, panda) [8] a następnie potasuj każdy stos i połóż formując zakryte trzy talie.

Każdy gracz otrzymuje swoją planszę [9], 2 żetony akcji [10] oraz po jednej karcie z każdego rodzaju [11] (każdy gracz trzyma karty w ręce zakryte przed innymi).

Najwyższy gracz rozpoczyna grę.



TAKENOKO

ROZGRYWKA

Kolejność w turze jest zgodna z ruchem wskazówek zegara.

Kiedy nadchodzi tura gracza, musi on przeprowadzić dwa kroki w tej kolejności: 1) Określenie warunków pogodowych 2) Wykonanie akcji i spełnienie celów

1) OKREŚLENIE WARUNKÓW POGODOWYCH

Uwaga: pogoda wchodzi do gry w drugiej rundzie. W pierwszej gracje ignorują ten krok i przechodzą bezpośrednio do drugiego.

Gracz rzuca kością pogody i stosuje efekt uzyskanych warunków pogodowych.



SŁOŃCE

Wspaniałe słońce świeci nad bambusowym ogrodem.

Gracz zyskuje dodatkową akcję. Akcja ta musi być inna od jego dwóch standardowych akcji.



DESZCZ

Drobny deszcz pożywia młode pędy bambusa.

Gracz może umieścić pęd bambusa na dowolnym nawodnionym polu, przestrzegając limitu czterech pędów na polę.



WIATR

Odświeżający wietrzyk owiewa bambusowy ogród.

Gracz może, ale nie musi, wykonać dwie identyczne akcje (zamiast dwóch różnych).



BURZA

Niebo drży a piorun uderza przerażając pandę.

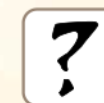
Gracz może umieścić pandę na dowolnym polu. Aby otrząsnąć się ze strachu bojaźliwy zwierzak zjada z niego pęd bambusa.



CHMURY

Szare chmury zastaniają niebo. Bez względu na to, pora aby wziąć się do roboty i wykonać jakieś prace ręczne.

Gracz wybiera żeton usprawnienia dostępny w zasobach. Następnie może go natychmiastowo umieścić na polu lub przechować na swojej planszy (patrz strona 8). Jeśli nie ma już żetonów usprawnień, gracz stosuje inny wybrany przez siebie efekt warunków pogodowych (słońca, deszczu, wiatru lub burzy).



Jeśli wypadnie "?", gracz wybiera dowolny warunek pogodowy i stosuje jego efekt: słońce, deszcz, wiatr, burza lub chmury.

2) WYKONANIE AKCJI I SPEŁNIENIE CELÓW

Gracz ma do wykonania dwie akcje spośród pięciu do wyboru.

UWAGA: akcje te muszą być różne od siebie!

Aby oznaczyć wybór gracz kładzie dwa żetony akcji na odpowiednich polach na swojej planszy.

Kolejność w jakiej akcje będą wykonywane jest dowolna.

Następnie gracz przekazuje kość pogody graczowi po lewej.

Pięć dostępnych akcji jest opisanych szczegółowo na kolejnych stronach.



POLA

Gracz dobiera trzy pola i wybiera jedno z nich, resztę odkładając na spód stosu



KANAŁ NAWADNIANIA

Gracz bierze kanał nawadniania z zasobów. Może go natychmiastowo użyć lub zachować w swojej rezerwie na później.



OGRODNIK

Gracz porusza ogrodnika w linii prostej w dowolnym kierunku. Następnie dokłada jeden pęd bambusa na polu na którym skończył swój ruch, jak również na przyległych polach w tym samym kolorze. Pamiętaj: pęd rośnie tylko jeśli pole jest nawodnione.



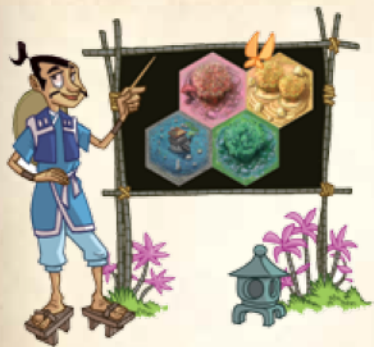
PANDA

Gracz porusza pandę w linii prostej w dowolnym kierunku. Panda zjada pęd bambusa z pola na którym zakończy swój ruch.



CEL

Gracz dobiera kartę celu jednego dowolnego rodzaju.



POLA

Gracz dobiera 3 płytki pól, wybiera jedną a pozostałe dwie odkłada na spód stosu stosu, w dowolnej kolejności.

Następnie wybrane pole jest dokładane do pozostałych zgodnie z następującymi jedną lub obiema zasadami:

- pole jest przyległe do płytki stawu,
- pole jest przyległa do dwóch innych pól będących już w grze

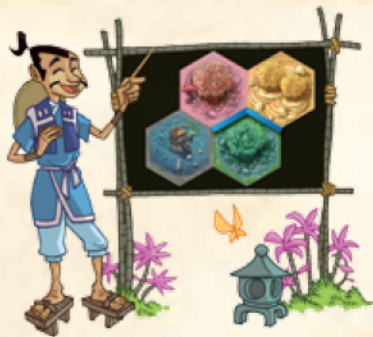
Na każdym polu może rosnąć tylko jeden bambus, w tym samym co ono kolorze.

Uwaga: pola znajdujące się obok płytki stawu oraz też z usprawnieniem nawodnienia są automatycznie zaopatrzone w wodę! Pęd bambusa jest natychmiastowo dodawany (patrz pod "Nawodnieniem").

Bez względu na kolor, niektóre pola posiadają wbudowane usprawnienia (patrz strona 7).



**Na zielono prawidłowe umieszczenie płytki.
Na czerwono nieprawidłowe umieszczenie płytki.**



KANAŁ NAWADNIAJĄCY

Gracz bierze kanał nawadniający z zasobów ogólnych.

Może go natychmiastowo umieścić na planszy lub zabrać do swoich zasobów do użycia później. Jeśli gracz posiada już kanał w rezerwie, może go użyć w dowolnym momencie swojej tury i nie liczy się to jako akcja.

Kanały kładzione są na granicy-złączeniu dwóch pól i tworzą sieć, która zawsze rozpoczyna się od płytki stawu.

Nie można umieścić kanału na łączeniu płytki stawu z polem.

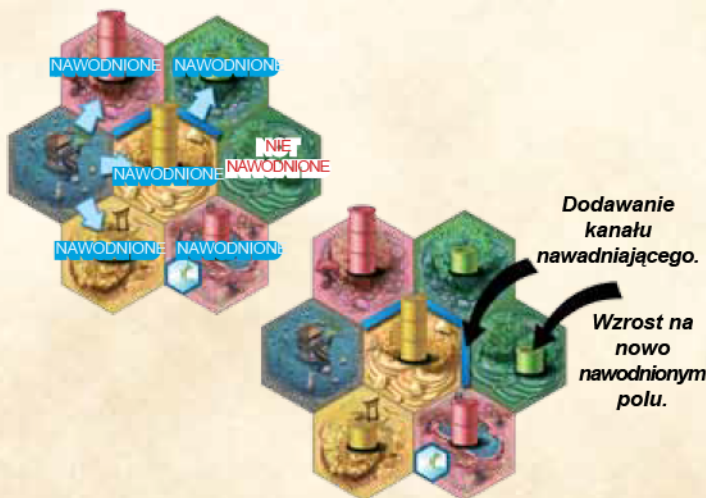
Pole jest nawodnione jeśli spełnia jeden z poniższych warunków:

- 1) Jest przyległe do płytki stawu, co oznacza automatyczne nawodnienie.
- 2) Przynajmniej na jednym z jego boków znajduje się kanał nawadniający.
- 3) Posiada wbudowane usprawnienie nawodnienia.

Kiedy pole jest nawodnione po raz pierwszy, wyrasta na niego pęd bambusa w jego kolorze.

Pole otrzymuje pęd za pierwsze nawodnienie tylko raz.

Jeśli kanał nawadnia dwa pola równocześnie, pędy bambusa dodawane są do każdego.

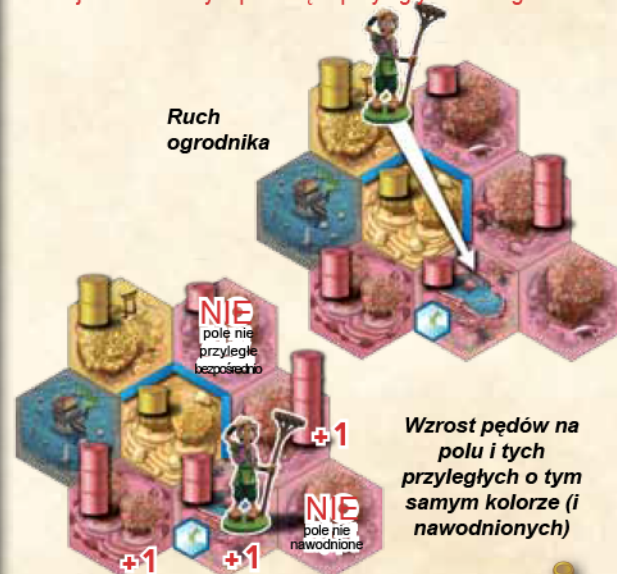


OGRODNIK

Gracz przemieszcza ogrodnika w linii prostej, o dowolną ilość pól w dowolnym kierunku. Ogrodnik może poruszać się jedynie po polach, nie przez przestrzemieszanie pomiędzy nimi. Dzięki niemu wyrasta pęd bambusa na polu, na którym kończy swój ruch, jak również na wszystkich przyległych polach w tym samym kolorze.

Jeśli pole posiada bambus składający się z czterech pędów, wówczas nie dodaje się już kolejnych, ponieważ 4 pędy to maksymalny rozmiar bambusa.

Pamiętaj: pędy rosną tylko na nawodnionych polach, na nie nawodnionych nie rosną, nawet jeśli ogrodnik zakończy swój ruch na danym polu bądź przyległym do niego.



Ruch ogrodnika

Wzrost pędów na polu i tych przyległych o tym samym kolorze (i nawodnionych)

Ważne! Każdy gracz jest właścicielem elementów posiadanych na swojej planszy ale wszystkie elementy w ogrodzie bambusowym (pola, kanały nawodnienia, usprawnienia i pędy bambusa) są wspólne dla wszystkich graczy.

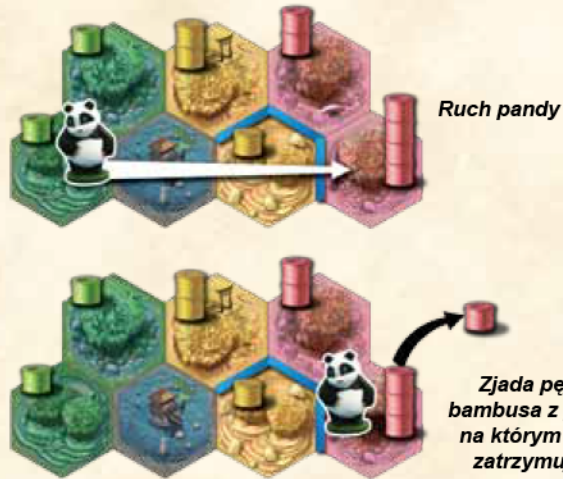


PANDA

Gracz przemieszcza pandę w linii prostej, o dowolną ilość pól w dowolnym kierunku. Panda może poruszać się jedynie po polach, nie przez puste przestrzenie pomiędzy nimi.

Panda zjada pęd bambusa z pola, na którym zakończy swój ruch.

Gracz zabiera zjedzony pęd i kładzie na swojej planszy. Można go użyć do spełnienia celów pandy.



Szczegóły poruszania się

- Ogrodnik i panda mogą przejść przez lub skończyć swój ruch na płytce ze stawem.
- Nie mogą przejść przez pustą przestrzeń pomiędzy dwoma polami i muszą się zatrzymać przed pustą przestrzenią.
- Aby skorzystać z ich akcji (ogrodnika lub pandy) gracz musi poruszyć ich o przynajmniej jedno pole.

CELE

Gracz dobiera jedną kartę celu z dowolnej kategorii.

Przypomnienie: gracz może posiadać maksymalnie 5 kart. Jeśli gracz posiada już pięć kart na ręce, nie może dobrać szóstej. Musi wykonać najpierw przynajmniej jeden cel aby móc znowu dobrać kartę.



CELE PÓL

Karty te pokazują trzy lub cztery przyległe pola.

Aby spełnić ten cel, odpowiednie ustawienie pól pokazane na karcie musi być widoczne w ogrodzie.

Ważne: do celu liczą się jedynie nawodnione pola!



SPEŁNIANIE CELÓW

Nie liczy się to jako akcja.

W dowolnym momencie w trakcie swojej tury, gracz może wykonać cel jeśli warunki pokazane na karcie są spełnione.

Aby wypełnić cel gracz umieszcza kartę przed sobą odkrytą.

Możliwe jest spełnienie kilku celów w jednej turze.

Ważne: wypełniony cel nigdy nie zostanie utracony, nawet jeśli sytuacja na planszy się zmieni. Wystarczy aby warunki pokazane na karcie zostały spełnione w momencie pokazywania karty celu.



CELE OGRODNIKA

Karty te reprezentują:

- bambusa składającego się z czterech pędów z odpowiednim usprawnieniem
- bambusa składającego się z czterech pędów bez usprawnienia
- grupę kilku bambusów składających się z trzech pędów bez usprawnień.

Aby wypełnić ten cel, układ pokazany na karcie musi mieć odzwierciedlenie w ogrodzie.



CELE PANDY

Karty te przedstawiają 2 lub 3 pędy bambusa.

Aby spełnić ten cel, gracz musi posiadać odpowiednie pędy na swojej planszy. Pędy te po spełnieniu celu odkładane są do zasobów ogólnych.



Pola te muszą znajdować się w ogrodzie tak, jak pokazano to na karcie i wszystkie z nich muszą być nawodnione.



Pole z bambusem składającym się z 4 różowych pędów z usprawnieniem nawozu.



Pole z bambusem składającym się z 4 żółtych pędów bez usprawnień.



Przynajmniej 4 zielone bambusy składające się z conajmniej 3 pędów każdy na polach (przyległych lub nie) z lub bez usprawnień.



Aby spełnić te cele gracz musi posiadać w swojej rezerwie zjedzonych pędów bambusa, pędy w odpowiednim kolorze. Po spełnieniu celu pędy wracają do zasobów ogólnych.



USPRAWNIENIA

Usprawnienia mogą być wbudowane w pole (w takim przypadku są narysowane na jej płytce) lub mogą być dodane jeśli gracz nabył żeton usprawnienia za pomocą "chmur" w warunkach pogodowych. Jeśli gracz posiada usprawnienie w swoich zasobach, może go użyć w dowolnym momencie swojej tury i nie liczy się to jako akcja.



Usprawnienia mogą być dodawane jedynie na pola, na których nie wyrósł jeszcze pęd bambusa (oznacza to pola dopiero co umieszczone, pola nie nawodnione i pola gdzie panda zjadła wszystko!).

Każde pole może posiadać tylko jedno usprawnienie (wbudowane lub dodane) i nie ma możliwości jego zmiany później.



OGRODZENIE

Ogrodzenie chroni pędy bambusa na tym polu. Panda może przemieścić się przez lub zatrzymać na tym polu ale nie może zjeść żadnego pędu z niego.



NAWÓZ

Nawóz zwiększa wzrost bambusa na tym polu. Za każdym razem kiedy bambus rośnie, dodaje się dwa pędy zamiast jednego (wciąż obowiązuje limit maksymalnie 4 pędów).



NAWODNIENIE

Nawodnienie zapewnia temu polu wszelką wodę jakiej potrzebuje do uprawy bambusa. Tym samym nie potrzebuje ono kanału nawadniania i automatycznie otrzymuje korzyść pierwszego nawodnienia (patrz Nawodnienie).

Uwaga: pole z nawodnieniem nie może być używane jako początek nowej sieci nawodnienia.

ZASADA DLA ZAAWANSOWANYCH (WARIANT)

Jeśli gracz dobrać kartę celu, która została już spełniona w ogrodzie, musi ją odrzucić i dobrać nową z tej samej kategorii.

TAKENOKO



7

KONIEC GRY

Warunki końca gry zależą od liczby graczy:

- **2 graczy:** kiedy gracz spełni swój **dziewiąty cel**, rozpoczyna to ostatnią rundę.
- **3 graczy:** kiedy gracz spełni swój **ósmo cel**, rozpoczyna to ostatnią rundę.
- **4 graczy:** kiedy gracz spełni swój **siódmy cel**, rozpoczyna to ostatnią rundę.

Gracz który wywołał ostatnią rundę zabiera specjalną kartę cesarza (warta 2 punkty) i dokańcza swoją turę.

Uwaga: gracz może wciąż wypełnić inne cele w trakcie tury, w której wywołał ostatnią rundę.

Pozostali gracze mają teraz do wykonania swoją ostatnią turę każdy, w której mogą również wykonywać cele aby polepszyć swoje wyniki.

Następnie cesarz wynagradza najbardziej godnego ze sług po dokładnej inspekcji:

Każdy gracz sumuje punkty pokazane na wypełnionych kartach celu w trakcie gry. Pozostałe na ręce karty nie mają wartości.

Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa grę i otrzymuje gratulacje od cesarza.

W przypadku remisu gracz posiadający najwięcej punktów z kart celów pandy wygrywa. Jeśli dalej jest remis, zwycięstwo jest wspólne.



PLANSZA GRACZA



Przypomnienie efektu kości pogody

Przypomnienie dostępnych akcji

Rezerwa kanałów nawadniania

Rezerwa usprawnień

Rezerwa zjedzonych pędów bambusa

Porady dla nowych ogrodników

- Upewnij się aby wziąć pole w swoim pierwszym ruchu: będziesz potrzebował kawałka ziemi aby rozpocząć pracę!
- Możesz przechowywać kanały nawadniające. Korzystaj z tej opcji! Zobaczysz, że woda szybko się skończy w trakcie gry.
- Możesz rozegrać swoją pierwszą grę bez użycia kości pogody. Będzie mniej zabawna ale da ci czas na zaznajomienie się z pozostałymi mechanizmami w grze!

Co jeśli komponenty się skończą?

- Pędy bambusa znajdujące się w pudełku powinny wystarczyć dla wszystkich graczy, lecz jeśli skończy się jakiś kolor, chwilowo użyj pędu w innym kolorze aby go reprezentował!
- Jeśli w stosie znajdują się mniej niż trzy płytki pól, akcja pola daje wybór pomiędzy pozostałymi dwoma (lub jednym). Jeśli nie ma już pól lub kanałów nawadniania, nie można wybrać danej akcji.

CREDITS

Tłumaczenie i skład na zlecenie **REBEL.pl**: Remigiusz Bajor

Author: Antoine Bauza

Illustrators: Nicolas Fructus, Joël Van Aerde & Yuio

Graphic: Julien Jeanroy-Bertrand

Translation: Eric Franklin, Michael Kröhnert, Humphrey Clerx

Testers: Mathieu Blayo Polord, Matthew Houssais, Jenny Godard, Julien Finet, Bruno Goube, Patrice Vernet, Mathias Guillaud, Bruno Cathala, Bruno Faidutti, Florian Grenier, Sandra Caillaud, Françoise Sengissen, Michael Bertrand, Serge Laget, Piero, Michael Bach, Sylvain Thomas, Emily Pautrot, club members' games company, «the participants of the» Rencontres compulsive gambling, «Seb, Paquo, Nico, the jury of the 2006 contest for game designers library of Boulogne-Billancourt, the FTC Team (Luke, Marc, Alain).

Rules control: Sylvain Thomas, Matthew Bonin, Bruno Goube, and Didier Arnaud Aldebert Villechaize.

The author wishes to thank Sylvain Thomas for their help during the game development.

© Matagot - 9 rue Lakanal - 75015 Paris - France

© Studio Bombyx - 53, avenue Carnot - 94100 Saint Maur des Fossés - France

