

TAKENOKO

ANTOINE BAUAZ 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 megünnepelhessék, a kínai császár népe szent állatát, a béke szimbólumát, egy óriáspandát ajándékoz új szövetségeseinek, a japán császárnak.

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

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 TAKEKOKÓBAN FÖLDET MŰVELTEK MAJD.



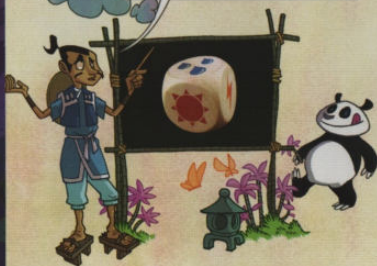
ÖNTÖZNI FOGJÁTOK A PARCELLÁKAT.



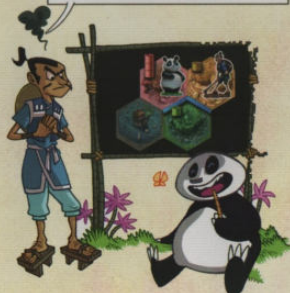
GYŰJÖRŰ BAMBUSZT FOGTOK MŰVESZTEMI JÓMAGAM, A BIRODALMI FŐKERTÉSZ SEGÍTSÉGÉVEL...



AZ IDŐJÁRÁS IS KIVESZI MAJD A RÉSZÉT...



AHOGY EZ A HATALMAS SZŐRNYECSKE IS...



DOLGOZTOK HÁT SZORCÁLMASAM, ÉS A CSÁSZÁR BŐSÉGESEB 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 játékos tábla
- 8 db akciokorong
- 1 db időjárás kocka
- 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 nekifutnátok 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.



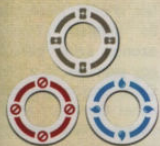
BAMBUSZ

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



ÖNTÖZÉS

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



FEJLESZTÉSEK

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



FŐKERTÉSZ

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



PANDA

Az óriáspanda szabadon kószál a kertben, és el nem múló étvágyát olthatja 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 időjárás viszonyok megállapításában lesz majd segítségetekre. Az időjárás nagy mértékben befolyásolja majd a kert fejlődését.



CSÁSZÁR

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

Minden parcellán és feladatkártyán ikonokkal jelöltük a színeket, hogy a szintévesztők számára is jól megkülönböztethető legyenek. 🌱 rózsaszín, 🌱 sárga 🌱 zöld.

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a tavacska mezőt **1** az asztal közepére. A kertész **2** és a panda **3** figuráját helyezzétek a tavacskaóra! 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 helyezzétek 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 kezdi körét.

A soron lévő játékos dob az időjárás-kockával, majd megnézi, milyen hatással lesz körére az időjárás.



NAP

A nap szépen süt le a bambuszkertre.

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



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 bambuszarabot, ha tud.



ESŐ

Kellemes eső hullik a bambuszajtásokra.

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



SZÉL

Frissítő fuvallat járja át a bambuszkertet.

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



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



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.)

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 akciómezőre helyezi a két akciókorongját.

Ezután tetszőleges sorrendben végrehajthatja a választott akciót.

Köre végeztével a játékos továbbadja az időjárás-kockát 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 tartalékból 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 bambuszeletem arról a parcelláról, ahol befejezte a mozgását.



FELADAT

A játékos felhúzza az általa választott feladatkártya-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 kijáttsza 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 tavacskával, valamint azok, amikre rá van nyomtatva a vízigyűjtő 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 alából 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 összekötetésben legyen a tavacska mező sarkaiból induló hálózattal.

A tavacska mező élére nem helyezhető öntözőcsatorna.

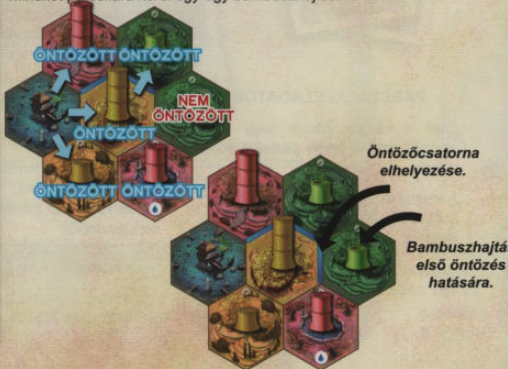
Egy parcella akkor van ellátva öntözéssel, ha legalább az **egyik** feltétel teljesül az alábbiak közül:

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

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

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

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

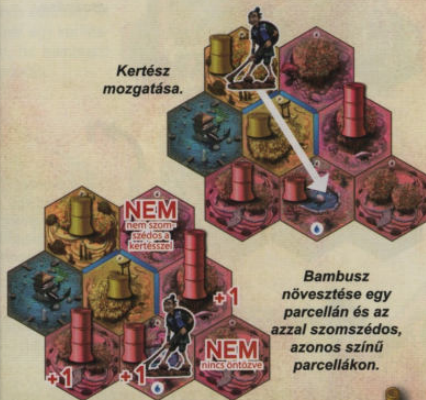


FŐKERTÉSZ

A játékos átmozgathatja a kertészt, egyes 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 játékosablájukon 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 bambuszarabot arról a parcelláról, ahol mozgását befejezte.

A játékos ezt az „elfogyasztott” bambuszarabot 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.



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 öntözőtörnek 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 bambuszarabot ábrázolnak.

Ezen feladatok teljesítéséhez a játékosnak birtokolnia kell a kártyán lévő bambuszarabokat. A feladat teljesítése után a bambuszarabok visszatérülnek a játékos táblájára 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 visszakerülnek a tartalékba 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 időjáráscockával 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 ehet ezen a parcellán.



VIZGYŰJTŐ

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 bambuszelem lehet.)



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 lejárthatja 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 feladatkártyáért 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.



Tanácsok új kertészeknek

Tanácsatlan vagy, hogyan is fogj neki? Íme néhány tipp:

– Az első körödben az egyik akciód a parcella akció legyen – föld nélkül nincsen bambusz.

– Az öntözőcsatornákat nem muszáj azonnal felraknod, tartalékolhatod őket. Éjjel ezzel a lehetőséggel Rá fogsz jönni, ahogy halad a játék, hogy hamar víz nélkül maradjatok.

– Első játékokat akár az időjárás-kocka nélkül is játszhatjátok. Egy kicsit kevésbé lesz élvezetes, de így könnyebben és gyorsabban megtanulhatjátok a játékot.

Mi történik, ha elfogynak a tartozékok?

– A dobozban található bambuszelemeknek elégnek kell lenniük akár négy játékos esetén is. Ha valamiért mégis elfogyna, nyugodtan helyettesítsétek egy másik színnel a hiányzó hajtást!

– Ha kevesebb, mint három parcella maradt a pakliban, a parcella akcióval már csak a megmaradt parcellák közül váltogathatsz. (Ha már csak egy darab maradt, csak azt választhatod.) Ha az összes parcellát lehelyeztéték, akkor a továbbiakban a parcella akció nem választható.

JÁTÉKOSTÁBLA



Emlékeztető az időjárás-kocka 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 Caillaud, Françoise Sengissen, Michael Bertrand, Serge Laget, Piero, Michael Bach, Sylvain Thomas, Emily Pautrot, a „Megrogóztott 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 Froul - 29000 Quimper - France

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

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

P20220131

