

# TAKENOKO

GRA AUTORSTWA ANTOINE'A BAUZY



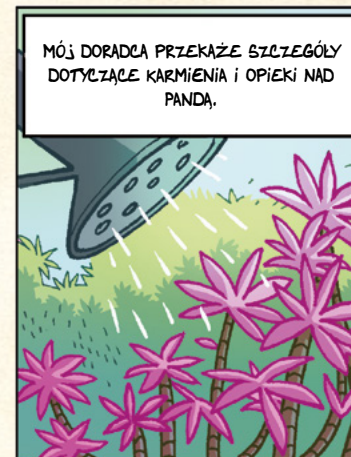
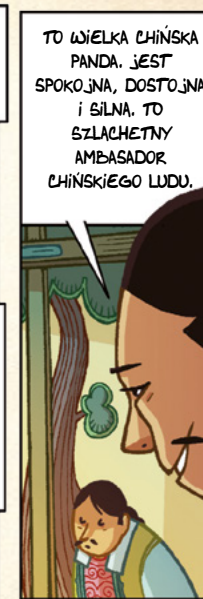
WIEK 8+



2 DO 4  
GRACZY



OKOŁO 45  
MINUT





# HISTORIA

*Dawno, dawno temu na dworze cesarza Japonii...*

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

Japoński cesarz powierzył członkom swojego dworu (graczom) trudne zadanie opieki nad zwierzakiem, polegające na przygotowaniu dla niego bambusowego ogrodu.

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

Będą musieli znosić ogromny apetyt łasej na soczyste pędy bambusa pandy...

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



## KOMPONENTY

- 28 płytek pól
- 28 zielonych pędów
- 26 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

## LEKCJA JAPONSKIEGO

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

Take [no] Ko

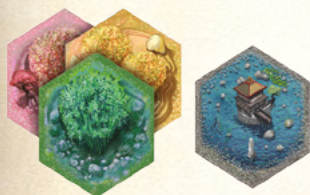
竹の子

(Bambus) (Dziecko lub Pęd)



# KOMPONENTY

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



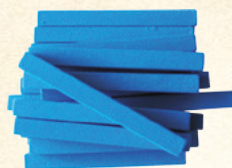
**POLA**

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



**BAMBUS**

W grze występują trzy rodzaje bambusa, które odpowiadają kolorom pól: zielony, żółty i różowy.



**NAWODNIENIE**

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



**USPRAWNIENIA**

Usprawnienia ułatwiają uprawę bambusa. Niektóre pola posiadają już uprawienia. Występują one także na dodatkowych żetonach.



**OGRODNIK**

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



**PANDA**

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



**CELE**

Aby zadowolić cesarza, gracze będą musieli wypełniać cele z 3 różnych kategorii. Wypełnianie ich daje 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 rodzajów) **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 je zakryte w pobliżu.

Każdy gracz otrzymuje swoją planszę **9**, 2 żetony akcji **10** oraz po jednej karcie z każdego z trzech rodzajów **11** (gracze nie pokazują opisów kart rywalom).

Najwyższy gracz rozpoczyna grę.



# TAKENOKO



# ROZGRYWKA

Kolejność w rundzie jest zgodna z ruchem wskazówek zegara.

Kiedy nadchodzi tura gracza, **musi** on przeprowadzić dwie czynności w następującej kolejności: **1) Określenie warunków pogodowych.**  
**2) Wykonanie akcji i spełnienie celów.**

## 1) OKRESLENIE WARUNKÓW POGODOWYCH

*Uwaga! Pogodę należy określać od drugiej rundy rozgrywki. W pierwszej rundzie gracze pomijają tę czynność.*

Gracz rzuca kością pogody i stosuje efekt uzyskanych warunków pogodowych.



**SŁOŃCE**

*Wspaniałe słońce świeci nad bambusowym ogrodem.*

Gracz zyskuje dodatkową akcję. Ta akcja nie może być identyczna z którąkolwiek z dwóch akcji standardowych.



**DESZCZ**

*Drobny deszcz pożywia młode pędy bambusa.*

Gracz może umieścić pęd bambusa na dowolnym nawodnionym polu, przeszedzając limitu czterech pędów na pole.



**WIATR**

*Odświeżający wietrzyk owiewa bambusowy ogród.*

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



**BURZA**

*Niebo grzmi, a nieopodal uderza piorun, przerażając pandę.*

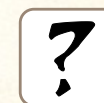
Gracz może umieścić pandę na dowolnym polu. Aby otrząsnąć się ze strachu, bojaźliwy zwierzak zjada z niego pęd bambusa.



**CHMURY**

*Szare chmury zastaniają niebo. Pomimo nieprzyjemnej aury trzeba wziąć się do roboty.*

Gracz wybiera żeton usprawnienia dostępny w zasobach. Następnie może go natychmiast umieścić na polu albo 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 albo chmury.

## 2) WYKONANIE AKCJI I SPEŁNIANIE CELÓW

Gracz wykonuje dwie akcje spośród pięciu podanych do wyboru.

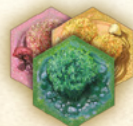
*Uwaga! Wybrane akcje muszą być różne od siebie!*

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

Kolejność wykonywania akcji jest dowolna.

Następnie gracz przekazuje kość pogody graczowi po swojej lewej stronie.

Pięć dostępnych akcji jest opisanych szczegółowo na kolejnych stronach.



**POLA**

Gracz dobiera trzy pola, wybiera jedno i dokłada je do planszy.



**NAWADNIANIE**

Gracz bierze kanał nawadniający z zasobów. Może go użyć natychmiast albo 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 zakończył swój ruch oraz na przyległych do niego polach o tym samym kolorze. Pamiętaj: pęd rośnie tylko wtedy, gdy 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 na rękę jedną kartę celu dowolnego rodzaju.





## POLA

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

Następnie wybrane pole jest dokładane do pozostałych zgodnie z co najmniej jedną z zasad:

- Pole jest przyległe do płytki stawu.
- Pole jest przyległe do dwóch innych pól będących już w grze.

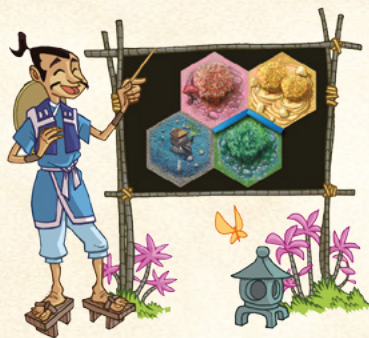
Na każdym polu może rosnąć tylko jeden bambus. Ma on taki kolor, jak pole, na którym rośnie.

Uwaga! Działki znajdujące się obok płytki stawu oraz te z kanałem nawadniającym są automatycznie zaopatrzone w wodę! Pęd bambusa jest natychmiast dodawany (zob. „Nawadnianie”).

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



**Kolor zielony: prawidłowe umieszczenie płytki. Kolor czerwony: nieprawidłowe umieszczenie płytki.**



## NAWADNIANIE

Gracz bierze kanał nawadniający z zasobów ogólnych. Może go natychmiast umieścić na planszy albo zabrać do swoich zasobów (w celu późniejszego użycia). Jeśli gracz posiada już kanał w rezerwie, może go użyć w dowolnym momencie swojej tury i nie liczy się to jako akcja.

Kanały należy kłaść na granicach/złączeniach dwóch działek. Tworzą one sieć, która zawsze rozpoczyna się od płytki stawu.

Nie można umieścić kanału na łączeniu płytki stawu z polem.

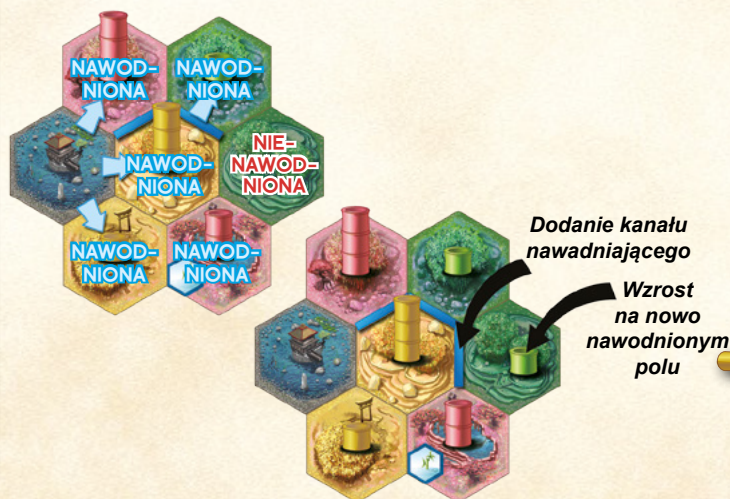
Pole jest nawodnione, jeśli spełnia co najmniej jeden z poniższych warunków:

- 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 nawadniania.

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

Pole otrzymuje pęd za pierwsze nawodnienie tylko raz.

Jeśli kanał nawadnia dwa pola równocześnie, to pędy bambusa dodawane są do każdym z nich.

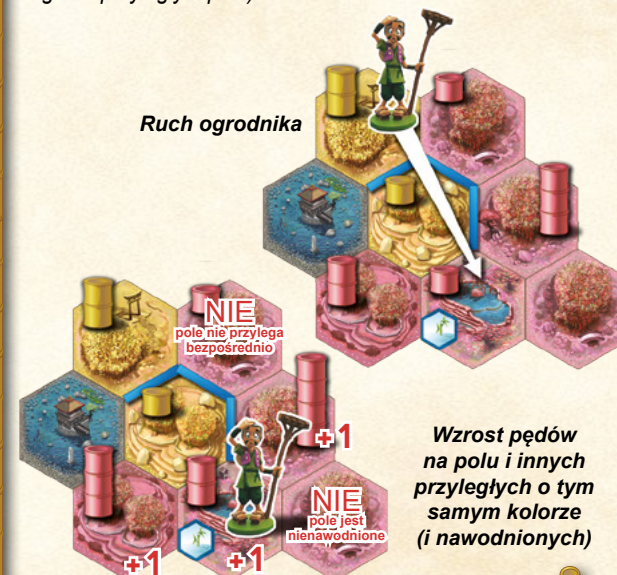


## OGRODNIK

Gracz przemieszcza ogrodnika w linii prostej o dowolną ilość pól w dowolnym kierunku. Ogrodnik może przemieszczać się tylko po płytkach (nie może poruszać się przez puste pola 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 maksymalna wysokość bambusa.

*Pamiętaj! Pędy nie urosną na nienawodnionym polu nawet wtedy, gdy ogrodnik zakończy na nim swój ruch (lub zakończy go na przyległym polu).*



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

**Ważne!** Gracze są właścicielami elementów gry ułożonych na ich planszach, ale wszystkie elementy w ogrodzie bambusowym (pola, kanały nawadniania, usprawnienia i pędy bambusa) są wspólne dla wszystkich graczy.



# TAKENOKO



## PANDA

Gracz przemieszcza pandę w linii prostej o dowolną liczbę pól w dowolnym kierunku. Panda może przemieszczać się tylko po płytkach (nie może poruszać się przez puste pola pomiędzy nimi).

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

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



Ruch Pandy.



Zjada pęd bambusa z pola na którym się znajduje.

### Szczegóły poruszania się

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

## CELE

Gracz dobiera jedną kartę celu z dowolnej kategorii.

Uwaga! Gracz może posiadać maksymalnie 5 kart. Jeśli gracz posiada już pięć kart na ręce, nie może dobrać szóstej - najpierw musi wykonać przynajmniej jeden cel.



CELE PÓL

Karty te przedstawiają trzy lub cztery przyległe pola.

Aby cel mógł zostać spełniony, w ogrodzie musi pojawić się układ pól widoczny na karcie.

**Uwaga! Wymagania tego celu spełniają jedynie nawodnione pola!**



## SPELNIANIE CELÓW

Spełnienie celu nie jest akcją.

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

Aby wypełnić cel, gracz odkrywa przed sobą jego kartę.

Możliwe jest spełnienie kilku celów w jednej turze.

**Ważne!** Wypełniony cel nigdy nie zostanie utracony, nawet jeśli sytuacja na planszy się zmieni. Wystarczy, że 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 ten cel mógł zostać spełniony, układ pokazany na karcie musi mieć odzwierciedlenie w ogrodzie.



CELE PANDY

Karty te przedstawiają dwa lub trzy pędy bambusa.

Po spełnieniu celu pędy należy odłożyć do zasobów ogólnych.





Pola te muszą być ułożone w ogrodzie w taki sposób, 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 dokładnie z 3 pędów każdy, na polach (przyległych lub nie) z lub **bez usprawnień**.



Aby spełnić te cele, gracz musi posiadać w swoim „zbiorniku zjedzonych pędów bambusa” pędy w odpowiednim kolorze. Po spełnieniu celu pędy należy odłożyć do zasobów ogólnych.

### ZASADA DLA ZAAWANSOWANYCH (WARIANT)

Jeśli gracz dobierze kartę celu, który został już spełniony w ogrodzie, musi ją odrzucić i dobrać nową z tej samej kategorii.

## USPRAWNIENIA

Usprawnienia mogą być wbudowane w pole (w takim przypadku są narysowane na jej płytce) albo 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 polach, na których nie wyrósł jeszcze pęd bambusa (oznacza to pola dopiero co umieszczone w ogrodzie, pola jeszcze nienawodnione oraz pola, z których panda zjadła wszystkie pędy!).

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



OGRODZENIE

Ogrodzenie chroni pędy bambusa na tym polu. Panda może przemieścić się przez te pole lub zatrzymać na nim, ale nie może zjeść żadnego znajdującego się na nim pędu.



NAWÓZ

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



NAWODNIENIE

Nawodnienie zapewnia temu polu wszelką wodę, jakiej potrzeba do uprawy bambusa. Tym samym nie potrzebuje ono kanału nawadniania i automatycznie otrzymuje korzyść pierwszego nawodnienia (zob. „Nawadnianie”).

**Uwaga!** Pole z nawodnieniem nie może być używane jako początek nowej sieci nawadniania.

# TAKENOKO





# KONIEC GRY

Warunki końca gry zależą od liczby graczy:

- **2 graczy** : ostatnia runda rozpoczyna się, gdy któryś z graczy spełni swój **dziewiąty cel**.
- **3 graczy** : ostatnia runda rozpoczyna się, gdy któryś z graczy spełni swój **ósmo cel**.
- **4 graczy** : ostatnia runda rozpoczyna się, gdy któryś z graczy spełni swój **siódmy cel**.

Gracz, który wywołał ostatnią rundę, zabiera specjalną kartę cesarza (wartą 2 punkty) i dokończy swoją turę.

**Uwaga!** Gracz może wciąż wypełniać inne cele w trakcie tury, w której wywołał ostatnią rundę.

Pozostali gracze wykonują teraz swoją ostatnią turę. W jej trakcie wciąż mogą wykonywać cele, aby polepszyć swoje wyniki.

Następnie Cesarz, po dokonaniu dokładnej inspekcji, wynagradza najbardziej zasłużonego ze swoich poddanych.

Każdy gracz sumuje punkty pokazane na kartach celów, które zostały wypełnione 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, który posiada najwięcej punktów z kart celów pandy, wygrywa. Jeśli remis utrzymuje się, zwycięstwo jest wspólne.



## Porady dla nowych ogrodników:

- Upewnij się, aby wziąć pole w swoim pierwszym ruchu! Będziesz potrzebować 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 rozgrywki!

## Co robić, jeśli skończą się komponenty?

- Pędy bambusa znajdujące się w pudełku powinny wystarczyć dla wszystkich graczy. Jeśli skończy się jakiś kolor, chwilowo użyj pędu innego rodzaju.
- Jeżeli w stosie znajdują się mniej niż trzy płytki pól, akcja pola daje wybór pomiędzy pozostałymi dwoma albo umożliwia wzięcie ostatniej. Jeśli nie ma już pól lub kanałów nawadniania, nie można wybrać powiązanej z nimi akcji.

## PLANSZA GRACZA



Przypomnienie efektu kości pogody

Przypomnienie dostępnych akcji

Rezerwa kanałów nawadniania

Rezerwa usprawnień

Zbiór zjedzonych pędów bambusa

## AUTORZY

**Autor:** Antoine Bauza

**Ilustracje:** Nicolas Fructus, Pickxel & Yuio

**Grafika:** Julien Jeanroy-Bertrand

**Fotografie:** Jean-Baptiste Bouleau

**Testerzy:** M. Blayo Polord, M. Houssais, J. Godard, J. Finet, B. Goube, P. Vernet, M. Guillaud, B. Cathala, B. Faidutti, F. Grenier, S. Caillault, F. Sengissen, M. Bertrand, S. Laget, Pierò, M. Bach, S. Thomas, E. Pautrot, uczestnicy «Jeux en société», członkowie klubów z grami «Rencontres ludopathiques», Seb, Paquo, Nico, jury konkursu dla projektantów gier z 2006 roku w Boulogne-Billancourt, FTC Team (Luc, Marc, Alain).

**Spisanie zasad:** Sylvain Thomas, Matthieu Bonin, Bruno Goube, Arnaud Villechaise oraz Didier Aldebert.

© Matagot

96, rue Miromesnil - 75008 Paris - France

© Bombyx

53, avenue Carnot - 94100 Saint Maur des Fossés - France

**Dystrybucja w Polsce:**

Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk

[www.wydawnictwo.rebel.pl](http://www.wydawnictwo.rebel.pl)

Tłumaczenie: Remigiusz Bajor

Korekta: Hubert Bartos

