

# TAKENOKO

ANTOINE BAUZA JÁTÉKA



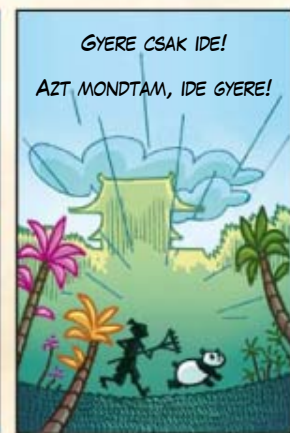
13 ÉV FÖLÖTT



2-4 JÁTEKOS



KB. 45 PERC



## HÁTTÉRTÖRTÉNET

A japán császári udvarban vagyunk, sok-sok évvel ezelőtt...

Megannyi vita után Japán és Kína diplomáciai kapcsolatai végre javulnak. Hogy méltóképp ünnepeljék meg szövetségüket, a kínai császár egy szent állattal, egy óriáspandával ajándékozta meg japán uralkodóját, békülésük jeleként.

A japán uralkodó megbízta udvarának tagjait (a játékosokat) az állat gondozásának nehéz feladatával, és egy bambuszkertben való elhelyezésével.

A játékosok a kert parcelláit művelik, öntözik és gondját viselik a háromfajta (Zöld, Sárga és Rózsaszín) bambusz egyikének, a császári kertész segítségével.

El kell viselniük azonban a nagyétkű szent állat izletes és zsenge bambuszhajtásokban tett pusztítását is...

Az a játékos, aki a legtöbb bambuszt termeszti, és közben a különleges panda étkezési igényével is boldogul, megnyeri a játékot.

A TAKENOKOBAN PARCELLÁKAT KELL MŰVELNED...



ÉS ÖNTÖZNÖD...



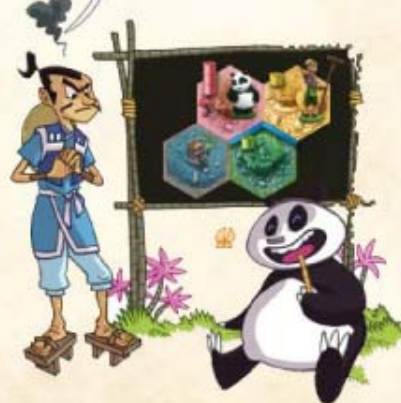
CSODÁS BAMBUSZT NEVELVE A CSÁSZÁRI KERTÉSZ, VAGYIS AZ ÉN SEGÍTSÉGEMMEL...



EBBEN AZ IDŐJÁRÁS IS SZEREPET JÁTSZIK MAJD...



ÉS PERSZE EZ A MÉRETES MELÁK IS...



DOLGOZZ SZORGOSAN, ÉS A CSÁSZÁR BUSÁSÁN MEGJUTALMAZ...



## TARTOZÉKOK

- 28 parcella
- 36 zöld bambusz hajtás
- 30 sárga bambusz hajtás
- 24 rózsaszín bambusz hajtás
- 20 öntözőcsatorna
- 9 fejlesztés
- 46 célkártya
- 4 játékoslap
- 8 akció jelző
- 1 időjárás kocka
- 1 panda figura
- 1 kertész figura
- 1 szabályfüzet

## JAPÁN NYELVLECKE

„Takenoko” annyit jelent „Bambuszrügy”. A két írásjelet a japán Kanji kötőszó, a ‘no’ kapcsolja egybe:

Take [no] Ko

竹の子

(Bambusz) (friss hajtás)

# TARTOZÉKOK RÉSZLETESEN

Mielőtt nekikezdenének az első játéknak, szánjunk egy kis időt a különböző játékelemek és funkcióik megismerésére.



PARCELLÁK

A parcellák azok a föld-darabok, ahol a bambusz nő. Három szín van belőlük: zöld, sárga és rózsaszín. Nem természetű bambusz a speciális „tavi mezőn”.



BAMBUSZ

Háromfajta bambusz nevelhető, a háromféle parcella szerinti színben: zöld, sárga és rózsaszín.



ÖNTÖZÉS

A bambuszoknak vízre lesz szükségük. Nélküle nem nőnek! Szerencsére itt vannak nekünk a csatornák, hogy vízzel lássák el a parcellákat.



FEJLESZTÉSEK

A fejlesztésekkel még gyorsabban növeszthető a bambusz. Némely parcellán eleve találunk fejlesztést, de néhány különálló fejlesztés jelző is került a játékba.



KERTÉSZ

A kertész felügyeli a bambuszt, és gondját viseli a gondosan művelt bambusz parcelláknak.



PANDA

Az óriáspanda szabadon kószál az ültetvények között, a zamatos bambusz iránti éhsége pedig csillapíthatatlan.



CÉLOK

Hogy a császár elégedett legyen, a játékosoknak 3 célt kell teljesíteniük, melyek végül győzelmi pontot hoznak.



IDŐJÁRÁS KOCKA

Ez a kocka szabja meg az időjárási körülményeket, nagy szerepet játsza a bambuszkert fejlődésében.



CSÁSZÁR

Őfelsége egyszer csak megjelenik a kertben, és kihirdeti a győztest.

# ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a speciális „tavi mezőt” **1** a játéktér közepére. Helyezzétek rá a kertész **2** és a panda **3** figurát. Keverjétek össze a maradék parcella lapokat **4** és képezzetek belőlük egy lefordított paklit. Tegyétek az öntözőcsatornákat **5** és a fejlesztéseket (fajta szerint szétválogatva) **6** a parcella pakli mellé. Tegyétek ki külön a „Császár” kártyát **7**, majd válogassátok szét fajták szerint (parcella, kertész, panda) a kártyákat **8** és keverés után képezzetek belőlük három lefordított paklit.

Mindenki kap egy játékoslapot **9**, 2 akció jelzőt **10**, és minden fajtaból egy kártyát **11**. A kártyákat titokban kell tartani a többiek előtt.

A legmagasabb játékos lesz a kezdő.



TAKENOKO

# JÁTÉKMENET

A játékosok az óramutató járása szerint következnek.  
Ha rákerül a sor, a játékos **kötelezően** végrehajtja a **következő két lépést**:

- 1) Időjárás meghatározása
- 2) Akciók és célok végrehajtása

## 1) IDŐJÁRÁS MEGHATÁROZÁSA

*Figyelem: az időjárás csak a második körben lép a játékba. Az első körben a játékosok kihagyják ez a lépést és a következővel kezdenek.*

Az aktuális játékos dob az Időjárás Kockával és ennek megfelelően cselekszik. A dobó játékos dönthet úgy is, hogy a hatást nem hajtja végre.



**NAP**

**A bambuszkert fölé szép, napos idő virrad.**

A játékos egy extra akciót kap. Az akciónak különbözőnek kell lennie a másik két végrehajtottól.



**ESŐ**

**Csendes eső öntözi a fiatal bambusz hajtásokat.**

A játékos egy (Trágya fejlesztéssel kettő) bambusz hajtást helyezhet az egyik, tetszése szerinti, öntözött parcellára, ahol viszont így sem lehet több 4 hajtásnál.



**SZÉL**

**Frissítő szellő libben át a bambuszkerten.**

A játékos végrehajthat (de nem kötelező) két azonos akciót ebben a körben, két különböző helyett. Harmadikat viszont nem kap.



**VIHAR**

**Háborog az ég, és villámok cikáznak, megrémítve a pandát.**

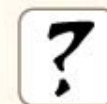
A játékos tetszése szerinti (másik) parcellára teheti a pandát. Félelmében a szegénylős állat megeshzik itt egy bambusz hajtást.



**FELHŐK**

**Szürke fellegek sötétítik az eget. Semmi baj, folytassuk a kemény munkát!**

A játékos kiválaszt egy fejlesztés jelzőt a készletből. Ezt azonnal egy parcellára helyezheti, de el is raktározhatja játékosabláján (lásd a 8. oldalon). Ha nincs már fejlesztés jelző, a játékos végrehajthatja bármelyik időjárás helyzet (nap, eső, szél, vihar) hatását.



Ha ez a dobás eredménye, a játékos bármelyik időjárás helyzetet kiválaszthatja: Nap, Eső, Szél, Vihar, Felhők.

## 2) AKCIÓK ÉS CÉLOK VÉGREHAJTÁSA

A játékos 2 akciót választhat, és hajthat végre az ötből.

**MEGJ: ezeknek különbözőeknek kell lenniük!**

Hogy véglegesítse választását, a játékos két akció jelzőjével jelöli ki őket a Játékosabláján.

A végrehajtás sorrendje tetszőleges.

Ezután a játékos átadja az időjárás kockát a balján ülő társának.

Az öt akció részletesebb leírása a következő oldalon olvasható.



**PARCELLÁK**

A játékos 3 parcella lapot húz, majd megtart belőlük egyet.



**ÖNTÖZŐCSATORNA**

A játékos elvesz a készletből egy öntözőcsatornát.

Azonnal felhasználhatja, de meg is tarthatja a következő körökre.



**KERTÉSZ**

A játékos bármilyen irányban, egyenes vonalban mozgatja a kertészt. Amelyik parcellán befejezi mozgását, egy új bambusz hajtás növekszik, és ugyanez történik az azonos színű szomszédos parcellákon is. Ne feledd: a hajtások csak öntözött parcellákon nőhetnek.



**PANDA**

A játékos bármilyen irányban, egyenes vonalban mozgatja a panda figurát.  
A panda megeszik egy bambusz hajtást azon a parcellán, ahol befejezte mozgását.



**CÉL**

A játékos húz egy cél kártyát egy tetszőleges kategóriából, és kézbe veszi a lapot.



## PARCELLÁK

A játékos 3 parcellát húz, választ közülük egyet, a többit pedig színnel lefelé visszateszi a pakli aljára.

A választott parcellát ezután le kell helyezni az alábbi szabályok legalább egyikét figyelembe véve:

- A parcella szomszédos legyen a „tó mezővel”.
- A parcella szomszédos legyen két, már lehelyezett parcellával.

Minden parcellán egy, és csakis egy bambusz növekedhet, a vele megegyező színben.

**Megj:** a „tó mező” melletti, valamint víznyerő fejlesztéssel ellátott parcellák automatikusan öntözöttek számítanak. Az ilyen mezőkön azonnal egy hajtást növekszik a bambusz (lásd az „Öntözés” fejezetnél).

Függetlenül a színtől, néhány parcellának saját Fejlesztése is lehet (lásd a 7. oldalon).



**A zöld a szabályos, a piros a szabálytalan lehelyezés.**



## ÖNTÖZŐCSATORNA

A játékos elvesz egy öntözőcsatornát a készletből.

A csatorna azonnal kijátszható, de el is raktározhatjuk a későbbi körökre. Ha egy játékosnak elraktározott csatornája van a tábláján, az körében bármikor kijátszhatja (akár többet is), nem számít külön akciónak.

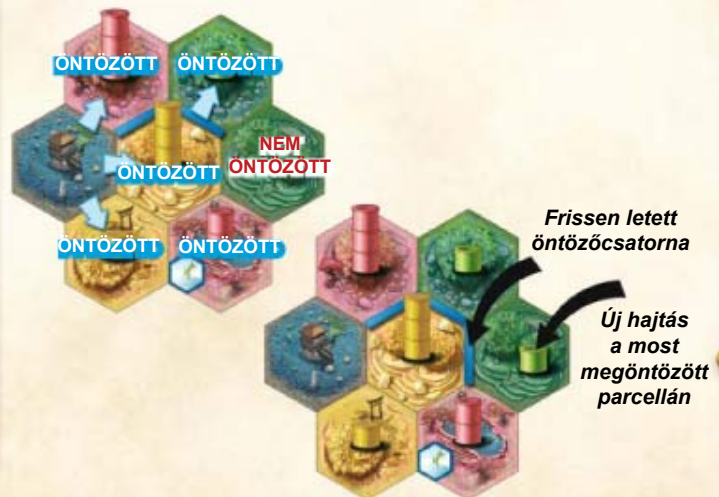
Az öntözőcsatornák két parcella határára tehetők le, és összefüggő hálózatot kell alkotniuk a „tó mező” egyik sarkától kiindulva. A „tó mező” széleire nem kell öntözőcsatornát tenni.

A parcella öntözöttnek minősül, ha az alábbiak közül legalább egy feltétel teljesül:

- 1) Szomszédos a „tó mezővel”. Ez esetben az öntözés automatikus.
- 2) Hat oldala közül legalább egy mentén öntözőcsatorna található.
- 3) Víznyerő fejlesztés található rajta.

Amint egy parcella öntözötté válik azonnal helyezzünk rá egy, a színével megegyező bambusz hajtást. Egy parcellán csak egy alkalommal növekedhet ily módon a bambusz.

Ha egy öntözőcsatorna két parcellát öntöz egyszerre, mindkettőre tegyünk egy-egy bambusz hajtást.

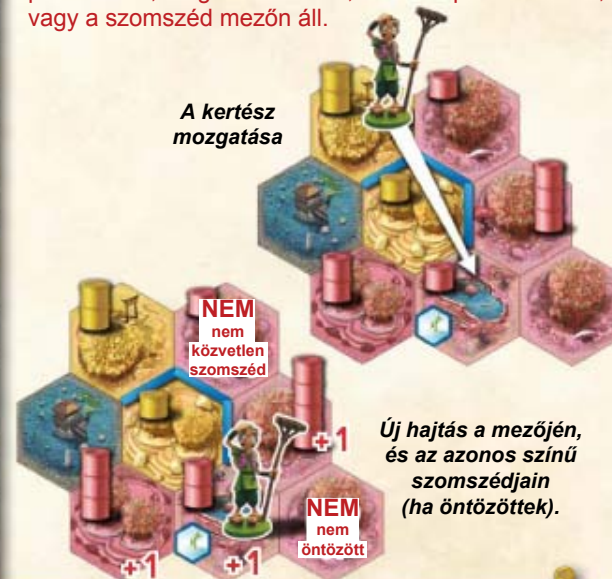


## KERTÉSZ

A játékos bármilyen irányban, bármennyi mezőt léptetheti a kertészt, de csak egyenes vonalban. A kertész nem léphet át üres mezőn, de tó mezőn igen. Ahol befejezi mozgását, egy új bambusz hajtás növekszik, és ugyanez történik minden hasonló színű szomszédos parcellán is.

Ha egy parcellán már 4 hajtás magas a bambusz, tovább már nem nőhet, mivel egy bambusz növény legfeljebb ilyen magas.

**Ne feledd:** Nem nő új hajtás a nem öntözött parcellákon, mégis akkor sem, ha ide lépett a kertész, vagy a szomszéd mezőn áll.



**Fontos!** Az elraktározott elemeket mindenki a játékoslapján tárolja, de a bambuszkert összes eleme (parcellák, öntözőcsatornák, fejlesztések és bambusz hajtások) bárki számára elérhető.



## PANDA

A játékos bármilyen irányban, bármennyi mezőt léptetheti a pandát, de csak egyenes vonalban. A panda nem léphet át üres mezőn.

A panda megeszik egy bambusz hajtást azon a parcellán, ahol befejezte mozgását.

A megevett hajtást játékoslapunkra kell tenni, mivel a játék végén egy cél teljesítéséhez is felhasználható.



A panda mozgása



Megeszik egy hajtást ott, ahol megállt.

### A mozgás részletezése

- A kertész és a panda áthaladhat, és befejezheti mozgását a „tő mezőn”.
- Nem haladhatnak át üres (lyukas) mező fölé. Előtte meg kell állniuk.
- Hogy véghezvihessék akciójukat (Kertész vagy Panda), a játékosnak legalább egy mezőt mozgatnia kell őket.



## CÉLOK

A játékos egy tetszése szerinti fajtájú cél kártyát húz, majd kezébe veszi azt.

**Ne feledd:** egy játékosnál legfeljebb 5 kártya lehet. Ha már 5 kártyával rendelkezik, nem húzhat egy hatodikot. Teljesítenie kell legalább egy célt, hogy újat húzhasson.

## CÉLOK TELJESÍTÉSE

Ez a lépés nem számít akciónak.

A játékos köre során bármikor teljesülhet egy cél, ha a cél kártyán látható feltételek teljesülnek.

Ha teljesült a cél, a játékos színével felfelé maga elé teszi az adott cél kártyáját.

Egy kör során akár több cél is teljesülhet.

A teljesült célt nem kötelező azonnal bejelenteni.

**Fontos:** a teljesített cél sosem veszik el, még akkor sem ha a helyzet ezután megváltozik a táblán. Csak az a lényeg, hogy a kártyán látható feltételek a cél teljesülésének pillanatában legyenek érvényesek.



PARCELLA CÉLOK

Ezek a kártyák három vagy négy szomszédos parcella látható.

A cél teljesítéséhez a bambuszkertnek a kártyán látható parcella elrendezést kell mutatnia, de a kártya bárhogy elforgatható (a tükrözött elrendezés viszont nem érvényes).

**Fontos:** csak akkor érvényes az elrendezés, ha öntözött parcellák alkotják.



KERTÉSZ CÉLOK

Ezek a kártyák a következőket jelenthetik:

- egy négy hajtás magas bambusz, speciális fejlesztéssel
- egy négy hajtás magas bambusz, fejlesztés nélkül
- több különböző, három hajtás magas bambusz, fejlesztés nélkül.

A cél teljesítéséhez a kártyán látható helyzetet a kert egy szegletének is tükröznie kell.



PANDA CÉLOK

Ezek a kártyák 2 vagy 3 bambusz hajtás látható.

A cél teljesítéséhez a játékos lapján ennyi, és ilyen színű megevett hajtásnak kell lennie. Ha a cél teljesült a hajtásokat tegyük vissza a készletbe.



A kártyákon látható elrendezést kell tükröznie a bambusz kertnek is, és az összes parcellának öntözöttnek kell lennie.



Egy mezőn 4 hajtás magas bambusz növekedjen, **Trágya fejlesztéssel.**



Egy mezőn 4 hajtás magas bambusz növekedjen, **fejlesztés nélkül.**



Legalább 4 db, 3 hajtás magas, zöld bambusz nőjön a mezőkön (nem kell szomszédosnak lenniük), **fejlesztéssel vagy anélkül.**



A célok teljesítéséhez a fenti kártyákon mutatott fajtájú megevett hajtások legyenek a játékos tábláján. Ha a cél beteljesült, a hajtásokat vissza kell tenni a készletbe.



## FEJLESZTÉSEK

A fejlesztések lehetnek egy adott parcella részei (ha rá vannak nyomtatva), de hozzájuk is adhatók, ha a játékos megszerez egy fejlesztés jelzőt a „Felhős” időnek köszönhetően. Ha a játékos a lapján tárol egy fejlesztés jelzőt, köre során bármikor kijátszhatja azt anélkül, hogy külön akciónak minősülne.



A fejlesztések csak olyan parcellára tehetők le, ahol még nem nőtt bambusz hajtás (vagyis frissen helyezték le a lapot, még nincs öntözése, vagy a panda megevett róla mindent).

Minden parcellán egy, és csakis egy fejlesztés lehet (akár meglévő, akár letett), mely később nem változtatható meg.



**KERÍTÉS**

A kerítés megvédi az itt növekvő bambuszt. A panda keresztülmehet, vagy megállhat itt, de nem ehét róla bambusz hajtást.



**TRÁGYA**

A trágya gyorsabban növeszti az itt nevelt bambuszt. Ha növekedhet, egy helyett két hajtással lesz magasabb (de a 4 hajtásos maximumot nem lépheti túl). Csak öntözött parcellára van hatása.



**VÍZNYERŐ**

A víznyerő öntözötté teszi az adott parcellát. Éppen ezért ennek a parcellának nincs szüksége külön öntözésre és automatikusan nő rajta egy hajtás, mintha öntözött lenne (lásd „Öntözés”).

**Figyelem:** a víznyerő nem használható egy új öntöző hálózat kezdő mezőjeként.

TAKENOKO

## HALADÓ SZABÁLYOK (VARIÁNS)

Ha egy játékos cél kártyája teljesül, el kell dobnia, és azonnal húznia kell egy tetszése szerinti fajtájú másikat.



# A JÁTÉK VÉGE

A játék befejezése attól függ, hányan játszanak:

- **2 játékosnál:** ha valaki **kilenc célt** teljesített, kezdetét veszi az utolsó kör.
- **3 játékosnál:** ha valaki **nyolc célt** teljesített, kezdetét veszi az utolsó kör.
- **4 játékosnál:** ha valaki **hét célt** teljesített, kezdetét veszi az utolsó kör.

A játékos, aki elsőként végzett, elveszi a speciális „Császár” kártyát (2 pontot ér), majd végigviszi körét.

**Megj:** a játékosok az utolsó kört elindító körben még egyéb célokat is teljesíthetnek.

A többiek mind végrehajthatnak egy utolsó kört, melyben akár újabb célokat is teljesíthetnek, hogy növeljék pontjaikat.

Végül alapos szemrevételezés után a Császár megjutal mazza legserényebb alattvalóját:

Mindenki összeadja a teljesített célkártyáin lévő pontszámot. A kézben marad kártyák nem érnek pontot.

A legtöbb ponttal rendelkező megnyeri a játékot és fogadhatja a Császár gratulációját.

Egyenlőség esetén, a legtöbb panda célkártya ponttal rendelkező játékos nyer. Ha még így is döntetlen, mindkét játékos győzött.



## Tanács az újoncoknak

Nem vagy az a kertész típus? Íme néhány jó tanács:

- Első körödben érdemes új parcellát letenned, hiszen a munka megkezdéséhez szükség lesz egy földdarabra.

- Tárold el az öntözőcsatornákat. Megéri így tenni, mivel – ahogy látni fogod – a víz könnyen elfogyhat a játékban.

- Az első játékot időjárás nélkül is lejátszhatjátok. Így egy kicsit unalmasabb lesz, de könnyebben megértitek a többi összefüggést.

## Mi van, ha elfogynak a tartozékok?

- A játékban lévő hajtásokból mindenkinek jut majd, de ha netán kifogyna az egyik szín nyugodtan helyettesíthetitek egy másik színű hajtás darabbal.

- Ha már csak 3 vagy kevesebb parcella lap maradt a húzhatók között, három helyett csak a maradékból választhatsz (vagy kénytelen vagy letenni az utolsót). Ha nem maradt már parcella, vagy öntözőcsatorna, ezeket az akciókat nem választhatjátok.

# JÁTÉKOSTÁBLA



Az időjárás kocka hatásainak emlékeztetői

Választható akciók

Elraktározott öntözőcsatornák

Elraktározott fejlesztések

Elraktározott, megevelt bambusz

## KÉSZÍTŐK

**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 Caillault, 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 Villechaise.

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

MAGYAR FORDÍTÁS: ÁCETATE 2012.

© Matagot - 9 rue Lakanal - 75015 Paris - France

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

