# TAKENOKO

GRA AUTORSTWA ANTOINE'A BAUZY

WIEK 8+

2 DO 4 GRACZY

OKOŁO 45 MINUT

# Wprowadzenie

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

Po długiej serii sporów relacje dyplomatyczne pomiędzy Japonią a Chinami w końcu się poprawiły. Aby odpowiednio uczcić to 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 plantacji bambusa.

Z pomocą cesarskiego ogrodnika gracze będą pielęgnować pola, nawadniać je i uprawiać na nich 1 z 3 rodzajów bambusa (zielony, żółty albo różowy).

Będą musieli radzić sobie z ogromnym apetytem łasej na soczyste pędy bambusa pandy...

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

## ELEMENTY

- 28 płytek pól,
- 28 zielonych pędów,
- 26 żółtych pędów,
- 24 różowe pędy,
- 20 kanałów nawadniających,
- 9 żetonów usprawnień,
- 46 kart celów,
- 4 plansze graczy,
- 8 żetonów akcji,
- kość pogody,
- figurka pandy,
- figurka ogrodnika,
- instrukcja.

## LEKCJA JAPOŃSKIEGO

Takenoko oznacza dosłownie „pęd bambusa". W języku japońskim zapisuje się je 2 znakami kanji:

Take [no] Ko

竹の子

(bambus) (dziecko lub pęd)

# Elementy

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

**POLA**

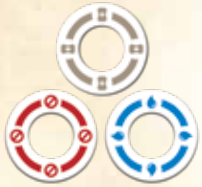
Pola to kawałki ziemi, na których rośnie bambus. Występują w 3 kolorach: zielonym, żółtym i różowym. Bambus nie rośnie na płytce stawu.

**PĘDY BAMBUSA**

W grze występują 3 rodzaje bambusa, które odpowiadają kolorom pól: zielony, żółty i różowy.

**KANAŁY NAWADNIAJĄCE**

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



**USPRAWNIENIA**

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

**OGRODNIK**

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

**PANDA**

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

**KARTY CELÓW**

Aby zadowolić cesarza, gracze muszą realizować cele 3 różnych rodzajów. Wypełnianie ich daje punkty zwycięstwa.

**KOŚĆ POGODY**

Warunki pogodowe, określane przez kość pogody, odgrywają ważną rolę w rozwoju plantacji bambusa.

**CESARZ**

W odpowiednim czasie cesarz odwiedzi plantację i wybierze zwycięzcę.

Każdy kolor jest oznaczony konkretnym symbolem na kartach celów i płytkach pól, aby ułatwić rozpoznawanie tych elementów osobom z zaburzeniem widzenia barw: różowy, żółty, zielony.

# Przygotowanie

- Umieśćcie płytkę stawu 1 na środku stołu.
- Umieśćcie figurki ogrodnika 2 i pandy 3 na tej płytce.
- Potasujcie pozostałe płytki pól 4 i utwórzcie z nich zakryty stos.
- Połóżcie kanały nawadniające 5 i żetony usprawnień (ułożone według rodzajów) 6 obok stosu płytek pól.
- Odłóżcie kartę cesarza 7 na bok i rozdzielcie pozostałe karty zgodnie z ich rewersem (pole, ogrodnik, panda) 8. Następnie potasujcie stosy i połóżcie je zakryte w pobliżu.
- Rozdajcie każdemu graczowi planszę gracza 9, 2 żetony akcji 10 i po 1 karcie celu z każdego rodzaju 11 (nie pokazujcie treści kart rywalom).
- Najwyższy gracz rozpoczyna grę.

# Rozgrywka

Kolejność w rundzie jest zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz **musi** przeprowadzić 2 czynności w następującej kolejności:

## 1. OKREŚLENIE WARUNKÓW POGODOWYCH

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

Gracz rzucą kością pogody i stosuje efekt uzyskanego symbolu warunków pogodowych.

SŁOŃCE

**Promienne słońce świeci nad plantacją bambusa.**

Gracz zyskuje dodatkową akcję. Ta akcja nie może być identyczna z którąkolwiek z 2 akcji standardowych.

DESZCZ

**Drobny deszcz odżywia młode pędy bambusa.**

Gracz może umieścić pęd bambusa na dowolnym polu, przestrzegając limitu 4 pędów na pole.

WIATR

**Odświeżający wietrzyk owiewa plantację bambusa.**

Gracz może, ale nie musi, wykonać 2 identyczne akcje (zamiast 2 różnych).

BURZA

**Donośne grzmoty i pioruny napełniają pandę strachem.**

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



CHMURY

**Szare chmury zasłaniają niebo. Choć pogoda nie zachęca, trzeba wziąć się do roboty.**

Gracz może wziąć 1 żeton usprawnienia dostępny w zasobach i umieścić na wybranym przez siebie polu. Jeśli żetony usprawnień się skończyły, gracz może przesunąć żeton znajdujący się w grze.

Gracz wybiera dowolny symbol warunków pogodowych (słońca, deszczu, wiatru, burzy albo chmur) i stosuje jego efekt.

## 2. WYKONANIE AKCJI I REALIZACJA CELÓW

Gracz wykonuje 2 z 5 akcji do wyboru.
**Uwaga!** Wybrane akcje muszą być od siebie różne!
Aby oznaczyć wybór, gracz kładzie 2 żetony akcji na odpowiednich polach na swojej planszy. Kolejność wykonywania akcji jest dowolna.
Następnie gracz przekazuje kość pogody graczowi po swojej lewej stronie.
Dostępne akcje są szczegółowo opisane na kolejnych stronach.

DOBIERANIE PŁYTEK PÓL

Gracz dobiera 3 płytki pól, wybiera 1 i dokłada ją do pozostaych płytek pól znajdujących się w grze.

NAWADNIANIE

Gracz bierze kanał nawadniający z zasobów ogólnych i umieszcza na płytkach pól znajdujących się w grze.

OGRODNIK

Gracz przesuwa ogrodnika i dokłada 1 pęd bambusa na polu, na którym zakończy swój ruch.

PANDA

Gracz przesuwa pandę, która zjada pęd bambusa z pola, na którym zakończy swój ruch.

CEL

Gracz dobiera na rękę 1 kartę celu dowolnego rodzaju.

**Ważne!** Gracze są właścicielami pędów bambusa ułożonych na ich planszach. Wszystkie elementy na plantacji bambusa (pola, kanały nawadniające, usprawnienia i pędy bambusa) są wspólne dla wszystkich graczy.

## DOBIERANIE PŁYTEK PÓL

Gracz dobiera 3 płytki pól, wybiera 1, a pozostałe 2 odkłada w dowolnej kolejności na spód stosu.

Następnie wybraną płytkę dokłada do pozostałych płytek w grze zgodnie z co najmniej 1 z zasad:
- Pole jest przyległe do płytki stawu.
- Pole jest przyległe do 2 innych pól będących już w grze.

**Na każdym polu może rosnąć tylko 1 bambus** w kolorze tego pola, ale potrzebuje do tego nawodnienia (zob. „Nawadnianie").

**Uwaga!** Płytki pól znajdujące się obok płytki stawu oraz te z kanałem nawadniającym są automatycznie zaopatrzone w wodę! Natychmiast należy umieścić na nich po 1 pędzie bambusa (zob. „Nawadnianie").

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

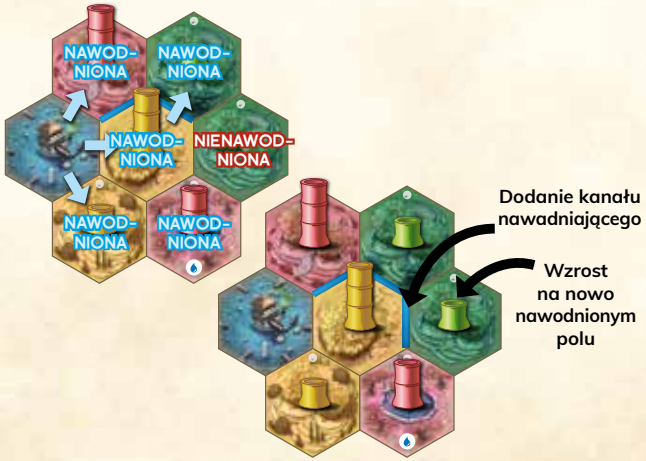
**Kolor zielony: prawidłowe umieszczenie płytki.**
**Kolor czerwony: nieprawidłowe umieszczenie płytki.**

## NAWADNIANIE

Gracz bierze kanał nawadniający z zasobów ogólnych. Następnie umieszcza go na płytkach pól zgodnie z poniższymi zasadami:
- Kanał należy kłaść na granicach/złączeniach 2 pól.
- Kanały tworzą sieć, która zawsze rozpoczyna się od płytki stawu.
- Kanału nie można umieścić na złączeniu płytki stawu z płytką pola.

Pole jest nawodnione, jeśli spełnia co najmniej 1 z warunków:
- Jest przyległe do płytki stawu.
- Przynajmniej na 1 z jego granic znajduje się kanał nawadniający.
- Posiada usprawnienie nawadniania.

**Gdy pole zostaje nawodnione po raz pierwszy, wyrasta na nim pęd bambusa w kolorze płytki.**
Pole otrzymuje pęd za pierwsze nawodnienie tylko raz.
Jeśli kanał nawadnia 2 pola równocześnie, pędy bambusa są umieszczane na każdym z nich.



## OGRODNIK

Gracz przesuwa ogrodnika o dowolną liczbę pól **w linii prostej**. Ogrodnik może przemieszczać się tylko po płytkach (nie może poruszać się przez puste przestrzenie pomiędzy nimi).
Pęd bambusa wyrasta na polu, na którym ogrodnik **kończy swój ruch, jak również na wszystkich przylegających polach w tym samym kolorze**.

Jeśli na polu rośnie bambus składający się z 4 pędów, nie dodaje się już kolejnych, ponieważ **4 pędy to maksymalna wysokość bambusa**.

**Uwaga!** Pędy rosną tylko na nawodnionych polach. Jeśli ogrodnik skończy swój ruch na polu, które nie jest nawodnione, nie umieszcza się na nim pędu. To samo dotyczy pól przylegających.

## PANDA

Gracz przesuwa pandę o dowolną liczbę pól **w linii prostej**. Panda może przemieszczać się tylko po płytkach (nie może poruszać się przez puste przestrzenie pomiędzy nimi).
Panda zjada pęd bambusa z pola, na którym **kończy swój ruch**.
Gracz zabiera zjedzony pęd i kładzie na swojej planszy. Może użyć go, aby wypełnić któryś z celów pandy.

**Ruch pandy**

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

### SZCZEGÓŁY PORUSZANIA SIĘ

- Ogrodnik i panda mogą przejść przez płytkę ze stawem albo skończyć na niej swój ruch.
- Nie mogą przejść przez pustą przestrzeń pomiędzy 2 polami i muszą się zatrzymać przed pustą przestrzenią.
- Aby skorzystać z akcji ogrodnika lub pandy, gracz **musi** poruszyć odpowiednią figurkę o przynajmniej 1 pole.

## CELE

Gracz dobiera na rękę 1 kartę celu dowolnego rodzaju.

**Ważne!** Gracz może mieć na ręce maksymalnie 5 kart celów. Jeśli gracz ma już 5 kart, nie może dobrać kolejnej – najpierw musi zrealizować przynajmniej 1 cel.

## REALIZACJA CELÓW

Realizacja celu nie jest akcją.
Gracz może zrealizować cel w dowolnym momencie **swojej tury**, jeśli warunki pokazane na karcie są spełnione.
Aby zrealizować cel, gracz odkrywa przed sobą jego kartę.
Gracz może zrealizować kilku celów w jednej turze.

**Ważne!** Gracz nigdy nie traci zrealizowanego celu.

## CELE PÓL

Karty te przedstawiają 3 albo 4 przylegające do siebie pola.

Aby cel został zrealizowany, płytki pól na plantacji muszą odwzorowywać układ widoczny na karcie.

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

## CELE OGRODNIKA

Karty te przedstawiają:
- bambus składający się z 4 pędów z odpowiednim usprawnieniem;
- bambus składający się z 4 pędów bez usprawnienia;
- grupę kilku bambusów składających się z 3 pędów z usprawnieniami albo bez usprawnień.

Aby cel został zrealizowany, układ widoczny na karcie musi być odwzorowany na plantacji.
Ponadto ogrodnik musi się znajdować na polu z bambusem w tym układzie.

## CELE PANDY

Karty te przedstawiają 2 lub 3 pędy bambusa.

Aby cel został zrealizowany, pędy widoczne na karcie muszą się znajdować na planszy gracza. Po realizacji celu pędy należy odłożyć do zasobów ogólnych.

## OPIS PRZYKŁADOWYCH KART CELÓW

Płytki pól muszą być ułożone w taki sposób, jak pokazano na karcie, i wszystkie pola muszą być nawodnione.

Ogrodnik znajduje się na polu z bambusem składającym się z 4 różowych pędów **z usprawnieniem nawozu**.

Ogrodnik znajduje się na polu z bambusem składającym się z 4 żółtych pędów **bez usprawnień**.

Przynajmniej 4 zielone bambusy składające się z dokładnie 3 pędów każdy na polach (przylegających lub nie) **z usprawnieniami** lub **bez usprawnień**. Ogrodnik znajduje się na 1 z tych pól.

Gracz musi mieć w swoim zbiorze zjedzonych pędów bambusa pędy w odpowiednich kolorach. Po realizacji celu pędy należy odłożyć do zasobów ogólnych.

## USPRAWNIENIA

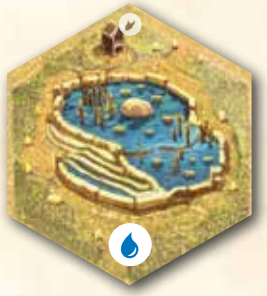
W grze występują 2 rodzaje usprawnień: wbudowane w pole (na płytce widnieje odpowiedni symbol) i dodane przez gracza w formie żetonu usprawnienia, który zdobył podczas określania warunków pogodowych (symbol chmury na kości pogody).



Na polu może znajdować się tylko 1 usprawnienie (wbudowane albo dodane).

### OGRODZENIE

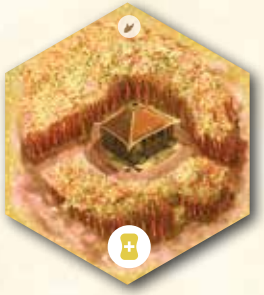
Ogrodzenie chroni pędy bambusa na tym polu. Panda może przemieścić się przez to pole lub zatrzymać na nim, ale nie może zjeść żadnego znajdującego się na nim pędu.



### NAWODNIENIE

Dzięki nawodnieniu do pola doprowadzana jest woda niezbędna do uprawy bambusa. Tym samym nie potrzebuje ono kanału nawadniającego i natychmiast otrzymuje korzyść pierwszego nawodnienia (zob. „Nawadnianie").

**Ważne!** Pole z nawodnieniem nie może być używane jako początek nowej sieci nawadniającej.



### NAWÓZ

Nawóz zwiększa wzrost bambusa na tym polu. Za każdym razem, gdy bambus rośnie, dodaje się 2 pędy zamiast 1 (wciąż obowiązuje limit wysokości 4 pędów).

# 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 **ósmy cel.**
- **4 graczy:** ostatnia runda rozpoczyna się, gdy któryś z graczy spełni swój **siódmy cel.**

Gracz, który wywołał ostatnią rundę, bierze kartę cesarza (wartą 2 punkty) i dokańcza swoją turę.

**Uwaga!** Gracz, który wywołał ostatnią rundę, może wciąż wypełniać inne cele w swojej turze.

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

Następnie cesarz, przeprowadziwszy dokładną inspekcję, wynagradza najbardziej zasłużonego ze swoich poddanych.

Każdy gracz sumuje punkty z kart celów, które zrealizował 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 zdobył najwięcej punktówz kart celów pandy, wygrywa. Jeśli remis się utrzymuje, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

## PORADY DLA NOWYCH OGRODNIKÓW

Nie macie dobrej ręki do roślin? Oto kilka przydatnych porad:

- Pamiętajcie, aby wziąć płytkę pola w swoim pierwszym ruchu! Będziecie potrzebować kawałka ziemi, aby rozpocząć pracę.
- Możecie rozegrać pierwszą grę bez kości pogody. Będzie mniej zabawy, ale zyskacie czas na zaznajomienie się z pozostałymi mechanizmami rozgrywki.
- Pędy bambusa znajdujące się w pudełku powinny wystarczyć dla wszystkich graczy. Jeśli skończy się jakiś kolor, chwilowo użyjcie pędu innego rodzaju.



# Plansza gracza

efekt kości pogody

dostępne akcje

zbiór zjedzonych pędów bambusa

## OPRACOWANIE

**Autor:** Antoine Bauza / **Ilustracje:** Nicolas Fructus, Joël Van Aerde & Yuio
**Grafika:** Julien Jeanroy-Bertrand , Loïg Hascoët / **Fotografie:** Jean-Baptiste Bouleau
**Tłumaczenie:** Eric Franklin, Michael Kröhnert, Humphrey Clerx , Rebecca Sevoz
**Spisanie zasad:** Sylvain Thomas, Matthew Bonin, Bruno Goube, Aldebert Villechaise, Didier Arnaud

**Dystrybucja w Polsce:**
Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl, www.wydawnictworebel.pl
Tłumaczenie polskich zasad: Remigiusz Bajor
Redakcja: zespół Rebel
© Bombyx - 11 rue du Frout - 29000 Quimper - Francja
© Matagot - 135 rue du Tondu - 33000 Bordeaux - Francja