

Takenoko

ANTOINE BAUZA JÁTÉKA



13

ÉVES KORTÓL

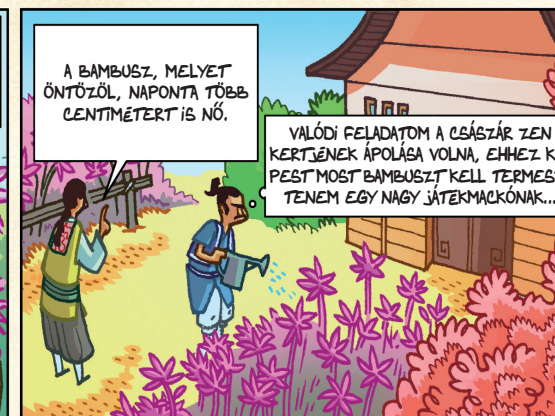


2-4

JÁTEKOS RÉSZÉRE



Kb. 45 PERC



A JÁTÉK TÖRTÉNETE

Japánban járunk, valamikor réges-régen, a birodalmi tanácssteremben...

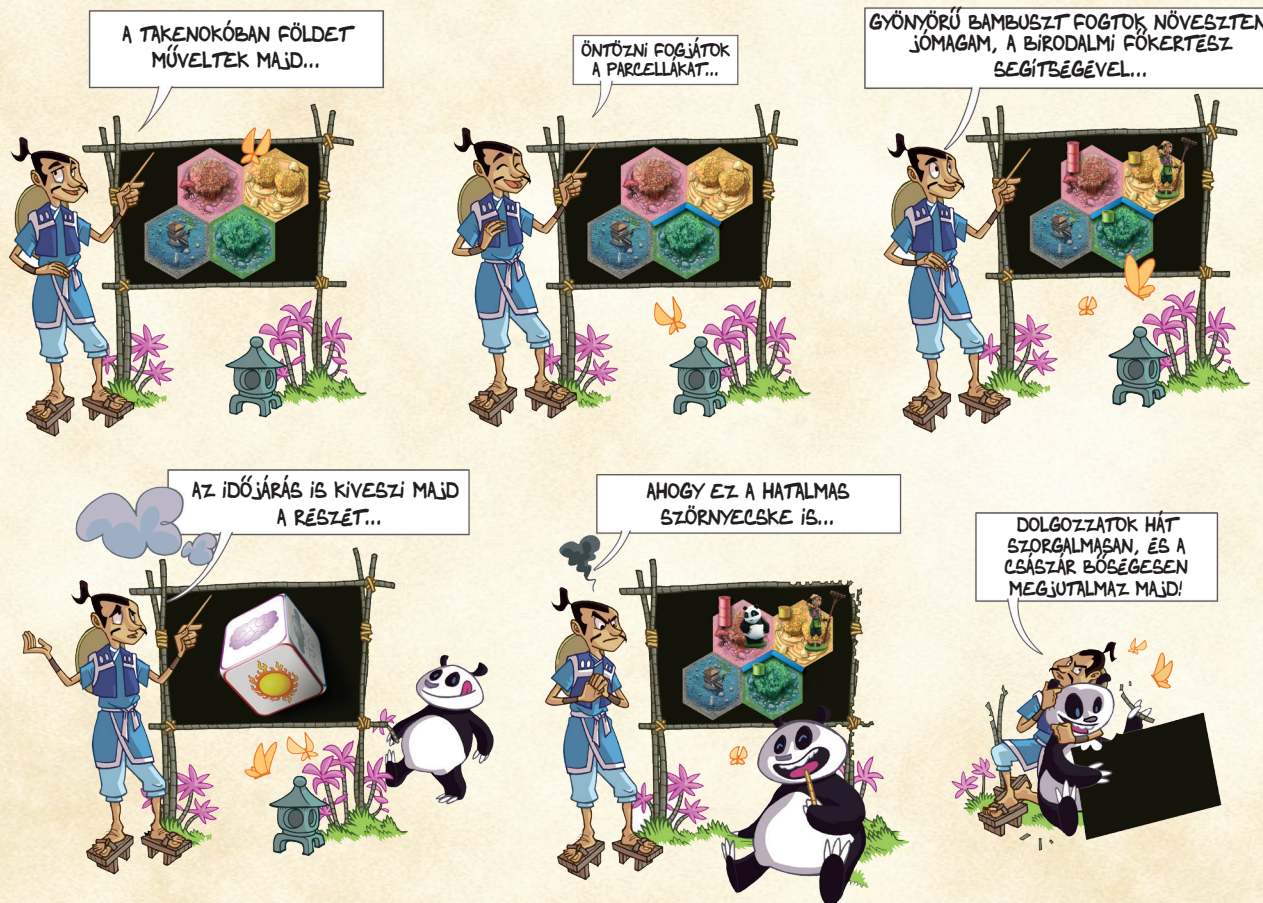
Évekig tartó vita és diplomáciai tárgyalás után Japán és Kína végre kapcsolatuk javulásának útjára lépett. Hogy újdonsült szövetségüket méltóképp megünneplelhessék, a kínai császár népe szent állatát, a béke szimbólumát, egy óriáspandát ajándékoz új szövetségeseinek, a japán császárnak.

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

az állatnak és ápolják bambuszkertjét. A játékosok feladata a földek megművelése, öntözése és a bambuszfajok (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.



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 akciókorong
- 1 db időjárás kocka
- 1 db panda
- 1 db kertész
- 1 db játékszabály

JAPÁN NYELVLECKE

A takenoko szó jelentése: bambuszhajtás. Az összetett szó tagjainak két írásjelét a japán a „no” összekötő szócskával kapcsolja össze:

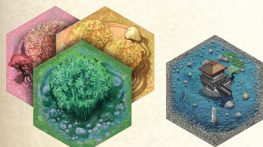
Take [no] Ko

竹の子

(bambusz) (gyermek vagy 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 termesztitek majd. Háromféle színű parcellát találtok a dobozban: zöldet, sárgát és rózsaszínt. A hatszögek között egy kék mezőt is találtok – ez a tavacska, ezen a mezőn soha nem fog bambusz nőni.



FEJLESZTÉSEK

A fejlesztések a bambuszshajtások növesztésében segítenek majd. Néhány parcella alából rendelkezik beépített fejlesztéssel, de a dobozban 9 fejlesztéslapkát is találtok, amit utólag építhettek majd be egy-egy parcellába a játék során.



FELADATKÁRTYÁK

Hogy a császár kedvére tegyetek, háromféle feladattípust fogtok teljesíteni, amelyekért a császár győzelmi pontokat ad majd.



BAMBUSZ

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



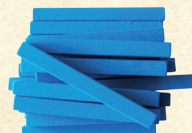
FŐKERTÉSZ

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



IDŐJÁRÁSKOCKA

Ez a kocka az időjárási viszonyok megállapításában lesz majd segítségetekre. Az időjárás nagy mértékben befolyásolja majd a kert fejlődését.



ÖNTÖZÉS

A bambuszshajtásoknak vízre van szükségük. Víz nélkül nincs növekedés! Szerencsére az öntözőcsatornák segítségünkre lesznek ebben.



PANDA

Az óriáspanda szabadon kószál a kertben, és el nem múló étvágását oltja a zamatos bambusszal.



CSÁSZÁR

Amikor eljön az ideje, Őfelsége személyesen teszi majd tiszteletét, hogy eldöntse, ki nyerte meg a játékot.

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a tavacska mezőt **1** az asztal közepére. A kertész **2** és a panda **3** figurákat helyezzétek a tavacszkára! 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 akciokorongot **10** és egy-egy feladatkártyát mindhárom típusból **11**. (A feladatkártyákat tartsátok titokban!)

A legmagasabb játékos kezdi a játékot.



TAKENOKO

3

A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járásának megfelelően következnek egymás után. Amikor rád kerül a sor, két fázist kell végrehajtani 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 időjáráskockával, 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 köre során. (Ennek az akciónak különbözőnek kell lennie a másik két végrehajtott akciótól.)



ESŐ

Kellemes eső hullik a bambuszajításokra.

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



SZÉL

Frissítő fuvalat járja át a bambuszkertet.

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



MENNYDÖRGÉS

Egetrengető 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 bambuszdarabot, ha tud.



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 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.)



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

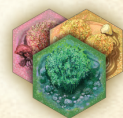
2) AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA ÉS FELADATOK TELJESÍTÉSE

A soron lévő játékos végrehajthat két különböző akciót a rendelkezésre álló öt akció közül. Miután kiválasztotta, mit fog tenni, a játékos két akciókorongját felhelyezi játékos-táblája megfelelő akciómezőire.

A végrehajtandó akciók sorrendjét a játékos választhatja meg.

Köre végeztével a játékos továbbadja az időjáráskockát bal oldali szomszédjának, ezzel jelezve, hogy ő következik.

Az öt végrehajtható akciót a következő oldalakon ismertetjük.



PARCELLA

A játékos húz 3 parcellát, kiválaszt egyet, és elhelyezi azt.



ÖNTÖZŐCSATORNA

A játékos a tartalékból játékos-táblájára helyez 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, a parcellával azonos színű, szomszédos parcellán is egy elemmel nő a bambusz. Csak azokon a parcellákon nőhet bambusz, amelyek öntözéssel vannak ellátva!



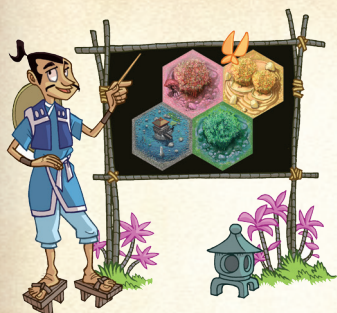
PANDA

A játékos egyenes vonalban átmozgathatja a pandát egy másik parcellára. Ezután a panda, ha tud, megesz egy bambuszszemetet arról a parcelláról, ahol befejezte 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 lefele a pakli aljára helyezi.

Ezután a játékos kijátssza 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, melyek szomszédosak a tavacskaival, valamint azok, melyekre rá van nyomtatva a vízgyűjtő fejlesztés, öntözéssel ellátott parcelláknak számítanak, így lehelyezésük után azonnal növesztenek is egy bambuszajtást. (Lásd „Öntözés” fejezet.)

Minden színben vannak olyan parcellák, melyekre egy fejlesztés már alapból 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 kijátszhatja, vagy elraktározhatja későbbi körökre. Ha a játékos elrakja későbbi körökre, akkor azt később, a saját köre során bármikor kijátszhatja anélkül, hogy erre egy akciót kéne költenie.

Az öntözőcsatornát két szomszédos parcella közös élére lehet helyezni úgy, hogy közben összeköttetésben legyen a tavacska mező sarkaiból induló hálózattal.

A tavacska mező élére nem helyezhető öntözőcsatorna.

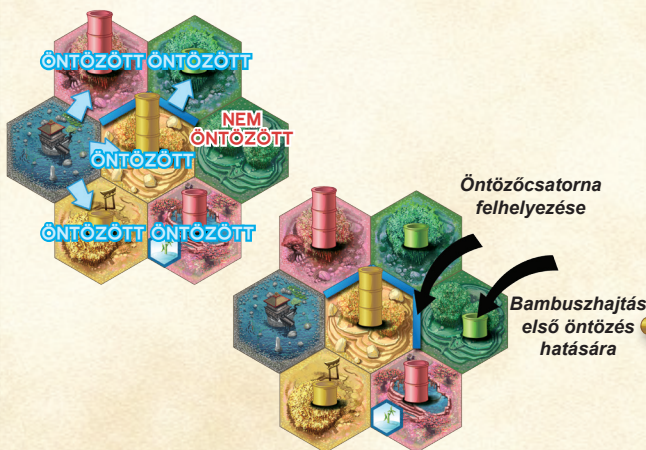
Egy parcella akkor van ellátva öntözéssel, ha legalább az egyik feltétel teljesül az alábbiak közül:

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

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

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

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

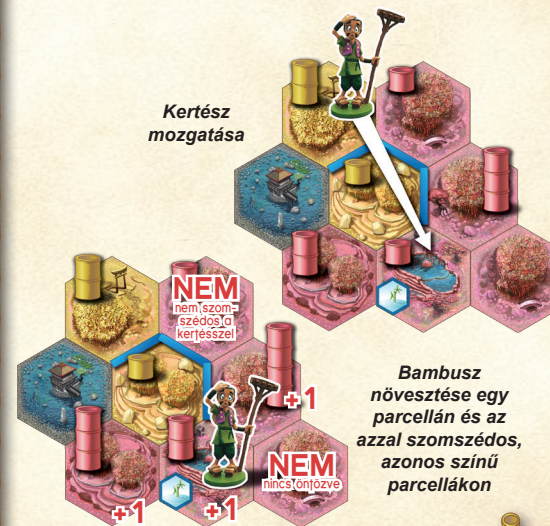


FŐKERTÉSZ

A játékos átmozgathatja a kertészt, egyenes 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.

Elmélegetető: olyan parcellákra, melyek nincsenek ellátva öntözéssel, soha nem helyezhető bambusz!



Bambusz növesztése egy parcellán és az azzal szomszédos, azonos színű parcellákon

Fontos! A játékosok csak a játékosablájukon lévő elemeket birtokolják. A kert minden más eleme (parcellák, öntözőcsatornák, fejlesztések és bambuszajtások) közös mindenki számára.

TAKENOKO

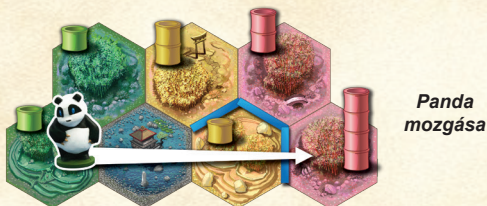


PANDA

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 bambuszdarabot arról a parcelláról, ahol mozgását befejezte.

A játékos ezt az elfogyasztott bambuszdarabot ezután táblájára helyezi, hogy később teljesíthessen egy panda feladatot.



Panda mozgása



A panda megesz egy elemet arról a parcelláról, ahová érkezett.

Mozgással kapcsolatos további szabályok

- A kertész és a panda keresztezhetik egymás mozgását, és akár a tavacska mezején is megállhatnak.
- Egyikük sem keresztezhet két parcella között kialakult lyukat, ha lyukkal találkoznak, meg kell állniuk előtte.
- Hogy akcióikat használhassák, legalább egy mezőt mozogniuk kell.

FELADATOK

A játékos kiválasztja az egyik feladatkártya-paklit, majd felhúzza annak legfelső lapját.

Emlékeztető: egy játékos kezben tartott lapjainak maximális száma 5. Ha egy játékosnak öt lap van a kezében, nem húzhat fel mellé egy hatodikot, míg valamelyik feladatát nem teljesítette.



PARCELLA FELADATOK

Ezek a kártyák három vagy négy egymás mellett fekvő parcellát ábrázolnak.

A feladat teljesítéséhez a kártyán lévő ábrának meg kell jelennie a bambusz-kertben.

Fontos: a feladat teljesítéséhez minden parcellának öntözöttnek kell lennie.



FELADATOK TELJESÍTÉSE

Ez nem számít akciónak.

Egy játékos saját köre során bármikor teljesítheti egyik 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.



KERTÉSZ FELADATOK

Ezek a kártyák az alábbiak közül ábrázolják valamelyiket:

- 4 elemből álló bambuszhajtás egy konkrét fejlesztéssel
- 4 elemből álló bambuszhajtás fejlesztés nélkül
- több bambuszhajtás csoportja fejlesztés feltétele nélkül

A feladatok teljesítéséhez a kártyán lévő feltételnek teljesülnie kell a kertben.



PANDA FELADATOK

Ezek a kártyák 2 vagy 3 bambuszdarabot ábrázolnak.

Ezen feladatok teljesítéséhez a játékosnak birtokolnia kell a kártyán lévő bambuszdarabokat. A feladat teljesítése után a bambuszdarabok visszatérnek 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 játékostáblájáról a kártyán szereplő bambuszdarabok visszakérülnek a tartalékba.

SZABÁLYVARIÁNS HALADÓ JÁTÉKOSOK RÉSZÉRE

Ha egy játékos egy olyan feladatkártyát húz, melynek feltétele már a kártya felhúzásának pillanatában teljesült, el kell dobnia, és egy újat kell húznia helyette.

FEJLESZTÉSEK

A kertben lévő parcellák vagy alaptól rendelkeznek fejlesztéssel (rájuk van nyomtatva), vagy egy játékos által fejleszthetők, ha a játékos korábban hozzájutott egy fejlesztéslaplakához, miután az időjárás-kockával felhő szimbólumot dobott. Ha egy játékos rendelkezik egy fejlesztéslaplakával, azt saját köre során bármikor beépítheti egy parcellába; ez nem számít akciónak.



Fejlesztéslaplakákat csak olyan parcellákra lehet helyezni, amelyeken nincsen bambusz. (Tehát a parcella vagy épp most került játékba, vagy 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 eheth ezen a parcellán.



TRÁGYÁZÁS

A trágyázás elősegíti a bambusz növekedését egy parcellán. Minden alkalommal, amikor a bambusz nő, egy helyett két bambuszdarab kerül a parcellára. (Egy parcellán továbbra is legfeljebb 4 elem lehet.)



VÍZGYŰJTŐ

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.

TAKENOKO



A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha:

- **2 játékos esetén:** egy játékos teljesíti **kilencedik** feladatkártyáját, ezután az utolsó kör következik.
- **3 játékos esetén:** egy játékos teljesíti **nyolcadik** feladatkártyáját, ezután az utolsó kör következik.
- **4 játékos esetén:** egy játékos teljesíti **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 megmaradt akcióit.

Megjegyzés: miután egy játékos megkapja a császár kártyát, hátalévő akcióival még teljesíthet további feladatokat, ha tud.

Ezután minden játékos lejárhatja még 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 végeredmény esetén az a játékos a győztes, aki több pontot gyűjtött össze pandás feladatokkal. Ha még ezek után is döntetlen helyzet alakul ki, a játékosok megosztják a győzelmet.



Tanácsok új kertészek részére

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

- Első köröd során egyik akciód a parcella akció legyen – föld nélkül nincsen bambusz.
- Az öntözőcsatornákat nem muszáj azonnal felraknod, tartalékolhatod őket. Élj ezzel a lehetőséggel! Rá fogsz jönni, ahogy halad a játék, hogy hamar víz nélkül maradtok.
- Első játékokat akár az időjárásckocka 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 valamelyik másik színnel a hiányzó hajtást!
- Ha kevesebb, mint három parcella maradt a pakliban, a parcella akcióval már csak a megmaradt parcellák közül válogathatsz. (Ha már csak egy darab maradt, csak azt választhatod.) Ha az összes parcellát elhelyeztük, akkor a továbbiakban a parcella akció nem választható.

JÁTÉKOSTÁBLA



Emlékeztető az időjárásckocka oldalairól

Emlékeztető a végrehajtható akciókról

Saját öntözőcsatornák tartaléka

Saját fejlesztések tartaléka

Elfogyasztott bambuszdarabok

KÉSZÍTŐK

Szerző: Antoine Bauza

Illusztrátor: Nicolas Fructus, Joël Van Aerde & Yuio

Grafika: Julien Jeanroy-Bertrand

Fordította: Trásy Zsolt, Eric Franklin, Michael Kröhnert, Humphrey Clerx

Tesztelte: Mathieu Blayo Polord, Matthew Houssais, Jenny Godard, Julien Finet, Bruno Goubé, 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).

A szabályt ellenőrizte: Sylvain Thomas, Matthew Bonin, Bruno Goubé, and Didier Arnaud Aldebert Villechaise. A szerző szeretné megköszönni Sylvain Thomasnak a játék fejlesztése közben nyújtott segítséget.

© Matagot - 96, rue Miromesnil - 75008 - Paris - France

© Bombyx - 1 ter - 3 rue de la Mairie 29000 Quimper France

Importálja: GémKer-Gémklub Kft., 1092 Budapest, Ráday u. 30.

