

Takenoko

IGRA OD ANTOINE BAUZA



8+
GODINA



2-4
IGRAČA



OKO
45 MINUTA



SRPSKA
PRAVILA



PRIČA IGRE

Na japanskom carskom dvoru, nekada davno, davno...

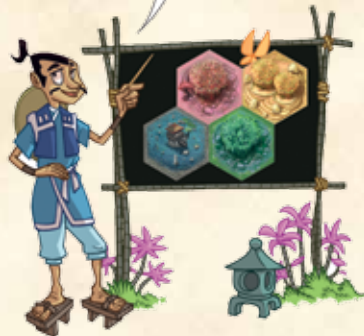
Nakon dugog niza sporova, diplomatski odnosi između Japana i Kine napokon se oporavljaju. Kako bi propisno proslavili ovaj savez, kineski car poklonio je japanskom kolegi svetu životinju, džinovsku pandu, simbol mira.

Japanski car je poverio svojim članovima dvora (igračima) težak zadatak, da se brinu o životinji tako što će podići baštu bambusa. Igrači će obrađivati placeve zemlje, navodnjavati ih i gajiti jednu od tri vrste bambusa (zeleni, žuti i pink) uz pomoć carskog baštovana.

Moraće da se nose sa proždrljivom glađu svete životinje za sočnim i mekanim bambusom...

Igrač koji uzgaji najviše bambusa, upravljajući svojim placevima dok hrani nežnu pandu, pobiće u igri.

U TAKENOKO-u, VI ĆETE
OBRAĐIVATI PLACEVE ZEMLJIŠTA...



NAVODNJAVATI
IH...



UZGAJATI PREDIVNI BAMBUS, UZ POMOĆ
MENE, CARSKOG BAŠTOVANA...



VREME ĆE IGRATI
SVOJU ULOGU...



I OVA VELIKA
ZVERKA, TAKOĐE...



RADITE MARLJIVO
I CAR ĆE VAS
NAGRADITI DOBRO!



DELOVI IGRE

- 28 placeva
- 28 zelenih sekcija bambusa
- 26 žutih sekcija bambusa
- 24 pink sekcija bambusa
- 20 kanala za navodnjavanje
- 9 žetona poboljšanja
- 46 karata zadataka
- 4 individualne table
- 8 čipova akcija
- 1 kockica vremena
- 1 panda
- 1 baštovan
- 1 knjižica pravila

LEKCIJA JAPANSKOG JEZIKA

Takenoko bukvalno znači "bambusov izdanak", 2 ideograma kombinuju se u zajedničku japansku vezu Kanji: [no]:

竹の子

Take
(bambus)

[no]

Ko
(dete ili
izdanak)

ELEMENTI IGRE

Pre nego što se upustite u svoju prvu partiju, odvojite malo vremena da se upoznate sa različitim elementima igre i njihovim funkcijama.



PLACEVI

Placevi su delovi zemlje na kojima rastu bambusi. Oni dolaze u tri boje: zelena, žuta i pink. Bambus ne raste na specijalnoj pločici jezera.



POBOLJŠANJA

Poboljšanja olakšavaju rast bambusa. Neki placevi imaju unapred ugrađena poboljšanja i nekoliko dodatnih žetona poboljšanja je dostupno.



ZADACI

Kako bi udovoljili caru, igrači će morati da ispunjavaju 3 različite kategorije zadataka koji će im donositi poene kada se ispune.



BAMBUS

Ukupno ima tri vrste bambusa koje odgovaraju bojama placeva: zelena, žuta i pink.



BAŠTOVAN

Baštovan nadgleda bambus i obezbeđuje pravilan rast pažljivo kultivisanih placeva bambusa.



KOCKICA VREMENA

Vremenski uslovi, određeni kockicom vremena, igraju važnu ulogu u unapređivanju bašte bambusa.



KANALI ZA NAVODNJAVANJE

Izdancima bambusa treba voda. Bez nje nema rasta! Na sreću, možemo koristiti kanale za navodnjavanje placeva.



PANDA

Džinovska panda slobodno luta kroz bambus i ima proždrljiv apetit za sočni bambus.



CAR

Kada dođe vreme, njegovo visočanstvo će posetiti bašte i proglasiti porednika.

PRIPREMA

- Postavite specijalnu pločicu jezera **1** na sredinu stola.
- Postavite baštovana **2** i pandu **3** na tu pločicu.
- Pomešajte preostale pločice placeva **4** kako biste formirali špil za povlačenje, licem na dole.
- Postavite kanale za navodnjavanje **5** i poboljšanja (sortirana po tipu) **6** pored špila za povlačenje kao rezervu.
- Postavite kartu cara sa strane **7** sortirajte ostatak karata po kategoriji (plac, baštovan, panda) **8** i pomešajte ih kako biste formirali tri špila za povlačenje, licem na dole.
- Svaki igrač dobija svoju individualnu tablu **9**, dva čipa akcije **10** i po jednu kartu zadatka iz svake kategorije **11** (koje svaki igrač može da pogleda, ali ih čuva sakrivene od ostalih igrača).
- Najviši igrač započinje igru.



IGRANJE IGRE

Red igranja ide u pravcu kazaljke na satu. Kada dođe njegov red, igrač **mora** odraditi dva koraka **ovim redosledom**:

1. ODREDITI VREMENSKE USLOVE

Upozorenje: kockica vremena ulazi u igru u drugoj rundi. U prvoj rundi, igrači ignorišu ovaj korak i nastavljaju direktno na sledeći.

Igrač baca kockicu vremena i primenjuje efekat dobijenih vremenskih uskova.



SUNCE

Žarko sunce sija na baštu bambusa.

Igrač dobija dodatnu akciju. Ova akcija mora biti drugačija od dve redovne akcije.



KIŠA

Fina kiša hrani mlade izdanke bambusa.

Igrač može da postavi sekciju bambusa na navodnjen plac po svom izboru, do limita od četiri sekcije po placu.



VETAR

Osvežavajući povetarac duva kroz baštu bambusa.

Igrač može, ali nije u obavezi, da iskoristi dve identične akcije u ovoj rundi (umesto dve različite akcije).



OLUJA

Nebo tutnja i gromovi udaraju, plašeći pandu

Igrač može da postavi pandu na plac po svom izboru. Da bi se oporavila od tog straha, stidljiva životinja pojede sekciju bambusa.



OBLACI

Sivi oblaci zamračuju nebo. Nema veze, vreme je da se nastavi i da se odrade neki korisni radovi.

Igrač može da uzme jedan žeton poboljšanja od onih koji su dostupni u rezervi i da ga postavi na plac po svom izboru. Ukoliko nema dostupnih žetona poboljšanja, igrač može da pomeri poboljšanje koje je već postavljeno u igri.



Igrač bira koje vremenske uslove želi da primeni u ovom potezu: sunce, kišu, vetar, oluju ili oblake.

2. ODRADITE AKCIJE I ZAVRŠITE ZADATKE

Igrač treba da uradi dve akcije koje moraju da se odaberu među pet ponuđenih.

Napomena: ove akcije moraju biti drugačija jedna od druge!

Kako bi završio svoje biranje, igrač postavlja dva čipa na odgovarajuća polja na njegovoj individualnoj tabli. Redosled po kome se akcije rešavaju izabran je od strane igrača. Onda igrač dodaje kockicu vremena igraču sa svoje leve strane. Pet akcija je opisano detaljnije na sledećim stranicama.



PLACEVI

Igrač povlači 3 placa, bira 1 i postavlja ga u igru.



NAVODNJAVANJE

Igrač uzima kanal za navodnjavanje iz rezerve i postavlja ga u igru.



BAŠTOVAN

Igrač pomera baštovana koji zatim uzgaja bambus.



PANDA

Igrač pomera pandu koja onda pojede sekciju bambusa.



ZADACI

Igrač vuče 1 kartu zadatka iz kategorije po svom izboru i dodaje je u svoju ruku.

Upozorenje: Svaki igrač poseduje sekcije bambusa uskladištene na njihovoj individualnoj tabli, ali svi elementi koji su na plantaži bambusa (placevi, kanali za navodnjavanje, poboljšanja i sekcije bambusa) su zajednički za sve igrače.





PLACEVI

Igrač vuče tri place, izabere jedan i postavlja preostala dva nazad ispod špila za povlačenje, licem na dole po redu po njegovom izboru.

Izabrani plac se zatim postavlja u igru, prateći barem jedno od sledeća dva pravila:

- plac je susedan specijalnoj pločici jezera;
- plac je susedan sa dva placea koja su već u igri.

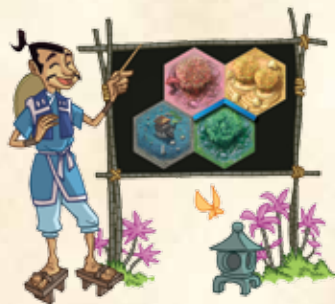
Na svakom placu može da raste samo jedan bambus u toj boji, ali mu je potrebno navodnjavanje kako bi se to desilo (pogledaj "Navodnjavanje").

Napomena: placevi pored jezera i oni koji imaju poboljšanje izvora su automatski navodnjeni! Sekcija bambusa se odmah dodaje (pogledaj pod "Navodnjavanje").

Bez obzira na boju, neki placevi imaju ugrađena poboljšanja (pogledaj stranu 7).



U zelenom, pravilne pozicije.
U crvenom, nepravilne pozicije.



NAVODNJAVANJE

Igrač uzima kanal za navodnjavanje iz rezerve.

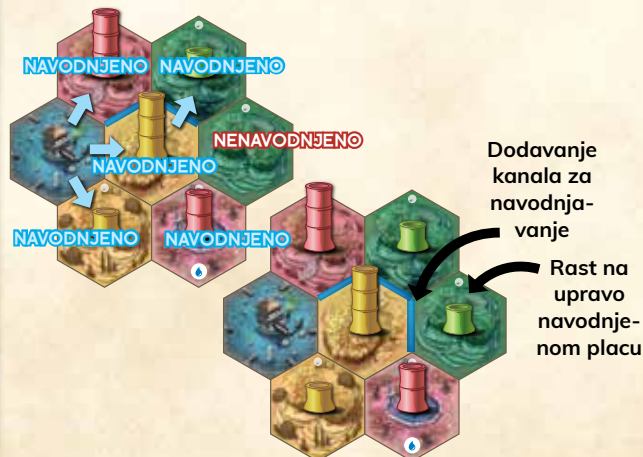
Ovaj kanal za navodnjavanje se onda ubacuje u igru prema sledećim pravilima:

- navodnjavanje se uvek postavlja na granicu između dva placea;
- kanali za navodnjavanje formiraju mrežu koja uvek počinje od jezera;
- navodnjavanje ne može biti postavljeno duž granice jezera.

Plac je navodnjen ako ispunjava barem jedan od sledećih uslova:

- susedan je sa jezerom;
- barem jedna od njegovih šest strana ima na sebi kanal za navodnjavanje;
- ima na sebi poboljšanje izvora.

Kada je plac navodnjen prvi put, sekcija bambusa u njegovoj boji se dodaje. Plac je podložan za ovaj prvi izdanak samo jednom. Ukoliko kanal za navodnjavanje navodnjava dva placea istovremeno, sekcija bambusa se dodaje na oba.

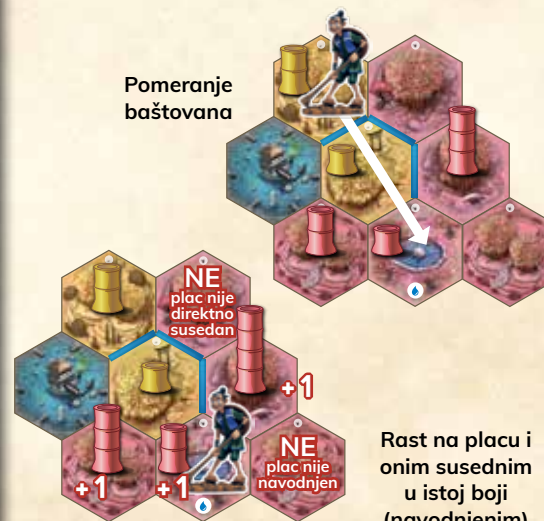


BAŠTOVAN

Igrač pomera baštovana **pravolinijski**, bilo koji broj placeva u pravcu po njegovom izboru. Baštovanu je dozvoljeno da se kreće samo preko placeva, ne preko praznih polja između placeva. On uzgaja sekciju bambusa **na placu na kome je završio kretanje, kao i na svim placevima koji su direktno pored njega u istoj boji.**

Ako plac ima bambus visine od četiri sekcije, onda se ne dodaje sekcija, zato što su **4 sekcije maksimalna visina izdanka bambusa.**

Upozorenje: Sekcije nikada ne rastu na placevima koji nisu navodnjeni, čak i ako baštovan završi svoje kretanje na placu ili na susedom placu.





PANDA

Igrač pomera pandu **pravolinijski**, bilo koji broj placeva u pravcu po njegovom izboru. Pandi je dozvoljeno da se kreće samo preko placeva, ne preko praznih polja između placeva.

Panda pojede sekciju bambusa sa placa **na kome je završio svoje kretanje**.

Igrač zadržava tu sekciju bambusa na njegovoj individualnoj tabli. Ona može biti iskorišćena za ispunjavanje zadataka Džinovske pande.



DETALJI O KRETANJU

- Baštovan i panda mogu da pređu ili završe svoje kretanje na specijalnoj pločici jezera.
- Oni ne mogu da pređu preko praznog polja između dva placa i moraju da se zaustave pre praznog polja.
- Da bi imao koristi od njihovih akcija (baštovana ili pande), igrač **mora** da ih pomeri barem jedno polje.



ZADACI

Igrač povlači 1 kartu zadatka iz kategorije po njegovom izboru i dodaje je u svoju ruku.

Upozorenje: igrač može imati maksimum od 5 karata. Igrač sa 5 karata u svojoj ruci ne može da povuče šestu. On mora da završi barem jedan zadatak pre nego što povuče ponovo.



ZADACI PLACEVA

Ovi zadaci predstavljaju tri ili četiri susedna placa.

Kako biste ispunili ovaj zadatak, konfiguracija prikazana na karti mora da se ogleda u bašti bambusa.

Upozorenje: Da bi bila važeća, kombinacija mora biti u potpunosti sastavljena od navodjenih placeva.



ZADACI BAŠTOVANA

Ovi zadaci predstavljaju ili:

- izdanak bambusa od četiri sekcije, sa specifičnim poboljšanjem;
- izdanak bambusa od četiri sekcije, bez poboljšanja;
- grupu od nekoliko izdanaka bambusa od tri sekcije, sa ili bez poboljšanja.

Kako biste ispunili ovaj zadatak, konfiguracija prikazana na karti mora da se ogleda u bašti bambusa. Štaviše, baštovan mora da bude na placu ili na jednom od placeva (za zadatke sa nekoliko izdanaka bambusa).

ZAVRŠAVANJE ZADATAKA

Ovo se ne računa kao akcija. U bilo kom trenutku, **za vremen svog poteza**, igrač može da završi zadatak ako su ispunjeni uslovi prikazani na karti. Da bi završio zadatak, igrač postavlja kartu licem na gore ispred sebe. Moguće je završiti nekoliko zadataka u istom potezu.

Upozorenje: Jednom kada je zadatak završen, ne može biti izgubljen.



ZADACI PANDE

Ovi zadaci predstavljaju dve ili tri sekcije bambusa.

Kako bi ispunio ovaj zadatak, igrač mora imati potrebne sekcije na svojoj individualnoj tabli. One se moraju vratiti u rezervu nakon što se zadatak završi.

PRIMERI ZADATAKA



Placevi treba da budu u bašti bambusa kao što je naznačeno na karti i svi ovi placevi moraju biti navodnjeni.



Baštovan je na placu sa pink bambusom od 4 sekcije sa poboljšanjem đubriva.



Baštovan je na placu bez poboljšanja sa žutim bambusom od 4 sekcije.



Najmanje 4 zelena bambusa od tačno 3 sekcije svaka na placu (susednom ili ne) sa ili bez poboljšanja. Baštovan je na jednom od ovih placeva.



Igrač mora imati u svojoj rezervi pojedinih bambusa, sekcije bambusa prikazane na karti. Jednom kada je zadatak završen sekcije bambusa se vraćaju nazad u rezervu.

POBOLJŠANJA

Poboljšanja postoje u dve forme: ili su već ugrađena na placevima ili su u obliku žetona dodata od strane igrača stečeni dobijanjem oblaka na kockici vremena.

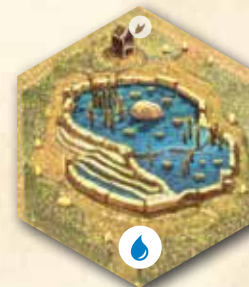


Svaki plac može imati jedno i samo jedno poboljšanje (bila da je ono ugrađeno ili postavljeno u vidu žetona).



OGRADA

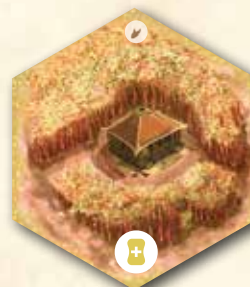
Ograda štiti bambuse na ovom placu. Panda se može pomerati preko ili se zaustaviti ovde, ali ne može da jede bambuse.



IZVOR

Izvor obezbeđuje bambusu na njegovom placu svu vodu koja mu je potrebna. Samim tim ovaj plac ne treba da bude navodnjen i automatski dobija prvi rast povezan sa navodnjavanjem (pogledaj Navodnjavanje sa strane 5).

Upozorenje: Izvor se ne može, ni pod kojim okolnostima, koristiti kao početak novog sistema za navodnjavanje.



ĐUBRIVO

Đubrivo povećava rast bambusa na njegovom placu. Svaki put kada bambus raste, dodaju se dve sekcije umesto jedne (podleže uobičajenom 4 sekcije maksimumu).

Takenoko



KRAJ IGRE

Uslovi za kraj igre zavise od broja igrača:

- **2 igrača:** kada igrač završi svoj **deveti zadatak**, to aktivira poslednju rundu.
- **3 igrača:** kada igrač završi svoj **osmi zadatak**, to aktivira poslednju rundu.
- **4 igrača:** kada igrač završi svoj **sedmi zadatak**, to aktivira poslednju rundu.

Igrač koji aktivira poslednju rundu uzima kartu Cara.

Upozorenje: Igrač i dalje može da završava zadatke za vreme poteza u kome je aktivirao poslednju rundu.

Ostali igrači onda imaju poslednji potez u kome mogu da pokušaju da završe zadatke kako bi poboljšali svoj rezultat.

Konačno, car nagrađuje najzaslužnijeg od svojih sluga nakon opsežne inspekcije. Svaki igrač sabira poene prikazane na zadacima koje su završili tokom igre i na karti Cara. Zadaci koji su ostali u ruci nemaju nikakvu vrednost.

Igrač sa najvećim brojem poena pobeđuje u igri i prima čestitke od cara.

U slučaju nerešenog rezultata, igrač sa najviše poena na zadacima pande pobeđuje. U slučaju da je i dalje nerešeno, igrači dele pobeđu...



SAVETI ZA BAŠTOVANE

Nedostaje vam zeleni plac? Evo nekoliko baštenskih saveta:

- Postarajte se da uzmete plac tokom svog prvog poteza: trebaće vam parče zemlje kako biste počeli da radite!
- Možete da igrate svoju prvu partiju bez kockice vremena. Biće malo manje zabavno, ali daće vam vremena da se upoznate sa ostatkom mehanizma igre!
- Sekcije bambusa koje su u kutiji trebalo bi da zadovolje potrebe većine igrača, ali ako igraču zafali sekcija, možete privremeno da iskoristite sekcije druge boje da predstavljaju izdanak!

INDIVIDUALNA TABLA



Podsetnik
efekata
kockice
vremena

Podsetnik
akcija

Rezerva pojeđenih
bambusa

ZASLUGE

Autor: Antoine Bauza

Illustrator Nicolas Fructus, Picksel & Yuio

Grafika: Julien Jeanroy-Bertrand, Loïg Hascoët

Prevod: Games4you

Fotografija: Jean-Baptiste Bouleau

Kontrola pravil: Sylvain Thomas, Matthieu Bonin, Bruno Goubé, Arnaud Villechaise in Didier Aldebert.

Distribucija: Ponva d.o.o.

Usnjarska cesta 25, 1241 Kamnik, Slovenija

veleprodaja@ponva.com

Srpsko izdanje: Games4you d.o.o.

Molerova 43, Beograd 11000, Srbija

www.games4you.rs

vladimir@games4you.rs



© Bombyx - 11 rue du Frout - 29000 Quimper - France

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