

TAKENOKO

UN GIOCO DI ANTOINE BAUZA



13+ ANNI



DA 2 A 4 GIOCATORI



45 MINUTI CIRCA



IL MIO LAVORO E' QUELLO DI PRENDERSI CURA DEI GIARDINI ZEN DELL'IMPERATORE E NON DI FAR CRESCERE BAMBU' PER UN GIGANTESCO ORSO DI PELLICHE.



PANORAMICA

Alla corte imperiale giapponese, molto tempo fa ...

Dopo una lunga serie di controversie, le relazioni diplomatiche tra il Giappone e la Cina sono finalmente in via di risoluzione. Per celebrare adeguatamente questa alleanza, l'imperatore cinese dona al suo omologo giapponese un animale sacro, un panda gigante, come simbolo di pace.

L'imperatore giapponese ha affidato ai membri della sua corte (i giocatori), il difficile compito di avere cura dell'animale mediante l'istituzione di un giardino di

bambù a lui riservato. I giocatori coltiveranno i lotti di terreno, li irrigheranno per farci crescere una delle tre specie di bambù (verde, gialla e rosa) con l'aiuto del giardiniere imperiale.

I giocatori dovranno avere pazienza vista la vorace golosità dell'animale sacro per i succosi e teneri bambù...

Il giocatore che farà crescere più bambù, gestendo i lotti di terreno al meglio, mentre il delicato panda continua ad alimentarsi, vincerà la partita.

IN TAKENOKO COLTIVERAI
DEI TERRENI



IRRIGANDOLI ...



FACENDOCI CRESCERE DEI MERAVIGLIOSI
BAMBU' CON IL MIO AIUTO, IN QUALITA' DI
GIARDINIERE IMPERIALE...



IL CLIMA GIOCHERA' LA
SUA PARTE...



COSI' COME QUESTO ENORME
ANIMALE ...



LAVORA DILIGENTEMENTE
E L'IMPERATORE TI
RICOMPENSERA' BENE!



MATERIALE DI GIOCO

- 28 Tessere dei lotti di terreno
- 36 Sezioni di bambù verde
- 30 Sezioni di bambù gialle
- 24 Sezioni di bambù rosa
- 20 Canali di irrigazione
- 9 Segnalini miglioria
- 46 Carte obiettivo
- 4 Schede del giocatore
- 8 Gettoni azione
- 1 Dado del clima
- 1 Figura del Panda
- 1 Figura del Giardiniere
- 1 Regolamento (questo)

E' TEMPO DI LEZIONI DI GIAPPONESE

Takenoko significa letteralmente "Germogli di Bambù", i due ideogrammi sono combinati con il comune collegamento Giapponese Kanji: [no]

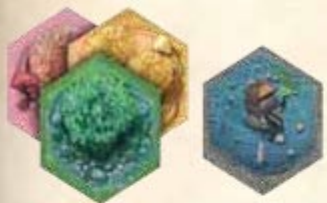
Take [no] Ko

竹の子

Bambù (figlio o germoglio)

ELEMENTI DEL GIOCO

Prima che vi imbarciate nella vostra prima partita, prendetevi un'pò di tempo per familiarizzare con i differenti elementi del gioco e le loro funzioni.



Lotti di Terreno

Le tessere dei lotti di terreno sono pezzi di terra dove crescono i bambù. Ve ne sono in tre colori: verde, giallo e rosa. I bambù non crescono sulla tessera blu con il palazzo imperiale.



Miglioramenti

I miglioramenti facilitano la crescita dei bambù. Alcuni lotti di terreno hanno delle migliorie nativamente, mentre per altri sono disponibili dei segnalini migliorioria.



Obiettivi

Per compiacere l'Imperatore i giocatori devono assolvere 3 differenti tipi di obiettivi che gli frutteranno punti vittoria.



Bambù

Ci sono tre varietà di bambù che corrispondono ai colori delle tessere dei lotti: verde, giallo, rosa.



Giardiniere

Il giardiniere controlla la crescita dei bambù ed assicura la corretta crescita degli stessi sui lotti di terreno coltivati.



dado del clima

Le condizioni climatiche dettate dal dado clima, giocano un ruolo importante nella crescita dei bambù.



Irrigazione

Al bambù per crescere serve l'acqua. Per fortuna potete usare l'irrigazione per portare l'acqua sui lotti di terreno.



Panda

Il panda gigante vaga liberamente fra i bambù e è enormemente goloso dei deliziosi bambù.



Carta Imperatore

Al momento giusto l'Imperatore visiterà il giardino e dichiarerà il vincitore.

PREPARAZIONE

- Piazzare la tessera blu con il palazzo imperiale (1) al centro dello spazio di gioco.
- Piazzare il Giardiniere (2) e il panda (3) sulla tessera appena piazzata.
- Mescolare le rimanenti tessere dei lotti di terreno (4) per formare una pila coperta da cui pescare, e porla da una parte nello spazio di gioco.
- Porre i segnalini dei canali di irrigazione (5) ed i segnalini migliorioria (6) (divisi per tipo) vicini alla pila delle tessere dei lotti di terreno.
- Mettere da parte la carta Imperatore (7) e dividere le rimanenti carte (8) per tipo (lotti, giardiniere, panda) e mescolarle in modo da formare tre mazzi coperti da cui pescare.
- Ogni giocatore riceve un scheda del giocatore (9), 2 gettoni azione (10), e una carta (11) da ognuno dei tre mazzi appena creati (ogni giocatore deve mantenere segrete le proprie carte).
- Il giocatore più alto inizia il gioco.



COME SI GIOCA

I giocatori si susseguono di turno in turno in senso orario.

Quando arriva il proprio turno, un giocatore deve effettuare le seguenti due fasi nell'ordine dato.

1) Determinare le condizioni climatiche

2) Effettuare le azioni e completare gli obiettivi

1) DETERMINARE LE CONDIZIONI CLIMATICHE

Attenzione: Il clima entra in gioco a partire dal 2° round di gioco. Nel 1° round, i giocatori ignorano questa fase e procedono direttamente con la fase successiva.

Il giocatore lancia il dado del clima ed applica gli effetti delle condizioni climatiche indicate dal risultato del dado.



Sole

Il sole splende sui lotti di terreno dei bambù.

Il giocatore riceve una azione addizionale. Questa azione deve essere differente dalle due azioni regolari.



Pioggia

Una pioggia sottile nutre i germogli di bambù.

Il giocatore può piazzare una sezione di bambù su un lotto di terreno irrigato di sua scelta, rispettando il limite di 4 sezioni per bambù.



Vento

Una rinfrescante brezza spazza il giardino di bambù.

Il giocatore può (ma non è obbligato) effettuare due azioni identiche durante il round (anziché due azioni differenti come al solito).



Temporale

I tuoni nel cielo spaventano il panda

Il giocatore può mettere il panda sul lotto di terreno a sua scelta. Per riprendersi dalla paura il panda mangia una sezione di bambù.



Nuovole

Le nuvole oscurano il cielo. E' meglio andare avanti e svolgere un lavoro utile.

Il giocatore sceglie un segnalino miglioria fra quelli disponibili nella riserva. Può essere poi piazzato immediatamente su un lotto di terreno o conservato sulla propria scheda del giocatore (vedi pag. 8). Se nessuna miglioria è disponibile, il giocatore applica gli effetti di un'altra condizione climatica a sua scelta (sole, pioggia, vento, temporale).



Se ottiene il simbolo "?", il giocatore sceglie una condizione climatica di sua scelta e ne applica gli effetti (sole, pioggia, vento, temporale o nuovole)

2) EFFETTUARE LE AZIONI E COMPLETARE GLI OBIETTIVI

Il giocatore ha due Azioni da compiere che devono essere scelte fra le cinque indicate di seguito.

NOTA: Queste due azioni scelte devono essere differenti l'una dall'altra!

Per evidenziare le proprie scelte, il giocatore pone i due gettoni azione sugli spazi appropriati della propria scheda del giocatore (vedi figura a pag. 8).

L'ordine nel quale le azioni vengono risolte è scelto dal giocatore.

Dopo di ciò il giocatore passa il dado del clima al giocatore alla propria sinistra.

Le cinque azioni sono descritte dettagliatamente nelle seguenti pagine.



Lotti di Terreno

Il giocatore pesca tre tessere di lotti di terreno, ne sceglie una e la piazza in gioco. Le altre due vengono rimesse coperte sotto la pila delle tessere terreno.



Canali d'irrigazione

Il giocatore prende una canale di irrigazione dalla riserva. Può usarlo immediatamente o conservarlo nella propria riserva per usarlo successivamente.



Giardiniere

Il giocatore muove il giardiniere in linea retta verso un lotto di terreno di sua scelta. Sul lotto dove termina il suo movimento, e su tutti quelli adiacenti del medesimo colore, viene aggiunta una sezione di bambù. Ricordarsi che i bambù crescono solo sui lotti irrigati.



Panda

Il giocatore muove il panda in linea retta verso un lotto di terreno di sua scelta. Il panda mangia una sezione dal bambù che si trova sul lotto dove termina il suo movimento.



Carta Obiettivo

Il giocatore pesca una carta obiettivo del tipo di sua scelta e la aggiunge alla propria mano.



LOTTE DI TERRENO

Il giocatore pesca tre tessere di lotti di terreno, ne sceglie una e riposiziona le altre due coperte in fondo alla pila, nell'ordine in cui preferisce. La tessera scelta deve essere poi messa in gioco seguendo una o entrambe le seguenti regole:

- La nuova tessera è adiacente alla tessera blu con il palazzo imperiale.
- La nuova tessera è adiacente a due tessere che sono già in gioco.

Su ogni tessera di terreno può essere posto solo un bambù.

Nota: La tessera adiacente alla tessera con il palazzo imperiale e quelle che hanno il simbolo di miglioria "bacino" sono automaticamente irrigate, quindi una sezione di bambù viene immediatamente aggiunta (vedi "Irrigazione").

Indipendentemente dal colore, alcuni lotti hanno delle migliorie native già stampate sulla tessera stessa (vedi pag.7).

- ◆ No perchè adiacente a solo 1 tessera già in gioco
- ◆ Si perchè adiacente alla tessera blu con il palazzo o a due tessere già in gioco



In verde i posizionamenti corretti
In rosso i posizionamenti **NON** corretti



CANALI D'IRRIGAZIONE

Il giocatore prende un segnalino canale di irrigazione dalla riserva. Il canale di irrigazione può essere posto in gioco immediatamente o conservato per essere usato in un round successivo. Se un giocatore ha un segnalino canale di irrigazione nella propria riserva, può usarlo in qualunque momento durante il suo turno; e questo non conterà come un'azione.

I canali di irrigazione sono posti sul confine fra due lotti di terreno, e formano una rete che inizia da un angolo della tessera con il palazzo imperiale. Lungo i lati della tessera con il palazzo imperiale non possono essere posti i canali di irrigazione.

Un lotto di terreno è irrigato se si verifica almeno una delle seguenti condizioni:

1. E' adiacente alla tessera con il palazzo imperiale, nel qual caso l'irrigazione è automatica.
2. Almeno uno dei sei lati contiene un canale di irrigazione.
3. E' presente una miglioria di tipo "bacino".

Quando un lotto di terreno è irrigato per la prima volta, viene aggiunta sul lotto di terreno una sezione di bambù dello stesso colore della tessera terreno. Su ogni lotto è possibile mettere la prima sezione di bambù solo la prima volta che viene irrigato. Se un canale di irrigazione irriga due lotti di terreno simultaneamente, una sezione di bambù viene aggiunta su entrambi i lotti di terreno.

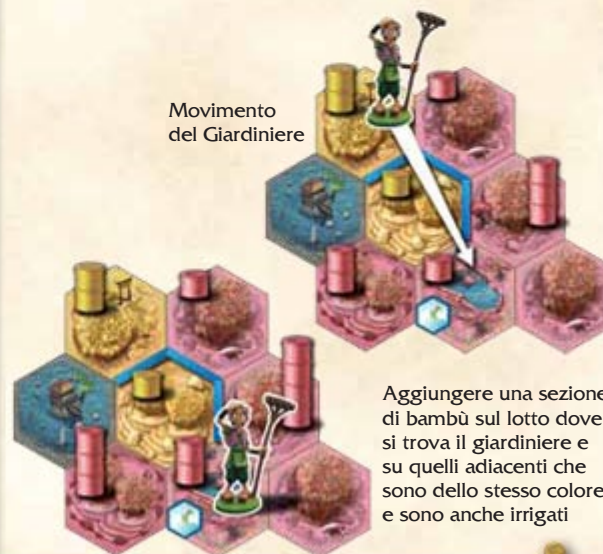


GIARDINIERE

Il giocatore muove il giardiniere in linea retta per un numero di lotti e nella direzione di sua scelta. Il giardiniere può attraversare i lotti ma non gli eventuali spazi vuoti fra essi. Il giardiniere fa crescere una sezione di bambù sul lotto dove termina il proprio movimento e su tutti quelli adiacenti che sono dello stesso colore e irrigati.

Se un lotto di terreno ha un bambù composto da quattro sezioni, allora nessun'altra sezione potrà essere aggiunta, perché quattro sezioni rappresentano la crescita massima di ogni bambù.

Ricordarsi che vengono aggiunte sezioni di bambù solo se il lotto dove risiede il bambù è irrigato; questa regola è rispettata anche se il giardiniere finisce il suo movimento su un lotto adiacente.



Movimento del Giardiniere

Aggiungere una sezione di bambù sul lotto dove si trova il giardiniere e su quelli adiacenti che sono dello stesso colore e sono anche irrigati

Importante! Ogni giocatore conserva gli elementi posseduti sulla sua scheda del giocatore, ma tutti gli elementi che formano il giardino di bambù (lotti, canali di irrigazione, segnalini miglioria e le sezioni di bambù) sono comuni a tutti i giocatori.



PANDA

Il giocatore muove il panda in linea retta nella direzione e per un numero di lotti di sua scelta. Il panda può attraversare i lotti ma non gli eventuali spazi vuoti fra essi. Il panda mangia una sezione dal bambù presente sul lotto di terreno sul quale termina il proprio movimento. Il giocatore pone tale sezione di bambù sulla propria scheda del giocatore, e può essere usata per completare un obiettivo panda (obiettivi viola).



Movimento del Panda



Il panda mangia una sezione dal bambù che si trova sul lotto di terreno dove ha terminato il movimento

Dettagli sul Movimento

- Il Giardiniere e il Panda possono attraversare o terminare il proprio movimento sulla tessera con il palazzo imperiale.
- Non possono attraversare uno spazio vuoto fra due tessere terreno, ma devono fermarsi prima dello spazio vuoto.
- Per beneficiare della azione Giardiniere e Panda, un giocatore deve muovere il personaggio in questione di almeno uno spazio.

OBIETTIVI

Il giocatore pesca una carta obiettivo di un tipo a sua scelta e la aggiunge alla propria mano.

Ricordarsi che un giocatore può avere in mano un massimo di 5 carte. Se un giocatore ha 5 carte in mano non può pescarne una sesta, e quindi dovrà completare almeno un obiettivo prima di poterne pescare un'altra.



OBIETTIVI LOTTI

Queste carte raffigurano tre o quattro lotti di terreno adiacenti. Per completare questo obiettivo, la configurazione indicata sulla carta deve essere presente sul tabellone di gioco.

Importante: Per essere valida la combinazione deve composta da lotti di terreno irrigati.



OBIETTIVI GIARDINIERE

Queste carte rappresentano:

- O un bambù composto da 4 sezioni su una lotto con una specifica miglioria;
- O un bambù composto da 4 sezioni senza migliorie;
- O un gruppo di diversi bambù composti da 3 sezioni senza obblighi di migliorie.

Per completare questi obiettivi, la configurazione indicata sulla carta deve essere presente sul tabellone di gioco.



OBIETTIVI PANDA

Queste carte raffigurano 2 o 3 singole sezioni di bambù. Per completare questi obiettivi, il giocatore deve avere sulla propria scheda del giocatore le sezioni di bambù indicate sulla carta.

Le sezioni utilizzate per completare un obiettivo dopo vengono rimesse nella riserva comune.

COMPLETARE GLI OBIETTIVI

Questo non conta come azione. In qualunque momento durante il proprio turno, un giocatore può completare un obiettivo se le condizioni indicate sulla carta sono soddisfatte. Per completare un obiettivo, il giocatore piazza la carta scoperta di fronte a se. E' consentito completare diversi obiettivi durante lo stesso turno.

Importante: Un obiettivo completato resta tale anche se dopo le condizioni sul tabellone cambiano. E' sufficiente che la condizione indicata sulla carta sia assolta nel momento in cui la carta viene giocata.



I lotti devono essere presenti sul tabellone di gioco come indicato sulla carta e devono essere tutti irrigati.



Un bambù di 4 sezioni su un lotto di terreno con una miglioria di tipo "fertilizzante"



Un bambù di 4 sezioni su un lotto di terreno senza miglioria



Almeno 4 bambù verdi di 3 sezioni su lotti (adiacenti o meno) senza miglioria



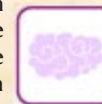
Per completare questi obiettivi, il giocatore deve essere in possesso nella propria riserva delle sezioni di bambù mangiate dal panda, le sezioni di bambù indicate sulla carta. Una volta completato l'obiettivo le sezioni utilizzate per assolvere l'obiettivo vengono rimesse nella riserva comune.

VARIANTE PER GIOCATORI ESPERTI

Se un giocatore pesca una carta obiettivo che indica una condizione che sarebbe già assolta a causa della configurazione del tabellone di gioco, deve scartarla e pescarne un'altra di un tipo a sua scelta.

MIGLIORIE

Le migliorie possono essere già presenti su un lotto di terreno (in tal caso sono stampate sulla tessera terreno) o possono essere aggiunte se un giocatore ha acquisito un segnalino miglioria grazie alla condizione meteorologica "Nuovole". Se un giocatore ha un segnalino miglioria nella propria riserva, può usarlo in qualunque momento durante il proprio turno; questo non conta come una azione.



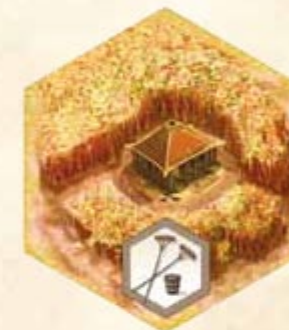
Una miglioria può essere aggiunta solo su lotti di terreno dove il bambù non è ancora cresciuto (questo significa lotti che sono appena stati piazzati, lotti non irrigati, e lotti dove il panda ha appena mangiato tutto!).

Ogni lotto di terreno può avere solo una miglioria (sia aggiunta che nativa), e non è possibile cambiarla successivamente.



RECINTO

Il recinto protegge il bambù presente sul lotto di terreno. Il panda può attraversare o fermarsi su questa tessera ma non può mangiare sezioni di bambù.



FERTILIZZANTE

Il fertilizzante incrementa la crescita del bambù presente sul lotto di terreno. Ogni volta che il bambù cresce vengono aggiunte 2 sezioni anziché 1. Il limite di 4 sezioni al massimo è sempre valido.



BACINO

Il bacino fornisce al bambù presente sul lotto di terreno tutta l'acqua di cui ha bisogno. Quindi tale lotto di terreno non necessita di essere irrigato e beneficia automaticamente dell'aggiunta di una sezione a seguito dell'arrivo dell'irrigazione (vedi Irrigazione).

Attenzione: Un bacino non può in nessuna circostanza essere usato come inizio di una nuova rete di irrigazione.



FINE DEL GIOCO

Le condizioni che determinano la fine del gioco dipendono dal numero di giocatori:

- 2 Giocatori: Quando un giocatore completa il suo nono obiettivo allora verrà giocato l'ultimo round.
- 3 Giocatori: Quando un giocatore completa il suo ottavo obiettivo allora verrà giocato l'ultimo round.
- 4 Giocatori: Quando un giocatore completa il suo settimo obiettivo allora verrà giocato l'ultimo round.

Il giocatore che ha scatenato l'attivazione del round finale prende la carta dell'Imperatore (che vale 2 punti) e poi termina il proprio turno.

Nota: Un giocatore può comunque completare altri obiettivi durante il turno nel quale ha attivato il round finale.

Gli altri giocatori poi compiono un turno finale nel quale possono provare a completare altri obiettivi per incrementare il proprio punteggio.

Infine, l'Imperatore premia i più meritevoli dei suoi servi, dopo un esame più approfondito:

Ogni giocatore somma i punti indicati sulle proprie carte obiettivo completate durante il gioco. Ogni carta obiettivo rimasta non completata in mano al giocatore non vale niente.

Il giocatore con il punteggio più alto vince il gioco e riceve le congratulazioni dell'Imperatore.

In caso di pareggio, il giocatore con il maggior numero di punti dati da carte obiettivo panda (quelle viola) vince il gioco. In caso di ulteriore pareggio, i giocatori in pareggio condividono la vittoria...



SCHEDA DEL GIOCATORE



Legenda degli effetti del dado del clima

Spazio dove porre il gettone azione una volta scelta l'azione da eseguire

Riserva dei Canali di Irrigazione

Riserva dei segnalini delle migliorie

Riserva delle sezioni di bambù magiate dal panda

Avviso per giardinieri inesperti

Non avete il pollice verde? Ecco alcuni trucchi del bravo giardiniere:

- Assicurati di prendere un lotto di terreno durante il tuo primo turno: avrai bisogno di un pezzo di terra per iniziare a lavorare!
- Puoi conservare i canali di irrigazione, quindi usa questa opzione! Vedrai che l'acqua può terminare rapidamente durante il gioco.
- Puoi giocare la tua prima partita senza includere il clima. Sarà un'pò meno divertente, ma ti darà modo di familiarizzare con il resto delle meccaniche di gioco!

Se i componenti non bastassero ?

- Le sezioni di bambù che si trovano nella scatola dovrebbero essere più che sufficienti, ma se i giocatori restano a corto di sezioni, potete usare temporaneamente sezioni di altri colori per rappresentare la crescita del bambù.
- Se restano meno di tre lotti nella pila da cui pescare, allora il giocatore sarà obbligato a scegliere fra quelli rimanenti o prendere direttamente l'ultimo lotto rimasto.
- Se nessun lotto o canale di irrigazione è rimasto, non è possibile scegliere un'azione che coinvolga l'uso di tale componente.

CREDITI

Autore: Antoine Bauza

Illustratori: Nicolas Fructus, Joël Van Aerde & Yuio

Grafica: Julien Jeanroy-Bertrand

Traduzione in Italiano: Francesco Neri

Playtester: 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, la giuria del concorso del 2006 del game designers library di Boulogne-Billancourt, l'FTC Team (Luke, Marc, Alain).

Controllo delle regole: Sylvain Thomas, Matthew Bonin, Bruno Goube, Didier Arnaud, Aldebert Villechaise.

Gli autori ringraziano Sylvain Thomas per il suo aiuto durante lo sviluppo del gioco.

