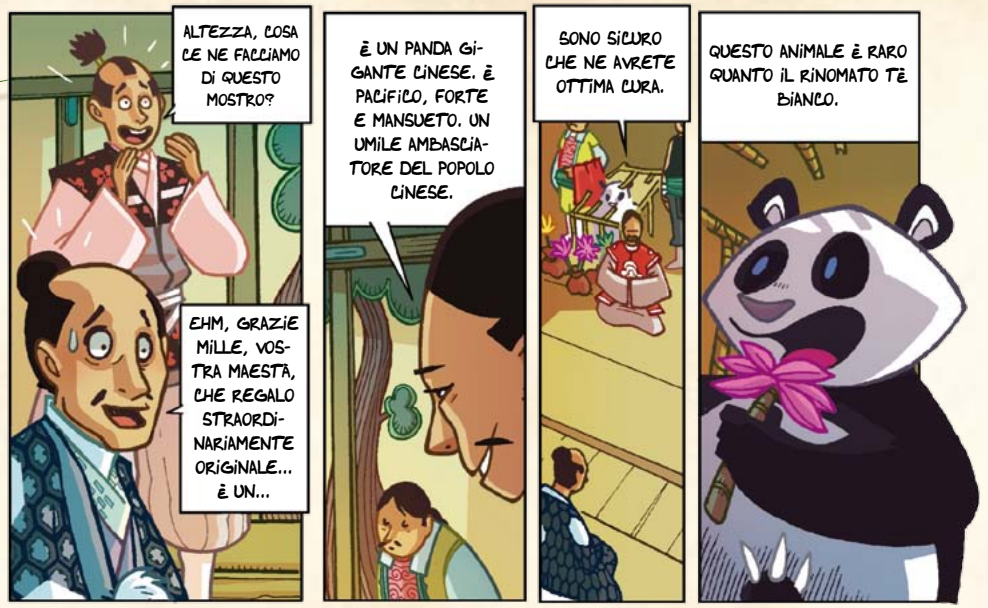
TAKENOKO

Un gioco di Antoine Bauza

8 anni o più

2-4 giocatori

Circa 45 minuti



Storia del gioco

Alla corte imperiale giapponese, tanto tempo fa…

Dopo una lunga serie di dispute, i rapporti diplomatici tra il Giappone e la Cina finalmente si riallacciarono. Al fine di celebrare degnamente questa alleanza, l'Imperatore cinese offrì in dono al suo equivalente giapponese un animale sacro, un panda gigante, come simbolo di pace.

L'Imperatore del Giappone ha affidato ai suoi cortigiani (i giocatori) il difficile compito di prendersi cura dell'animale coltivando il suo giardino di bambù. I giocatori devono coltivare i terreni, irrigarli e far crescere una delle tre specie di bambù (Verde, Giallo e Rosa) con l'aiuto del giardiniere imperiale.

Dovranno vedersela con la fame insaziabile dell'animale sacro, sempre in cerca dei germogli di bambù più teneri e succosi…

Il giocatore che fa crescere più bambù, gestendo al meglio i suoi pezzi di terra e sfamando il panda buongustaio nel frattempo, vincerà la partita.

Componenti del gioco

- 28 terreni
- 36 sezioni di bambù verde
- 30 sezioni di bambù giallo
- 24 sezioni di bambù rosa
- 20 canali di irrigazione
- 9 migliorie
- 46 carte "obiettivo"
- 4 plance personali
- 8 gettoni azione
- 1 dado del clima
- 1 panda
- 1 giardiniere
- 1 regolamento

Lezione di giapponese

Takenoko significa letteralmente "germoglio di bambù"; i 2 ideogrammi sono uniti dalla congiunzione giapponese comune Kanji [no]:

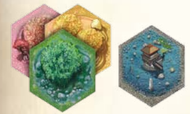
Take [no] Ko

竹の子

(Bambù) (Bambino o Germoglio)

Elementi del gioco

Prima di iniziare a giocare occorre familiarizzare con i vari elementi del gioco e le loro funzioni.

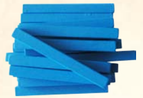


TERRENI

I terreni sono i tratti di terra su cui cresce il bambù. Ce ne sono di tre colori diversi: verde, giallo e rosa. Il bambù non cresce sulla tessera speciale dello "stagno".

BAMBÙ

Ci sono tre varietà di bambù, corrispondenti ai colori dei tre terreni: verde, giallo e rosa.



IRRIGAZIONE

Le piante di bambù hanno bisogno di acqua. Senza acqua, non cresceranno! Fortunatamente, è possibile utilizzare l'irrigazione per innaffiare i terreni.

MIGLIORIE

Le migliorie agevolano la crescita del bambù. Alcuni terreni hanno delle migliorie incorporate, ma esistono anche dei segnalini miglioria che è possibile aggiungere a un terreno.

GIARDINIERE

Il giardiniere dirige la coltivazione di bambù e si assicura che sui terreni coltivati il bambù cresca nel modo giusto.

PANDA

Il panda gigante vaga in libertà per il giardino e ha un appetito insaziabile per i succosi germogli di bambù.

OBIETTIVI

Per compiacere l'Imperatore, i giocatori dovranno completare gli obiettivi di tre categorie diverse, che forniranno varie quantità di punti vittoria.

DADO DEL CLIMA

Le condizioni climatiche, determinate dal dado del clima, svolgono un ruolo importante nello sviluppo del giardino di bambù.

IMPERATORE

Al momento giusto, sua Maestà verrà a visitare i giardini e proclamerà un vincitore.

Preparazione

Collocare la tessera speciale dello "stagno" 1 al centro dell'area di gioco. Collocare le miniature del giardiniere 2 e del panda 3 su questa tessera.
Mescolare le tessere dei terreni rimanenti 4 per formare il mazzo dei terreni, da collocare a faccia in giù.
Mettere i canali di irrigazione 5 e le migliore (suddivise per tipo) 6 a fianco del mazzo dei terreni. Mettere da parte la carta "Imperatore" 7 e suddividere le carte rimanenti per categoria (terreni, giardiniere, panda) 8 e mescolarle per formare tre mazzi, che verranno disposti a faccia in giù. Ogni giocatore riceve la sua plancia personale 9, 2 gettoni azione 10 e una carta per ogni categoria 11 (ogni giocatore dovrà assicurarsi di tenere nascoste le sue carte).

Il giocatore più alto comincia la partita.

Svolgimento del gioco

Si procede a turni in senso orario.
Nel corso del proprio turno un giocatore **deve** svolgere due fasi **in questo ordine:**

1) Determinare le condizioni climatiche
2) Eseguire le azioni e completare gli obiettivi

1) Determinare le condizioni climatiche

Attenzione: il clima entra in gioco a cominciare dal secondo round. Nel primo round, i giocatori ignorano questa fase e passano direttamente a quella successiva.
Il giocatore tira il dado del clima e applica l'effetto della condizione climatica ottenuta.

SOLE
Un sole cocente risplende sul giardino di bambù.
Il giocatore ottiene un'azione aggiuntiva. Questa azione deve essere diversa dalle sue due azioni regolari.

PIOGGIA
Una dolce pioggerella disseta i giovani germogli di bambù.
Il giocatore può collocare una sezione di bambù su un terreno irrigato a sua scelta, senza però superare il limite di quattro sezioni per terreno.

VENTO
Una brezza rinfrescante soffia sul giardino di bambù.
Il giocatore può eseguire, ma non è obbligato a farlo, due azioni identiche in questo round (al posto di due azioni diverse).

TEMPORALE
Dal cielo cadono tuoni e fulmini che spaventano il panda.
Il giocatore può collocare il panda su un terreno a sua scelta. Per riprendersi dalla paura, l'animale intimorito mangia una sezione di bambù.

NUVOLE
Il cielo si riempie di nuvole grigie. Non importa: è ora di pensare al lavoro e aguzzare l'ingegno.
Il giocatore sceglie un segnalino miglioria tra quelli disponibili nella riserva e può piazzarlo immediatamente su un terreno o conservarlo sulla sua plancia personale (vedi pagina 8). Se nessuna miglioria è disponibile, il giocatore applica l'effetto di un'altra condizione climatica a sua scelta (sole, pioggia, vento o temporale).

?
Se il giocatore ottiene il risultato "?", sceglie liberamente quale condizione climatica applicare in questo turno: sole, pioggia, vento, temporale o nuvole.

2) Eseguire le azioni e completare gli obiettivi

Il giocatore ha due azioni da eseguire, che deve scegliere tra cinque opzioni diverse.
NOTA: queste azioni devono essere diverse l'una dall'altra!
Per indicare le sue scelte, il giocatore mette i due gettoni azione sugli spazi appropriati della sua plancia personale.
L'ordine in cui le due azioni vengono risolte è scelto dal giocatore.
Dopo averle completate, il giocatore passa il dado del clima al giocatore alla sua sinistra.
Le cinque azioni sono descritte in maggior dettaglio nelle pagine seguenti.

TERRENI
Il giocatore pesca tre tessere dei terreni e ne sceglie una.

CANALE DI IRRIGAZIONE
Il giocatore prende un canale di irrigazione dalla riserva.
Può utilizzarlo immediatamente o custodirlo nella propria riserva per usarlo nei round successivi.

GIARDINIERE
Il giocatore sposta il giardiniere lungo una linea retta in una direzione a sua scelta. Il giardiniere fa crescere una sezione di bambù sul terreno in cui ha terminato il movimento, nonché su tutti i terreni adiacenti dello stesso colore. Occorre ricordare che le sezioni di bambù crescono solamente sui terreni irrigati.

PANDA
Il giocatore sposta il panda lungo una linea retta in una direzione a sua scelta. Il panda mangia una sezione di bambù del terreno in cui ha terminato il movimento.

OBIETTIVO
Il giocatore pesca una carta obiettivo di una categoria a sua scelta e la aggiunge a quelle della sua mano.

Terreni

Il giocatore pesca tre tessere terreno, ne sceglie una e colloca le altre due in fondo al mazzo a faccia in giù, nell'ordine a sua scelta.

Il terreno scelto viene quindi messo in gioco osservando una o entrambe le regole seguenti:

- Il terreno è adiacente alla tessera speciale dello "stagno".
- Il terreno è adiacente a due tessere già in gioco.

Su ogni terreno può crescere solo e soltanto una pianta di bambù del suo colore.

Nota: i terreni adiacenti alla tessera speciale dello "stagno" e quelli con la miglioria "pozza d'acqua" sono considerati automaticamente irrigati! Una sezione di bambù viene immediatamente aggiunta su questi terreni (vedi la voce "Canale di irrigazione").

A prescindere dal colore, alcuni terreni possiedono già delle migliorie incorporate (vedi pagina 7).

Le collocazioni corrette sono segnalate in verde.
Le collocazioni sbagliate sono segnalate in rosso.

Canale di irrigazione

Il giocatore prende un canale di irrigazione dalla riserva.

Un canale di irrigazione può essere messo in gioco immediatamente o conservato per essere usato nei round successivi. Se un giocatore possiede un canale di irrigazione nella sua riserva, può usarlo in qualsiasi momento durante il suo turno, senza che questo conti come un'azione.

I canali di irrigazione devono essere collocati lungo il bordo di due terreni e formare una rete che parta sempre da un angolo della tessera speciale dello "stagno". Non è possibile collocare canali di irrigazione lungo i lati della tessera speciale dello "stagno".

Un terreno è irrigato se soddisfa almeno una delle condizioni seguenti:
1) È adiacente alla tessera speciale dello "stagno", nel qual caso l'irrigazione è automatica.
2) Almeno uno dei suoi sei bordi è dotato di un canale di irrigazione.
3) Possiede la miglioria della "pozza d'acqua".

Quando un terreno viene irrigato per la prima volta, si aggiunge su di esso una sezione di bambù del suo colore.
Un terreno ha diritto a questa prima pianta soltanto una volta.
Se un canale di irrigazione irriga due terreni simultaneamente, si aggiunge un germoglio di bambù su ciascun terreno.

Aggiunta di un canale di irrigazione
Crescita sul terreno irrigato per la prima volta

Giardiniere

Il giocatore sposta il giardiniere in linea retta, di un qualsiasi numero di terreni nella direzione che preferisce. Il giardiniere può spostarsi solo passando sui terreni, e non negli spazi vuoti tra i terreni. Fa crescere una sezione di bambù sul terreno in cui ha terminato il suo movimento, nonché su tutti i terreni adiacenti dello stesso colore.

Se su un terreno esiste già un bambù alto quattro sezioni, allora non è possibile aggiungerne altre, in quanto 4 sezioni è l'altezza massima di una pianta di bambù.

Ricorda: le sezioni non crescono mai nei terreni non irrigati, anche nel caso in cui il giardiniere termini il suo movimento sul terreno o su un terreno adiacente.

Importante! Ogni giocatore mantiene gli elementi custoditi sulla sua plancia personale, mentre tutti gli elementi del giardino di bambù (terreni, canali di irrigazione, migliorie e sezioni di bambù) sono di proprietà comune di tutti i giocatori.

Panda

Il giocatore sposta il panda in linea retta, di un qualsiasi numero di terreni nella direzione che preferisce. Il panda può spostarsi solo passando sui terreni, e non negli spazi vuoti tra i terreni.

Il panda mangia una sezione di bambù del terreno in cui ha terminato il suo movimento.

Il giocatore colloca questa sezione di bambù sulla sua plancia personale. Può usarla per completare un obiettivo del panda gigante.

Movimento del panda gigante

Il panda mangia una sezione di bambù del terreno in cui si ferma

Dettagli sui movimenti

- Il giardiniere e il panda possono attraversare la tessera speciale dello "stagno" o concludere il loro movimento su di essa.
- Non possono attraversare uno spazio vuoto tra due terreni e devono fermarsi prima dello spazio vuoto.
- Per trarre beneficio dall'azione del giardiniere o del panda, un giocatore deve muovere la miniatura in questione di almeno uno spazio.

Obiettivi

Il giocatore pesca una carta obiettivo di una categoria a sua scelta e la aggiunge a quelle della sua mano.

Promemoria: un giocatore può tenere fino a un massimo di 5 carte. Se la sua mano è già composta da cinque carte, un giocatore non può pescarne una sesta. Dovrà completare almeno un obiettivo prima di poter pescare di nuovo.

Completare gli obiettivi

Completare un obiettivo non conta come un'azione.
In qualsiasi momento durante il suo turno, un giocatore può completare un obiettivo se le condizioni indicate sulla carta vengono soddisfatte.
Per completare un obiettivo, il giocatore colloca la carta a faccia in su davanti a sé.
È possibile completare più di un obiettivo durante lo stesso turno.

Importante: un obiettivo completato non va mai perduto, nemmeno se le condizioni sul tabellone di gioco cambiano in seguito. È sufficiente che le condizioni indicate sulla carta siano soddisfatte nel momento in cui l'obiettivo viene completato.

OBIETTIVI DEI TERRENI

Queste carte rappresentano tre o quattro terreni adiacenti.

Per completare questo obiettivo, la configurazione indicata sulla carta deve essere riprodotta nel giardino di bambù.

Importante: per essere valida, la combinazione deve essere composta interamente da terreni irrigati.

OBIETTIVI DEL GIARDINIERE

Queste carte rappresentano una delle seguenti situazioni:
- Una pianta di bambù di quattro sezioni, con una miglioria specifica.
- Una pianta di bambù di quattro sezioni, priva di miglioria.
- Un gruppo di varie piante di bambù di tre sezioni, indipendentemente dalla presenza di miglioria o meno.

Per completare questo obiettivo, la configurazione indicata sulla carta deve essere riprodotta nel giardino di bambù.

OBIETTIVI DEL PANDA

Queste carte rappresentano 2 o 3 sezioni di bambù.

Per completare questo obiettivo, il giocatore deve possedere le sezioni richieste sulla sua plancia personale. Queste sezioni devono essere riposte nella riserva una volta che l'obiettivo è stato completato.

I terreni devono essere disposti nel giardino di bambù come indicato sulla carta, e tutti i terreni in questione devono essere irrigati.

Un bambù di 4 sezioni su un terreno **con la miglioria del "fertilizzante"**.

Un bambù di 4 sezioni **su un terreno privo di miglioria.**

Almeno 4 bambù verdi di esattamente 3 sezioni ciascuno, situati su terreni (adiacenti o meno) **con o senza miglioria.**

Per completare questi obiettivi, il giocatore deve avere acquisito le sezioni di bambù indicate sulla carta nella sua "riserva del bambù mangiato". Una volta che l'obiettivo è stato completato, le sezioni di bambù devono essere riposte nella riserva.

Regola per giocatori esperti (variante)

Se un giocatore pesca una carta con i requisiti già soddisfatti nel giardino di bambù, deve scartarla e pescare una nuova carta obiettivo di una categoria a sua scelta.

Migliorie

Le migliorie possono essere già integrate in una tessera terreno (nel qual caso sono stampate su di essa) oppure possono essere aggiunte se un giocatore ha acquisito un segnalino miglioria grazie alla condizione climatica "Nuvole". Se un giocatore possiede una miglioria nella sua riserva, può usarla in un qualsiasi momento nel corso del suo turno, senza che questo conti come un'azione.

È possibile aggiungere una miglioria soltanto su quei terreni dove non è ancora cresciuto il bambù (vale a dire i terreni appena collocati, quelli che non sono irrigati e quelli in cui il panda ha appena divorato tutto!).

Ogni terreno può contenere solo e soltanto una miglioria (integrata o aggiunta che sia), e non è possibile cambiare tale miglioria successivamente.

RECINTO

Il recinto protegge il bambù situato su quel terreno. Il panda può muoversi attraverso quel terreno o fermarsi su di esso, ma non può mangiare il bambù che si trova al suo interno.

FERTILIZZANTE

Il fertilizzante aumenta il ritmo di crescita del bambù su quel terreno. Ogni volta che il bambù cresce, si aggiungono due sezioni anziché una (sempre rispettando il massimo di 4 sezioni).

POZZA D'ACQUA

La pozza d'acqua fornisce al bambù di quel terreno tutta l'acqua di cui ha bisogno. Questo terreno non ha quindi bisogno di essere irrigato e beneficia automaticamente della prima crescita fornita dall'irrigazione (vedi la voce "Canale di irrigazione").

Attenzione: una pozza d'acqua non può mai, in nessuna circostanza, essere usata come partenza di un nuovo sistema di irrigazione.

Fine della partita

Le condizioni di fine partita dipendono dal numero di giocatori:

- **2 giocatori:** quando un giocatore completa il suo **nono obiettivo**, attiva il round finale.
- **3 giocatori:** quando un giocatore completa il suo **ottavo obiettivo**, attiva il round finale.
- **4 giocatori:** quando un giocatore completa il suo **settimo obiettivo**, attiva il round finale.

Il giocatore che ha attivato il round finale ottiene la carta speciale “Imperatore” (che vale 2 punti) e finisce il suo turno.

Nota: un giocatore può comunque completare altri obiettivi nel turno in cui attiva il round finale.

Gli altri giocatori hanno allora diritto a un turno finale a testa in cui possono tentare di completare altri obiettivi con i quali migliorare il loro punteggio.

Infine, l’Imperatore ricompensa il più meritevole dei suoi servitori dopo un’accurata ispezione:

Ogni giocatore guadagna il totale di punti indicati sugli obiettivi completati nel corso della partita. Le eventuali carte ancora in mano non hanno alcun valore.

Il giocatore con il punteggio più alto vince la partita e riceve le congratulazioni dell’Imperatore.

In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di punti sulle carte obiettivo panda. Se la parità permane, allora tutti i giocatori in parità condividono la vittoria…

Consigli ai nuovi giardinieri

Non avete il pollice verde? Ecco alcuni trucchi di giardinaggio:

- Ricordate di prendere un terreno durante il vostro primo turno: avrete bisogno di un pezzo di terra per cominciare a lavorare!

- Potete conservare i canali di irrigazione. Usate questa opzione! Scoprirete che si rimane facilmente a corto di acqua nel corso del gioco.

- Potete giocare una prima partita senza includere gli elementi climatici. Sarà meno divertente, ma vi procurerà tempo per conoscere meglio il resto delle meccaniche di gioco!

- Le sezioni di bambù contenute nella scatola dovrebbero soddisfare le necessità della maggior parte dei giocatori, ma se un giocatore resta a corto di sezioni, è possibile usare temporaneamente le sezioni di un altro colore per comporre la pianta!

- Se nel mazzo dei terreni rimangono meno di tre terreni, l’apposita azione vi consentirà di scegliere soltanto tra gli ultimi due (o di acquisire l’ultimo terreno rimasto). Se non ci sono più terreni o canali di irrigazione disponibili, non sarà più possibile eseguire l’azione ad essi associata.

Plancia personale

Riassunto degli effetti del dado del clima

Riassunto delle azioni

Riserva dei canali di irrigazione

Riserva delle migliorie

Riserva del bambù mangiato

Riconoscimenti

Autore: Antoine Bauza
Illustratori: Nicolas Fructus, Picksel & Yuio
Grafica: Julien Jeanroy-Bertrand
Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi
Revisione: Massimo Bianchini e Luca Cattini
Playtester: M. Blayo Polord, M. Houssais, J. Godard, J. Finet, B. Goube, P. Vernet, M. Guillaud, B. Cathala, B. Faidutti, F. Grenier, S. Caillault, F. Sengissen, M. Bertrand, S. Laget, Pierô, M. Bach, S. Thomas, E. Pautrot, il gruppo di gioco dei membri del club «i partecipanti del Rencontres compulsive gambling, Seb, Paquo, Nico», la giuria del concorso per creatori di giochi di Boulogne-Billancourt del 2006 il Team FTC (Luke, Marc, Alain).
Controllo regole: Sylvain Thomas, Matthieu Bonin, Bruno Goube, Arnaud Villechaise e Didier Aldebert.
L’autore desidera ringraziare Sylvain Thomas per il suo aiuto nel corso della realizzazione del gioco.

© Matagot - 9 rue Lakanal - 75015 Paris - France
© Bombyx - 53, avenue Carnot - 94100 Saint Maur des Fossés - France
Asterion Press s.r.l. - Via Manzotti 7 - 42015 Correggio (RE) - Italy