

TAKENOKO

EIN SPIEL VON ANTOINE BAUZA



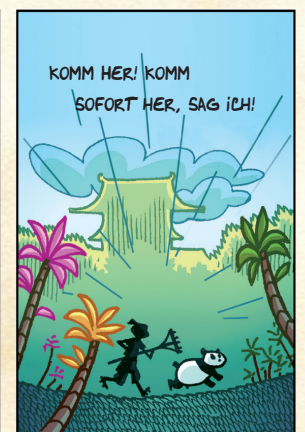
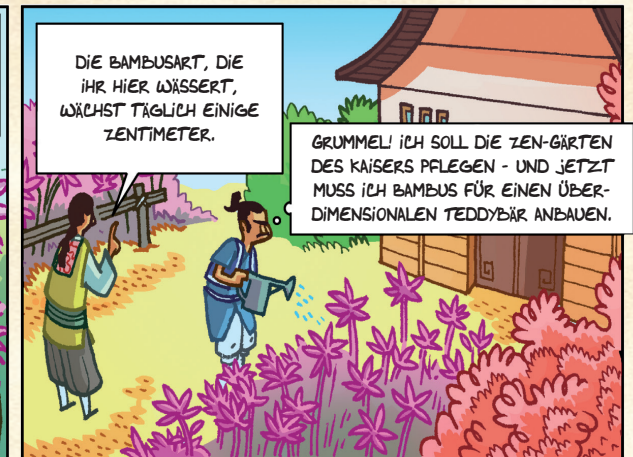
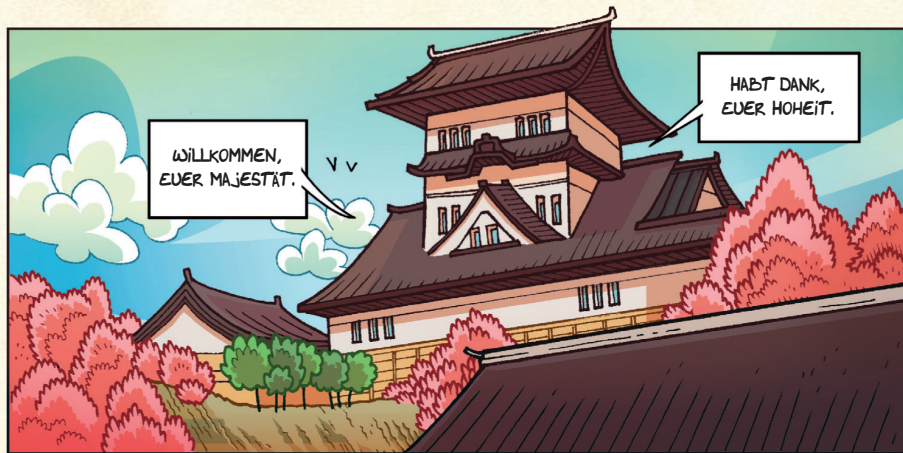
AB 8 JAHRE



2 BIS 4
SPIELER



45-60
MINUTEN



DIE SPIELIDEE

Am Hofe des japanischen Kaisers, vor langer, langer Zeit ...

Nach langen Zwiſtigkeiten haben sich die diplomatischen Beziehungen zwischen Japan und China beruhigt. Um das Bündnis gebührend zu feiern, schenkt der Kaiser von China seinem japanischen Amtskollegen einen heiligen Riesenpanda, das Symbol des Friedens.

Der japanische Kaiser hat seine Höflinge (euch, die Spieler) mit der schwierigen Aufgabe betraut, den für die Pflege des Tieres nötigen Bambusgarten zu betreuen.

Ihr werdet Gartenbeete anlegen, bewässern und 3 Arten Bambus dort anpflanzen (grün, gelb und rosafarben), natürlich mit der Hilfe des kaiserlichen Gärtners.

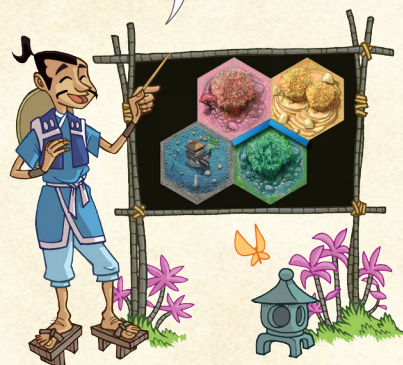
Dabei müsst ihr euch mit dem unersättlichen Appetit des heiligen Tieres auf den saftigen und zarten Bambus herumschlagen ...

Wer am geschicktesten den Bambus heranzieht und die Beete am besten pflegt, während er den wählerischen Panda füttert, gewinnt das Spiel.

IN TAKENOKO WERDET IHR GEMEINSAM BEETE ANLEGEN ...



... BEWÄSSERN ...



... MIT MEINER HILFE, DEM KAISERLICHEN GÄRTNER, WUNDERBAREN BAMBUS ZIEHEN, ...



DAS WETTER WIRD EINE ROLLE SPIELEN ...



... UND DIESES RIESENVIEH EBENFALLS!



ARBEITET SORGSAM UND DER KAISER WIRD EUCH REICH BELOHNEN!



SPIELMATERIAL

- 28 Beete
- 36 Bambusstücke grün
- 30 Bambusstücke gelb
- 24 Bambusstücke rosa
- 20 Bewässerungskanäle
- 9 Verbesserungsplättchen
- 46 Aufgaben-Karten
- 4 Spielertafeln
- 8 Aktionssteine
- 1 Wetterwürfel
- 1 Pandafigur
- 1 Gärtnerfigur

JAPANISCHE SPRACHLEKTION

Takenoko bedeutet wörtlich „Bambussprosse“; die beiden Schriftzeichen werden durch das japanische Kanji-Zeichen [no] verbunden:

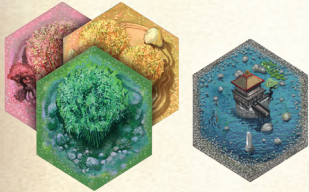
Take [no] Ko

竹の子

(Bambus) (Kind oder Sprosse)

SPIELMATERIAL

Bevor es losgeht, sollte man sich die einzelnen Spielelemente und deren Funktion genau ansehen:



BEETE

Beete sind Geländefelder, auf denen Bambus wächst. Es gibt sie in 3 Farben: grün (11), gelb (9) und rosa (7). Auf dem besonderen Gartenteichfeld wächst kein Bambus.



BAMBUS

Es gibt 3 Arten Bambus, die zu den 3 Farben der Beete passen: grün, gelb und rosa.



BEWÄSSERUNGSKANÄLE

Bambushalme benötigen viel Wasser. Ohne Wasser kein Wachstum! Glücklicherweise kann man die Beete bewässern.



VERBESSERUNGEN

Verbesserungen begünstigen das Bambuswachstum. Einige Beete haben „fest eingebaute“ Verbesserungen, außerdem gibt es zusätzliche Verbesserungsplättchen.



GÄRTNER

Der Gärtner überwacht den Bambus und sorgt dafür, dass auf korrekt gepflegten Beeten Bambus wächst.



PANDA

Der Riesenpanda wandert frei durch die Beete und hat einen unstillbaren Appetit auf saftige Bambushalme.



AUFGABEN

Das Wohlgefallen des Kaisers erhält man durch die Erfüllung von Aufgaben, die es in 3 Kategorien gibt und die Siegpunkte einbringen.



WETTERWÜRFEL

Bestimmte Wetterbedingungen werden vom Wetterwürfel vorgegeben und spielen eine große Rolle für die Entwicklung des Bambusgartens.



KAISER

Irgendwann wird der Kaiser die Gärten besuchen und einen Gewinner küren.

VORBEREITUNG

Das „Gartenteichfeld“ **1** kommt in die Mitte der Spielfläche. Die Figuren des Gärtners **2** und des Pandas **3** kommen auf dieses Feld. Die übrigen Beete **4** werden gemischt und verdeckt bereit gelegt. Bewässerungskanäle **5** und Verbesserungsplättchen (nach Typ sortiert) **6** kommen als allgemeiner Vorrat neben diesen Nachziehstapel.

Die „Kaiserkarte“ **7** wird beiseite gelegt, die übrigen Karten nach Kategorie sortiert (Beet, Gärtner, Panda) **8**, jeweils gemischt und in 3 Nachziehstapeln verdeckt bereit gelegt.

Jeder Spieler bekommt 1 Spielertafel **9**, 2 Aktionssteine **10** und 1 Karte jeder Kategorie **11** (seine Karten hält man vor den anderen Spielern geheim).

Der größte Spieler (gemeint ist die Körpergröße!) fängt an.



TAKENOKO

3

SPIELABLAUF

Im Uhrzeigersinn sind die Spieler **reihum** am Zug.

Wer am Zug ist, **muss** nacheinander 2 Dinge erledigen: **1) Wetterbedingungen prüfen** und **2) Aktionen ausführen (und eventuell Aufgaben erfüllen)**.

1) WETTERBEDINGUNGEN PRÜFEN

Achtung: Das Wetter gilt erst ab der 2. Runde. In seinem 1. Zug überspringt jeder Spieler diesen Schritt und geht sofort zum 2. Schritt über.

Der Spieler würfelt den Wetterwürfel und handelt so, wie es das erwürfelte Wettersymbol vorschreibt.



SONNE

Die Sonne scheint auf den Bambusgarten.

Du erhältst 1 zusätzliche Aktion. Die Aktion muss sich aber von deinen beiden regulären Aktionen (siehe unten) unterscheiden.



REGEN

Ein sanfter Regen nährt die jungen Bambushalme.

Du darfst einem bewässerten Beet deiner Wahl 1, mit Gartenpflege sogar 2 Bambusstücke hinzufügen. (maximale Bambushöhe von 4 beachten!)



WIND

Eine erfrischende Brise weht durch den Bambusgarten.

Du darfst, musst aber nicht, 2 gleiche Aktionen in dieser Runde ausführen (statt 2 unterschiedlicher Aktionen).



GEWITTER

Es blitzt und donnert, was den Panda erschreckt.

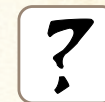
Du darfst den Panda auf 1 beliebiges Beet stellen. Dort frisst der Panda 1 Bambusstück (Das du erhältst!).



WOLKEN

Graue Wolken verdunkeln den Himmel. Dich stört das nicht und du führst einige Arbeiten aus.

Du wählst 1 Verbesserungsplättchen aus dem Vorrat. Du darfst es sofort einsetzen oder auf deiner Spielertafel aufbewahren (siehe Seite 8). Sollte keine Verbesserung mehr vorhanden sein, musst du dich für eine andere Wetterbedingung entscheiden (Sonne, Regen, Wind oder Sturm) und entsprechend handeln.



Wenn du „?“ gewürfelt hast, suchst du dir aus, nach welcher der 5 Wetterbedingungen du handeln möchtest.

2) AKTIONEN AUSFÜHREN (UND EVENTUELL AUFGABEN ERFÜLLEN)

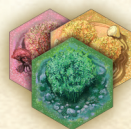
Der Spieler hat 2 Aktionen, die er aus 5 möglichen auswählen kann.

Wichtig: Die beiden Aktionen müssen unterschiedlich sein!

Um 1 Aktion auszuwählen und auszuführen, legt man 1 seiner Aktionssteine auf die Aktion. Dieser Aktionsstein zeigt an, dass man diese Aktion nicht noch einmal diese Runde ausführen kann. (Ausnahme: Wind!) Man führt die gewählte Aktion vollständig aus, bevor man die nächste Aktion wählt.

Am Ende seines Zuges gibt man den Wetterwürfel an den Spieler zu seiner Linken.

Auf den folgenden Seiten sind diese 5 Aktionen noch genauer beschrieben:



BEET

Ziehe 3 Beete und suche dir 1 davon aus, das du sofort anlegst.



BEWÄSSERUNGSKANAL

Nimm dir 1 Bewässerungskanal aus dem allgemeinen Vorrat. Du kannst ihn sofort einsetzen oder für später aufbewahren.



GÄRTNER

Bewege den Gärtner in gerader Linie beliebig weit in eine Richtung deiner Wahl. Auf dem Beet, wo er seine Bewegung beendet, wächst 1 Bambusstück sowie auf allen daran angrenzenden gleichfarbigen Beeten (beachte: Bambus wächst immer nur auf bewässerten Beeten!).



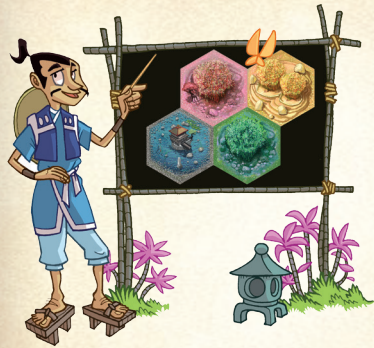
PANDA

Bewege den Panda in gerader Linie beliebig weit in eine Richtung deiner Wahl. Auf dem Beet, wo er seine Bewegung beendet, frisst der Panda 1 Bambusstück.



AUFGABE

Ziehe 1 Aufgabenkarte einer Kategorie deiner Wahl und nimm sie auf die Hand.



BEETE

Man zieht 3 Beete, wählt 1 davon aus und legt die anderen beiden verdeckt zurück **unter** den Stapel, in beliebiger Reihenfolge.

Das gewählte Beet legt man dann nach einer oder beiden der folgenden Regeln ab:

- Das Beet muss an das Gartenteichfeld angrenzen.
- Das Beet muss an 2 andere, bereits im Spiel befindliche Beete angrenzen.

Auf jedem Beet kann immer nur 1 einziger Bambushalm in der Farbe des Beets wachsen.

Hinweis: Beete, die an den Teich angrenzen und solche mit der Wasserspeicher-Verbesserung werden automatisch bewässert! Auf solche wird sofort das erste Stück eines Bambushalms gesetzt, wenn sie ins Spiel kommen (siehe rechts unter „Bewässerungskanal“).

Unabhängig von ihrer Farbe haben einige Beete aufgedruckte Verbesserungen (siehe Seite 7).



Grün: Beet richtig platziert.
Rot: Beet darf nicht platziert werden.



BEWÄSSERUNGSKANAL

Man nimmt 1 Bewässerungskanal aus dem allgemeinen Vorrat.

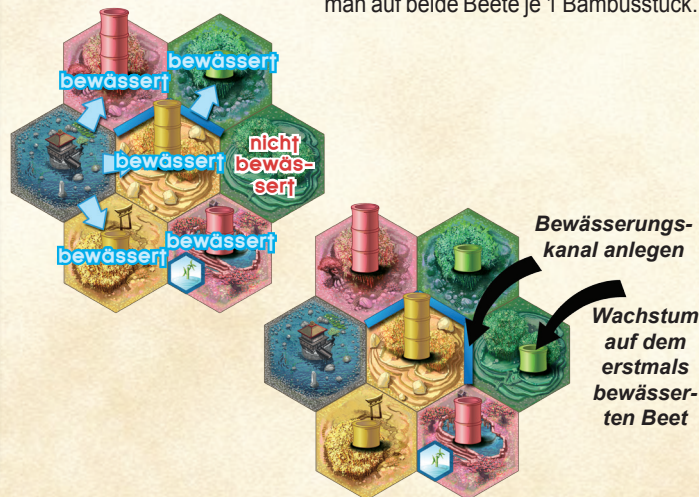
Ein Bewässerungskanal kann sofort ins Spiel gebracht werden oder für spätere Runden aufbewahrt werden. Wenn man einen Bewässerungskanal im Vorrat auf seiner Spielertafel haben sollte, kann man ihn jederzeit in seinem Zug einsetzen – das zählt nicht als Aktion.

Bewässerungskanäle werden auf die Kante **zwischen 2 Beeten** (nie an die **Außenkante** eines Beets) gelegt und bilden Netzwerke, die immer beim zentralen Gartenteichfeld beginnen. Auf die Kanten des Gartenteichs legt man niemals Bewässerungskanäle.

Ein Beet gilt als bewässert, wenn mindestens 1 dieser Bedingungen zutrifft:

- 1) Das Beet grenzt an das Gartenteichfeld an, durch das es automatisch bewässert wird.
- 2) Auf mindestens 1 der 6 Kanten des Beets liegt ein Bewässerungskanal.
- 3) Das Beet hat eine Wasserspeicher-Verbesserung.

Wenn ein bisher nicht bewässertes Beet **das erste Mal** bewässert wird, setzt man sofort 1 Bambusstück der Beetfarbe darauf. Wenn ein neuer Bewässerungskanal gleichzeitig 2 Beete das erste Mal versorgt, setzt man auf beide Beete je 1 Bambusstück.



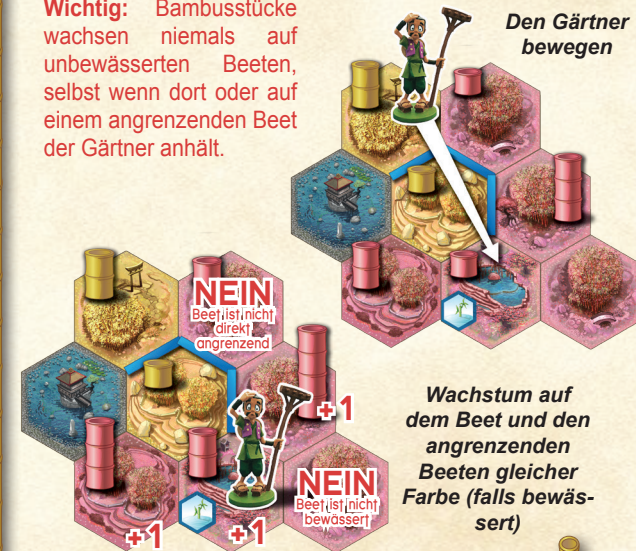
GÄRTNER

Man bewegt den Gärtner einmal **in gerader Linie** in einer beliebigen Richtung und beliebig viele Beete weit. Der Gärtner darf sich nur von Beet zu Beet bewegen, nicht über leere Felder zwischen den Beeten. Der Gärtner muss sich mindestens 1 Beet weit bewegen.

Auf dem Beet, auf dem er anhält, und in allen unmittelbar angrenzenden Beeten der Farbe dieses Beets wächst jeweils 1 Bambusstück.

Wenn auf einem Beet bereits ein Bambushalm aus 4 Stücken steht, wächst der Bambus dort nicht mehr, denn 4 ist immer die maximale Höhe für Bambus.

Wichtig: Bambusstücke wachsen niemals auf unbewässerten Beeten, selbst wenn dort oder auf einem angrenzenden Beet der Gärtner anhält.



Wichtig! Die Materialien auf der Spielertafel gehören dem jeweiligen Spieler – alles im Bambusgarten (Beete, Bewässerungskanäle, Verbesserungen und Bambusstücke) gehört allen Spielern gemeinsam.

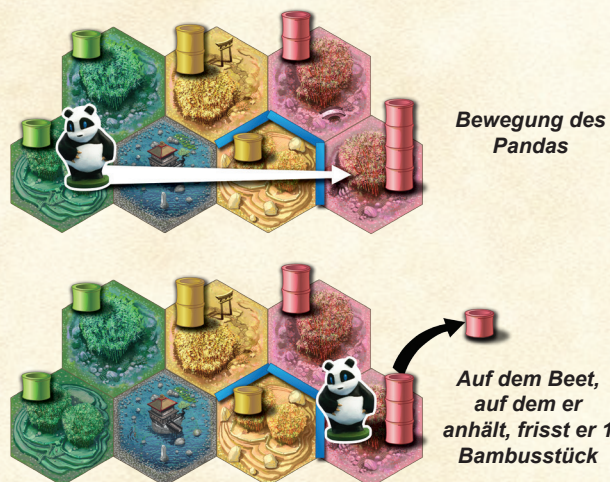
TAKENOKO



PANDA

Man bewegt den Panda einmal **in gerader Linie** in einer beliebigen Richtung und beliebig viele Beete weit. Der Panda darf sich nur von Beet zu Beet bewegen, nicht über leere Felder zwischen den Beeten. Der Panda muss sich mindestens 1 Beet weit bewegen!

Auf dem Beet, auf dem er anhält, frisst der Panda 1 Bambusstück. Gefressene Bambusstücke legt man auf seine Spielertafel. Sie dienen dazu, die „Panda“-Aufgaben zu erfüllen.



Besonderheiten der Bewegung

- Gärtner und Panda dürfen das **Gartenteichfeld** überqueren oder auch dort stehen bleiben.
- Um die Aktion Gärtner bzw. Panda auszuführen, **muss** man die jeweilige Figur mindestens 1 Beet weit bewegen.
- Natürlich darf man keine Lücken zwischen Beeten überqueren und muss vor solch leeren Feldern stehen bleiben.

AUFGABEN

Man zieht 1 Aufgabenkarte einer Kategorie seiner Wahl und nimmt sie auf die Hand.

Achtung: Man darf höchstens 5 Karten auf der Hand haben. Wenn man bereits 5 Karten hat, darf man keine 6 ziehen. Man muss in diesem Fall erst mindestens 1 Aufgabe erfüllen, um wieder ziehen zu dürfen.



AUFGABEN „BEETE“

Diese Karten zeigen 3 oder 4 aneinander angrenzende Beete.

Um eine solche Aufgabe zu erfüllen, muss diese Anordnung im Bambusgarten vorhanden sein.

Wichtig: Die Anordnung ist nur dann gültig, wenn sie aus bewässerten Beeten besteht!



AUFGABEN ERFÜLLEN

Das zählt nicht als Aktion. Jederzeit während seines Zuges kann man Aufgaben erfüllen, wenn die Bedingungen, die auf den Karten angegeben sind, zutreffen. Um 1 Aufgabe zu erfüllen, legt man die entsprechende Karte offen vor sich ab.

Wichtig: Eine erfüllte Aufgabe geht nicht verloren, wenn sich der Zustand des Bambusgartens später ändern sollte: Es genügt, wenn die auf der Karte gezeigten Bedingungen zum Zeitpunkt der Erfüllung der Aufgabe zutrafen.



AUFGABEN „GÄRTNER“

Diese Karten zeigen:

- einen Bambushalm aus 4 Stücken auf einem Beet **mit einer bestimmten** Verbesserung
- einen Bambushalm aus 4 Stücken auf einem Beet **ohne** Verbesserung
- eine Gruppe mehrerer Bambushalme aus je 3 Stücken auf mehreren Beeten **mit oder ohne** Verbesserung

Um eine solche Aufgabe zu erfüllen, muss diese Anordnung im Bambusgarten vorhanden sein (siehe Beispiele Seite 15).



AUFGABEN „PANDA“

Diese Karten stellen 2 oder 3 Bambusstücke dar.

Um eine solche Aufgabe zu erfüllen, muss man die geforderten Stücke auf seiner Spielertafel haben. Nach dem Ablegen der Aufgabenkarte legt man die Stücke wieder in den allgemeinen Vorrat.



Die abgebildete Anordnung von Beeten muss im Bambusgarten vorkommen, und alle diese Beete müssen bewässert sein.



Ein Bambushalm der Größe 4 auf einem Beet **mit einer Gartenpflege-Verbesserung**.



Ein Bambushalm der Größe 4 auf einem Beet **ohne Verbesserung**.



Mindestens 4 grüne Bambushalme aus je **exakt 3** Stücken auf Beeten (angrenzend oder nicht) **mit oder ohne Verbesserungen**.



Um diese Aufgaben zu erfüllen, muss der Spieler die auf der Karte angegebenen Bambusstücke als „gefressenen Bambus“ auf seiner Spielertafel haben. Nachdem eine solche Aufgabe erfüllt wurde, legt man diese Bambusstücke wieder zurück in den Vorrat.

EXPERTEN-REGEL (SPIELVARIANTE)

Zieht ein Spieler eine Karte, deren Aufgabe in diesem Moment bereits im Bambusgarten erfüllt ist, muss er die Karte weglegen und 1 neue aus 1 Kategorie seiner Wahl ziehen. Dies wiederholt er, bis er eine Karte zieht, die nicht aktuell erfüllt ist.

VERBESSERUNGEN

Eine Verbesserung kann bereits Teil eines Beets sein (dann ist sie auf dem Beet aufgedruckt) oder man kann sie auf ein Beet legen, wenn man sie durch das Wetterwürfelsymbol „Wolken“ bekommen hat. Wenn man eine Verbesserung im Vorrat auf seiner Spielertafel haben sollte, kann man sie jederzeit in seinem Zug einsetzen – das zählt nicht als Aktion.



Verbesserungen dürfen nur auf Beete gelegt werden, wenn aktuell kein Bambus darauf wächst. Beete, die automatisch bewässert werden, können, bevor sie ihr erstes Stück Bambus erhalten, noch mit 1 Verbesserung ausgestattet werden.

Kein Beet darf mehr als 1 Verbesserung haben (egal ob aufgedruckt oder aufgelegt). Es ist nicht möglich, sie später wegzunehmen oder zu tauschen.



UMZÄUNUNG

Die Umzäunung schützt den Bambus auf seinem Beet. Der Panda darf das Beet überqueren oder dort anhalten, aber keinen Bambus dort fressen.



GARTENPFLEGE

Gartenpflege beschleunigt das Bambuswachstum. **Jedes Mal**, wenn der Bambus wächst, fügt man 2 statt 1 Stück hinzu (größer als 4 Stücke darf trotzdem kein Bambus werden).



WASSERSPEICHER

Der Wasserspeicher versorgt sein Beet mit Wasser. Daher braucht dieses Beet keinen Bewässerungskanal. Außerdem wächst auf einem solchen Beet bei der Auslage sofort 1 Bambusstück (wie auf Seite 13 unter „Bewässerungskanal“ beschrieben).

Achtung: Man darf einen Wasserspeicher niemals als Startpunkt für Bewässerungskanäle verwenden.

TAKENOKO



SPIELENDE

Das Spielende hängt von der Anzahl der Mitspieler ab:

- **2 Spieler:** Sobald ein Spieler seine **9. Aufgabe** erfüllt, beginnt eine letzte Runde.
- **3 Spieler:** Sobald ein Spieler seine **8. Aufgabe** erfüllt, beginnt eine letzte Runde.
- **4 Spieler:** Sobald ein Spieler seine **7. Aufgabe** erfüllt, beginnt eine letzte Runde.

Der Spieler, der die letzte Runde eingeleitet hat, nimmt sich die Karte „Kaiser“ (Wert: 2 Punkte) und beendet seinen Zug.

Hinweis: Der Spieler darf in dem Zug, in dem er die letzte Runde eingeleitet hat, allerdings noch weitere Aufgaben erfüllen, wenn er kann.

Alle **anderen** Spieler haben dann alle noch reihum einen letzten Zug, in dem sie versuchen können, Aufgaben zu erfüllen, um ihre Punktzahl zu erhöhen.

Danach belohnt der Kaiser seine verdienstvollen Diener nach einer ausführlichen Inspektion:

Jeder Spieler zählt die unten links auf seinen offen liegenden Aufgabenkarten aufgedruckten Siegpunkte zusammen. Karten, die noch auf der Hand gehalten werden, zählen nicht.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt und erhält die Glückwünsche des Kaisers.

Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige der am Gleichstand beteiligten Spieler, der die meisten Punkte durch Panda-Aufgaben hat.

Besteht auch dann noch Gleichstand, gibt es mehrere Sieger ...



SPIELERTAFEL



Übersicht der Wetterwürfel-Bedeutungen

Übersicht der Aktionen

Vorrat für Bewässerungskanäle

Vorrat für Verbesserungen

Ablage für gefressenen Bambus

Tipps für Gärtnerneulinge / Materialbegrenzungen

Wer keinen „grünen Daumen“ besitzt, sollte folgende Gartentipps beherzigen:

- In der ersten Partie kann man die Wetterregeln weglassen. Das bringt zwar nicht den vollen Spielspaß, aber man hat Zeit, sich mit den übrigen Regeln vertraut zu machen.
- Man sollte in seinem ersten Zug ein Beet nehmen: man wird es brauchen!
- Bewässerungskanäle kann man lagern. Man muss diese Möglichkeit nutzen! Man wird merken, dass Wasser in diesem Spiel schnell knapp werden kann.

Was ist, wenn einem das Material ausgehen sollte?

- Die Bambusstücke sollten eigentlich immer ausreichen. Wenn sie tatsächlich einmal zur Neige gehen, kann man auch kurzfristig andersfarbige Stücke benutzen!
- Sind weniger als drei Beete im Stapel, hat man bei dieser Aktion nur noch die Wahl zwischen zwei Beeten (oder muss das letzte nehmen).
- Wenn gar keine Beete oder Bewässerungskanäle mehr da sind, darf man die entsprechende Aktion nicht mehr nutzen.

MITWIRKENDE

Autor: Antoine Bauza

Illustratoren: Nicolas Fructus, Picksel & Yuio

Grafiker: Julien Jeanroy-Bertrand

Übersetzer: Michael Kröhnert

Realisation für Pegasus Spiele: Benjamin Schönheiter

Der Autor möchte Sylvain Thomas für dessen Hilfe bei der Entwicklung des Spiels danken.

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

www.pegasus.de



© 2014 Pegasus Spiele GmbH

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

© Studio Bombyx - 53, avenue Carnot - 94100 Saint Maur des Fossés - Frankreich