

TAKENOKO

UM JOGO DE ANTOINE BAUZA



5+ ANOS
DE IDADE



2 A 4
JOGADORES



CERCA DE
45 MINUTOS



SEJA BEM-VINDO,
VOSSA
MAJESTADE.

MUITO OBRIGADO,
VOSSA ALTEZA.



COMO PROVA DA MINHA GRATIDÃO PELA SUA CALOROSA RECEIÇÃO, E COM O INTUÍTO DE SELAR A NOSSA ALIANÇA COMERCIAL, É MEU DESEJO OFERECER-LHE ESTE REQUINTADO SÍMBOLO DO YIN E YANG.



VOSSA ALTEZA,
O QUE VAMOS
NÓS FAZER
COM ESTE
MONSTRO?

HUM... MUITO
OBRIGADO
VOSSA
MAJESTADE,
QUE
BELÍSSIMO
E ORIGINAL
PRESENTE...
É UM...



É UM PANDA GIGANTE
DA CHINA, É DÓCIL,
MEIGO E FORTE, UM
HUMILDE EMBaixADOR
DO MEU POVO.



TENHO A
CERTEZA QUE
CUIDARÃO MUITO
BEM DELE.



ESTE ANIMAL É TÃO
RARO QUANTO O
FAMOSO CHÁ BRANCO.



O MEU CONSELHEIRO IRÁ
PROVIDENCIAR OS PORMENORES
PARA O SEU CUIDADO E ALIMENTAÇÃO.



ESTA ESPÉCIE DE BAMBU
QUE ESTÁS A REGAR
CRESCERÁ VÁRIOS
CENTÍMETROS POR DIA.

O MEU TRABALHO É CUIDAR DOS
JARDINS ZEN DO IMPERADOR E
AGORA VOU TER DE CULTIVAR BAMBU
PARA UM URSINHO GIGANTE.



O QUE!?!

NHAM
NHAM



ESTA A COMER OS REBENTOS
QUE ACABEI DE PLANTAR!

NHAM
NHAM



ANDA CÁ!
ANDA CÁ QUE EU JÁ TE DIGO!!!

A HISTÓRIA DO JOGO

Há muito, muito tempo atrás, na corte imperial do Japão...

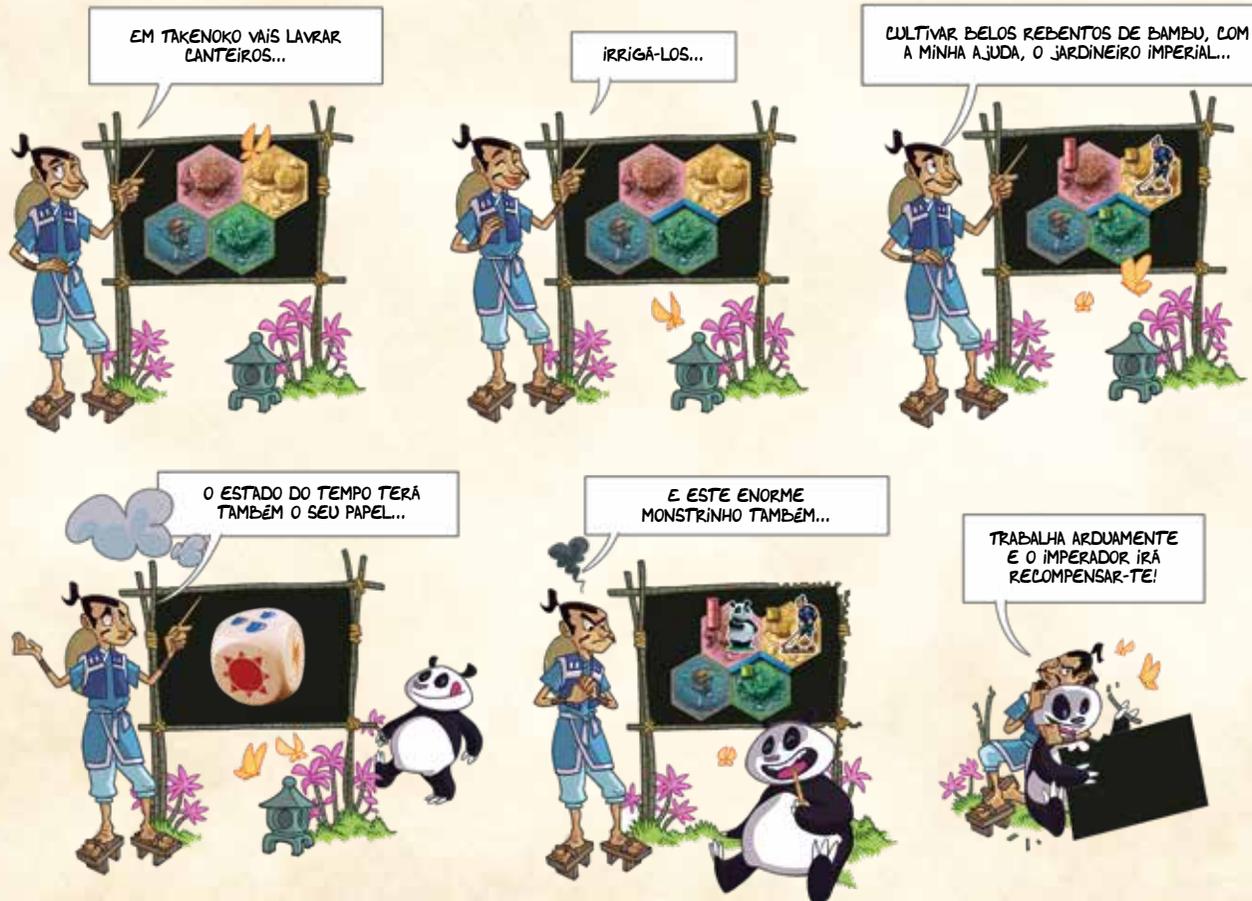
Após um longo período de disputas, as relações diplomáticas entre o Japão e a China estão finalmente recuperadas. Para celebrar essa aliança, o Imperador chinês oferece de presente ao seu homólogo japonês um animal sagrado, símbolo da paz: o panda gigante.

O Imperador japonês confiou aos membros da sua corte (os jogadores) a árdua tarefa de cuidar do animal, cultivando-lhe

a sua própria plantação de bambu. Os jogadores irão lavar os canteiros, irrigá-los e cultivar umas das três espécies de bambu (verde, amarelo e cor-de-rosa) com a ajuda do jardineiro Imperial.

Eles terão ainda de lidar com a fome voraz do animal sagrado pelo suculento e macio bambu...

O jogador que melhor cultivar o bambu, gerindo de modo mais eficiente os canteiros, enquanto alimenta o delicado panda, vencerá o jogo.



COMPONENTES

- 28 canteiros
- 28 secções de bambu verde
- 26 secções de bambu amarelo
- 24 secções de bambu rosa
- 20 canais de irrigação
- 46 cartas de objetivo
- 9 fichas de melhoria
- 4 tabuleiros individuais
- 8 marcadores de ação
- 1 dado da meteorologia
- 1 panda
- 1 jardineiro
- 1 livro de regras

AULA DE JAPONÊS

Takenoko significa, literalmente, "rebento de bambu". Os dois ideogramas são combinados no Kanji japonês de ligação: [no]:

Take [no] Ko

竹の子

(bambu)

(criança ou rebento)

COMPONENTES DO JOGO

Antes de te aventurares na tua primeira partida, deves familiarizar-te com os diferentes componentes e as suas funções.



CANTEIROS

Os canteiros são peças de terreno onde o bambu irá crescer. Há canteiros verdes, amarelos e cor-de-rosa. O bambu não pode crescer na peça do lago.



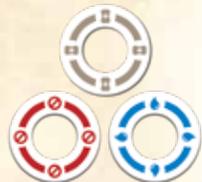
BAMBU

Há três variedades de bambu, e, cada uma irá crescer no canteiro da cor correspondente: verde, amarelo ou cor-de-rosa.



CANAIS DE IRRIGAÇÃO

O bambu precisa de água para crescer, sem ela não há rebentos! Felizmente, podemos usar canais para irrigar os canteiros.



MELHORIAS

As melhorias facilitam o crescimento do bambu. Alguns canteiros já contêm uma melhoria, mas também há fichas de melhoria disponíveis.



JARDINEIRO

O jardineiro supervisiona as plantações de bambu e assegura o crescimento dos rebentos lá cultivados.



PANDA

O panda gigante vagueia pelos canteiros de bambu e tem um apetite voraz pelos suculentos caules.



OBJETIVOS

Para agradarem ao Imperador, os jogadores terão de completar objetivos que lhes darão pontos de vitória.



DADO DA METEOROLOGIA

O estado do tempo, ao ser determinado pelo dado da meteorologia, assume um papel importante nas plantações de bambu.



IMPERADOR

A seu tempo, sua Majestade, o Imperador, visitará o jardim para declarar o vencedor.

Cada cor está assinalada com um pictograma específico nas cartas de objetivo e nos canteiros, tornando-as distinguíveis por pessoas daltónicas: 🌸 rosa, 🌻 amarelo e 🌿 verde.

PREPARAÇÃO DO JOGO

- Coloca a peça do lago **1** no centro da mesa.
- Coloca o jardineiro **2** e o panda **3** nesta peça do lago.
- Baralha as restantes peças de canteiro **4** e coloca-as voltadas para baixo, numa pilha.
- Coloca os canais de irrigação **5** e fichas de melhoria (ordenadas por tipo) **6** próximas à pilha dos canteiros, de modo a formarem uma reserva.
- Separa a carta do Imperador **7**, divide as restantes por categoria (canteiro, jardineiro, panda) **8** e baralha-as, formando três pilhas voltadas para baixo.
- Cada jogador recebe um tabuleiro de jogo individual **9**, dois marcadores de ação **10** e um objetivo de cada uma das categorias **11** para a sua mão.
- O jogador mais alto será o primeiro a jogar.



TAKENOKO

DECORRER DO JOGO

Começando pelo jogador inicial e continuando no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador **deverá**, na sua vez, executar dois passos pela **seguinte ordem**:

1. DETERMINAR O ESTADO DO TEMPO

Importante: o dado da meteorologia entra em jogo apenas na segunda ronda. Na primeira ronda, todos os jogadores ignoram este passo e começam diretamente no passo seguinte.

O jogador lança o dado da meteorologia e aplica o efeito nele obtido.



SOL

O sol brilha nas plantações de bambu.

O jogador ganha uma ação adicional. Esta ação deve ser diferente das suas duas ações regulares.



TEMPESTADE

O céu estremece e relâmpagos caem assustando o panda.

O jogador pode colocar o panda em qualquer peça de canteiro ou lago. De modo a recuperar do susto, o tímido animal come uma secção de bambu, caso exista alguma no canteiro onde ele foi colocado.



CHUVA

Uma chuva suave rega os jovens rebentos de bambu.

O jogador pode colocar, caso queira, uma secção de bambu num canteiro à sua escolha, desde que respeite o limite de quatro secções por canteiro.



NUVENS

Nuvens densas e escuras cobrem o céu. Mas não te preocupes, chegou a hora de levar a cabo alguns trabalhos de melhoria.

O jogador pode recolher uma ficha de melhoria e colocá-la num canteiro à sua escolha. Se a reserva estiver esgotada, o jogador pode mover uma melhoria que tenha sido previamente colocada noutra canteiro.



VENTO

Uma brisa fresca sopra nas plantações.

O jogador pode fazer, caso queira, duas ações iguais nesta ronda (em vez de executar duas ações diferentes).



O jogador escolhe qual o estado do tempo que quer aplicar neste turno: sol, chuva, vento, tempestade ou nuvens.

2. EXECUTAR AÇÕES E VALIDAR OBJETIVOS

Na sua vez, cada jogador irá escolher duas das cinco ações possíveis para executar.

Nota: estas duas ações têm de ser diferentes entre si!

Para executar cada ação, o jogador deverá colocar um dos seus marcadores sobre a ação escolhida no seu tabuleiro de jogo. A ordem pela qual as ações são executadas é indiferente. No final do seu turno, o jogador passa o dado ao jogador à sua esquerda. Cada ação é explicada com maior detalhe nas páginas seguintes.



CANTEIROS

O jogador retira 3 canteiros da pilha, escolhe 1 deles e coloca-o em jogo.



IRRIGAÇÃO

O jogador pega num canal de irrigação da reserva e coloca-o em jogo.



JARDINEIRO

O jogador desloca o jardineiro que, de seguida, fará crescer o bambu.



PANDA

O jogador desloca o panda que, de seguida, irá comer uma secção de bambu.



OBJETIVO

O jogador bisca, para a sua mão, 1 carta objetivo de uma das categorias à sua escolha.

Importante: Cada jogador pode guardar secções de bambu no seu tabuleiro individual. Todos os restantes componentes (canteiros, canais de irrigação, fichas de melhoria e restantes secções de bambu) são comuns a todos os jogadores.





CANTEIROS

O jogador retira três canteiros da pilha, escolhe um para colocar em jogo, e descarta, na ordem que quiser, os restantes para o fundo da pilha. O canteiro selecionado será colocado em jogo obedecendo a, pelo menos, uma das seguintes regras:

- É colocado de modo adjacente ao lago;
- É colocado de modo adjacente a dois canteiros previamente em jogo.

Em cada canteiro irá crescer apenas um rebento de bambu da cor correspondente, mas apenas se o canteiro estiver irrigado (ver irrigação). **Nota:** os canteiros adjacentes ao lago e os que contêm a melhoria de tanque de rega estão automaticamente irrigados! Logo que colocados em jogo cresce uma secção de bambu (ver irrigação). Independentemente da cor alguns canteiros já contêm melhorias (ver pág. 7).



A verde, as opções de colocação válidas.
A vermelho, as opções de colocação inválidas.



IRRIGAÇÃO

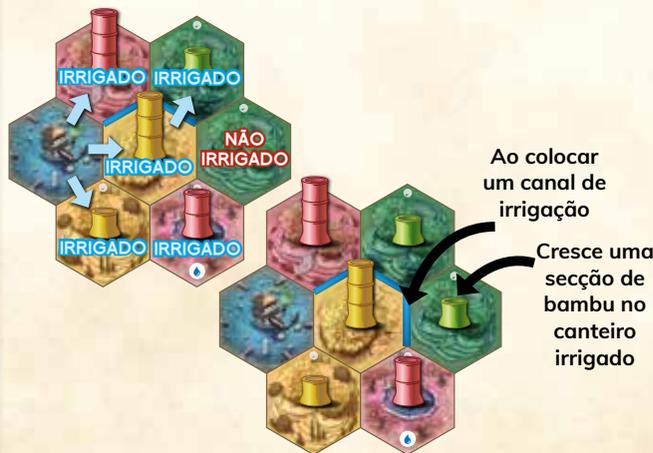
O jogador retira um canal de irrigação da reserva e coloca-o em jogo, obedecendo às seguintes regras:

- O canal de irrigação deverá ser colocado sobre a aresta de ligação de dois canteiros já em jogo;
- O canal de irrigação pertence a uma rede que tem início no lago;
- O canal de irrigação não pode ser colocado sobre as arestas do lago.

Um canteiro considera-se irrigado se cumprir, pelo menos, uma das seguintes condições:

- É adjacente ao lago;
- Tem, pelo menos numa das arestas, um canal de irrigação;
- Tem uma melhoria de tanque de rega.

Quando um canteiro é irrigado pela primeira vez cresce logo nele uma secção de bambu. Isto só poderá acontecer uma vez por canteiro.



JARDINEIRO

O jogador move o jardineiro em **linha reta**, quantos canteiros quiser, na direção à sua escolha. O jardineiro move-se através de canteiros em jogo, não podendo atravessar espaços vazios. Irá crescer uma secção de bambu **no canteiro onde o jardineiro parar, bem como nos canteiros diretamente adjacentes da mesma cor.**

Caso um canteiro já tenha um rebento de bambu com quatro secções, não poderá crescer mais nenhuma, porque **quatro é o limite máximo de altura.**

Importante: O bambu nunca cresce em canteiros sem irrigação, mesmo que o jardineiro pare nele, ou num diretamente adjacente.

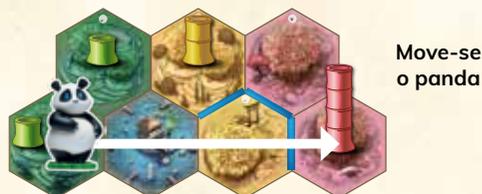




PANDA

O jogador move o panda em **linha reta**, quantos canteiros quiser, na direção à sua escolha. O panda move-se através de canteiros em jogo, não podendo atravessar espaços vazios.

O panda come uma secção de bambu no **canteiro onde termina o movimento**. O jogador deverá guardar a secção de bambu no seu tabuleiro individual e este poderá ser usado para completar um objetivo de panda gigante.



Move-se o panda



E ele come uma secção de bambu no canteiro onde termina

NOTAS SOBRE OS MOVIMENTOS

- O jardineiro e o panda podem atravessar ou até parar no lago ao serem movimentados.
- Não podem atravessar espaços vazios entre canteiros.
- Para utilizar esta ação, o jardineiro ou o panda devem ser deslocados pelo menos **um** canteiro.



OBJETIVOS

O jogador bisca 1 carta de objetivo de uma das categorias à sua escolha e guarda-a na sua mão.

Importante: cada jogador pode ter na sua mão o máximo de 5 cartas. Caso tenha atingido esse limite não poderá usar esta ação. Terá de completar pelo menos um dos objetivos que tem na sua mão antes de poder biscar um novo.



OBJETIVOS DE CANTEIRO

Nestas cartas está representada uma composição de três ou quatro canteiros.

Para validar este objetivo a composição representada deverá estar em jogo.

Importante: Para o objetivo ser válido todos os canteiros da composição deverão estar irrigados.



OBJETIVOS DE JARDINEIRO

Estes objetivos representam uma das seguintes situações:

- 1 bambu com 4 secções, num canteiro com uma melhoria específica;
- 1 bambu com 4 secções, num canteiro sem melhorias;
- um conjunto de bambus com 3 secções.

Para validar este objetivo, deverão estar em jogo o número de bambus representados com a respetiva cor e altura. Além disso, o jardineiro terá de estar, obrigatoriamente, num dos canteiros utilizados neste objetivo.

VALIDAÇÃO DE OBJETIVOS

Validar um objetivo não conta como uma ação. **Em qualquer momento, durante o seu turno**, o jogador poderá validar um objetivo cujas condições estejam, naquele momento, cumpridas. Para validar o objetivo coloca a carta voltada para cima e visível por todos, junto do seu tabuleiro. É possível completar vários objetivos no mesmo turno.

Importante: Uma vez validado um objetivo este não poderá ser perdido, mesmo que as condições deixem de ser cumpridas.



OBJETIVOS DE PANDA

Nestas cartas estão representadas duas ou três secções de bambu.

Para validar o objetivo, o jogador deverá ter as secções no seu tabuleiro de jogo. As respetivas secções de bambu deverão ser devolvidas à reserva no momento em que o objetivo é validado.

EXEMPLOS DE OBJETIVOS



Os canteiros deverão estar em jogo, cumprindo a composição representada. Além disso, deverão estar todos irrigados.



O jardineiro deverá estar num canteiro onde exista um bambu cor-de-rosa com 4 secções de altura e que **tenha a melhoria de fertilizante**.



O jardineiro deverá estar num canteiro que **não contém qualquer melhoria** e onde exista um bambu amarelo com 4 secções de altura.



Existem pelo menos 4 bambus verdes com exatamente 3 secções de altura (adjacentes ou não), **com ou sem melhorias**. O jardineiro deverá estar num destes canteiros.



O jogador deverá ter, no seu tabuleiro individual, as secções de bambu indicadas na carta. Uma vez validado o objetivo, as secções de bambu respetivas deverão ser devolvidas à reserva geral.

MELHORIAS

As melhorias existem em duas formas diferentes: ou impressas nos canteiros, ou sob a forma de fichas, que podem ser obtidas pelo jogador caso o resultado do dado seja a nuvem.



Cada canteiro poderá ter apenas uma melhoria, seja esta de origem ou pela colocação de uma ficha.



CERCA

A cerca protege o bambu de ser comido pelo panda. O panda pode mover-se através ou até mesmo parar neste canteiro, mas não pode comer bambu.



TANQUE

O tanque de rega irriga o bambu neste canteiro. Assim, um canteiro com tanque está automaticamente irrigado e, logo que é colocado em jogo, cresce nele a sua primeira secção de bambu (ver irrigação pág.5).

Importante: Um tanque de rega não pode servir de início para um canal de irrigação.



FERTILIZANTE

O fertilizante aumenta a velocidade de crescimento do bambu neste canteiro. Cada vez que o bambu cresce, são adicionadas duas secções em vez de apenas uma (respeitando sempre o máximo de quatro secções no total).

TAKENOKO

FINAL DO JOGO

O final do jogo depende do número de jogadores:

- **2 jogadores:** a última ronda terá início quando um jogador validar o seu **nono objetivo**.
- **3 jogadores:** a última ronda terá início quando um jogador validar o seu **oitavo objetivo**.
- **4 jogadores:** a última ronda terá início quando um jogador validar o seu **sétimo objetivo**.

O jogador que despoletar a última ronda recebe a carta do imperador.

Importante: Um jogador pode validar mais objetivos durante o seu turno, para além daquele com que despoleta a última ronda.

De seguida, os restantes jogadores têm um turno final onde podem também completar objetivos, para melhorarem as suas pontuações.

Por fim, o Imperador inspeciona cuidadosamente todos os que fielmente desempenharam o seu papel, para os poder recompensar. Cada jogador soma os pontos dos objetivos alcançados durante a partida. Os objetivos que ficaram na mão por cumprir não pontuam.

O jogador com mais pontos é o vencedor e é congratulado pelo Imperador.

Em caso de empate ganhará o jogador que tiver obtido maior pontuação nos objetivos de panda. Caso o empate persista, os jogadores em questão partilham a vitória...



TABULEIRO INDIVIDUAL



Possíveis efeitos do dado da meteorologia

Ações que poderás fazer no teu turno

Reserva de secções de bambu comidas pelo panda

SUGESTÕES PARA JARDINEIROS INICIANTES

Não sabes bem por onde começar? Aqui ficam algumas dicas:

- Começa por colocar um canteiro no teu primeiro turno: vais precisar dele para começar as plantações!
- Podes jogar as primeiras partidas sem incluir o dado da meteorologia. Poderá não ser tão divertido, mas terás oportunidade de te familiarizares com as mecânicas de jogo mais facilmente!
- As secções de bambu que encontras na caixa deverão ser suficientes para a maioria das partidas. Ainda assim, na eventualidade de se esgotar uma das cores, podes improvisar utilizando uma cor diferente para representar o bambu!

CRÉDITOS

Nova Versão 2021

Autor: Antoine Bauza

Ilustradores: Nicolas Fructus, Picksel & Yuio

Design Gráfico: Julien Jeanroy-Bertrand, Loïg Hascoët

Tradução: Marlene Cunha, Luís Moita Flores

Revisão da Tradução: Cristina Pinheiro, Luís Passos de Carvalho

Fotografia: Jean-Baptiste Bouleau

Revisão de Regras: Sylvain Thomas, Matthieu Bonin, Bruno Goube, Arnaud Villechaise e Didier Aldebert.

SALTA
DA CAIXA



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

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