

Takenoko

UM JOGO DE ANTOINE BAUZA



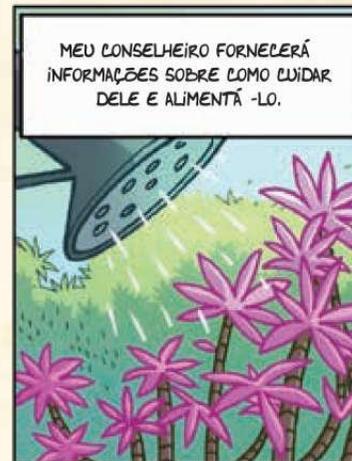
5 ANOS
OU MAIS



2 A 4
JOGADORES



CERCA DE
45 MINUTOS



HISTÓRIA DO JOGO

Muito tempo atrás, na Corte Imperial Japonesa...

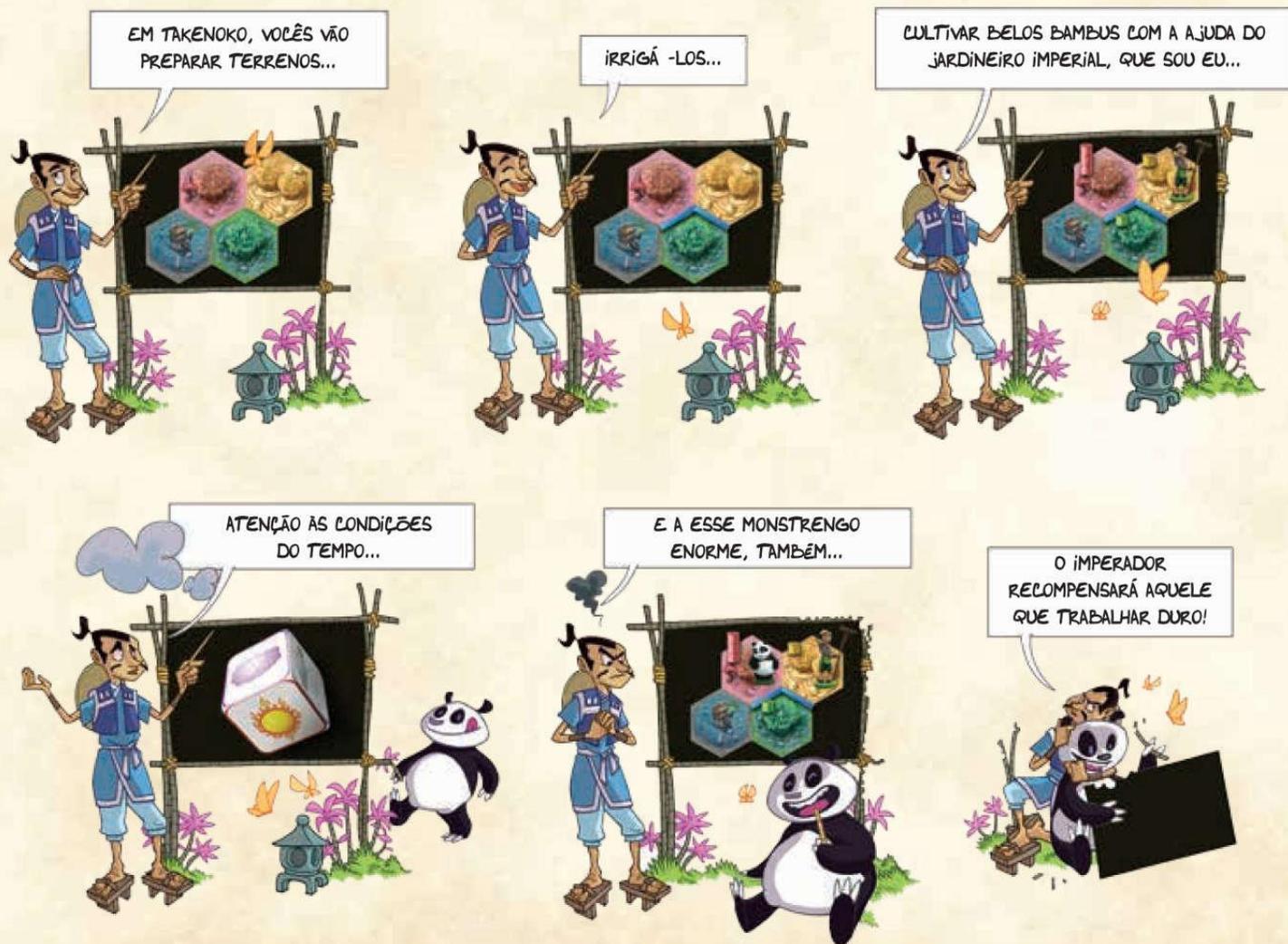
Após uma longa série de disputas, as relações diplomáticas entre Japão e China estão finalmente se recuperando. Para celebrar essa aliança à altura, o imperador da China apresentou seu congênere do Japão com um animal sagrado: o panda-gigante, símbolo da paz.

O imperador Japonês delegou a seus súditos (vocês) a difícil tarefa de organizar o bambuzal para cuidar do animal.

Vocês deverão preparar os terrenos, irrigá-los e cultivar uma das três espécies de bambu (Verde, Amarelo e Rosa) com a ajuda do jardineiro imperial.

Vocês terão de lidar com o apetite voraz do animal sagrado por bambus macios e suculentos...

Vencerá o jogador que cultivar mais bambus e preparar os terrenos com mais eficiência, sem se esquecer de alimentar o pobrezinho do panda.



COMPONENTES

- 28 Terrenos
- 36 Segmentos de Bambu Verde
- 30 Segmentos de Bambu Amarelo
- 24 Segmentos de Bambu Rosa
- 20 Canaletas de Irrigação
- 9 Melhorias
- 46 Cartas de "Objetivo"
- 4 Tabuleiros Individuais
- 8 Fichas de Ação
- 1 Dado do Tempo
- 1 Panda
- 1 Jardineiro
- 1 Manual

UMA RÁPIDA AULA DE JAPONÊS

Takenoko significa, literalmente, "broto de bambu". Os 2 ideogramas estão ligados pela seguinte partícula, comum no japonês: [no]:

Take [no] Ko

竹の子

(Bambu)

(Criança ou Broto)

ELEMENTOS DO JOGO

Antes de embarcar na primeira partida, familiarize-se com os diferentes elementos do jogo e suas funções.



TERRENOS

Os terrenos são lotes onde o bambu pode crescer. Eles existem em três cores: verde, amarelo e rosa. Não cresce bambu na peça especial da "fonte".



BAMBU

Há três variedades de bambu, correspondentes às três cores de terreno: verde, amarelo e rosa.



IRRIGAÇÃO

Os bambus precisam de água. Sem ela, eles não crescem! Ainda bem que podemos irrigar os terrenos.



MELHORIAS

As Melhorias facilitam o crescimento dos bambus. Alguns terrenos já vêm com uma Melhoria, mas também existem fichas de Melhoria.



JARDINEIRO

O jardineiro toma conta dos bambus, garantindo seu crescimento adequado, e zela pelos terrenos.



PANDA

O panda-gigante vaga livremente pelo bambuzal e tem um apetite voraz por bambus suculentos.



OBJETIVOS

Para agradar o imperador, vocês tentarão completar objetivos de 3 categorias diferentes para conseguir pontos de vitória.



DADO DO TEMPO

As condições do tempo, determinadas pelo Dado do Tempo, desempenham um papel importante na manutenção do bambuzal.



IMPERADOR

No momento oportuno, Sua Majestade visitará o jardim para anunciar o vencedor.

PREPARAÇÃO

Coloque a peça especial da "fonte" 1 no centro da área de jogo. Coloque as miniaturas do jardineiro 2 e do panda 3 nesse terreno. Misture os outros terrenos 4, virados para baixo, formando uma pilha de compra.

Forme reservas de canaletas de irrigação 5 e de melhorias (separadas por tipo) 6 ao lado da pilha de compra.

Deixe a carta do "imperador" 7 de lado. Separe o restante das cartas por categoria (terreno, jardineiro, panda) 8 e embaralhe-as, formando três pilhas de compra distintas, com as cartas viradas para baixo.

Cada jogador recebe um tabuleiro individual 9, 2 fichas de ação 10 e uma carta de cada categoria 11 (cabe a cada um manter suas cartas em segredo).

O jogador mais alto será o primeiro a jogar.



COMO JOGAR

Os turnos seguem no sentido horário.

No seu turno, você **deve** realizar estas duas etapas **na ordem indicada**:

- 1) Determinar as condições do Tempo
- 2) Realizar ações e completar objetivos

1) DETERMINAR AS CONDIÇÕES DO TEMPO

Atenção: o tempo só tem efeito a partir da segunda rodada. Na primeira rodada, pule esta etapa e siga diretamente para a etapa seguinte.

Você deve jogar o Dado do Tempo e realizar o efeito das condições climáticas obtidas.



SOL

O astro-rei resplandece, iluminando o bambuzal.

Você ganha uma ação adicional. Ela deve ser diferente das duas ações normais.



CHUVA

Uma chuva fina afaga os jovens bambus.

Você pode colocar um segmento de bambu num terreno irrigado à sua escolha, respeitando o limite de quatro segmentos por terreno.



VENTO

Uma brisa fresca sopra pelo bambuzal.

Você pode realizar duas ações iguais nesta rodada (em vez de duas ações diferentes). Esse benefício é opcional.



TEMPESTADE

Cai um relâmpago, seguido de um trovão, e o panda se assusta.

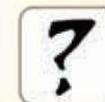
Você pode mover o Panda para um terreno à sua escolha. Para se recuperar do susto, o animal, amedrontado, come um segmento de bambu do terreno onde parou. Se você decidir deixar o Panda no mesmo terreno que estava, você não realizou o efeito da Tempestade, portanto o panda não comerá um segmento de bambu.



NUVEM

Nuvens negras escurecem o céu. Não importa. Vamos seguir em frente e realizar trabalhos manuais.

Você escolhe uma ficha de Melhoria dentre as disponíveis na reserva. Você pode colocá-la imediatamente em um terreno ou guardá-la em seu Tabuleiro individual (ver p. 8). Se não houver mais nenhuma Melhoria na reserva, você escolhe o efeito de outra condição climática (sol, chuva, vento ou tempestade).



Se obtiver uma "?", você decide como estará o tempo neste turno: Sol, Chuva, Vento, Tempestade ou Nuvem.

2) REALIZAR AÇÕES E COMPLETAR OBJETIVOS

Você deverá realizar duas ações dentre as cinco opções.

NOTA: essas ações devem ser diferentes uma da outra!

Ao finalizar sua escolha, você coloca as duas fichas nos espaços correspondentes do Tabuleiro individual.

É você quem decide a ordem em que realizará as ações escolhidas. Depois, você deve passar o dado do tempo para o jogador à sua esquerda.

As cinco ações serão descritas com mais detalhes nas próximas páginas.



TERRENOS

Você compra três terrenos e escolhe um deles.



CANALETA DE IRRIGAÇÃO

Você pega uma canaleta de irrigação da reserva e pode usá-la imediatamente, ou guardá-la em sua própria reserva para usá-la em outra rodada.



JARDINEIRO

Você anda com o jardineiro em linha reta, na direção que desejar. Ele fará crescer um segmento de bambu no terreno onde encerrar seu movimento, bem como em todos os terrenos adjacentes da mesma cor. Lembrete: Só crescem segmentos em terrenos irrigados.



PANDA

Você anda com o panda em linha reta, na direção que desejar. O panda comerá um segmento de bambu do terreno onde encerrar seu movimento.



OBJETIVO

Você compra uma carta de objetivo da categoria que desejar, colocando-a em sua mão.



PANDA

Você deve mover o Panda em linha reta, quantos terrenos quiser nessa direção. O Panda só pode atravessar terrenos, nunca espaços vazios entre terrenos.

O Panda comerá um segmento de bambu do terreno onde encerrar seu movimento. Se o terreno não possui segmentos de bambu, o Panda não come nada.

Você guarda esse segmento de bambu no seu tabuleiro individual. Ele poderá ser usado para completar um objetivo de Panda.



Movimento do Panda



Ele come um segmento de bambu do terreno onde parou

Detalhes sobre os movimentos

- O jardineiro e o panda podem atravessar ou terminar seus movimentos na peça especial da "fonte".
- Eles não podem atravessar um espaço vazio entre dois terrenos, devendo parar antes do espaço vazio.
- Para que sua ação tenha efeito (do jardineiro ou do panda), você deve andar pelo menos um espaço com eles.



OBJETIVOS

Você compra uma carta de objetivo da categoria que desejar, colocando-a em sua mão.

Lembrete: você não pode ter mais de 5 cartas na mão. Se tiver cinco cartas na mão, você não poderá comprar uma sexta carta. Será necessário completar pelo menos um objetivo antes que possa comprar outro.



OBJETIVOS DE TERRENO

Essas cartas exibem três ou quatro terrenos adjacentes.

Para completar esse objetivo, a configuração mostrada na carta deve estar presente no bambuzal.

Importante: Para ser válida, a combinação deve ser composta apenas de terrenos irrigados.



OBJETIVOS DE JARDINEIRO

Essas cartas podem exibir:

- um bambu com quatro segmentos, com uma melhoria específica
- um bambu com quatro segmentos, sem nenhuma melhoria
- um grupo de bambus de três segmentos, sem restrições de melhorias

Para completar esse objetivo, a configuração mostrada na carta deve estar presente no bambuzal.



OBJETIVOS DE PANDA

Essas cartas exibem 2 ou 3 segmentos de bambu.

Para completar esse objetivo, você deve ter os segmentos necessários em seu tabuleiro individual. Após completar o objetivo, esses segmentos voltam para a reserva.

COMPLETAR OBJETIVOS

Não conta como uma ação.

A qualquer momento de **seu turno**, você pode completar um objetivo, caso atenda às condições exibidas na carta. Para completar um objetivo, você deve revelar a carta, deixando-a à sua frente.

É permitido completar mais de um objetivo durante um mesmo turno.

Importante: Você nunca perderá um objetivo, mesmo que as condições do tabuleiro mudem. Basta atender às condições exibidas na carta no momento em que você completar o objetivo.



Os terrenos devem aparecer no bambuzal conforme indicado na carta (é permitido rotacionar a carta, mas uma composição espelhada não completa o objetivo) e todos eles devem estar irrigados.



Um bambu de altura 4 num terreno **com a melhoria "fertilizante"**.



Um bambu de altura 4 num terreno **sem nenhuma melhoria**.



Pelo menos 4 bambus verdes com exatamente 3 segmentos em terrenos (adjacentes ou não) **com ou sem melhorias**.



Para validar esses objetivos, você deve ter os segmentos de bambu indicados na carta em sua "reserva de bambus comidos". Após completar o objetivo, esses segmentos voltam para a reserva do jogo.

REGRA PARA JOGADORES EXPERIENTES (VARIANTE)

Caso compre uma carta de objetivo que já esteja completa no bambuzal, você deve descartá-la e comprar uma carta nova de qualquer categoria.

MELHORIAS

As melhorias podem vir impressas no terreno ou ser construídas por um jogador que tenha conseguido uma ficha de melhoria ao obter uma "Nuvem" no dado do tempo. Se tiver uma melhoria em sua reserva, você poderá usá-la a qualquer momento de seu turno, sem gastar nenhuma ação.



Você só pode colocar uma melhoria num terreno em que não haja bambu (isto é, se o terreno acabou de ser colocado, se o terreno não tiver sido irrigado, ou se o panda tiver comido todos os bambus do terreno!).

Cada terreno só pode ter uma Melhoria (não importa se impressa ou construída) e não é permitido trocá-la.



CERCADO

O cercado protege o bambu desse terreno. O panda pode atravessar e parar no terreno, mas não pode comer o bambu dali.



FERTILIZANTE

O fertilizante acelera o crescimento do bambu nesse terreno (quando o terreno estiver irrigado). Sempre que o bambu crescer, ele cresce dois segmentos, em vez de um (ainda respeitando a altura máxima de 4 segmentos). Esta melhoria também funciona durante efeitos de clima, como no caso do efeito da chuva.



TANQUE

O tanque fornece toda a água de que os bambus desse terreno necessitam. Assim, esse terreno não precisa ser irrigado e recebe automaticamente o primeiro bambu relacionado à irrigação (ver Canaleta de Irrigação).

Atenção: Não é permitido usar um tanque como ponto de partida de um novo sistema de irrigação.



FIM DE JOGO

As condições de fim de jogo dependem do número de jogadores:

- **2 jogadores:** quando um jogador completar o **nono objetivo**, a rodada final começa.
- **3 jogadores:** quando um jogador completar o **oitavo objetivo**, a rodada final começa.
- **4 jogadores:** quando um jogador completar o **sétimo objetivo**, a rodada final começa.

Esse jogador recebe a carta especial do "Imperador" (que vale 2 pontos) e conclui seu turno normalmente.

Nota: Esse jogador ainda poderá completar outros objetivos no turno em que deu início à rodada final.

Cada um dos outros jogadores terá um último turno, durante o qual poderá completar objetivos para melhorar sua pontuação.

Finalmente, o imperador inspecionará o trabalho de seus súditos para recompensar quem mais se destacou.

Todos devem somar seus pontos, indicados nos objetivos que completaram ao longo da partida. As cartas na mão não têm valor algum.

O jogador com a maior pontuação vence a partida e recebe os parabéns do imperador.

Em caso de empate, vence o jogador com mais pontos em cartas de objetivo de panda. Caso o empate persista, os jogadores empatados compartilham a vitória...



TABULEIRO INDIVIDUAL



Lembrete dos efeitos do dado do tempo

Lembrete das ações

Reserva de canaletas de irrigação

Reserva de melhorias

Reserva de bambus comidos

Conselhos a jardineiros novatos

Não tem talento para jardinagem? Eis algumas dicas:

- Pegue um terreno no seu primeiro turno: não dá para começar a trabalhar sem nenhum terreno!

- Você pode armazenar canaletas de irrigação. Não deixe de guardar algumas! Você verá que a água não vai demorar a fazer falta.

- Em sua primeira partida, vocês podem jogar sem o dado do tempo. Não vai ser tão divertido, mas pode ser bom para se familiarizar com as outras mecânicas do jogo!

E se os componentes acabarem?

- Os segmentos de bambu que vêm com o jogo devem ser suficientes para a maioria das partidas. Mas, se eles acabarem, é permitido usar segmentos de outras cores!

- Se sobraem menos de três terrenos na pilha, você só poderá escolher entre os dois restantes ao optar por essa ação (ou simplesmente pegar o último). Se acabarem os terrenos ou as canaletas de irrigação, você não poderá realizar as ações correspondentes.

CRÉDITOS

Autor: Antoine Bauza

Ilustradores: Nicolas Fructus, Joël Van Aerde & Yuio

Gráfico: Julien Jeanroy-Bertrand

Tradução: Gabriel Ninô

Playtesters: 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, Pierô, Michael Bach, Sylvain Thomas, Emily Pautrot, membros do clube "Jeux en société", participantes da "Rencontres ludopathiques", Seb, Paquo, Nico, júri do concurso de 2006 de desenvolvedores de jogos da ludoteca de Boulogne-Billancourt, a FTC Team (Luke, Marc, Alain).

Releitura das regras: Sylvain Thomas, Matthew Bonin, Bruno Goube, Arnaud Villechaise e Didier Aldebert.

Revisão: Priscilla Freitas

Diagramação BR: Danilo Sardinha

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli.

O autor expressa seus agradecimentos a Sylvain Thomas pela ajuda durante o desenvolvimento do jogo.

