


# TAKENOKO CHIBIS

PEŁEN CZUŁOŚCI DODATEK AUTORSTWA ANTOINE'A BAUZY I CORENTINA LEBRATA






## INSTRUKCJA DODATKU

Dodatek Takenoko Chibis wprowadza nowe elementy gry:

- nowe płytki pól,
- nowe karty celów oznaczone symbolem  w prawym dolnym rogu,
- nową figurkę (panią pandę) i żetony (jej pandziątka).

## ELEMENTY

Każdy kolor jest oznaczony konkretnym symbolem na kartach celów i płytkach pól, aby ułatwić rozpoznawanie tych elementów osobom z zaburzeniem widzenia barw:  różowy,  żółty,  zielony.



figurka pani pandy



9 żetonów pandziątek (3 zielone, 3 żółte i 3 różowe)




18 kart celów (6 pól, 6 ogrodników, 6 pand)



17 dodatkowych pędów



6 płytek pól (z symbolem )

## PRZYGOTOWANIE


Potasujcie 6 nowych płytek pól z tymi z gry podstawowej Takenoko.

- Rozdzielcie nowe karty celów zgodnie z ich rewersem (pole, ogrodnik, panda) i potasujcie z kartami celów z gry podstawowej.
- Umieście żetony pandziątek i figurkę pani pandy w pobliżu.


## PANI PANDA


Pani panda jest najnowszą mieszkanką cesarskiej plantacji bambusa! Przedstawia ją charakterystyczna figurka.

## Włączenie pani pandy do gry

W przeciwieństwie do pana pandy i ogrodnika pani panda nie znajduje się w grze od początku. Pojawia się w niej dopiero wtedy, gdy któryś z graczy dołoży 1 z płytek pól z tego dodatku (oznaczoną symbolem ). Figurka pani pandy jest natychmiast stawiana na tym polu.

## Ruch

Za każdym razem, gdy w grze pojawia się kolejna płytka pola oznaczona symbolem , pani panda natychmiast się na nie przemieszcza. Poza tym gracz może przesunąć panią pandę według tych samych zasad, co pana pandę:

- W ramach akcji ruchu pandy gracz przesuwa panią pandę o dowolną liczbę pól (minimum 1) wyłącznie w linii prostej.
- Gdy na kości pogody widnieje symbol , gracz może umieścić panią pandę na dowolnej płytce pola w grze.

**Uwaga!** Gracz musi zdecydować, czy porusza panem pandą czy panią pandą.

## Zastosowanie

Gdy pani panda kończy swój ruch na płytce pola, nie zjada pędu bambusa. Może jednak sprowadzić na świat małe pandziątka.

Jeśli w wyniku ruchu pani pandy znajduje się ona na tym samu polu co pan panda, gracz, który tego dokonał, może odłożyć pęd bambusa w dowolnym kolorze ze swojego zbioru zjedzonych

pędów bambusa do zasobów ogólnych, aby pobrać żeton pandziątka w tym samym kolorze.

**Uwaga!** Powyższa akcja działa tylko po ruchu pani pandy, nie pana pandy.



## PANDZIĄTKA

W grze występuje 9 żetonów pandziątek – po 3 w każdym z kolorów (zielonym, żółtym i różowym). Na rewersie każdego z żetonów pandziątek znajduje się 1 z 3 bonusów:



**Nawadnianie.** Gracz może natychmiast umieścić kanał nawadniający zgodnie ze standardowymi zasadami.



**Usprawnienia.** Gracz może wziąć 1 żeton usprawnienia dostępny w zasobach i umieścić na wybranym przez siebie polu. Jeśli żetony usprawnień się skończyły, gracz może przesunąć żeton znajdujący się w grze.



**Zmiana celu.** Gracz może natychmiast odłożyć 1 ze swoich kart celów z ręki na spód odpowiedniego stosu i zastąpić ją kartą dobraną z wybranego przez siebie stosu kart celów.

Gdy gracz zdobywa żeton pandziątka określonego koloru, natychmiast wybiera go z zasobów ogólnych, kładzie na swojej planszy i korzysta z wynikającego z niego bonusu. Każdy bonus występuje tylko raz w każdym kolorze.

Gdy ostatni żeton pandziątka danego koloru zostanie zdobyty, gracze do końca gry nie mogą sprowadzać na świat pandziątek tego koloru. Na koniec gry każdy z graczy zdobywa 2 punkty za każdy zdobyty przez siebie żeton pandziątka.

## WARIANTY

Uwaga! Niniejsze warianty można rozgrywać zarówno z dodatkiem, jak i bez niego.

### Smakosz

Panda nie zjada pierwszych pędów bambusa (podstawek). Smakują jej dopiero kolejne, wyższe pędy.


### Różnorodność

Za każdy zestaw osiągniętych celów różnych kategorii (pole, ogrodnik, panda) gracz zdobywa 3 dodatkowe punkty.

## NOWE CELE

### Pola



Płytki pól na plantacji **muszą** odwzorowywać układ widoczny na karcie. Środkową płytkę pola **musi** być 1 z 6 płytek z symbolem , a 2 przylegające do niej płytki **muszą** być w kolorze widocznym na karcie. Wszystkie pola muszą być nawodnione.



Na plantacji **musi** być nawodnionych przynajmniej tyle pól danego koloru, ile wskazuje liczba na karcie.

### Ogrodnik



Na plantacji **musi** znajdować się przynajmniej po 1 bambusie składającym się z dokładnie 2, 3 i 4 pędów we wskazanym kolorze.




Na plantacji **musi** znajdować się przynajmniej tyle bambusów danego koloru składających się z co najmniej 2 pędów, ile widnieje na karcie.

## Panda



Gracz **musi** mieć w swoim zbiorze zjedzonych pędów bambusa pędy w odpowiednich kolorach, a następnie odłożyć je do zasobów ogólnych w chwili, w której panda znajduje się na płytce stawu (niezależnie od tego, czy płytka pochodzi z gry podstawowej, czy z dodatku). Jeśli panda znajduje się na płytce stawu w chwili rozpoczęcia przez gracza tury, gracz może natychmiast osiągnąć ten cel – nie musi przesuwac pandy na płytkę stawu w swojej turze.

## NOWE POLA

Zasady umieszczania nowych pól są identyczne do tych z gry podstawowej. Wybraną płytkę należy położyć obok płytki stawu albo tak, aby przylegała do co najmniej 2 innych płytek pól. Wszystkie nowe płytki pól są oznaczone symbolem .


### Ogród Kamisa



Na tym polu rosną bambusy w 3 kolorach. W chwili nawodnienia wyrastają na nim 3 pędy bambusa, po 1 w każdym kolorze. Gdy któryś z graczy umieści na tej płytce ogrodnika, rosną wszystkie 3 bambusy. Ponadto na każdym przyległym nawodnionym polu wyrasta dodatkowy pęd.

**Dodatkowe informacje o ogrodzie Kamisa.** Gdy ogrodnik stanie na polu przyległym do ogrodu Kamisa, w ogrodzie wyrasta pęd w kolorze odpowiadającym temu polu.

Gdy panda zatrzyma się na ogrodzie, gracz wybiera tylko 1 pęd spośród dostępnych kolorów, który panda zje.

Jeśli na kości pogody pojawi się symbol deszczu  i gracz chce zastosować jego efekt na ogrodzie Kamisa, umieszcza tylko 1 pęd bambusa w wybranym przez siebie kolorze.

Kolor ogrodu Kamisa odpowiada każdemu kolorowi wymaganemu przez kartę celu.

Na polu ogrodu można umieścić żeton usprawnienia. Jego efekt działa na wszystkie 3 bambusy.

### Święte Wzgórza (1 zielone, 1 żółte i 1 różowe)



Gdy ogrodnik zatrzyma się na polu Świętego Wzgórza, na wszystkich (nie tylko przyległych!) nawodnionych polach tego samego koloru wyrasta po 1 pędzie bambusa (także na tym polu, o ile jest nawodnione).

**Dodatkowe informacje o Świętych Wzgórzach.** Na polu Świętego Wzgórza można umieścić żeton usprawnienia. Jego efekt rozpatrywany jest zgodnie z zasadami gry podstawowej.

### Niebiański Staw



Niebiański Staw ma takie same właściwości co płytka stawu z gry podstawowej:

- Wszystkie pola przyległe do płytki Niebiańskiego Stawu są automatycznie nawodnione.

- Można od niego zacząć sieć kanałów nawadniających.
- Każda z figurek może przez niego przejść lub skończyć na nim swój ruch.
- Nie rosną na nim bambusy.

### Chatka ogrodnika



Gdy ogrodnik zatrzyma się na tym polu, gracz może natychmiast pobrać wierzchnią kartę z każdego ze stosów celów. Gracz wybiera, którą kartę chce zachować. Pozostałe 2 umieszcza na spodzie odpowiednich stosów.

**Dodatkowe informacje o chatce ogrodnika.** Pole to nie ma przypisanego koloru. Nie rosną na nim bambusy. Każda z figurek może przez nie przejść albo skończyć na nim swój ruch.

## OPRACOWANIE

**Autorzy:** Antoine Bauza i Corentin Lebrat

**Ilustracje:** Nicolas Fructus, Yuio i Picksel

**Tłumaczenie:** Magda Kożyczkowska

**rebel**



© Matagot – 135 rue du Tondu – 33000 Bordeaux – Francja

© Bombyx – 11 rue du Frou – 29000 Quimper – Francja

**Dystrybucja w Polsce:**

Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk