TAKENOKO

UN JUEGO DE ANTOINE BAUZA

8+ AÑOS

2 A 4
JUGADORES

45 MINUTOS

Introducción

Hace mucho, mucho tiempo, en la corte imperial japonesa…

Después de una larga serie de conflictos, las relaciones diplomáticas entre Japón y China por fin están recuperándose. Para celebrar adecuadamente esta alianza, el Emperador de China regaló a su homólogo japonés un animal sagrado, un oso panda gigante, como símbolo de paz.

El emperador japonés ha confiado a los miembros de su corte (los jugadores), la difícil tarea de cuidar de este animal, mediante la creación de un jardín de bambú. Los jugadores tendrán que cultivar parcelas de tierra, regarlas y hacer crecer en ellas una de las tres especies de bambú (verde, amarillo y rosa) con la ayuda del jardinero Imperial.

Juntos tendrán que intentar controlar el hambre que este voraz animal siente ante la presencia de un tierno y jugoso brote de bambú…

El jugador que consiga hacer crecer la mayor cantidad de bambú, que gestione mejor sus parcelas y que consiga alimentar al delicado panda será el ganador de la partida.

Material

- 28 parcelas
- 36 secciones de bambú verde
- 30 secciones de bambú amarillo
- 24 secciones de bambú rosa
- 20 canales de riego
- 9 mejoras
- 46 cartas de «objetivo»
- 4 tableros individuales
- 8 fichas de Acción
- 1 dado de tiempo
- 1 panda
- 1 jardinero
- Reglas

Una breve lección de japonés

Takenoko significa literalmente “brote de bambú”, dos ideogramas unidos por el Kanji : [no]:

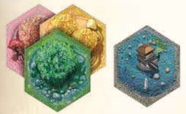
Take [no] Ko

竹の子

(bambú) (brote)

Elementos del juego

Antes de empezar tu primera partida, conviene que te familiarices con los elementos del juego y con su funcionamiento.



PARCELAS

Las parcelas son partes del terreno destinadas al cultivo de bambú. Hay parcelas de tres colores: verdes, amarillas y rosas. El bambú no crece en la parcela especial del estanque.

BAMBU

Hay tres variedades de bambú, cuyos colores coinciden con los de las parcelas: verde, amarillo y rosa.

IRRIGACIÓN

Los brotes de bambú necesitan agua. ¡Sin ella no crecerán! Afortunadamente contamos con un canal para regar las parcelas.

MEJORAS

Las mejoras facilitan el crecimiento del bambú. Además de las fichas disponibles de mejora, algunas parcelas ya tienen mejoras incluidas.

JARDINERO

El jardinero supervisa las parcelas y cuida con mimo del bambú, asegurándose de su correcto crecimiento.

PANDA

El panda gigante, que deambula libremente entre las parcelas, tiene una voraz pasión por los tallos de bambú.

OBJETIVOS

Para agradar al Emperador, los jugadores tendrán que cumplir con 3 categorías distintas de objetivos, que una vez cumplidos reportarán al jugador puntos de victoria.

DADO DE CLIMA

Las condiciones meteorológicas, determinadas por el dado de clima, juegan un importante papel en el desarrollo del jardín de bambú.

EMPERADOR

Llegado el momento oportuno, su Majestad visitará los jardines y declarará un ganador.

Preparación

Coloca la parcela especial del estanque ❶ en el centro del área de juego, y sobre ella, las figuras del jardinero ❷ y el panda ❸. Mezcla el resto de parcelas y ❹ y colócalas boca abajo, formando un mazo de robo.
Coloca las canalizaciones ❺ y las mejoras (separadas por tipo) ❻ al lado de la pila de parcelas.
Coloca la carta del Emperador ❼ en un lado, y separa el resto de cartas por categorías (parcela, jardinero, panda). Barájalas y forma con cada una de ellas un mazo de robo (boca abajo) ❽.

Cada jugador recibe su tablero ❾, dos marcadores de acción ❿ y una carta de cada categoría ⓫ (cada jugador ha de asegurarse de mantener sus cartas ocultas).

El jugador más alto comienza la partida.

Desarrollo de la partida

El turno se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj.
En su turno, cada jugador debe realizar dos tareas en este orden:

1) Determinar el clima
2) Realizar acciones y completar objetivos

1) Determinar el clima

Advertencia: el clima entra en juego durante la segunda ronda. En la primera ronda, los jugadores han de pasar por alto esta tarea.
El jugador tira el dado y aplica el efecto del clima obtenido.

SOL
Un gran sol brilla en el jardín de bambú.
El jugador gana una acción adicional, que ha de ser distinta de las otras dos acciones normales.

LLUVIA
Una fina lluvia alimenta a los pequeños brotes de bambú.
El jugador puede añadir una sección de bambú en la parcela irrigada de su elección, sin sobrepasar nunca el límite de cuatro secciones de bambú por parcela.

VIENTO
Una refrescante brisa mece el jardín de bambú.
El jugador puede, si quiere, realizar dos acciones idénticas en esta ronda (en lugar de estar obligado a realizar dos acciones distintas).

TORMENTA
El cielo retumba y los relámpagos desgarran el horizonte, asustando al panda.
El jugador puede poner al panda en la parcela de su elección. Para combatir su miedo, el tímido animal se come una sección de bambú.

NUBES
Grises nubes oscurecen el cielo. Sin inmutarse, el jugador continúa con su trabajo.
El jugador elige una ficha de mejora de las disponibles en la reserva, pudiendo colocarla inmediatamente o almacenarla en su tablero (ver página 8). Si no hay mejoras disponibles, el jugador aplica el efecto climático de su elección (sol, lluvia, viento o tormenta).

Si el resultado del dado es «?», el jugador elige qué clima aplicar este turno.

2) Realizar acciones y completar objetivos

Cada jugador ha de realizar dos acciones que deben ser escogidas de entre las cinco opciones posibles.
Advertencia: ¡estas acciones deben ser diferentes!
Para marcar las opciones elegidas, el jugador coloca dos fichas en los espacios correspondientes de su tablero.
El jugador elige en qué orden realiza sus acciones.
Una vez realizadas, pasará el dado de clima y las dos fichas de acción al jugador de su izquierda.
Las cinco acciones se describen en detalle en las páginas siguientes.

PARCELAS
El jugador roba tres parcelas y elige una.

IRRIGACIÓN
El jugador toma un canal de riego de la reserva. Puede usarlo inmediatamente, o almacenarlo para rondas posteriores.

JARDINERO
El jugador mueve al jardinero en línea recta, en la dirección de su elección. Hace crecer una sección de bambú tanto en la parcela irrigada donde termine el movimiento, como en todas las parcelas irrigadas adyacentes a ésta del mismo color.

PANDA
El jugador mueve al panda en línea recta, en la dirección de su elección. Éste se come una sección de bambú de la parcela donde termine el movimiento.

OBJETIVOS
El jugador roba una tarjeta objetivo de la categoría de su elección, y la añade a su mano.

Parcelas

El jugador roba tres parcelas, elige una y deja las otras dos en la parte superior de la pila, boca abajo, en el orden que él prefiera.

A continuación, coloca la parcela de acuerdo con una de las siguientes reglas:
- La parcela ha de estar adyacente al estanque.
- La parcela se encuentra en contacto con dos parcelas que ya están en juego.

En cada parcela puede crecer una y sólo una rama de bambú, del mismo color que el terreno; pero para ello la parcela ha de estar irrigada (ver más adelante).

Nota: las parcelas adyacentes al estanque y aquellas que tengan un canal de riego, ¡estarán irrigadas automáticamente! Una sección de bambú crecerá inmediatamente cuando la parcela es colocada (ver más adelante).

Aparte del color, algunas parcelas llevan incorporadas mejoras (ver página 7).

En verde, las posiciones correctas.
En rojo las incorrectas.

Irrigación

El jugador toma un canal de riego de la reserva.
El riego se puede poner en juego inmediatamente o se puede almacenar para las siguientes rondas. Si un jugador tiene un canal de irrigación en su reserva, puede usarlo en cualquier momento durante su turno sin que esto se considere una acción.
Los canales de riego se colocan entre dos parcelas formando una red de canales de riego que siempre han de partir desde el estanque.
El perímetro de la parcela del estanque no se puede canalizar.

Una parcela está irrigada si cumple alguna de las siguientes condiciones:
1) Se encuentra junto al estanque, en cuyo caso el riego es automático.
2) Al menos uno de sus seis caras alberga un canal de riego.
3) La parcela está mejorada con un pozo.

Cuando una parcela se riega por primera vez, crece una sección de bambú del color correspondiente de manera automática.
Una parcela solamente se llevará este primer brote adicional una vez.
Si el canal de riego se extiende de una sola vez por varios lados de la parcela, crecerá una sección de bambú por cada sección de riego.

Al añadir una nueva sección de canal
Crece un brote en la recién irrigada parcela

Jardinero

El jugador mueve al jardinero en **línea recta**, cualquier número de parcelas en la dirección que quiera. El jardinero solamente se puede mover a través de parcelas, nunca a través de huecos entre ellas.
En la parcela en la que el jardinero se pare, crecerá una sección de bambú, así como en todas las parcelas adyacentes del mismo color.

La mayor altura que puede alcanzar un bambú es 4 secciones. Si la parcela que visita el jardinero (o cualquiera de las adyacentes del mismo color) ya tiene un bambú con esa altura, no se le añadirán más secciones.

Atención: El bambú solamente crece en las parcelas irrigadas…

Moviendo al jardinero
Crece una sección de bambú en la parcela en la que está el jardinero y en cada parcela (irrigada) adyacente, del mismo color.

¡**Importante**! Cada jugador guarda los elementos almacenados en su tablero individual, pero los elementos del jardín de bambú (parcelas, canales de irrigación, mejoras y secciones de bambú) son comunes a todos los jugadores.

Panda

El jugador mueve al panda en línea recta, cualquier número de parcelas en la dirección que quiera. El panda ha de desplazarse por parcelas, nunca saltando espacios vacíos.

El panda se comerá una sección de bambú de la parcela en la que termine su movimiento.

El jugador guarda la sección de bambú en el espacio designado para ello en su tablero, pudiendo así completar poco a poco los objetivos del panda.

Movimiento del panda

El panda se come una sección de bambú en la parcela en al que se detiene.

Detalles del movimiento

- El jardinero y el panda pueden pasar por encima del estanque.
- Ninguno de los dos puede cruzar espacios vacíos entre dos parcelas, deteniendo su movimiento antes de dicho hueco.
- Para poder beneficiarse de estas acciones (jardinero o panda), un jugador tiene que mover al personaje correspondiente.

Objetivos

El jugador roba una carta de objetivos del mazo que él quiera, y la añade a su mano.

Atención: un jugador puede tener hasta 5 cartas de objetivos. En caso de que ya tenga los 5 objetivos en la mano, no podrá coger un 6º hasta que no haya completado al menos uno de los que ya tiene.

Completando objetivos

Esto no cuenta como acción.
En cualquier momento durante su turno, un jugador puede completar un objetivo, si se dan las condiciones indicadas en la carta correspondiente.
Para completar un objetivo, el jugador tendrá que mostrar la carta correspondiente, dejándola boca arriba delante de él.
Es posible completar varios objetivos en el mismo turno.

Importante: un objetivo completado no se pierde nunca. Es decir, si las condiciones que se muestran en la carta se dan en el momento que ésta se muestra, el objetivo se considera cumplido para el resto de la partida, aunque las condiciones cambien.

OBJETIVOS DE PARCELA

Estas cartas muestran mapas de 3 ó 4 parcelas adyacentes.

Para realizar este objetivo, la configuración que se ve en la carta se tiene que dar en el jardín.

Importante: para que sea válida la combinación, las parcelas han de estar irrigadas.

OBJETIVOS DE JARDINERO

Estas cartas representan:
- Un brote de bambú de 4 secciones con una mejora determinada.
- Un brote de bambú de 4 secciones sin mejora.
- Un grupo de varios brotes de bambú de 3 sin ninguna mejora.

Para realizar este objetivo, la configuración que se ve en la carta se tiene que dar en el jardín.

OBJETIVOS DE PANDA

Estas cartas muestran 2 ó 3 secciones de bambú.

Para realizar este objetivo, el jugador tiene que tener la configuración que se ve en la carta en el apartado correspondiente de su tablero. Una vez que el objetivo se cumple, las secciones vuelven a la reserva.

Las parcelas tienen que estar en el jardín tal y como se ven en la carta, y han de estar irrigadas.

Una planta de bambú rosa de 4 secciones **en una parcela mejorada con fertilizante**.

Una planta de bambú amarillo de 4 secciones **en una parcela sin mejoras**.

Como mínimo 4 plantas de bambú verde de exactamente 3 secciones en parcelas (adyacentes o no) **con o sin mejoras**.

Para completar estos objetivos, el panda tendrá que haberse comido las secciones de Bambú indicadas en la carta, las cuales volverán a la reserva una vez que cada objetivo se haya cumplido.

Reglas avanzadas (variante)

Si un jugador coje una carta de objetivo cuyos requisitos ya se cumplen en el jardín, debe descartarla y coger una nueva carta de objetivo de la categoría que quiera.

Mejoras

Las mejoras se pueden venir incluidas en una parcela (en cuyo caso vendrá impresa en la propia parcela), o pueden ser añadidas por un jugador, si éste ha conseguido la ficha correspondiente con el resultado "nubes" en el dado de clima. Si un jugador tiene una mejora en su reserva, puede colocarla en el momento que él quiera durante su turno, sin que esto cuente como acción.

Las mejoras solamente se pueden añadir a las parcelas en las que no haya crecido bambú (¡o en aquellas en las que el panda se haya comido todo el bambú!).

Cada parcela solamente puede tener una mejora (da igual si esta ha sido añadida o venía incluida en la parcela), y una vez aplicada sobre una parcela, no podrá ser cambiada.

VALLADO

El vallado protege a la planta de bambú de esta parcela. El panda puede cruzar a través o pararse en ella, pero no se comerá ninguna sección.

FERTILIZANTE

Los fertilizantes incrementan la capacidad de crecimiento de la planta de esta parcela. Cada vez que el bambú crezca, se añadirán dos secciones en vez de una (siempre sujeto al tamaño máximo de 4 secciones).

POZO

El pozo provee al bambú de esa parcela del agua necesaria para crecer. Por lo tanto, no será necesario irrigar dicha parcela, en la cual crecerá automáticamente una sección de bambú tal y como ocurre la primera vez que irrigas una parcela (ver irrigación).

Importante: un pozo nunca puede ser usado para alimentar un nuevo canal de riego.

Final de la partida

Las condiciones finales del juego dependerán del número de jugadores:

- **2 jugadores:** cuando un jugador completa su **9º objetivo**, comienza la última ronda.
- **3 jugadores:** cuando un jugador completa su **8º objetivo**, comienza la última ronda.
- **4 jugadores:** cuando un jugador completa su **7º objetivo**, comienza la última ronda.

El jugador que comenzó la ronda final se lleva a la tarjeta especial de «Emperador» (2 puntos) y termina su turno.

Nota: Dicho jugador puede seguir completando objetivos en el turno que da inicio a la ronda final.

Los demás jugadores tienen un turno final para intentar cumplir objetivos que incrementen su puntuación.

Luego el Emperador, tras una inspección exhaustiva, premiará a los más trabajadores de entre sus siervos:

Cada jugador suma los puntos obtenidos en los objetivos completados durante la partida. Las cartas de objetivos de la mano no dan puntos.

El jugador con la puntuación más alta gana la partida y recibe las felicitaciones del Emperador.

En caso de empate, el jugador con más puntos en cartas de objetivo de panda gana. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria...

Recomendaciones para los nuevos jardineros

¿Estás un poco verde? Aquí tienes unos cuantos consejos de jardinería:

- Asegúrate de coger una parcela en tu primer turno: ¡Necesitarás un trozo de tierra en el que empezar a trabajar!

- Los canales de irrigación se pueden acumular, ¡no te olvides de esta opción! Recuerda que en este juego el agua se agota rapidamente...

- Puedes jugar tu primera partida sin meteorología. no es tan divertido, pero ¡te ayudará a familiarizarte con el resto de mecanismos del juego!

¿Qué pasa si se agotan los componentes?

- Las secciones de bambú que vienen en la caja son, normalmente, suficientes para una partida, pero si en algún momento te quedas corto, ¡puedes usar de manera temporal una sección de otro color!

- Respecto a las parcelas y canales de irrigación, si no quedan, el jugador no podrá elegir la acción asociada al componente que falte.

Tablero individual

Recordatorio de los efectos del dado de clima.

Recordatorio de las acciones.

Espacio para canales de riego.

Espacio para mejoras.

Espacio para bambú devorado.

Credits

Autor: Antoine Bauza
Ilustradores: Nicolas Fructus, Joël Van Aerde & Yuio
Gráfismod: Julien Jeanroy-Bertrand
Translation: Haritz Solana
Testers: 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, Piero, Michael Bach, Sylvain Thomas, Emilie Pautrot, los miembros del club «Jeux en société», los participantes de la «Rencontres ludopathiques», Seb, Paquo, Nico, el jurado del concurso de creación de juegos 2006 para la biblioteca de Boulogne-Billancourt, el equipo de la FTC (Luc, Marc, Alain).
Control de reglas: Sylvain Thomas, Matthew Bonin, Bruno Goube, y Didier Arnaud Aldebert Villechaise.
El autor desea agradecer a Sylvain Thomas su ayuda durante la confección del juego.

© Matagot - 9 rue Lakanal - 75015 Paris - France
© Bombyx - 53, avenue Carnot - 94100 Saint Maur des Fossés - France