

# TAKENOKOLOR



Ve hře Takenokolor se stanete zahradnickým učněm. Musíte pečovat o svou bambusovou plantáž, budovat vodní prvky, přilákat ryby a berušky... no prostě přetvořit svou zahradu v malý kousek ráje!

## Komponenty



✿ 1 panda

✿ 4 fixy a 4 prstence (modrý, žlutý, růžový, zelený)



**Poznámka:** Před první hrou musíte každý prsteneček nasunout na fixu stejné barvy.

✿ 160 listů zahrad

40x



obtížnost 🐼🐼

40x



obtížnost 🐼🐼🐼

2 x 40



obtížnost 🐼🐼🐼🐼

## Cíl hry



Hráči vybarvují svou zahradu podle symbolů a barev na fixách a snaží se na konci hry získat co nejvíce bodů.





## Příprava



1. Společně vyberte jeden ze čtyř typů listů, které jsou pro hru k dispozici. Každý hráč si vezme jednu kopii vybraného typu listu. Poté se všichni hráči podívají, jak lze na tomto listu získat body: Každý list je podrobně popsán dále v tomto sešitu pravidel.

**Poznámka:** Počet pand na listu určuje jeho obtížnost. Pro prvních několik her doporučujeme list se dvěma 🐼. Poté přejděte na listy se třemi a čtyřmi 🐼.

2. Náhodně vyberte hráče, který bude hrát jako první, a položte před něj pandu a 4 fixy s prstenci.

## Průběh hry









1. Hráč s fixami **jimi hodí** uprostřed stolu. Výsledkem hodu bude kombinace **barvy fixy a symbolu** na vrchní straně prstence. *Například: růžový trojúhelník, zelené kolečko...*
2. Každý hráč, počínaje tím, který hodil, **si postupně** po směru hodinových ručiček **vybere jednu fixu**. Poté vybarví **JEDNU sekci** na svém listu, která odpovídá barvě i symbolu na vybrané fixe. **Pokud hráč nemůže podle pravidel vybarvit nic**, fixu si nevybírání a svůj tah vynechá.
3. Pokud nově vybarvená sekce plně vybarví **oblast s beruškou**, hráč ji zakroužkuje a oznámí to ostatním, aby měli přehled o průběhu hry. Stejnou berušku může současně zakroužkovat více hráčů.
4. Po skončení kola předá začínající hráč pandu a čtyři fixy hráči po své levici. Hráč po levici je nyní začínajícím hráčem. Hodí fixami a tím zahájí další kolo.

## Konec hry

Hra končí, jakmile některý z hráčů zakroužkuje **svou třetí berušku**. Ostatní hráči dokončí aktuální kolo a poté každý vyplní bodovací pole svého listu a spočítá své body. Vyhrává hráč, který získá nejvíce bodů!





$$13 \oplus 5 \odot 3 = 21$$





## Pravidla pro vybarvování:

Můžete vybarvit pouze sekci, která odpovídá barvě i symbolu vaší fixy.

Bambusy musíte vybarvovat odspodu nahoru. To znamená, že není možné vybarvit část bambusu, dokud není vybarvena část pod ní.

Po vybarvení poslední sekce bambusu zakroužkujte berušku a oznaňte to ostatním hráčům, aby věděli, jak rychle hra postupuje.

Sekce mraků lze vybarvovat v libovolném pořadí. Po vybarvení poslední sekce mraku, si hráč vybere libovolný bambus a modrou fixou vybarví dvě jeho oblasti.

Sekce slunce lze vybarvovat v libovolném pořadí.

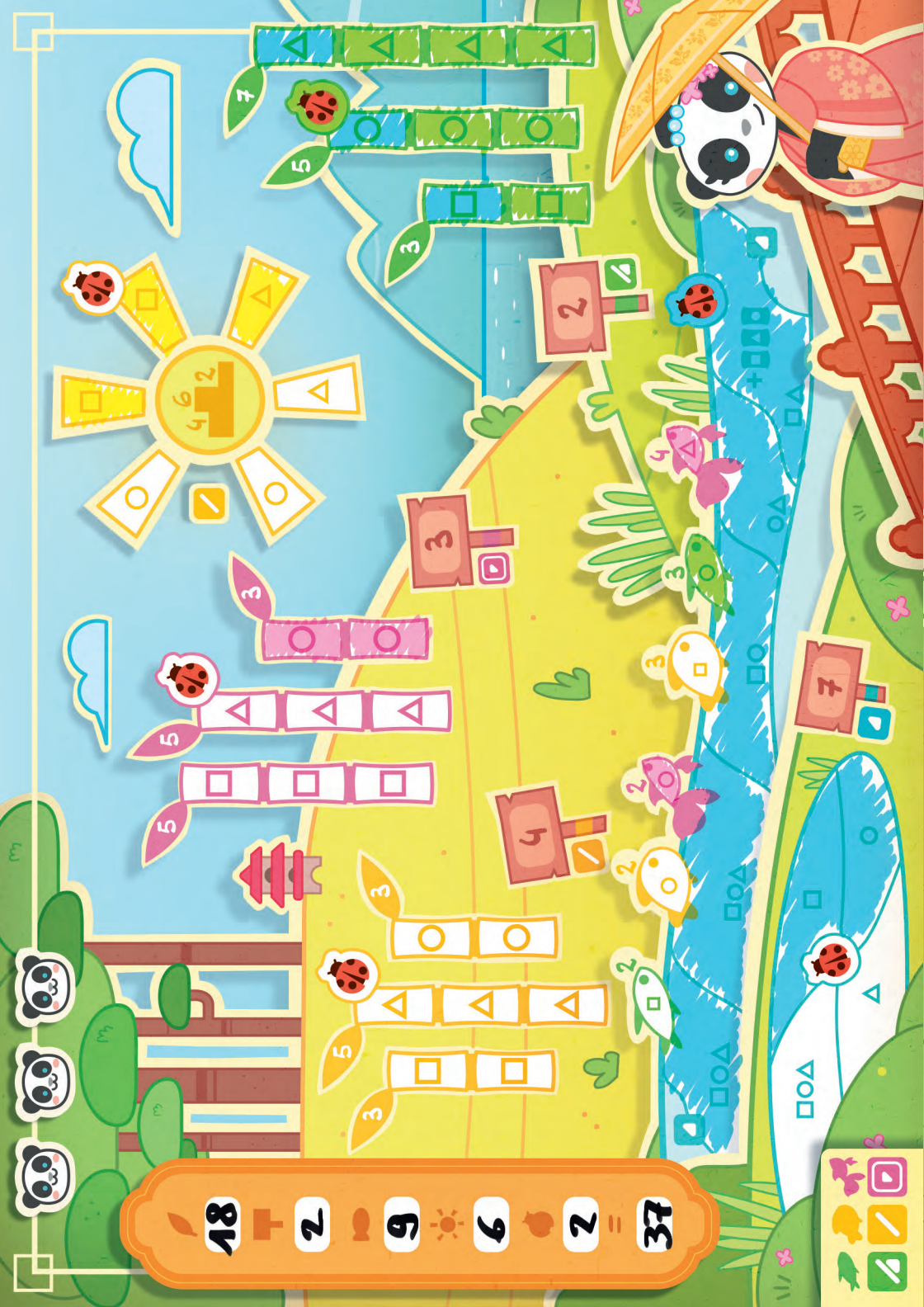
## Počítání bodů

Každý lístek na vybarvené sekci bambusu přinese počet bodů, který je na něm uveden.

Plně vybarvené slunce přinese 5 bodů.

Za každou zakroužkovanou berušku získáte 1 bod.





18 = 2 + 9 + 6 + 2 = 37








## Pravidla pro vybarvování:

- Můžete vybarvit pouze sekci, která odpovídá barvě i symbolu vaší fixy.
- Bambusy musíte vybarvovat odspodu nahoru. To znamená, že není možné vybarvit část bambusu, dokud není vybarvena část pod ní.
- Po vybarvení oblasti s beruškou (bambusy za 5 bodů, celé jezírko, celé slunce nebo celá řeka) zkroužkujte berušku a označte to ostatním hráčům, aby věděli, jak rychle hra postupuje.

## Nová pravidla

- Paprsky slunce lze vybarvovat v libovolném pořadí. Jakmile některý hráč vybarví všechny paprsky svého slunce, ostatní hráči již nemohou své slunce dále vybarvovat.
- Sekce řeky je třeba vybarvovat zleva doprava. Pokud hráč vybarví celou svoji řeku, vybere si libovolnou barvu bambusu a modrým fixem vybarví jednu sekci na každém ze tří bambusů zvolené barvy +.
- Rybu lze vybarvit pouze v případě, že již byla vybarvena sekce řeky, v níž se tato ryba nachází.
- Sekce jezírka lze vybarvovat v libovolném pořadí.

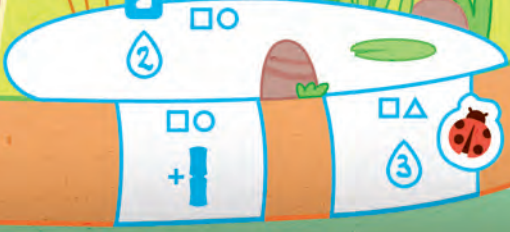
## Počítání bodů

- Každý lístek na vybarvené sekci bambusu přinese počet bodů, který je na něm uveden.
- Každá skupina bambusů stejné barvy, která je plně vybarvená, přidává další body podle čísla na značce (v našem příkladu 2 body). Plně vybarvené jezírko přinese 7 bodů, jak je uvedeno na značce.
- Každá vybarvená ryba přinese počet bodů, který je na ní uveden.
- Slunce přinese 6 bodů hráči, který vybarvil nejvíce paprsků, 4 body hráči s druhým největším počtem a 2 body třetímu hráči v pořadí. Ostatní hráči nezískávají žádné body. V případě remízy obdrží všichni hráči, kteří se umístili na stejném místě, plný počet bodů za toto místo.
- Za každou zakroužkovanou berušku získá hráč 1 bod.





18  
6  
3  
3  
4  
1  
= 35






## Pravidla pro vybarvování:





- ✿ Můžete vybarvit pouze sekci, která odpovídá barvě i symbolu vaší fixy.
- ✿ Bambusy musíte vybarvovat odspodu nahoru. To znamená, že není možné vybarvit část bambusu, dokud není vybarvena část pod ní.
- ✿ Po vybarvení oblasti s beruškou (nejvyšší bambus každé barvy, všechny tři lucerny, skupina tří jezírek a čtyř bambusových výhonků nebo určité části řeky) zakroužkujte berušku a oznamte to ostatním hráčům, aby věděli, jak rychle hra postupuje.


### Nová pravidla


- ✿ Sekce řeky je třeba vybarvovat shora dolů. Pokud jsou vedle sebe dvě sekce řeky, může hráč vybarvit pouze jednu z nich.
- ✿ Pokud hráč vybarví sekci řeky s některým z níže uvedených symbolů, vybarví navíc modrou fixou uvedenou sekci:

+  Horní NEBO dolní část lucerny

+  Po jedné sekci dvou různých bambusů

+  Jedno ze tří jezírek







+  Horní a dolní část téže lucerny

+  Dvě sekce jednoho bambusu

- ✿ Sekce luceren lze vybarvovat v libovolném pořadí. Když hráč vybarví obě sekce **jedné** lucerny, škrtně jedno z čísel vytištěných pod ní:
  - „2“, pokud je prvním hráčem, který tuto lucernu plně vybarvil,
  - „4“, pokud již dříve někdo jiný tuto lucernu plně vybarvil.

## Počítání bodů



-  Každý lístek na vybarvené sekci bambusu přinese počet bodů, který je na něm uveden.
-  Celkový počet listů na barevných bambusových výhoncích vynásobte počtem vybarvených jezírek (v našem příkladu  $3 \times 2$ ).
-  Každá plně vybarvená skupina bambusů stejné barvy přidává další body podle čísla na značce (v našem příkladu 3 body).
-  Každá vybarvená sekce řeky přinese počet bodů, který je na ní uveden.
-  Za plně vybarvenou lucernu získá hráč body odpovídající číslu, které **nepřeškrtnl** (tzn. 4 body pro prvního hráče, 2 body pro ostatní hráče).
-  Za každou zakroužkovanou berušku získá hráč 1 bod.



3 x 12 = 36, 2 = 56




## Pravidla pro vybarvování:

- Můžete vybarvit pouze sekci, která odpovídá barvě i symbolu vaší fixy.
- Bambusy musíte vybarvovat odspodu nahoru. To znamená, že není možné vybarvit část bambusu, dokud není vybarvena část pod ní.
- Po vybarvení oblasti s beruškou zakroužkujte berušku a označte to ostatním hráčům, aby věděli, jak rychle hra postupuje.

## Nová pravidla

- Spodní sekce některých bambusů musí být vybarveny modře.
- Lampiony lze vybarvovat v libovolném pořadí.
- Girlandy je třeba vybarvovat odshora dolů.
- S výjimkou modrých sekcí lze sekce draka vybarvovat libovolnou barvou. Dvě sousedící sekce však musí být vždy vybarveny různými barvami. Sekce draka je třeba vybarvovat zleva doprava. **DŮLEŽITÉ!** Není možné se vrátit zpět! V uvedeném příkladu tedy již nelze vybarvit modrou sekci (se 2 body). V dalším tahu může hráč vybarvit buď modrou sekci s bambusovým bonusem, nebo další běžnou sekci.
- Kdyžkoli hráč vybarví sekci draka, která se dotýká některé z jeho nohou, hráč škrtne:
  - druhou číslici, pokud je prvním hráčem, který tuto sekci vybarvil,

- první číslici, pokud již dříve tuto sekci vybarvil někdo jiný.

- Kdyžkoli hráč vybarví sekci girlandy nebo sekci draka se symbolem , vybarví si také jednu sekci bambusu dle vlastního výběru.
- Ohňostroj je rozdělen do dvou částí: Stopa a výbuchy. Žluté úseky stopy lze vybarvovat v libovolném pořadí. Výbuchy je třeba vybarvovat tak, že začnete růžovým výbuchem za 1 bod a pak postupujete po směru hodinových ručiček.

## Počítání bodů

- Sečtěte body uvedené na lístcích **nejvýše** vybarvených sekcí každého bambusu ve stejné skupině. Tuto hodnotu vynásobte počtem vybarvených lampionů nad ní. Totéž proveďte s druhou skupinou bambusů a lampionů.
- Každá vybarvená sekce girlandy přinese počet bodů, který je na ní uveden.
- Vynásobte body uvedené na poslední vybarvené sekci výbuchu počtem vybarvených sekcí stopy.
- Vybarvená hlava draka a vybarvené dvoubodové modré dilly přinesou na nich uvedené body. Navíc každá noha, která se dotýká vybarvené sekce, přinese body odpovídající nepřeskrtnutému číslu.
- Za každou zakroužkovanou berušku získá hráč 1 bod.

## ColorADD



ColorADD je univerzální, inkluzivní a nediskriminační jazyk, který umožňuje barvoslepým identifikovat barvy. Použito s licencí společnosti Bombyx.



### Barvy | Symboly



### Bílá | Černá | Šedá



### Metalické barvy



### Světlé tóny



### Tmavé tóny



## Tvůrci hry

**Autoři:** Antoine Bauza a Corentin Lebrat

**Ilustrace obálky:** Picksel | **Ilustrace hry:** Alexandre Roux

**Překlad:** Vladimír Smolík | **Korektury:** Ondřej Kurka a Jan Březina