

ЦБЕТА TAKEHOKO



В настольной игре «Цвета Такеноко» вы становитесь учеником садовника. Вы должны обустроить свою бамбуковую плантацию, создать водоёмы, привлечь рыб и божьих коровок и превратить ваш сад в красочный райский уголок!

Компоненты



✿ 1 панда.

✿ 4 маркера и 4 кольца (синего, жёлтого, розового и зелёного цвета).



Важно! Перед первой партией нужно надеть кольца на маркеры тех же цветов.

✿ 160 садовых листов.

x 40



сложностью 🐼🐼

x 40



сложностью 🐼🐼🐼

2x 40

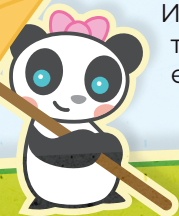


сложностью 🐼🐼🐼🐼

Цель игры



Игроки раскрашивают свои сады и пытаются заработать наибольшее количество очков к концу игры, ориентируясь на символы и цвета маркеров.



Подготовка

1. Выберите один из четырёх доступных типов садовых листов. Игроки берут по одному листу выбранного типа. Затем они смотрят, как можно заработать очки на этом листе (каждый из них детально описан в этом буклете правил).

Важно! Количество панд на листе указывает на его сложность. В первых нескольких партиях мы советуем использовать лист с двумя 😊. Затем переходите к листам с тремя и четырьмя 😊.

2. Случайным образом выберите первого игрока и разместите напротив него панду и 4 маркера с кольцами.

Игровой процесс

1. Первый игрок **бросает маркеры** в центр стола. В результате получается сочетание **цвета маркера и символа** на вершине кольца. Например, розовый треугольник, зелёный круг...

2. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, **каждый участник берёт один маркер в свой ход**, а затем раскрашивает на своём листе всего **ОДИН элемент**, совпадающий по цвету **И** символу со своим маркером. **Если у игрока нет возможности раскрасить элемент** в соответствии с результатами раунда, он не берёт маркер и пропускает ход.

3. Если только что раскрашенный элемент завершает **область с божьей коровкой**, игрок её обводит и говорит об этом другим игрокам, чтобы они знали, как продвигается игра. Вполне возможно, что одну и ту же божью коровку обведут одновременно сразу несколько человек.

4. По завершении раунда игрок, в чьих руках находится панда, передаёт её вместе с четырьмя маркерами игроку слева от себя. Именно этот участник будет бросать их и начинать новый раунд.

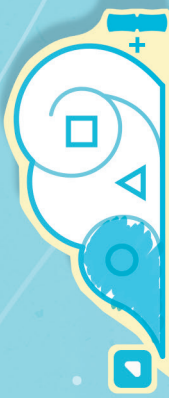
Конец игры

Игра заканчивается, когда один из участников обводит **свою третью божью коровку**. Остальные игроки завершают текущий раунд, а затем все заполняют область для подсчёта очков на своём листе и считают полученные очки. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков!

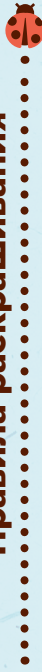





 $13 \oplus 5 \oplus 3 = 21$



Правила раскрашивания



Вы можете раскрашивать только элемент, совпадающий по цвету **И** символу с вашим маркером.

Бамбук необходимо раскрашивать снизу вверх. Это значит, что нижняя секция бамбука должна быть раскрашена раньше находящейся над ней, затем следующая и т. д.

Когда вы закрасите последнюю секцию бамбука с божьей коровкой, обведите её и сообщите об этом другим участникам, чтобы они знали, как продвигается игра.

Секции облаков можно раскрашивать в любом порядке. Когда закрашена последняя секция облака, игрок выбирает любой бамбук и закрашивает синим цветом две его секции.

Солнечные секции можно раскрашивать в любом порядке.

Подсчёт очков



Каждый листик на закрашенной части бамбука приносит указанное на нём количество победных очков.

Полностью закрашенное солнце приносит 5 победных очков.

Каждая обведённая божья коровка приносит 1 победное очко.



Правила раскрашивания



Вы можете раскрашивать только элемент, совпадающий по цвету **И** символу с вашим маркером.

Бамбук необходимо раскрашивать снизу вверх. Это значит, что нижняя секция бамбука должна быть раскрашена раньше находящейся над ней, затем следующая и т. д.

Когда вы закрасите последнюю секцию с божьей коровкой (5-очковый бамбук, весь пруд, всё солнце или всю реку), обведите божью коровку и сообщите об этом другим участникам, чтобы они знали, как продвигается игра.

Новые правила

Солнечные лучи могут закрашиваться в любом порядке. Как только один из игроков закрасит все солнечные лучи, остальные участники больше не смогут раскрашивать своё солнце.

Речные секции должны закрашиваться слева направо. Если один из игроков закрашивает последнюю секцию реки, он выбирает любой цвет бамбука и закрашивает синим маркером по одной секции каждого из трёх бамбуков выбранного цвета **+□□□**.

Рыбу можно раскрасить, только если секция реки, в которой она находится, уже закрашена.

Секции озера можно закрашивать в любом порядке.

Подсчёт очков



Каждый листик на закрашенной части бамбука приносит указанное на нём количество победных очков.

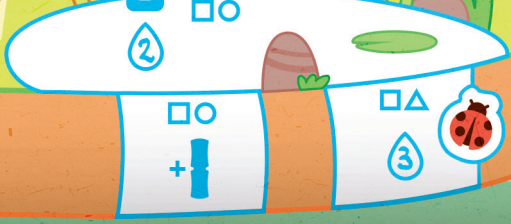
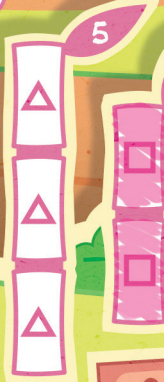
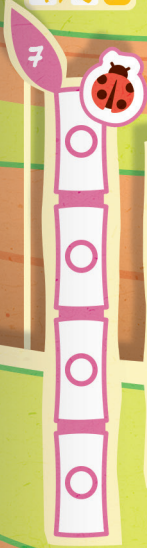
Каждая полностью закрашенная группа бамбука одного цвета приносит дополнительные очки, указанные на табличке (в нашем примере 2). Полностью закрашенное озеро приносит 7 победных очков, как указано на табличке.

Каждая закрашенная рыба приносит указанное на ней количество победных очков.

Солнце приносит 6 победных очков тому, кто закрасил больше всего лучей, 4 очка второму по количеству закрашенных лучей игроку и 2 очка третьему участнику. Четвёртый игрок не получает победных очков. В случае ничьей претенденты получают полное количество очков за занятое место.

Каждая обведённая божья коровка приносит 1 победное очко.





Правила раскрашивания



- ✿ Вы можете раскрашивать только элемент, совпадающий по цвету **И** символу с вашим маркером.
- ✿ Бамбук необходимо раскрашивать снизу вверх. Это значит, что нижняя секция бамбука должна быть раскрашена раньше находящейся над ней, затем следующая и т. д.
- ✿ Когда вы закрасите область с божьей коровкой (самый высокий бамбук каждого цвета, три фонаря, четыре побега бамбука и три озера, часть речных секций), обведите её и сообщите об этом другим участникам, чтобы они знали, как продвигается игра.

Новые правила

- ✿ Речные секции должны закрашиваться сверху вниз. В месте, где два речных потока текут рядом, игрок может закрасить только одну из этих секций.
- ✿ Если закрашена секция реки с одним из этих символов, игрок также закрашивает синим маркером указанный элемент:



Вершину ИЛИ низ фонаря



Одну секцию каждого из двух разных бамбуков



Одно из трёх озёр



Вершину И низ одного и того же фонаря



Две секции одного и того же бамбука

- ✿ Секции фонаря можно закрашивать в любом порядке. Когда вы закрашиваете обе секции одного и того же фонаря, вы зачёркиваете:
 - цифру 2, если вы первый игрок, закрасивший этот фонарь;
 - цифру 4, если кто-то до вас уже закрасил этот фонарь.

Подсчёт очков



- 🍃 Каждый листик на закрашенной части бамбука приносит указанное на нём количество победных очков.
- 🍂 Общее количество листиков на закрашенных побегах бамбука умножается на число закрашенных озёр (в нашем примере 3×2).
- 🏠 Каждая полностью закрашенная группа бамбука одного цвета приносит дополнительные очки, указанные на табличке (в нашем примере 3).
- 💧 Каждая закрашенная секция реки приносит указанное на ней количество победных очков.
- 🏠 Полностью закрашенный фонарь приносит столько очков, сколько не зачёркнуто (4 для первого игрока, 2 для всех последующих).
- 🐞 Каждая обведённая божья коровка приносит 1 победное очко.



$3 \times 12 = 36$
 $36 \div 2 = 18$
 $18 \times 3 = 54$
 $54 + 2 = 56$

Правила раскрашивания



- Вы можете раскрашивать только элемент, совпадающий по цвету **И** символу с вашим маркером.
- Бамбук необходимо раскрашивать снизу вверх. Это значит, что нижняя секция бамбука должна быть раскрашена раньше находящейся над ней, затем следующая и т. д.
- Когда вы закрасите область с божьей коровкой, обведите её и сообщите об этом другим участникам, чтобы они знали, как продвигается игра.

Новые правила

- Нижние части некоторых бамбуков должны быть раскрашены синим маркером.
- Китайские фонарики можно закрашивать в любом порядке.
- Растяжка с флажками должна закрашиваться сверху вниз.
- За исключением синих секций, остальные части дракона можно раскрашивать любым цветом. Однако две расположенные рядом секции должны быть всегда разных цветов. Части дракона должны закрашиваться слева направо.

Важно! Возвращаться назад нельзя! В указанном примере синюю секцию (с 2 очками) больше нельзя раскрасить. На следующем ходу можно раскрасить либо синюю секцию с символом бамбука, либо следующую обычную секцию.

- Когда вы закрашиваете часть дракона, которая касается одной из его ножек, зачеркните:

- цифру справа, если вы первым закрашили эту часть;
- цифру слева, если кто-то до вас уже закрасил эту часть.

Когда игрок закрашивает флажок на растяжке или часть дракона с символом **+**, он раскрашивает синим маркером часть любого бамбука.

Фейерверк разделён на две части: световую дорожку и вспышки. Жёлтые секции световой дорожки могут быть раскрашены в любом порядке. Вспышки должны закрашиваться начиная с розовой секции с цифрой 1 и далее по часовой стрелке.

Подсчёт очков



Сложите очки, указанные на каждом верхнем листе закрашенных секций одной группы бамбука, а затем умножьте получившуюся сумму на количество закрашенных китайских фонариков над ними. Прodelайте то же самое с другой группой бамбука и фонариками.

Каждый флажок на растяжке приносит очки, указанные в его верхней части.

Умножьте очки, указанные на последней закрашенной вспышке, на количество закрашенных секций световой дорожки фейерверка.

Закрашенные голова и синие части дракона с цифрой 2 приносят указанное на них количество очков. Каждая лапа, касающаяся закрашенной части, приносит столько очков, сколько не было зачёркнуто.

Каждая обведённая божья коровка приносит 1 победное очко.

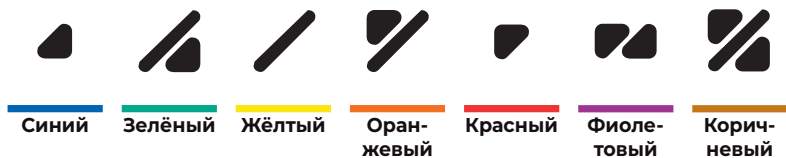
ColorADD



ColorADD — это универсальный, инклюзивный и недискриминационный язык, который позволяет людям с особенностями зрения распознавать цвета. Используется по лицензии от Bombyx.



Цвета | Символы



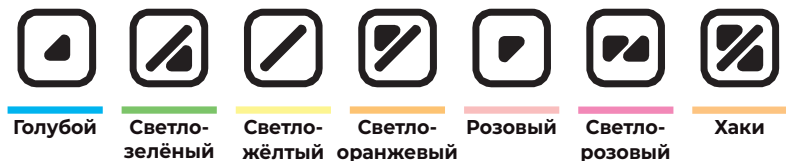
Белый | Чёрный | Серый



Металлизированные цвета



Светлые тона



Тёмные тона



Над игрой работали

Авторы: Антуан Боза и Корантен Лебра
Иллюстратор обложки: Пиксель
Художник: Александр Ру
Перевод: Ребекка Севоз
Корректор: Уильям Ниблинг

Русская версия игры

Руководитель проекта: Андрей Сафронов
Редактор: Елена Шкуткова
Переводчик: Елена Шкуткова
Корректор: Кирилл Егоров
Верстальщик: Валерий Заверяев