

# TAKENOKOLOR



W grze Takenokolor wcielacie się w adeptów ogrodnictwa. Pielęgnujecie swoje plantacje bambusa, tworzycie elementy wodne, a także zwabiacie ryby i biedronki, aby zamienić swoje ogrody w małe, kolorowe zakątki raj!

## Elementy gry



- ✿ panda,
- ✿ 4 flamastry i 4 nakładki (niebieska, żółta, różowa i zielona),



**Uwaga!** Przed pierwszą rozgrywką umieśćcie nakładki na flamastrach w tym samym kolorze.

- ✿ 160 arkuszy ogrodów.

x 40



poziom trudności



x 40



poziom trudności



2 x 40



poziom trudności



## Cel gry



Kolorujcie swoje ogrody, kierując się symbolami na nakładkach i kolorami flamastrów, aby zdobyć jak najwięcej punktów na koniec gry.



## Przygotowanie



1. Wspólnie wybierzcie 1 z 4 dostępnych arkuszy ogrodów. Następnie każde z Was bierze po 1 takim arkuszu. Sprawdźcie, w jaki sposób możecie zdobyć punkty na tym arkuszu. W dalszej części instrukcji szczegółowo opisano każdy rodzaj arkusza.

**Uwaga!** Liczba symboli pand na arkuszu określa jego poziom trudności. Zalecamy, aby do kilku pierwszych rozgrywek użyć arkuszy z 2 symbolami 🐼. Następnie spróbujcie swoich sił na arkuszu z 3 albo 4 symbolami 🐼.

2. W losowy sposób wybierzcie osobę, która rozpocznie grę. Połóżcie przed nią pandę i 4 flamastry.

## Przebieg gry



1. Osoba z flamastrami **wykonuje nimi rzut** na środek stołu. Wynik rzutu ustala się na podstawie **koloru flamastra i symbolu** na górnej ściance nakładki. Na przykład różowy trójkąt, zielone kółko itd.
2. **Każde z Was bierze po 1 flamastrze**, zaczynając od gracza, który wykonał rzut, i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Następnie na swoich arkuszach pokolorujcie **1 pole** pasujące pod względem **koloru i symbolu** do wybranego flamastra. **Jeśli nie możesz pokolorować żadnego pola**, ponieważ żaden z flamastrów nie pasuje pod względem symbolu i koloru do Twojego arkusza, nie wybieraj flamastra i pomiń swoją turę.
3. Jeśli pokolorowałeś ostatnie pole z **obszaru z biedronką**, pokoloruj ją i powiedz pozostałym graczom, że to zrobiłeś. Może się zdarzyć, że kilkoro z Was pokoloruje tę samą biedronkę.
4. Gdy runda dobiegnie końca, gracz posiadający pandę przekazuje ją sąsiadowi po lewej wraz z 4 flamastrami. Teraz ta osoba rozpoczyna nową rundę, wykonując rzut flamastrami.








## Koniec gry



Gra się kończy, gdy ktoś z Was pokoloruje **trzecią biedronkę**. W takiej sytuacji pozostali gracze dokończają rundę, a następnie każdy wypełnia pole z punktacją na swoim arkuszu i podlicza punkty. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa!







## Zasady kolorowania

- Możesz kolorować tylko te pola, których kolor i symbol zgadzają się z wybranym przez Ciebie flamastrem.
- Musisz kolorować pola bambusa po kolei, zaczynając od dołu. Oznacza to, że zanim przejdziesz do wyższych pól bambusa, musisz najpierw pokolorować pole na samym dole.
- Gdy pokolorujesz ostatnie pole bambusa, pokoloruj biedronkę, a następnie powiedz pozostałym graczom, że to zrobiłeś, aby dać im znać, jak przebiega rozgrywka.
- Możesz kolorować pola chmury w dowolnej kolejności. Gdy pokolorujesz ostatnie pole chmury, wybierz dowolnego bambusa i pokoloruj jego 2 pola niebieskim flamastrem.
- Możesz kolorować pola słońca w dowolnej kolejności.

## Liczenie punktów

- Każdy liść przy pokolorowanym polu bambusa zapewnia wskazaną liczbę punktów.
- W pełni pokolorowane słońce zapewnia 5 punktów.
- Każda pokolorowana biedronka zapewnia 1 punkt.





## Zasady kolorowania

- Możesz kolorować tylko te pola, których **kolor i symbol** zgadzają się z wybranym przez Ciebie flamastrem.
- Musisz kolorować pola bambusa po kolei, zaczynając od dołu. Oznacza to, że zanim przejdiesz do wyższych pól bambusa, musisz najpierw pokolorować pole na samym dole.
- Gdy w pełni pokolorujesz obszar z biedronką (cały bambus zapewniający 5 punktów, cały staw, całe słońce albo całą rzekę), pokoloruj biedronkę, a następnie powiedz pozostałym graczom, że to zrobiesz, aby dać im znać, jak przebiega rozgrywka.

## Nowe zasady

- Możesz kolorować pola promieni słońca w dowolnej kolejności. Od momentu, gdy 1 z Was pokoloruje wszystkie pola promieni słońca na swoim arkuszu, pozostali gracze nie mogą kolorować swoich pól promieni słońca.
- Musisz kolorować pola rzeki po kolei, zaczynając od lewej. Gdy w pełni pokolorujesz rzekę, wybierz dowolny kolor bambusa i pokoloruj po 1 polu każdego z 3 bambusów tego koloru niebieskim flamastrem +□□□.
- Możesz pokolorować pole ryby tylko wtedy, gdy pole rzeki, przy którym się znajduje, już zostało przez Ciebie pokolorowane.
- Możesz kolorować pola stawu w dowolnej kolejności.

## Liczenie punktów

- Każdy liść przy pokolorowanym polu bambusa zapewnia wskazaną liczbę punktów.
- Każdy zestaw w pełni pokolorowanych bambusów w tym samym kolorze zapewnia liczbę dodatkowych punktów widoczną na znaku (2 punkty w naszym przykładzie).
- W pełni pokolorowany staw zapewnia 7 punktów widocznych na znaku.
- Każda pokolorowana ryba zapewnia widoczną przy niej liczbę punktów.
- Słońce zapewnia 6 punktów graczowi, który pokolorował najwięcej pól promieni, 4 punkty graczowi z drugą największą liczbą pokolorowanych pól i 2 punkty graczowi z trzecią największą liczbą pokolorowanych pól. Pozostali gracze nie otrzymują żadnych punktów za słońce. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują punkty za odpowiednie miejsce.
- Każda pokolorowana biedronka zapewnia 1 punkt.







## Zasady kolorowania



- Możesz kolorować tylko te pola, których **kolor i symbol** zgadzają się z wybranym przez Ciebie flamastrem.
- Musisz kolorować pola bambusa po kolei, zaczynając od dołu. Oznacza to, że zanim przejdiesz do wyższych pól bambusa, musisz najpierw pokolorować pole na samym dole.
- Gdy w pełni pokolorujesz obszar z biedronką (najwyższy bambus w każdym kolorze, wszystkie 3 lampiony, wszystkie 4 pędy bambusa i 3 stawy, niektóre części rzeki), pokoloruj biedronkę, a następnie powiedz pozostałym graczom, że to zrobisz, aby dać im znać, jak przebiega rozgrywka.

### Nowe zasady

- Musisz kolorować pola rzeki po kolei, zaczynając **od góry**. Gdy obok siebie znajdują się 2 pola rzeki, możesz pokolorować tylko 1 z nich.
- Jeśli pokolorujesz pole rzeki z 1 z poniższych symboli, pokoloruj również niebieskim flamastrem pole przypisane temu symbolowi.



Górne ALBO dolne pole lampionu.



Po 1 polu 2 różnych bambusów.



1 z 3 stawów.



Górne ORAZ dolne pole tego samego lampionu.



2 pola tego samego bambusa.

- Możesz kolorować pola lampionów w dowolnej kolejności. Gdy w pełni pokolorujesz 1 lampion, przekreśl odpowiednie pole.
  - Przekreśl pole z cyfrą 2, jeśli jesteś pierwszym graczem, który w pełni pokolorował lampion w tym kolorze.
  - Przekreśl pole z cyfrą 4, jeśli inny gracz w pełni pokolorował lampion w tym kolorze przed Tobą.

## Liczenie punktów



- Każdy liść przy pokolorowanym polu bambusa zapewnia wskazaną liczbę punktów.
- Pomnóż łączną liczbę liści przy pokolorowanych pędach bambusa przez liczbę pokolorowanych stawów (3 × 2 w naszym przykładzie).
- Każdy zestaw w pełni pokolorowanych bambusów w tym samym kolorze zapewnia liczbę dodatkowych punktów widoczną na znaku (3 punkty w naszym przykładzie).
- Niektóre pokolorowane pola rzeki zapewniają widoczne na nich punkty.
- W pełni pokolorowany lampion zapewnia tyle punktów, ile wskazuje nieprzekreślona cyfra (4 punkty dla pierwszego gracza, który to zrobi, i po 2 punkty dla pozostałych graczy).
- Każda pokolorowana biedronka zapewnia 1 punkt.



3 12 3 36 2 = 56  
 3 12 3 36 2 = 56

A large, stylized dragon is the central focus, with various mathematical symbols and numbers scattered around it. The dragon's body is white with yellow and green accents. The background is dark purple with stars. There are several vertical columns of numbers and symbols, including ladybugs, and a large orange banner on the right side containing a sequence of numbers and symbols.

## Zasady kolorowania



Możesz kolorować tylko te pola, których **kolor i symbol** zgadzają się z wybranym przez Ciebie flamastrem.

Musisz kolorować pola bambusa po kolei, zaczynając od dołu. Oznacza to, że zanim przejdziesz do wyższych pól bambusa, musisz najpierw pokolorować pole na samym dole.

Gdy w pełni pokolorujesz obszar z biedronką, pokoloruj biedronkę, a następnie powiedz pozostałym graczom, że to zrobisz, aby dać im znać, jak przebiega rozgrywka.

## Nowe zasady

Musisz kolorować dolne pola niektórych bambusów na niebiesko.

Możesz kolorować lampiony w dowolnej kolejności.

Musisz kolorować girlandy, zaczynając od góry.


Możesz kolorować pola smoka na dowolny kolor. Wyjątkiem są niebieskie pola, które musisz kolorować na niebiesko. Ponadto nie możesz kolorować pól znajdujących się obok siebie na taki sam kolor. Musisz kolorować pola smoka po kolei, zaczynając od lewej.

**Uwaga!** Nie możesz się cofać. W naszym przykładowym możesz pokolorować niebieskiego pola, które zapewnia 2 punkty. W swojej kolejnej turze mógłbyś pokolorować albo niebieskie pole z symbolem bambusa, albo kolejne pole bez bonusu.

Gdy pokolorujesz pole smoka, przy którym znajduje się jego tapa, przekreśl odpowiednie pole.

– Przekreśl drugie pole, jeśli jesteś pierwszym graczem, który pokolorował to pole.

– Przekreśl pierwsze pole, jeśli inny gracz pokolorował to pole przed Tobą.

Gdy pokolorujesz pole girlandy albo pole smoka z symbolem , wybierz dowolnego bambusa i pokoloruj jego 1 pole.

Fajerwerki składają się z 2 części: ogona i ramion. Możesz kolorować żółte pola ogona w dowolnej kolejności. Musisz zacząć kolorowanie ramion od różowego pola, które zapewnia 1 punkt, i dalej kolorować zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

## Liczenie punktów



Dodaj punkty z **najwyższych** liści przy pokolorowanych polach bambusów z tej samej grupy (po lewej albo po prawej stronie arkusza). Następnie pomnóż tę liczbę przez liczbę pokolorowanych lampionów, które nad nimi wiszą. Powtórz tę czynność dla drugiej grupy bambusów i lampionów.

Każda pokolorowana girlanda zapewnia widoczną na niej liczbę punktów.

Pomnóż liczbę punktów na ostatnim pokolorowanym ramieniu fajerwerku przez liczbę pokolorowanych pól ogona.

Pokolorowana głowa smoka i każde z 2 pokolorowanych pól smoka z punktami zapewniają wskazaną liczbę punktów. Dodatkowo każda tapa smoka, która znajduje się przy pokolorowanym polu, zapewnia tyle punktów, ile wskazuje nieprzekreślona cyfra.

Każda pokolorowana biedronka zapewnia 1 punkt.

## ColorADD

**ColorADD** to uniwersalny, inkluzywny i niedyskryminujący system symboli, który umożliwia identyfikację kolorów osobom z zaburzeniami rozpoznawania barw. W tej grze został wprowadzony na zasadach licencji udzielonej przez Bombyx.



### Kolory | Symbole



### Biały | Czarny | Szary



### Kolory metaliczne



### Jasne odcienie



### Ciemne odcienie



## Opracowanie

**Autorzy:** Antoine Bauza i Corentin Lebrat | **Ilustracja na okładce:** Pickxel  
**Ilustracje:** Alexandre Roux | **Tłumaczenie:** Kacper Podliński | **Redakcja:** zespół Rebel