

TAKENOKO CHIBIS

EINE NIEDLICHE ERWEITERUNG VON
ANTOINE BAUZA & CORENTIN LEBRAT





DIE MAMAS & DIE PAPAS

Die Balzzeit der Pandas dauert von März bis Mai. In Gefangenschaft ist Futter kein Problem und so braucht sich das Pandamännchen kaum anzustrengen, was sein Interesse an allen möglichen Dingen ziemlich erlahmen lässt ...

Glücklicherweise verliert ein Pandaweibchen jedoch seinen Appetit, und verstärkt seine stimmlichen Aktivitäten, was das Herz des Männchens entflammt.

Ein Wurf bei Pandas umfasst normalerweise nur ein Junges alle anderthalb bis zwei Jahre ... aber es gibt natürlich immer Ausnahmen. Bereits die Pflege eines einzelnen Kindes ist nicht einfach ... und nun stelle man sich neun davon vor!



SPIELANLEITUNG

Die „Takenoko-Chibis“-Erweiterung für „Takenoko“ bringt 3 neue Elemente ins Spiel:

-  neue Beete,
-  neue Aufgaben,
-  eine neue Figur, Miss Panda, und ihren Nachwuchs.

SPIELMATERIAL



1 Figur Miss Panda



9 Pandababy-Plättchen
(3 grün, 3 gelb, 3 rosa)



18 Aufgaben-Karten
(6 Beete, 6 Gärtner, 6 Panda)



17 zusätzliche
Bambusstücke



6 Beete (mit dem Symbol )

VORBEREITUNG

-  Mischt die 6 neuen Beete mit denen des Takenoko Grundspiels.
-  Mischt die neuen Aufgaben mit denen des Takenoko Grundspiels zusammen (achtet auf die Kartenrückseiten).
-  Legt die Pandababy-Plättchen (verdeckt) und die Figur der Miss Panda in die Tischmitte.

MISS PANDA

Miss Panda ist der Neuzugang der kaiserlichen Bambusplantage! Sie wird durch eine gut von ihrem männlichen Gegenstück unterscheidbare Figur dargestellt.

MISS PANDA INS SPIEL BRINGEN

Anders als Panda und Gärtner ist Miss Panda zu Beginn noch nicht im Spiel. Sie erscheint erst, wenn ein Spieler eines der neuen Beete auslegt (mit dem -Symbol). Miss Panda wird dann sofort auf dieses Beet gestellt.

BEWEGUNG

Wenn ein neues Beet mit dem -Symbol dem Bambusgarten hinzugefügt wird, wird Miss Panda sofort dorthin versetzt.

Ansonsten kann Miss Panda auf dieselbe Weise wie der Panda bewegt werden:

- mit der Aktion „Panda bewegen“ (in gerader Linie und um mindestens 1 Beet weiter) oder
- wenn der Wetterwürfel das -Symbol zeigt (dann springt sie zu irgendeinem Beet im Garten).

Hinweis: Möchte ein Spieler einen Panda bewegen, **muss er wählen**, ob er den Panda oder Miss Panda bewegt.

WAS MACHT MISS PANDA?

Wenn Miss Panda ihre Bewegung auf einem Beet beendet, frisst sie dort kein Bambusstück. Allerdings könnte sie ein Pandababy zur Welt bringen:

Wenn sich Miss Panda nach ihrer Bewegung auf demselben Beet wie der Panda befindet, kann der Spieler, der die Bewegung mit Miss Panda ausgeführt hat, 1 seiner Bambusstücke beliebiger Farbe in den Vorrat zurücklegen, um dafür 1 verdecktes Pandababy-Plättchen derselben Farbe zu erhalten.

Dies ist nur direkt nach der Bewegung von Miss Panda möglich, in der sie auf dasselbe Feld wie der Panda gesetzt wird.



PANDABABYS

Es gibt 9 Pandababy-Plättchen, 3 in jeder Farbe (grün, gelb, rosa). Auf der Rückseite jedes Pandababy-Plättchens befindet sich 1 von 3 Boni:



Bewässerung: Der Spieler darf sich sofort 1 Bewässerungskanal aus dem Vorrat nehmen.



Verbesserung: Der Spieler darf sich sofort 1 Verbesserungsplättchen seiner Wahl aus dem Vorrat nehmen.



Aufgabenwechsel: Der Spieler darf sofort 1 Aufgabe aus seiner Hand unter den entsprechenden Stapel zurücklegen. Er nimmt sich dann die oberste Aufgabe eines beliebigen Stapels.

Erhält ein Spieler ein Pandababy, sucht er sich 1 Plättchen der entsprechenden Farbe aus dem Vorrat aus und wendet den Bonus sofort an. Danach legt er das Plättchen neben seine Spielertafel. Am Ende des Spiels bringt ihm jedes erhaltene Pandababy-Plättchen 2 Siegpunkte ein.



Wichtiges Detail zu den Pandababys:

Es gibt 3 Plättchen Pandababys in jeder Farbe. Sobald das letzte Baby einer Farbe genommen wurde, können die Spieler für den Rest des Spiels keinen Pandanachwuchs in dieser Farbe mehr bekommen.



NEUE AUFGABEN

BEETE



Um diese Aufgabe zu erfüllen, **muss** das mittlere Beet 1 der 6 Beete mit dem -Symbol sein und die beiden angrenzenden Beete müssen die angegebene Farbe haben. **Alle Beete müssen bewässert sein.**



Um diese Aufgaben zu erfüllen, müssen mindestens so viele **bewässerte** Beete der angegebenen Farbe im Bambusgarten sein, wie auf der Karte angegeben.

GÄRTNER



Um diese Aufgaben zu erfüllen, **muss** mindestens 1 Bambushalm aus genau 2 Stücken, 1 aus genau 3 Stücken und 1 aus genau 4 Stücken der angegebenen Farbe im Bambusgarten vorhanden sein.



Um diese Aufgaben zu erfüllen, müssen mindestens so viele Bambushalme **aus mindestens** 2 Stücken im Bambusgarten vorhanden sein, wie abgebildet Halme auf der Karte gezeigt sind. (Die Zahl links unten in der Ecke zeigt wie auch sonst die Siegpunkte an.)

PANDA



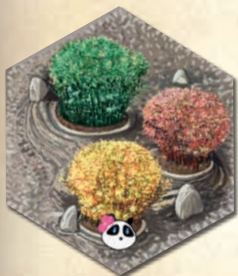
Um diese Aufgaben zu erfüllen, musst du die angegebenen Bambusstücke bei deinen „gefressenen Bambusstücken“ haben und sie dann in den Vorrat zurücklegen, während sich der Panda auf einem Gartenteichplättchen befindet (entweder dem zentralen Gartenteich oder dem Himmelsteich aus dieser Erweiterung). Sollte sich der Panda bereits zu Beginn des Zugs eines Spielers auf einem Teich befinden, kann der Spieler eine solche Aufgabe auch sofort erfüllen. Der Spieler muss den Panda nicht erst in seinem Zug auf ein Teichfeld ziehen.



NEUE BEETE

Für alle neuen Beete gelten dieselben Legeregeln wie im Grundspiel beschrieben: Sie müssen entweder an den zentralen Gartenteich gelegt werden oder an **mindestens** 2 andere Felder. Alle neuen Beete haben das -Symbol.

KAMISGARTEN



Alle 3 Bambusfarben können auf diesem Beet wachsen. Sobald dieses Beet bewässert wird, kommt je 1 Bambusstück jeder Farbe darauf. Wenn der Gärtner auf dieses Beet kommt, wachsen alle 3 Bambusfarben darauf, ebenso wie je 1 Bambusstück auf allen bewässerten angrenzenden Beeten hinzugefügt wird.

Hinweise:

- Wenn der Gärtner auf ein an den *Kamisgarten* angrenzendes Feld gezogen wird, wächst der Bambus der entsprechenden Farbe auch auf dem *Kamisgarten*.
- Wenn der Panda auf den *Kamisgarten* gezogen wird, darf er wie üblich nur 1 Bambusstück fressen, allerdings darf der Spieler sich 1 der vorhandenen aussuchen.
- Wenn der Wetterwürfel Regen  anzeigt und der Spieler möchte das Ergebnis auf den *Kamisgarten* anwenden, wird diesem Beet nur 1 Bambusstück (nach Wahl des Spielers) hinzugefügt.
- Dieses Beet gilt, was Aufgaben „Beete“ angeht, für jede der 3 Farben.
- Es ist erlaubt, 1 Verbesserung auf den *Kamisgarten* zu legen. Die Wirkung der Verbesserung gilt für alle 3 Bambusfarben dort.

HEILIGER HÜGEL

(1x GRÜN, 1x GELB, 1x ROSA)

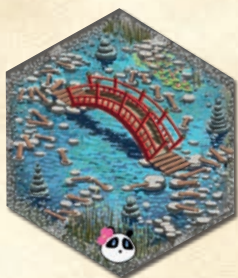


Wenn der Gärtner auf einem Beet *Heiliger Hügel* stoppt, wächst 1 Bambusstück auf **jedem** bewässerten Beet derselben Farbe im Garten, nicht nur auf den angrenzenden Beeten.

Hinweis:

Es ist erlaubt, 1 Verbesserung gemäß der üblichen Regeln auf dem *Heiligen Hügel* abzulegen.

HIMMELSTEICH



Dieses Beet hat die gleichen Eigenschaften wie das zentrale Gartenfeld im Grundspiel:

- Alle daran angrenzenden Beete sind automatisch bewässert.
- Man kann von dort Bewässerungskanäle legen.
- Die Spielfiguren können darüber ziehen oder dort anhalten.
- Bambus kann darauf nicht wachsen.

GÄRTNERHÜTTE



Wenn der Gärtner auf diesem Beet anhält, darf der Spieler sofort die oberste Karte von jedem Aufgabenstapel ziehen. Er sucht sich 1 davon aus, behält sie und legt die anderen beiden wieder unter ihre jeweiligen Stapel.

Hinweise:

- Dieses Beet hat keine bestimmte Farbe.
- Bambus kann darauf nicht wachsen.
- Die Spielfiguren können über dieses Feld ziehen oder dort anhalten.

VARIANTEN

Hinweis: Die folgenden Varianten kann man auch (ohne Erweiterung) nur mit dem Grundspiel spielen.

FEINSCHMECKER

Der Panda darf das letzte Bambusstück niemals fressen, nur die höheren.

VIelfalt

Bei Spielende zählt jeder Satz aus 3 unterschiedlichen Aufgabenkarten (Beete/Gärtner/Panda) als 3 zusätzliche Siegpunkte.

IMPRESSUM

Autoren: Antoine Bauza & Corentin Lebrat

Illustrationen: Nicolas Fructus, Yuio & Joël Van Aerde

Tester: Françoise Sengissen, Fanny Zerbib, Mikaël Bach, Michaël Bertrand

Dank an: Cyril Sandelion, Thomas Gambier, Mikambo, Marie-Laure, François & Aurélie

Grafikdesign der deutschen Ausgabe: Chris Conrad

Realisation für Pegasus Spiele: Benjamin Schönheiter

© der deutschen Ausgabe 2015 Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials
oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

© Matagot - 96, rue Miromesnil - 75008 Paris - Frankreich

© Bombyx - 3, rue de la Mairie - 29000 Quimper - Frankreich



Pegasus Spiele



MATAGOT

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele