Takenokolor

Ein spannendes „Roll & Write“-Spiel für 2-4 Fans asiatischer Gärten ab 8 Jahren von Antoine Bauza und Corentin Lebrat

In Takenokolor hegt und pflegt ihr euren eigenen Bambusgarten. Ihr legt Wasserspiele an, lockt Fische und Marienkäfer, dekoriert ihn mit hübschen Laternen und verwandelt so nach und nach euren Garten in ein farbenfrohes kleines Stück Paradies!

Spielmaterial

- **1 Panda**



- **4 Filzstifte (blau, gelb, rosa, grün)**
- **4 Spezialwürfel (mit den Symbolen Kreis, Viereck, Dreieck)**



Steckt vor dem 1. Spiel die Spezialwürfel auf den farbgleichen Stift und macht die Stifte so zu **Würfelstiften**.

- **4 Blöcke mit je 40 Gartenblättern**



1 Block – Level



1 Block – Level



2 Blöcke - Level

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team



Spielziel

Lasst euren Garten bunt werden, indem ihr die Felder eures Gartenblattes anmalt. Werft dazu die Würfelstifte und wählt 1 Stift. Der Stift entscheidet über die Farbe, der Würfel über das Symbol des Feldes, das ihr nun anmalt. Für ausgemalte Felder erhaltet ihr Punkte. Sammelt so möglichst viele Punkte und nutzt zudem den Bonus, den euch manche Felder bieten.

Wer am Spielende die meisten Punkte ergattern konnte, gewinnt.

Spielvorbereitung

1. Entscheidet euch für einen Block, mit dem ihr spielen möchtet. Nehmt alle je 1 Gartenblatt dieses Blockes. Schaut euch an, wie man auf diesem Blatt Punkte erzielen kann.

   Hinweis: Die Anzahl der Pandas auf dem Blatt gibt einen Hinweis auf den Schwierigkeitsgrad. Für die ersten Spiele empfehlen wir das Blatt mit Level 🐼🐼. Gehe dann zu den Blättern mit Level 🐼🐼🐼 und 🐼🐼🐼🐼 über. Auf den folgenden Seiten werden die Blätter ausführlich beschrieben.
2. Wer von euch zuletzt in einem Garten war, darf das Spiel beginnen, erhält den Panda und die 4 Würfelstifte.

Spielverlauf

Ihr spielt mehrere Runden. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Eine Runde besteht aus den folgenden Schritten:

1. **Würfeln**

   Wer den Panda hat, beginnt und wirft alle Stifte zum Würfeln auf den Tisch.

   Die 4 Ergebnisse erkennt ihr anhand der Stiftfarbe und aus dem, nun oben auf dem Würfelring sichtbaren Symbol, z. B. rosa Dreieck, grüner Kreis, gelber Kreis und blaues Viereck.



2. Wählen

Beginnend mit der Person, die gewürfelt hat, dürft ihr euch jetzt nacheinander im Uhrzeigersinn alle 1 Würfelstift wählen und nehmen. Spielen weniger als 4 Personen mit, lasst ihr überzählige Würfelstifte einfach auf dem Tisch liegen.

Solltet ihr unter den gewürfelten Würfelstiften **keinen passenden** finden, um ein leeres Feld auszumalen, verzichtet ihr auf das Ausmalen und setzt diese Runde aus.

Achtung: Merkt euch beim Aufnehmen des Stiftes unbedingt das gewürfelte Symbol!

3. Ausmalen

Malt jetzt alle auf eurem Gartenblatt sofort **1 Feld** nach den folgenden **Grundregeln** aus:

- Pro Runde darf **1 Feld** auf eurem Gartenblatt ausgemalt werden.
- Das Feld muss der **Farbe und** dem **gewürfelten Symbol** des gewählten Würfelstiftes entsprechen.
- Eine **Bambus-Pflanze** muss **von unten nach oben** ausgemalt werden. Das heißt, das unterste, leere Feld des Bambus muss zuerst ausgemalt werden. Erst danach darf das nächste leere Feld darüber ausgemalt werden.
- Befindet sich neben dem soeben ausgemalten Feld ein **Marienkäfer**, darf dieser **zusätzlich ausgemalt** werden.

  Teilt dies allen mit, um über den Spielverlauf zu informieren.



Jedes Gartenblatt hat zudem **Spezialregeln**, die auf den nachfolgenden Seiten zu finden sind.

4. Rundenende

Die Runde ist beendet, wenn ihr alle 1 Feld ausgemalt bzw. ausgesetzt habt. Der Panda kommt zur reihum nächsten Person. Diese erhält zusätzlich die 4 Würfelstifte und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn eine Person ihren **dritten Marienkäfer** ausgemalt hat. Alle anderen beenden noch die aktuelle Runde, dann erfolgt die Wertung.

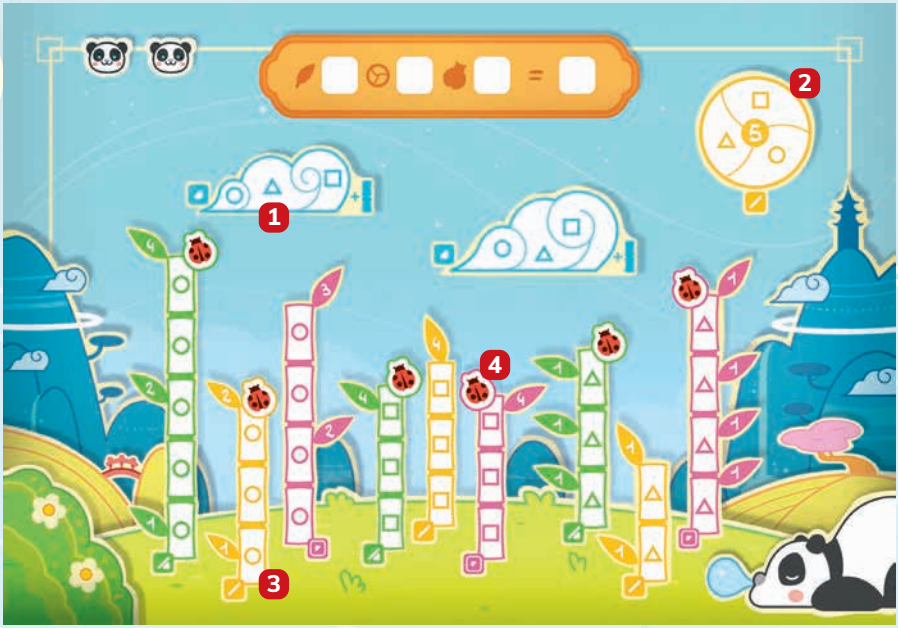
Zählt eure Punkte von allen Wertungsmöglichkeiten zusammen und tragt das Ergebnis im jeweiligen **Wertungsfeld** ein. Addiert die Ergebnisse, um die erreichten Punkte zu ermitteln.



Die Wertungsregeln sind von Block zu Block unterschiedlich. Ihr findet die einzelnen Regeln weiter hinten in dieser Anleitung, bei der Beschreibung der einzelnen Gartenblätter.

Die Person mit den meisten Punkten gewinnt!

Spezialregeln zum Ausmalen



Zusätzlich zu den Grundregeln gelten auf diesem Blatt folgende Regeln:

1. Die 3 Felder einer **Wolke** können in beliebiger Reihenfolge ausgemalt werden. Sobald eine Person das letzte Feld einer Wolke ausmalt, darf sie **2 Felder 1 beliebigen Bambuspflanze** sofort zusätzlich mit dem blauen Würfelstift ausmalen.



2. Die 3 Felder der **Sonne** können in beliebiger Reihenfolge ausgemalt werden.
3. Und noch einmal zur Erinnerung: Die Felder der **Bambuspflanzen** müssen von unten nach oben ausgemalt werden.
4. Befindet sich neben dem soeben ausgemalten Feld ein **Marienkäfer**, darf dieser zusätzlich ausgemalt werden. Vergesst nicht, alle anderen darüber zu informieren!

Wertung



1 Jedes **Blatt** an einem ausgemalten Teil der Bambuspflanze bringt die darauf **angezeigte Punktzahl**.
In diesem Beispiel sind es 13 Punkte.

2 Die komplett ausgemalte **Sonne** bringt **5 Punkte**.
In diesem Beispiel wurde dies geschafft.

3 Jeder ausgemalte **Marienkäfer** bringt **1 Punkt**.
Hier wurden 3 Marienkäfer ausgemalt.

Zählt die Marienkäfer, die Punkte der Blätter an den ausgemalten Feldern der Bambuspflanzen und die Punkte der Sonne zusammen und tragt das Ergebnis im jeweiligen **Wertungsfeld** ein. Addiert die Ergebnisse, um die erreichten Punkte zu ermitteln.

Wer die höchste Punktzahl erreichen konnte, gewinnt.

Spezialregeln zum Ausmalen



Zusätzlich zu den Grundregeln gelten auf diesem Blatt folgende Regeln:

1. Auf diesem Gartenblatt befinden sich weitere **Marienkäfer** im **Teich**, neben der **Sonne** und dem **Fluss**. Sobald alle Felder eines dieser Motive ausgemalt wurden, darf der angrenzende Marienkäfer ausgemalt werden. Teilt dies allen mit, um über den Spielverlauf zu informieren.
2. Die **6 Strahlen der Sonne** können in beliebiger Reihenfolge ausgemalt werden. Sobald allerdings jemand **alle Strahlen seiner Sonne** ausgemalt hat, dürfen die anderen ihre **Sonne nicht mehr weiter ausmalen**.
3. Die **4 Felder des Teiches** dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgemalt werden.
4. Die **5 Flussfelder** müssen **von links nach rechts** ausgemalt werden. Zeigt das Feld mehrere Symbole, darf mit jedem der gezeigten Symbole das Feld ausgemalt werden.
5. Ein **Fisch** kann nur ausgemalt werden, wenn vorher **das Flussfeld** ausgemalt wurde, auf dem er sich befindet.
6. Sobald eine Person alle 5 Flussfelder ausgemalt hat, darf sie **1 beliebige Bambusfarbe** auswählen und sofort mit ihrem blauen Würfelstift **je 1 Feld** der 3 Bambus-Pflanzen dieser Farbgruppe ausmalen.

Wertung



1 Jedes **Blatt** an einem ausgemalten Teil der Bambuspflanze bringt die darauf **angezeigte Punktzahl**.
Im Beispiel sind das 18 Punkte.

2 **Schilder** kennzeichnen mögliche Zusatzpunkte:

Jede vollständig ausgemalte **Bambusgruppe einer Farbe** ergibt die auf dem Schild angegebenen Zusatzpunkte (2, 3 oder 4).
Hier im Beispiel 2 Punkte.

Der vollständig ausgemalte **Teich** wird mit den, auf dem Schild angegebenen Punkten (7) belohnt.
Im Beispiel gibt es dafür keine Punkte.

3 Jeder ausgemalte **Fisch** bringt die über ihm **angezeigte Punktezahl** (2, 3 oder 4).
Die 3 Fische bringen 9 Punkte.

4 Je mehr **Sonnenstrahlen** ihr ausmalen konntet, desto besser:
- die Person, die die meisten Strahlen ausmalen konnte, erhält **6 Punkte**
- die Person mit den zweitmeisten Strahlen erhält **4 Punkte**
- die Person, die die drittmeisten Strahlen ausmalen konnte, erhält **2 Punkte**.

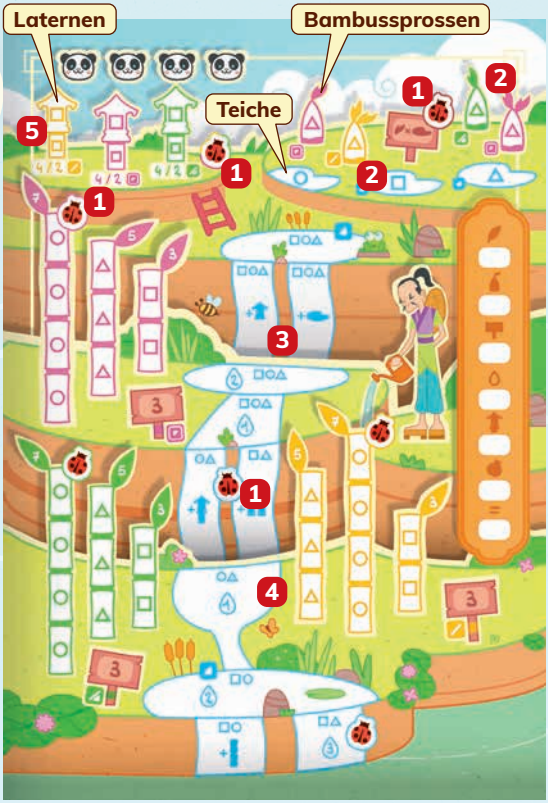
Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten die Punkte für diesen Platz.
Sollten sich 2 Personen den 2. Platz teilen, gibt es auch einen 3. Platz.
Im Beispiel gibt es für die Sonnenstrahlen 6 Punkte.



5 Jeder ausgemalte **Marienkäfer** bringt **1 Punkt**.
Hier im Beispiel sind das 2 Punkte.

Tragt alle eure Ergebnisse in den **Wertungsfeldern** ein und addiert diese. Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt.

Wasserfall – Spezialregeln zum Ausmalen



1 Ein **Marienkäfer** darf ausgemalt werden, wenn
- 1 **Flussfeld mit einem Marienkäfer**,
- jeweils die **höchste Bambuspflanze** einer Farbe,
- **alle 4 Bambussprossen und alle 3 Teiche**,
- **alle 3 Laternen**

ausgemalt wurden.
Teilt dies allen mit, um über den Spielverlauf zu informieren.

2 Die **4 Bambussprossen** und die **3 Teiche** dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgemalt werden.
Erst wenn **alle Felder** dieses Bereiches ausgemalt wurden, darf der Marienkäfer ausgemalt werden.

3 Die **Flussfelder** müssen **von oben nach unten** ausgemalt werden.
Liegen **2 Flussfelder** nebeneinander, darf nur 1 davon ausgemalt werden.

4 Wird ein Flussfeld ausgemalt, das eines der folgenden **Symbole** zeigt, darf die Person sofort mit ihrem blauen Würfelstift **zusätzlich** ausmalen:

- + 1 Ober- ODER Unterteil einer Laterne
- + 1 Ober- UND Unterteil einer Laterne
- + je 1 Feld von 2 verschiedenen Bambus-Pflanzen
- + 1 der 3 Teiche
- + 2 Abschnitte derselben Bambuspflanze

5 Die Felder der **Laternen** dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgemalt werden.
Konnte eine Person **beide Felder** einer Laterne ausmalen, streicht sie
- die **2** durch, wenn sie die **1. Person** ist, die diese Laterne ausgemalt hat,
- die **4** durch, wenn **eine andere Person** diese Laterne vor ihr bereits ausgemalt hat.

Wertung



1 Jedes **Blatt** an einem ausgemalten Feld einer Bambuspflanze bringt die darauf **angezeigte Punktzahl**.
In diesem Beispiel 18 Punkte.

2 Die **Bambussprossen** werden **gemeinsam mit den Teichen** gewertet:
Die Gesamtzahl der **Blättchen** an den ausgemalten **Bambussprossen** wird mit der **Anzahl** der ausgemalten **Teiche multipliziert**.
Hier können 3 Blättchen mit 2 Teichen multipliziert werden, was 6 Punkte bringt.

3 Jede vollständig ausgemalte **Gruppe von 3 Bambuspflanzen einer Farbe** ergibt die auf dem **Schild** angegebenen **Zusatzpunkte** (3).
Hier im Beispiel sind das 3 Punkte.

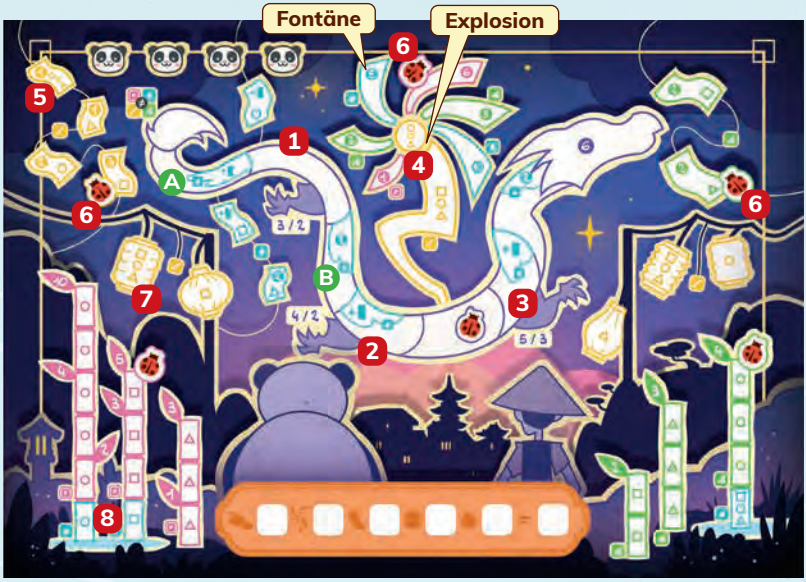
4 Jedes ausgemalte **Flussfeld** bringt die im Tropfen **angezeigte Punktzahl**.
Die Flussfelder bringen hier 3 Punkte.

5 Eine vollständig ausgemalte **Laterne** bringt Punkte im Wert der **nicht durchgestrichenen Ziffer** ein (4 Punkte für die 1. Person, 2 Punkte für alle anderen).
In diesem Beispiel sind es 4 Punkte.

6 Jeder ausgemalte **Marienkäfer** bringt **1 Punkt**.
Der 1 ausgemalte Marienkäfer im Beispiel bringt 1 Punkt.

Tragt alle eure Ergebnisse in den **Wertungsfeldern** ein. Addiert die Ergebnisse, um die erreichten Punkte zu ermitteln. Wer die höchste Punktzahl erreichen konnte, gewinnt.

Drache – Spezialregeln zum Ausmalen



1 Die Felder des **Drachen** müssen **von links** (Schwanzspitze) **nach rechts** (Kopf) ausgemalt werden. Die Farbe ist beliebig, sofern angrenzende Felder **unterschiedliche Farben** erhalten. Die **blau** markierten, sich innerhalb anderer Drachenfelder befindlichen Felder müssen nicht ausgemalt werden, haben aber 2 Zusatzbedingungen, falls sie ausgemalt werden sollen:

1. Sie **müssen** blau ausgemalt werden.
2. Befindet sich ein blaues Feld **am Ende** eines Drachenfeldes (A), muss das Drachenfeld zuerst ausgemalt werden, befindet sich ein blaues Feld **am Anfang** eines Drachenfeldes (B), muss das blaue Feld zuerst ausgemalt werden.

2 Wird 1 Feld mit diesem **Symbol** + ausgemalt, darf **zusätzlich 1 beliebiges Bambusfeld** blau ausgemalt werden.

3 Konnte eine Person eines der 3 **Drachenfelder** ausmalen, das an einen der 3 **Drachenfüße angrenzt**, streicht sie

- die **niedrigere Ziffer** durch, wenn sie die **1. Person** ist, die dieses Feld ausgemalt hat,
- die **höhere Ziffer** durch, wenn eine andere Person dieses Feld bereits ausgemalt hat.

4 **Das Feuerwerk** besteht aus **2 Teilen**: der Explosion und den Fontänen.
Die beiden gelben Felder der **Explosion** können in **beliebiger Reihenfolge** ausgemalt werden; die **Fontänenfelder** müssen nacheinander, beginnend mit der unteren rosa Fontäne ausgemalt werden. Dann müssen die anderen Fontänenfelder nacheinander im Uhrzeigersinn folgen.

5 Die **Konfettischnipsel** einer Farbe müssen **von oben nach unten** ausgemalt werden.

6 **Marienkäfer** dürfen erst dann ausgemalt werden, wenn ein Bambus-, Konfetti-, Drachen- oder Fontänenfeld ausgemalt wurde, neben dem sich ein Marienkäfer befindet.

7 Die **Laternen** können **in beliebiger Reihenfolge** ausgemalt werden.

8 Blau umrandete Felder von **Bambuspflanzen** müssen **blau** ausgemalt werden.

Wertung



1 **Drache** : Die mit einer Ziffer markierten Felder (**Kopf** und **2 blaue Felder**) bringen, wenn sie ausgemalt sind, die **angezeigte Punktezahl**.
Zudem bringt jeder **Fuß**, der einen farbigen Abschnitt berührt, so viele Punkte wie die Zahl angibt, die **nicht** durchgestrichen wurde.
Wichtig: Im Bild kann das blaue Feld B nicht mehr ausgemalt werden, da das es umgebende Drachenfeld bereits gelb ausgemalt ist. Fahrt in einem solchen Fall mit den nächsten Feldern fort.
Hier wurden weder der Kopf noch die beiden blauen Felder mit einer Ziffer ausgemalt, dafür das hintere Bein. Es bringt 3 Punkte.

2 **Feuerwerk** : Die Ziffer auf **dem zuletzt ausgemalten Fontänenfeld** werden mit der **Anzahl** gelb ausgemalter **Explosionsfelder multipliziert**.
Im Beispiel ist das zuletzt ausgemalte Fontänenfeld die 6. Zudem wurden 2 Explosionsfelder ausgemalt: 2 x 6 = 12.

3 Jeder ausgemalte **Konfettischnipsel** bringt die **angezeigte Punktzahl**.
Im Beispiel bringen die 2 ausgemalten Konfettischnipsel 3 Punkte.

4 Die linke und rechte **Bambusgruppe** mit den jeweils darüber befindlichen **Laternen** werden separat gewertet. Dazu werden zunächst die Punkte der Blätter der jeweils zuoberst ausgemalten Bambusfelder der jeweiligen Bambusgruppe addiert. Das Ergebnis wird jeweils mit der Anzahl an ausgemalten **Laternen darüber multipliziert**.
Hier bringen die obersten Blätter der rosafarbenen Bambusgruppe 18 Punkte, die mit 2 (2 gelbe Laternen darüber) multipliziert werden. Das Ergebnis sind 36 Punkte.

5 Jeder ausgemalte **Marienkäfer** bringt **1 Punkt**.
Die 2 im Beispiel ausgemalten Marienkäfer bringen somit 2 Punkte.

Tragt alle eure Ergebnisse in den **Wertungsfeldern** ein. Addiert die Ergebnisse, um die erreichten Punkte zu ermitteln. Wer die höchste Punktzahl erreichen konnte, gewinnt.

ColorADD

Wir verwenden im Spiel ColorADD, eine universelle, inklusive und diskriminierungsfreie Sprache, die es Farbenblinden ermöglicht, Farben anhand von Symbolen zu erkennen. Die im Spiel verwendeten Farben werden durch folgende Symbole gekennzeichnet.



Rosa *Gelb* *Grün* *Blau*

Impressum

Spieldesign: Antoine Bauza und Corentin Lebrat
Illustrationen: Picksel Game und Alexandre Roux

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Jens Wiese
Übersetzung & Redaktion: VEB Spielekombinat Katja Volk

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,
mit Genehmigung von Matagot. © 2024 Matagot. © 2024 Bombyx. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH. V1.0 Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

MATAGOT Bombyx

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

Kennst du auch schon diese Spiele?







Im gut sortierten Fachhandel erhältlich!