TAKENOKO

UN JEU D'ANTOINE BAUZA



8 ANS ET PLUS



DE 2 À 4 JOUEURS



ENVIRON 45 MINUTES



















But du jeu

À la cour impériale du Japon, il y a fort longtemps...

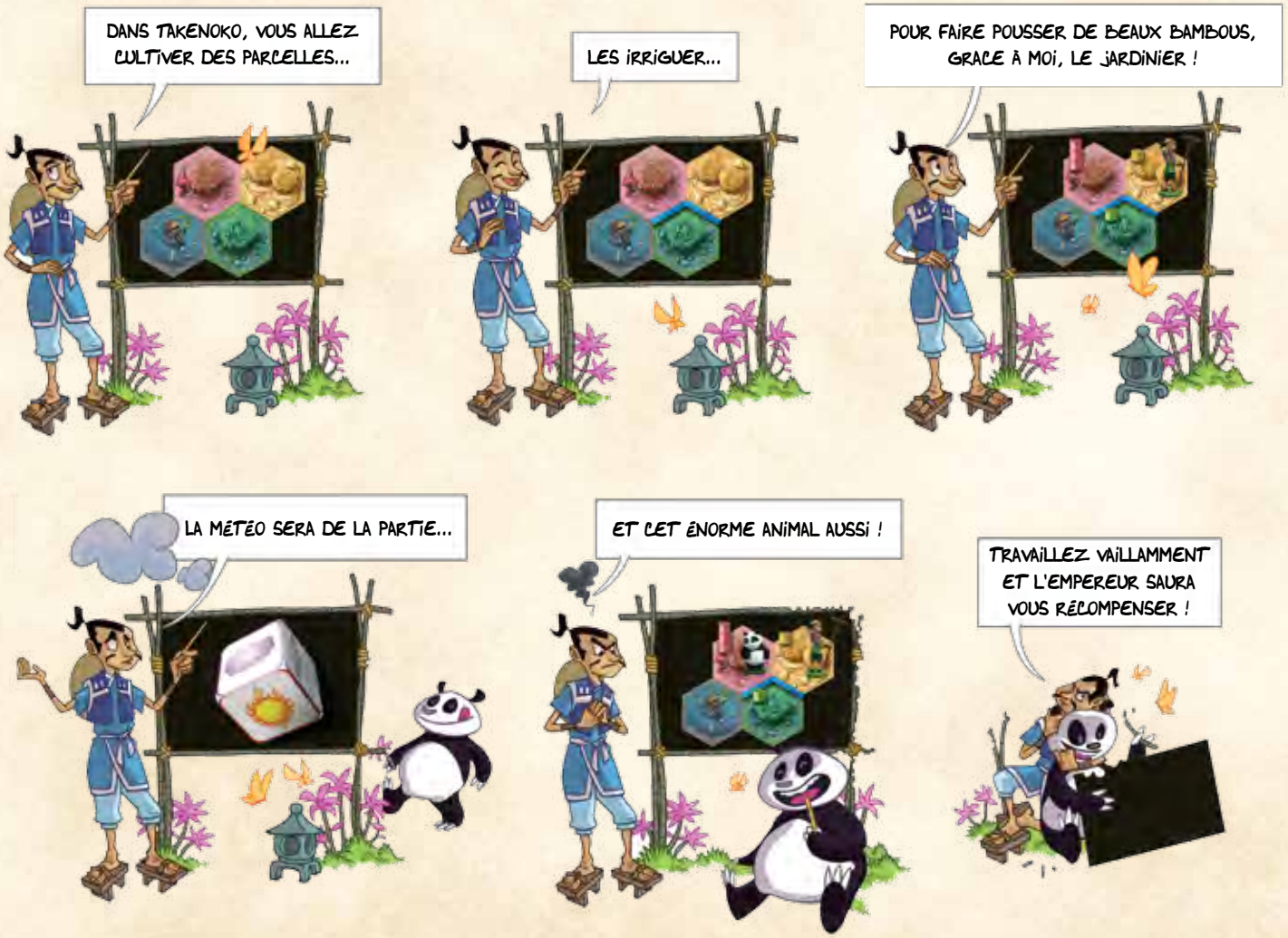
Après de longues querelles, les relations entre la Chine et le Japon sont enfin au beau fixe. Pour célébrer cette entente, l'empereur chinois a offert à son homologue nippon un animal sacré, un grand panda de Chine, symbole de paix.

L'empereur du Japon confie aux joueurs, ses courtisans, la délicate mission de prendre soin de l'animal en lui aménageant une bambouseraie.

Les joueurs vont cultiver des parcelles de terrain, les irriguer et y faire pousser l'une des trois variétés de bambou (vert, jaune et rose) par l'intermédiaire du jardinier.

Ils devront composer avec l'animal sacré et son goût immodéré pour les tiges croquantes et les tendres feuilles...

Le joueur qui fera pousser le plus de bambous en gérant au mieux ses parcelles et en satisfaisant l'appétit délicat du panda remportera la partie.



Matériel

- 28 parcelles
- 36 sections de bambou vert
- 30 sections de bambou jaune
- 24 sections de bambou rose
- 20 irrigations
- 9 aménagements
- 46 cartes objectif
- 4 plateaux individuels
- 8 jetons action
- 1 dé météo
- 1 figurine de panda
- 1 figurine de jardinier
- 1 livret de règles

Un peu de Japonais

Littéralement, Takenoko signifie « Pousse de bambou ».
Le mot est composé de deux idéogrammes reliés par un mot de liaison, [no]:

Take [no] Ko

竹の子

(bambou) (enfant, pousse)

Éléments du jeu

Avant de vous lancer dans votre première partie, prenez le temps de découvrir les différents éléments de jeu et leurs fonctions.



PARCELLES

Les parcelles sont des lopins de terre où le bambou pousse. Elles existent en 3 couleurs : vert, jaune et rose. Aucun bambou ne pousse sur la parcelle spéciale étang.



BAMBOUS

Il y a 3 variétés de bambous qui correspondent aux 3 couleurs de parcelles : vert, jaune et rose.



IRRIGATION

Les bambous ont besoin d'eau. Sans elle, pas de croissance ! Heureusement, des irrigations sont là pour alimenter les parcelles.



AMÉNAGEMENTS

Les aménagements facilitent la pousse des bambous. Certaines parcelles disposent d'un aménagement et des jetons aménagements supplémentaires sont disponibles.



JARDINIER

Le Jardinier supervise la bambouseraie et assure la bonne croissance des bambous en bichonnant les parcelles.



PANDA

Le grand panda arpente librement la bambouseraie et possède un appétit féroce pour les bambous croquants.



OBJECTIFS

Pour satisfaire l'Empereur, les joueurs vont devoir remplir des objectifs (il en existe 3 types) qui rapporteront des points de victoire.



DÉ MÉTÉO

Les conditions climatiques, déterminées par le dé météo, jouent un rôle important dans l'épanouissement de la bambouseraie.



EMPEREUR

En bon inspecteur des travaux finis, Sa Majesté viendra visiter la bambouseraie et déclarer le vainqueur.

Mise en place

Placez la parcelle spéciale étang ❶ au centre de la surface de jeu.
Placez les figurines du jardinier ❷ et du panda ❸ sur cette parcelle.
Mélangez les parcelles restantes ❹ pour former une pioche, face cachée.
Disposez les irrigations ❺ et les aménagements (rangés par type) ❻ à côté de la pioche des parcelles.
Ecartez la carte « Empereur » ❼ et mélangez les cartes restantes par catégorie (parcelle, jardinier, panda) ❽ pour former 3 pioches, faces cachées.

Chaque joueur reçoit un plateau individuel ❾, deux jetons action ❿ et une carte de chaque catégorie ⓫ (chaque joueur veillera à conserver ses cartes secrètes).

Le joueur le plus grand (par la taille !) est désigné premier joueur.



Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.
Quand vient son tour, un joueur **doit** effectuer les deux étapes suivantes, **dans cet ordre** :

1) Déterminer les conditions climatiques.
2) Effectuer ses actions et remplir des objectifs.

1) Déterminer les conditions climatiques

Attention : la météorologie n'entre en jeu qu'à partir du deuxième tour. Lors du premier tour, les joueurs ignorent cette étape et passent directement à la suivante.

Le joueur lance le dé Météorologie et applique l'effet des conditions climatiques obtenues.



SOLEIL

Un grand soleil rayonne sur la bambouseraie.

Le joueur bénéficie d'une action supplémentaire. Cette action doit être différente de ses deux actions régulières.



PLUIE

Une fine pluie vient nourrir les jeunes pousses de bambou.

Le joueur peut ajouter une section sur la parcelle irriguée de son choix dans la limite de 4 sections par bambou au maximum.



VENT

Une brise rafraîchissante souffle sur la bambouseraie.

Le joueur peut, s'il le souhaite, effectuer deux actions identiques lors de ce tour (au lieu des deux actions différentes).



ORAGE

Le ciel gronde et la foudre frappe, effrayant le panda.

Le joueur peut replacer le panda sur la parcelle de son choix. Pour se remettre de ses émotions, le peureux animal croque une section de bambou.



NUAGES

De gris nuages voilent le ciel. Qu'à cela ne tienne, autant en profiter pour effectuer quelques travaux!

Le joueur choisit un aménagement parmi ceux disponibles dans la réserve. Il peut le placer immédiatement ou le stocker sur son plateau individuel (voir page 8). Si aucun aménagement n'est disponible, le joueur applique l'effet d'une autre condition climatique de son choix (Pluie, Soleil, Vent ou Orage).



S'il obtient la face « ? », le joueur choisit quelles conditions climatiques il désire appliquer ce tour : Soleil, Pluie, Vent, Orage ou Nuages.

2) Effectuer ses actions et remplir des objectifs

Le joueur dispose de 2 actions qu'il doit choisir parmi les 5 possibles.
Attention : ces deux actions doivent être différentes !
Pour matérialiser ses choix, le joueur place ses 2 jetons action sur les emplacements de son plateau individuel.
L'ordre de ses actions est laissé au choix du joueur.
Ensuite, le joueur passe le dé météo à son voisin de gauche.
Les 5 actions sont décrites en détail dans les pages suivantes.



PARCELLES

Le joueur pioche 3 parcelles et en choisit 1.



CANAL D'IRRIGATION

Le joueur prend 1 irrigation dans la réserve.
Il peut l'utiliser immédiatement ou la conserver pour les tours suivants.



JARDINIER

Le joueur déplace le jardinier en ligne droite, dans la direction de son choix. Celui-ci fait pousser 1 section de bambou sur la parcelle irriguée où il termine son déplacement ainsi que sur toutes les parcelles irriguées adjacentes de la même couleur.



PANDA

Le joueur déplace le panda en ligne droite, dans la direction de son choix.
Le panda mange 1 section de bambou sur la parcelle où il termine son mouvement.



OBJECTIFS

Le joueur pioche 1 carte objectif de la catégorie de son choix et l'ajoute à sa main.



Parcelles

Le joueur pioche 3 parcelles, en choisit 1 et replace les 2 autres sous la pioche (face cachée), dans l'ordre de son choix.

La parcelle retenue est ensuite mise en jeu en respectant l'une ET/OU l'autre de ces deux règles :

- la parcelle est adjacente à la parcelle Spéciale (étang) ;
- la parcelle est adjacente à au moins deux parcelles déjà en jeu.

Chaque parcelle peut faire pousser un et un seul bambou à sa couleur mais elle nécessite pour cela d'être irriguée (voir ci-contre).

Note : les parcelles adjacentes à l'étang et celles avec l'aménagement bassin sont automatiquement irriguées ! On y pose immédiatement une section de bambou (voir ci-contre).

Indépendamment de leur couleur, certaines parcelles présentent un aménagement (voir page 7).



En vert, les emplacements corrects.
En rouge, les emplacements incorrects.



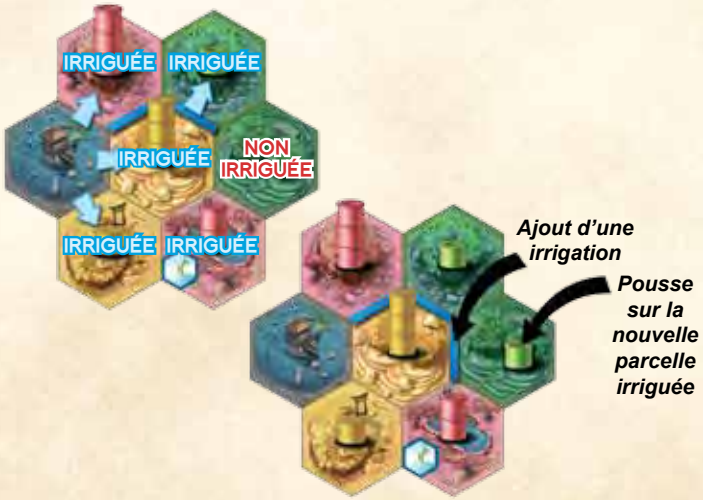
Irrigation

Le joueur prend 1 irrigation dans la réserve.
Les irrigations peuvent être mises en jeu immédiatement ou conservées pour les tours suivants. Les irrigations ainsi stockées pourront être jouées, tout ou partie, lors d'un des prochains tours du joueur, sans que cela ne lui coûte une action.
Les irrigations sont placées à la frontière de deux parcelles et forment des réseaux qui débutent toujours de la parcelle spéciale étang.
Les frontières de la parcelle spéciale étang ne peuvent pas accueillir de canaux d'irrigation.

Une parcelle est irriguée si elle présente l'une des conditions suivantes :

1) Elle est adjacente à la tuile spéciale étang, auquel cas son irrigation est automatique.
2) Au moins une de ses six arêtes accueille un canal d'irrigation.
3) Elle dispose d'un aménagement « bassin ».

Au moment où une parcelle est irriguée pour la première fois, une section de bambou à sa couleur lui est ajoutée.
Une parcelle ne peut bénéficier de cette pousse qu'une seule fois. Si une irrigation vient irriguer deux parcelles simultanément, une section de bambou est ajoutée à chacune.



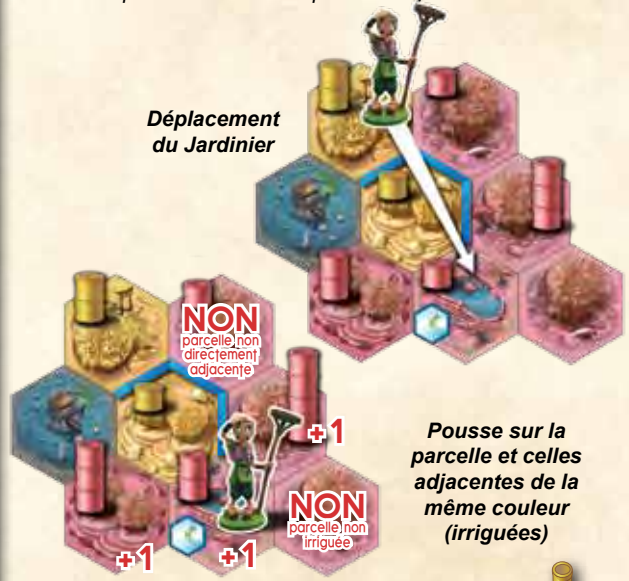


Jardinier

Le joueur déplace le jardinier **en ligne droite**, d'un nombre de parcelles de son choix, dans la direction de son choix.
Il fait pousser une section de bambou sur la parcelle où il termine son déplacement ainsi que sur toutes les parcelles directement adjacentes de la même couleur.

Si une parcelle dispose d'un bambou d'une hauteur de 4 sections, aucune section n'y est ajoutée, 4 étant la taille maximum des bambous.

Rappel : *les bambous ne poussent jamais sur une parcelle non irriguées, même si le jardiner termine son mouvement sur cette parcelle ou sur une parcelle adjacente…*



Important ! Les éléments stockés sur un plateau individuel sont la propriété du joueur, mais tout ce qui est dans la bambouseraie (parcelles, irrigations, aménagements et bambous) est commun à tous les joueurs.



Panda

Le joueur déplace le panda **en ligne droite**, d'un nombre de parcelles de son choix, dans la direction de son choix.

Le panda mange une section de bambou sur la parcelle où il termine son mouvement.

Le joueur conserve ses sections sur son plateau individuel. Elles pourront être utilisées pour remplir un objectif panda.



Déplacement du Panda



Il mange une section de bambou sur la parcelle où il s'arrête.

Précisions sur les déplacements

- Le jardinier et le panda peuvent franchir ou terminer leur mouvement sur la **tuile spéciale étang.**
- Ils ne peuvent pas traverser un espace sans parcelle et doivent s'arrêter avant.
- Pour bénéficier de l'action du jardinier ou du panda, un joueur **doit** le déplacer.



Objectifs

Le joueur pioche 1 carte objectif de la catégorie de son choix et l'ajoute à sa main.

Attention, un joueur peut avoir au maximum 5 cartes en main. Un joueur qui possède 5 cartes en main ne peut pas en piocher une sixième. Il doit donc valider au moins un objectif avant de pouvoir piocher à nouveau.

Remplir des objectifs

Cela ne compte pas comme une action.
À tout moment, lors de son tour de jeu, un joueur peut valider un objectif si les conditions représentées sur sa carte sont remplies.
Pour valider un objectif, le joueur pose la carte face visible devant lui.
Il est possible de valider plusieurs objectifs durant un même tour.

Important : un objectif validé ne peut jamais être perdu. Il suffit que les conditions représentées sur la carte soient remplies au moment où l'objectif est validé.



OBJECTIFS PARCELLES

Ces cartes objectif représentent 3 ou 4 parcelles adjacentes.

Pour remplir un tel objectif, la configuration représentée sur la carte doit être présente dans la bambouseraie.

Important : TOUTES les parcelles doivent impérativement être irriguées.



OBJECTIFS JARDINIER

Ces cartes objectifs représentent soit :
- un bambou de 4 sections avec un aménagement spécifique
- un bambou de 4 sections sans aménagement
- un groupe de bambous de 3 sections sans contrainte d'aménagement.

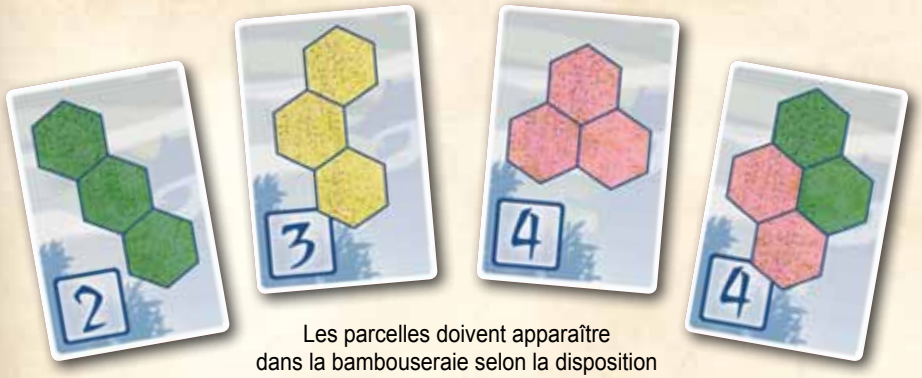
Pour remplir un tel objectif, la configuration représentée sur la carte doit être présente dans la bambouseraie.



OBJECTIFS PANDA

Ces cartes objectifs représentent 2 ou 3 sections de bambou.

Pour remplir un tel objectif, le joueur doit avoir les sections correspondantes sur son plateau individuel. Les sections concernées doivent être remises dans la réserve au moment où l'objectif est validé.



Les parcelles doivent apparaître dans la bambouseraie selon la disposition indiquée sur la carte et être toutes irriguées.



Un bambou de taille 4 **avec un aménagement engrais**.



Un bambou de taille 4 sur une parcelle **sans aménagement**.



Au moins 4 bambous verts exactement de taille 3 sur des parcelles (adjacentes ou non) **avec ou sans aménagement**.



Pour valider ces objectifs, le joueur doit posséder sur son plateau individuel les sections de bambou indiquées sur chaque carte (qu'il a pu acquérir en déplaçant le panda). Ces sections de bambou sont remises dans la réserve.

Règle pour joueurs avertis (variante)

Si un joueur pioche un objectif déjà réalisé sur le plateau de jeu, il doit défausser la carte et en piocher une nouvelle de la catégorie de son choix..

Aménagements

Les aménagements sont soit présents sur une parcelle (imprimés dessus), soit ajoutés par un joueur (sous la forme d'un jeton) grâce à la face Nuages du dé météo. Les aménagements stockés pourront être joués, tout ou partie, par le joueur, lors d'un de ses prochains tours, sans que cela ne lui coûte une action.

Les aménagements ne peuvent être ajoutés qu'aux parcelles où le bambou n'a pas encore poussé (ou sur celles où le Panda a tout mangé !).

Une même parcelle ne peut avoir qu'un seul aménagement (qu'il soit déjà imprimé dessus ou rajouté), et il n'est plus possible de le changer par la suite.



ENCLOS

L'enclos protège le bambou de la parcelle où il se trouve ; le panda peut la traverser, s'y arrêter mais en aucun cas manger le bambou qui s'y trouve.



ENGRAIS

L'engrais augmente la croissance du bambou de la parcelle où il se trouve. À chaque fois que le bambou pousse, deux sections sont ajoutées au lieu d'une seule (dans la limite de 4 sections maximum).



BASSIN

Le bassin procure au bambou de la parcelle où il se trouve toute l'eau dont il a besoin. La parcelle n'a donc nullement besoin d'être irriguée et bénéficie automatiquement de l'ajout d'une première pousse liée à l'irrigation (cf. irrigation).

Attention : un bassin ne peut en aucun cas servir à alimenter un nouveau réseau d'irrigation.



Fin de partie

La condition de fin de partie dépend du nombre de joueurs :

- Partie à **2 joueurs** : quand un joueur valide son **9ème objectif**, c'est le dernier tour.
- Partie à **3 joueurs** : quand un joueur valide son **8ème objectif**, c'est le dernier tour.
- Partie à **4 joueurs** : quand un joueur valide son **7ème objectif**, c'est le dernier tour.

Le joueur qui a déclenché le dernier tour prend la carte spéciale « Empereur » (valeur : 2 points) et a terminé sa partie à l'issue de son tour de jeu.

Note : il peut très bien valider d'autres objectifs durant le tour où il atteint le seuil de fin de partie.



Les autres joueurs disposent ensuite chacun d'un dernier tour durant lequel ils peuvent tenter de valider des objectifs pour améliorer leur score.

Puis l'Empereur, au terme d'une inspection poussée, récompense le plus méritant.
Chaque joueur fait le total des points indiqués sur les cartes objectif qu'il a validées durant la partie. Les cartes objectif encore en main ne rapportent aucun point.

Le joueur qui obtient le plus haut score remporte la partie et reçoit les félicitations de l'Empereur.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de points sur ses cartes objectif « Panda » remporte la victoire. En cas de nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire...

Conseils aux jardiniers débutants

Vous n'avez pas la main verte ? Voici quelques recommandations botaniques :

- Veillez à prendre une parcelle lors de votre premier tour de jeu. Vous aurez besoin d'un lopin de terre pour commencer à travailler !

- Vous pouvez stocker les canaux d'irrigation, profitez-en. Vous verrez que l'eau peut rapidement venir à manquer dans la partie.

- Si le jeu vous a paru compliqué à la lecture des règles, vous pouvez jouer votre première partie sans intégrer la météorologie. Ce sera un peu moins drôle, mais ça vous laissera le temps de vous familiariser avec les autres mécanismes du jeu !

- Les sections de bambou présentes dans la boîte devraient suffire aux besoins de chacun, mais si un joueur venait à en manquer, utilisez des sections d'une autre couleur pour matérialiser la pousse !

Plateau individuel



Crédits

Auteur : Antoine Bauza
Illustrateurs : Nicolas Fructus, Joël Van Aerde & Yuio
Graphiste : Julien Jeanroy-Bertrand
Testeurs : M. Blayo Polord, M. Houssais, J. Godard, J. Finet, B. Goube, P. Vernet, M. Guillaud, B. Cathala, B. Faidutti, F. Grenier, S. Caillault, F. Sengissen, M. Bertrand, S. Laget, Pierô, M. Bach, S. Thomas, E. Pautrot, les membres du club « Jeux en société », les participants des « Rencontres ludopathiques », Seb, Paquo, Nico, le jury 2006 du concours de créateurs de jeux de la ludothèque de Boulogne-Billancourt, la FTC Team (Luc, Marc, Alain).
Relecture des règles : Sylvain Thomas, Matthieu Bonin, Bruno Goube, Arnaud Villechaise et Didier Aldebert.
L'auteur tient à remercier chaleureusement Sylvain Thomas pour l'aide apportée lors des réglages du jeu.

© Matagot - 9 rue Lakanal - 75015 Paris - France
© Studio Bombyx - 53, avenue Carnot - 94100 Saint Maur des Fossés - France