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...

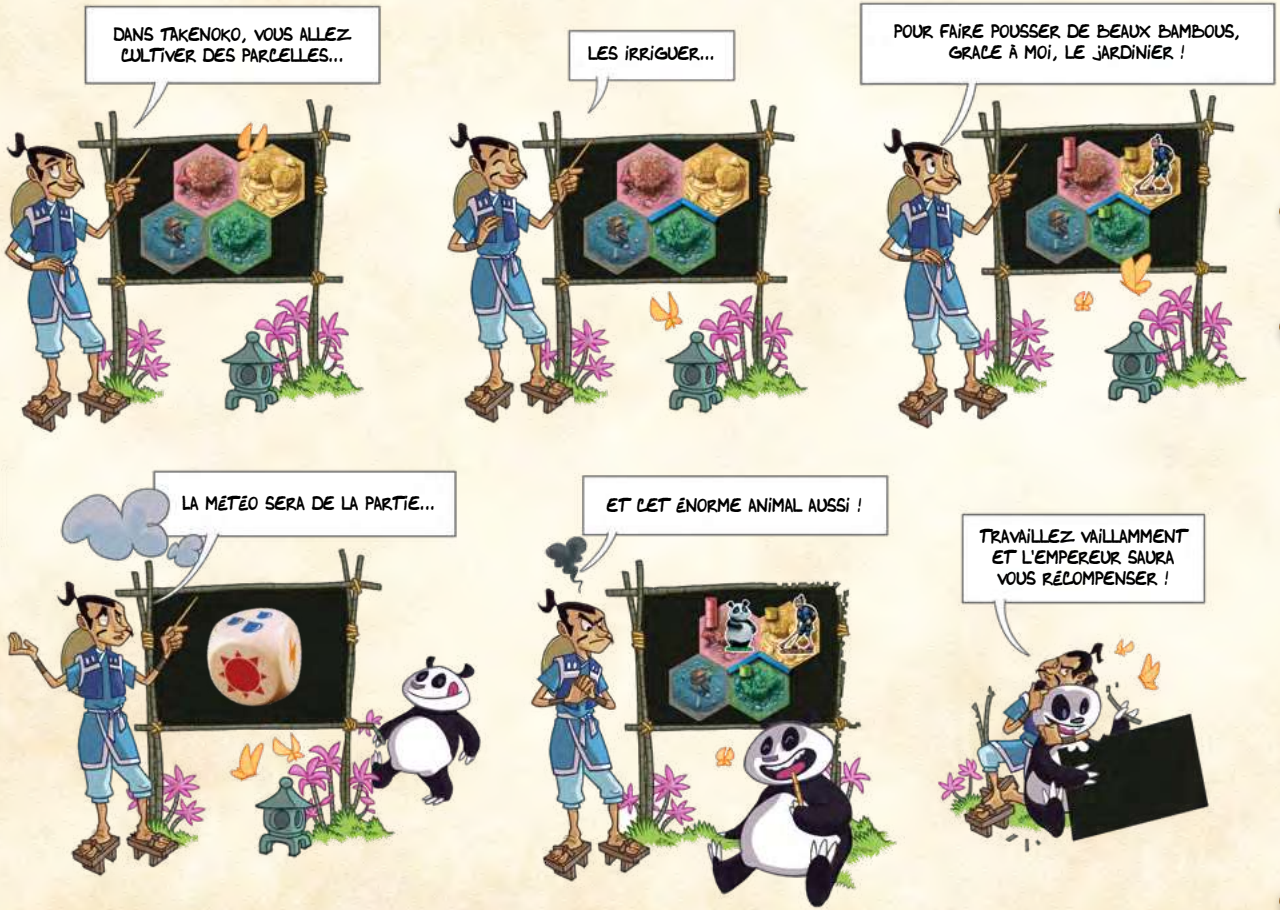
Après de longues querelles, les relations entre la Chine et le Japon sont enfin au beau fixe. Pour célébrer cette entente, l'empereur chinois a offert à son homologue nippon un animal sacré, un grand panda de Chine, symbole de paix.

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 tuiles parcelle
- 28 sections de bambou vert
- 26 sections de bambou jaune
- 24 sections de bambou rose
- 20 bâtonnets irrigation
- 9 pions aménagement
- 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 l'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.

Pour faciliter la lecture des daltoniens, les trois couleurs du jeu sont représentées par des pictogrammes sur les cartes objectif et les tuiles parcelle : rose, jaune et vert.

Mise en place

- Placez l'étang 1 au centre de la table.
- Placez le jardinier 2 et le panda 3 sur cette parcelle.
- Mélangez les parcelles restantes 4 pour former une pioche, face cachée.
- Disposez les irrigations 5 et les aménagements (rangés par type) 6 à côté de la pioche des parcelles.
- Écartez la carte Empereur 7 et mélangez les cartes restantes par catégorie (parcelle, jardinier, panda) 8 pour former 3 pioches, faces cachées.
- Chaque joueur reçoit un plateau individuel 9, deux jetons action 10 et un objectif de chaque catégorie 11 (chaque joueur veillera à les conserver secrètement).
- 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

Attention : le dé météo 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 météo et applique l'effet de la condition climatique obtenue.

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 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. La section est placée sur le plateau individuel du joueur.

Nuages

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

Le joueur peut prendre l'un des aménagements disponibles dans la réserve et le placer sur la parcelle de son choix. Si aucun aménagement n'est disponible, le joueur peut déplacer un aménagement déjà en jeu.

?

Le joueur choisit quelle condition climatique 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, en choisit 1 et la place en jeu.



Irrigation

Le joueur prend 1 irrigation dans la réserve et la place en jeu.



Jardinier

Le joueur déplace le jardinier qui fait ensuite pousser des bambous.



Panda

Le joueur déplace le panda qui mange ensuite une section de bambou.



Objectifs

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

Attention : les sections de bambou stockées sur un plateau individuel sont la propriété du joueur, mais tout ce qui est dans la bambouseraie (parcelles, irrigations, aménagements et sections de bambou) est commun à tous les joueurs.





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 au moins l'une de ces deux règles :

- la parcelle est adjacente à l'étang ;
- la parcelle est adjacente à au moins deux parcelles déjà en jeu.

Chaque parcelle peut faire pousser 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

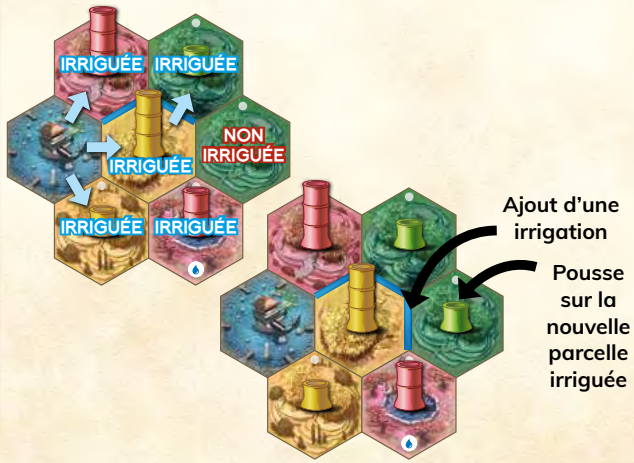
Le joueur prend 1 irrigation dans la réserve.
L'irrigation piochée est ensuite mise en jeu en respectant ces règles :

- une irrigation est toujours placée à la frontière de deux parcelles ;
- les irrigations forment des réseaux qui partent toujours de l'étang ;
- les frontières de l'étang ne peuvent pas accueillir d'irrigation.

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

- elle est adjacente à l'étang ;
- au moins une de ses six frontières accueille une irrigation ;
- 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 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.**

Attention : les bambous ne poussent jamais sur une parcelle non irriguée, même si le jardiner termine son mouvement sur cette parcelle ou sur une parcelle adjacente...



TAKENOKO



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. Le panda peut éventuellement être déplacé sur une parcelle sans bambous (il n'a alors rien à manger, le pauvre !).



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 l'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 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 plus en piocher. Il doit donc valider au moins un objectif avant de pouvoir piocher de nouveau.

VALIDER 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.
Attention : une fois validé, un objectif ne peut plus être perdu.



OBJECTIFS PARCELLES

Ces objectifs représentent 3 ou 4 parcelles adjacentes.

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

Attention : toutes les parcelles doivent impérativement être irriguées.



OBJECTIFS JARDINIER

Ces 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 avec ou sans aménagement.

Pour remplir un tel objectif, la configuration représentée sur la carte doit être présente dans la bambouseraie. De plus, le jardinier doit se trouver sur la parcelle ou l'une des parcelles (pour les objectifs avec plusieurs bambous).



OBJECTIFS PANDA

Ces objectifs représentent 2 ou 3 sections de bambou.

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

QUELQUES EXEMPLES D'OBJECTIFS



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



Le jardinier se trouve sur une parcelle avec un bambou de taille 4 **et un aménagement engrais.**



Le jardinier se trouve sur une parcelle **sans aménagement** avec un bambou de taille 4.



Au moins 4 bambous verts exactement de taille 3 sur des parcelles (adjacentes ou non) **avec ou sans aménagement.** Le jardinier se trouve sur une de ces parcelles.



Le joueur doit posséder sur son plateau individuel les sections de bambou indiquées sur chaque carte. Ces sections de bambou sont remises dans la réserve.

AMÉNAGEMENTS

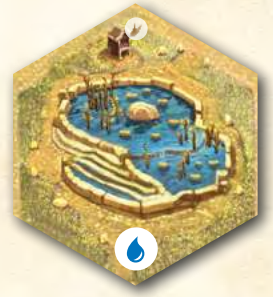
Les aménagements existent sous deux formes : directement imprimés sur les parcelles ou comme des jetons ajoutés par un joueur grâce à la face nuages du dé météo.

Une même parcelle ne peut avoir qu'un seul aménagement (qu'il soit déjà imprimé dessus ou sous forme de jeton).



ENCLOS

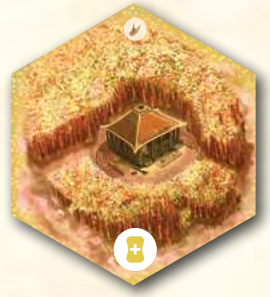
L'enclos protège le bambou de la parcelle où il se trouve ; le panda peut la traverser, s'y arrêter mais en aucun cas manger le bambou qui s'y trouve.



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 immédiatement de l'ajout d'une première pousse liée à l'irrigation (cf. irrigation page 5).

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



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).



Fin de partie

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

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

Le joueur qui a déclenché le dernier tour prend la carte Empereur.

Attention : 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 objectifs qu'il a validés durant la partie. Les objectifs 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 objectifs 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 !
- Si le jeu vous a paru compliqué à la lecture des règles, vous pouvez jouer votre première partie sans intégrer le dé météo. Ce sera un peu moins drôle, mais ça vous laissera le temps de vous familiariser avec les autres notions 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



Rappel des effets du dé météo

Rappel des actions

Réserve de bambous mangés

CRÉDITS

Auteur : Antoine Bauza
Illustrateurs : Nicolas Fructus, Picksel & Yuio
Graphiste : Julien Jeanroy-Bertrand, Loïg Hascoët
Photographie : Jean-Baptiste Bouleau
Relecture des règles : Sylvain Thomas, Matthieu Bonin, Bruno Goube, Arnaud Villechaise et Didier Aldebert.

© Bombyx - 11 rue du Frout - 29000 Quimper - France
© Matagot - 135 rue du Tondu - 33000 Bordeaux - France