

# Règles de Takenoko

## Comment jouer à Takenoko

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Cultiver une bamboueraie pour l'Empereur en faisant pousser des bambous et en nourrissant un panda gourmand.
- **Mécanique principale** : Poser des tuiles, gérer l'irrigation et valider des objectifs secrets.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus de points d'objectifs validés à la fin de la partie.

Installez-vous confortablement, servez-vous un thé (ou un café, on ne juge pas), et laissez-moi vous raconter l'histoire de Takenoko. L'empereur de Chine a offert un panda sacré à son homologue japonais, et vous voilà nommé jardinier impérial. Votre mission ? Faire pousser de magnifiques bambous verts, jaunes et roses, tout en surveillant ce gros glouton qui passe son temps à grignoter vos récoltes. C'est mignon, c'est tactique, et c'est franchement addictif.

## Le matériel et la mise en place

Avant de commencer, il faut préparer votre petit jardin japonais. Posez la **parcelle étang** au centre de la table : c'est le point de départ de tout. Placez-y la figurine du **jardinier** et celle du **panda**.

Ensuite, mélangez les **parcelles** restantes en une **pioche** face cachée, et posez à côté les **canaux d'irrigation** et les **aménagements** (triés par type). Mettez de côté la carte Empereur, puis triez les cartes objectifs en trois **pioches** distinctes : parcelles, jardinier, panda.

Chaque joueur reçoit un **plateau individuel**, deux **jetons action**, et une carte objectif de chaque type (gardez-les secrètes !). Le joueur le plus grand commence (oui, vraiment, levez-vous pour comparer).

## Le déroulement d'un tour

À votre tour, vous allez faire deux choses dans l'ordre : vérifier la météo, puis effectuer deux actions. Simple comme bonjour. Notez quand même que la **météo** n'intervient qu'à partir du deuxième tour de chaque joueur.

### Lancer le dé météo

Six faces, six ambiances différentes qui vont pimenter votre tour :

- **Soleil** : vous gagnez une action supplémentaire (différente de vos deux actions classiques).
- **Pluie** : ajoutez immédiatement une section de bambou sur la parcelle irriguée de votre choix.
- **Vent** : pour ce tour, vos deux actions peuvent être identiques.
- **Orage** : déplacez le panda où vous voulez, il y croque une section de bambou que vous stockez sur votre plateau.
- **Nuages** : prenez un **aménagement** dans la réserve (à poser tout de suite ou à stocker).
- **Point d'interrogation** : choisissez vous-même l'effet météo qui vous arrange.

Petite astuce : l'orage est votre meilleur ami si vous avez des objectifs panda à valider.

Profitez-en !

### Choisir ses deux actions

Vous disposez de **2 actions différentes** à choisir parmi cinq possibilités. Posez vos jetons sur votre plateau pour matérialiser vos choix, puis passez le dé à votre voisin de gauche.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Les cinq actions disponibles

### Piocher une parcelle

Piochez 3 parcelles, gardez-en 1, et remettez les deux autres sous la pioche dans l'ordre que

vous voulez. La parcelle choisie doit être posée soit à côté de l'**étang**, soit adjacente à au moins deux parcelles déjà en jeu. Les parcelles collées à l'étang sont irriguées automatiquement : un bambou y pousse tout de suite. Sympa, non ?

## Prendre un canal d'irrigation

Prenez un canal dans la réserve. Vous pouvez le poser immédiatement à la frontière de deux parcelles (en partant toujours de l'étang), ou le stocker pour plus tard. Conseil de vieux jardinier : stockez-en quelques-uns en début de partie, l'eau devient vite précieuse. À la manière de [Akropolis](#), la gestion spatiale fait toute la différence.

## Déplacer le jardinier

Le jardinier avance en ligne droite, autant de cases que vous voulez. Sur la parcelle où il arrive, une section de bambou pousse (si la parcelle est irriguée), ainsi que sur toutes les parcelles adjacentes de la même couleur. Un bambou ne peut jamais dépasser 4 sections.

## Déplacer le panda

Le panda avance lui aussi en ligne droite. Sur sa parcelle d'arrivée, il croque une section de bambou que vous placez sur votre plateau. Ces sections serviront à valider des **objectifs panda**.

## Piocher un objectif

Tirez une carte dans la pioche de votre choix (parcelle, jardinier ou panda) et ajoutez-la à votre main. Attention : maximum 5 cartes en main. Si vous êtes bloqué à 5, validez-en une avant de piocher à nouveau.

## L'irrigation, le nerf de la guerre

Sans eau, pas de bambou. Une parcelle est considérée comme irriguée si elle touche l'étang, si elle a un canal sur l'un de ses bords, ou si elle possède un aménagement **bassin**. Dès qu'une

parcelle devient irriguée pour la première fois, on y pose immédiatement une première section de bambou. Ne négligez jamais l'irrigation : on a tous vu un joueur coincé avec cinq belles parcelles et aucun bambou dessus...

## Les aménagements qui changent tout

Les aménagements se posent sur les parcelles vierges (aucun bambou encore poussé). Une parcelle ne peut en recevoir qu'un seul, et c'est définitif.

- **Enclos** : le panda peut passer mais ne peut pas manger le bambou de cette parcelle. Parfait pour protéger vos précieux bambous.
- **Engrais** : le bambou pousse deux fois plus vite. À chaque croissance, deux sections au lieu d'une.
- **Bassin** : la parcelle est irriguée automatiquement, sans avoir besoin de canaux.

## Valider les objectifs pour marquer des points

C'est LE cœur du jeu. À tout moment de votre tour, si une carte objectif de votre main correspond à la situation, posez-la devant vous face visible. Cela ne coûte aucune action. Un objectif validé est acquis pour de bon, même si la situation change ensuite.

### Les trois types d'objectifs

- **Objectifs parcelles** : réalisez la configuration de 3 ou 4 parcelles irriguées indiquée sur la carte.
- **Objectifs jardinier** : faites pousser des bambous à la bonne hauteur (souvent 4 sections, parfois avec un aménagement précis).
- **Objectifs panda** : possédez les sections de bambou demandées sur votre plateau (elles retournent ensuite dans la réserve).

Petit conseil tactique : diversifiez vos objectifs. Se concentrer uniquement sur une catégorie, c'est risqué. Si vous aimez ce genre de dilemme stratégique, jetez un œil à [Living Forest](#) ou [Draftosaurus](#).

[IMAGE\_FIN]

## La fin de partie et le décompte

Le déclenchement de la fin dépend du nombre de joueurs. Celui qui atteint le seuil prend la carte **Empereur** (qui vaut 2 points) et termine son tour. Les autres joueurs ont droit à un dernier tour pour valider tout ce qu'ils peuvent.

Nombre de joueurs	Seuil d'objectifs validés
2 joueurs	9 objectifs
3 joueurs	8 objectifs
4 joueurs	7 objectifs

Chacun additionne les points de ses objectifs validés (les cartes restées en main ne comptent pas). Le plus grand total l'emporte. En cas d'égalité, celui qui a le plus de points en objectifs **panda** gagne. Si ça colle encore, victoire partagée, et tout le monde est content.

Voilà, vous savez tout ! Lancez votre première partie sans la météo si vous voulez vous familiariser en douceur, puis ajoutez-la dès la deuxième partie pour le vrai frisson. Et si Takenoko vous plaît, vous adorerez sûrement [Ark Nova](#) ou [Patchwork](#), deux autres pépites de gestion.