

TAKENOKO

Variante coopérative

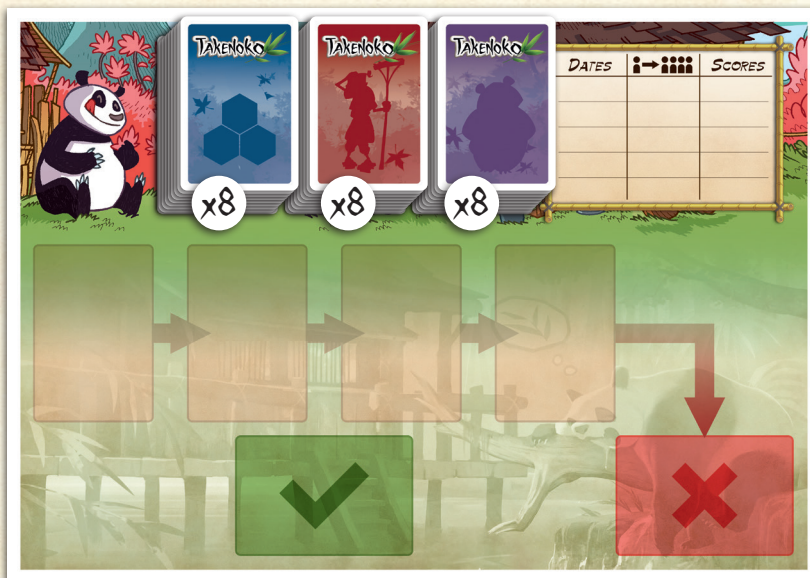
BUT DU JEU

Cette variante permet de jouer à Takenoko en mode coopératif. Au lieu de s'affronter, les joueurs participent ensemble à l'évolution de la bamboueraie et à la validation des objectifs. Leur score est commun, il augmente à chaque objectif validé et diminue à chaque objectif manqué.

Note : vous pouvez jouer cette variante en solitaire.

MISE EN PLACE

Les cartes objectif sont mélangées par catégorie (parcelle, jardiner, panda). Les joueurs forment trois pioches composées chacune de 8 cartes de la même catégorie et les placent, faces cachées, en haut du plateau commun (à imprimer en page 3). Les autres emplacements restent vides pour l'instant. Les cartes objectif restantes sont remises dans la boîte, elles ne seront pas utilisées.



Comme dans le jeu classique, le jardinier et le panda sont placés sur l'étang au centre de la table. Chaque joueur prend un plateau personnel et deux pions action, **mais aucun objectif**.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Comme dans le jeu classique, les joueurs jouent à tour de rôle en effectuant deux actions différentes.

1. DÉTERMINER LES CONDITIONS CLIMATIQUES

Comme dans le jeu classique, **à partir du deuxième tour** le dé météo est lancé. Si un joueur obtient la face **?**, au lieu de choisir la météo de son choix, **il ajoute un objectif sur le plateau commun** (voir plus loin).



2. EFFECTUER SES ACTIONS ET REMPLIR DES OBJECTIFS

Les actions fonctionnent comme dans le jeu classique. La seule exception est que **les joueurs ne peuvent pas faire l'action qui consiste à piocher un objectif**.

Note : les sections de bambous mangées par le panda sont mises en commun, à côté du plateau commun.

OBJECTIFS

Au début de la partie, il n'y a aucun objectif en jeu.

AJOUTER UN OBJECTIF SUR LE PLATEAU COMMUN

Quand un joueur a fait ses deux actions, il doit ajouter 1 nouvel objectif de la catégorie de son choix. Cet objectif est placé sur l'emplacement le plus à gauche du plateau. Si un objectif s'y trouve déjà, il faut le décaler vers la droite de manière à libérer l'emplacement nécessaire. S'il y a plusieurs autres objectifs sur le plateau, il faut faire glisser l'ensemble des objectifs vers la droite. **Si tous les emplacements sont occupés** au moment d'ajouter un objectif, celui placé le plus à droite est retiré et placé dans la pile des objectifs non réalisés (il est perdu et ne pourra plus être validé).



VALIDER UN OBJECTIF

N'importe quand durant son tour, un joueur peut valider un ou plusieurs objectifs. La carte est alors placée dans la pile des objectifs validés. Les cartes situées à sa gauche sont décalées vers la droite de manière à combler l'espace vide. Il est également possible de valider un objectif qui vient d'être ajouté au plateau si ses conditions sont déjà remplies.



FIN DE LA PARTIE

La fin de partie est déclenchée quand le dernier objectif est ajouté sur le plateau en jeu. Le joueur actif termine son tour puis tous les autres joueurs disposent d'un dernier tour de jeu.

Pour comptabiliser leur score, les joueurs ajoutent les points des objectifs validés et retranchent les points des objectifs manqués. Ils notent leur score et pourront tenter de le battre la prochaine fois !

Bon appétit !



Takenoko

x8

Takenoko

x8

Takenoko

x8

DATES

i → iiiii

SCORES

