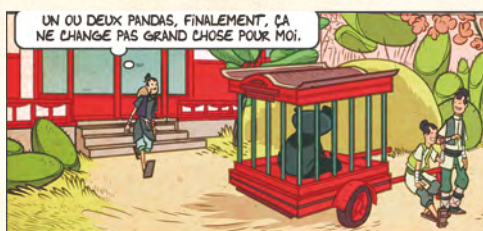




TAKENOKO CHIBIS



UNE EXTENSION PLEINE DE TENDRESSE PAR
ANTOINE BAUZA & CORENTIN LEBRAT





REPRODUCTION DES PANDAS

La saison des amours des pandas s'étale de mars à mai. En captivité, la nourriture est à portée de pattes, de fait, le panda mâle prend l'habitude de faire le moins d'effort possible, et cela se répercute sur sa reproduction... Heureusement, lors de cette période, la femelle panda perd son appétit et devient plus vocale afin d'éveiller l'intérêt du mâle et de faire de la reproduction une priorité. Il y a généralement une seule naissance. Prendre soin d'un seul petit est déjà difficile...



PRINCIPE DE L'EXTENSION

L'extension Takenoko Chibis pour Takenoko vous propose trois nouveaux éléments de jeu :

- de nouvelles tuiles parcelles,
- de nouvelles cartes objectifs, identifiables par ce symbole  dans leur coin inférieur droit.
- une nouvelle figurine, Miss panda, et ses bébés pandas.

MATÉRIEL

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



1 figurine Miss panda



9 pions bébés pandas
(3 verts, 3 jaunes, 3 roses)



18 cartes objectifs
(6 parcelles, 6 jardiniers,
6 pandas)



17 sections de bambou
supplémentaires



6 parcelles (avec le symbole )

MISE EN PLACE

- Mélangez les six nouvelles parcelles à celles de votre jeu de base Takenoko.
- Mélangez les nouveaux objectifs à ceux de votre jeu de base Takenoko (en respectant le dos des cartes).
- Placez les pions bébés pandas ainsi que la figurine Miss panda à portée des joueurs.

MISS PANDA

Miss panda est la nouvelle arrivante de la bamboueraie impériale ! Elle est représentée par une figurine facilement identifiable.

MISE EN JEU

Contrairement au panda et au jardinier, Miss panda n'est pas en jeu au début de la partie.

Elle fait son entrée au moment où un joueur met en jeu l'une des nouvelles parcelles (identifiée par le symbole). Sa figurine est alors immédiatement placée sur cette tuile.

DÉPLACEMENT

Miss panda change immédiatement de tuile lorsqu'une nouvelle tuile avec le symbole est ajoutée à la bamboueraie.

Autrement, Miss panda se déplace de la même façon que le panda : à l'aide de l'action déplacer le panda (en ligne droite uniquement et d'au moins une tuile) ou lorsque le dé météo s'arrête sur le symbole (sur n'importe quelle tuile en jeu).

Note : le joueur qui effectue le déplacement doit **CHOISIR** entre le panda ou Miss panda. Il ne peut pas déplacer les deux avec une même action.

RÔLE

Lorsque Miss panda finit son déplacement sur une tuile, elle ne mange pas de section de bambou. Par contre, elle peut mettre au monde un bébé panda :

Si, suite à son déplacement, Miss panda se trouve sur la même tuile que le panda, le joueur qui vient de la déplacer peut rendre une section de bambou de n'importe quelle couleur à la réserve afin de gagner un pion Bébé panda de la couleur correspondante.

Cela ne s'applique que sur une rencontre ayant lieu après le déplacement de Miss panda, pas du panda.



BÉBÉS PANDAS

Il existe neuf pions bébés pandas, trois dans chaque couleur (vert, jaune et rose). Au dos de chaque pion bébé panda figure un des trois bonus suivants :



Irrigation : le joueur prend 1 irrigation dans la réserve et la place en jeu.



Aménagement : 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.



Changer un objectif : le joueur peut immédiatement reposer une carte objectif de sa main sous la pioche correspondante et la remplacer par la première carte d'une pioche de son choix.

Lorsqu'un joueur gagne un pion bébé panda d'une couleur, il le choisit dans la réserve et applique immédiatement le bonus correspondant. Chaque bonus n'est disponible qu'une seule fois dans chaque couleur. Une fois que le dernier bébé d'une couleur est venu au monde, il n'est plus possible de faire un bébé de cette couleur. Les pions bébés pandas octroient 2 points de victoire chacun en fin de partie au joueur les possédant.

VARIANTES

Les variantes suivantes peuvent être jouées avec ou sans l'extension.

FIN GOURMET

Le panda ne peut pas manger les bases de bambou, seulement les sections supérieures.

DIVERSITÉ

À la fin de la partie, chaque série de trois objectifs de catégories différentes (parcelle / jardinier / panda) rapporte trois points supplémentaires.

NOUVEAUX OBJECTIFS

PARCELLES

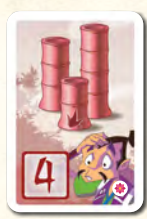


Pour valider ces objectifs, la tuile centrale doit obligatoirement être l'une des six tuiles comportant le symbole et les deux tuiles adjacentes doivent être de la couleur représentée sur la carte. Toutes les parcelles doivent être irriguées.

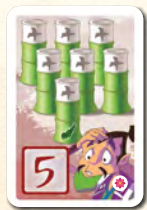


Pour valider ces objectifs, il doit y avoir dans la bamboueraie un nombre de parcelles irriguées et de la couleur représentée au minimum égal au nombre représenté.

JARDINIER



Pour valider ces objectifs, au moins un bambou de taille 2, un bambou de taille 3 et un bambou de taille 4 de la couleur représentée doivent être présents dans la bamboueraie.



Pour valider ces objectifs, il doit y avoir dans la bamboueraie le nombre de bambous représentés sur la carte (ou plus) de taille 2 (ou plus).

PANDA



Pour valider ces objectifs, il faut avoir en sa possession les sections de bambous représentées et les rendre à la réserve alors que le panda est sur un étang (la parcelle initiale du jeu ou celle de l'extension). Si le panda se trouve sur une tuile étang au début du tour du joueur actif, il peut valider son objectif, il n'est pas nécessaire qu'il déplace lui-même le panda sur une tuile étang.



NOUVELLES TUILES

Toutes les nouvelles tuiles sont soumises aux mêmes règles de placement que celles de Takenoko : elles doivent être mises en jeu en étant soit adjacentes à l'étang central, soit adjacentes à deux autres tuiles. Elles comportent toutes le symbole .

JARDIN DES KAMIS



Les trois couleurs de bambous peuvent pousser sur cette tuile. Au moment où elle devient irriguée, une section de chaque couleur y est ajoutée. Si le jardinier y est déplacé, les trois couleurs de bambous poussent ainsi qu'une section de bambou sur toutes les tuiles adjacentes irriguées.

Précisions

Si le jardinier est déplacé sur une tuile adjacente, le bambou de la couleur correspondante pousse sur le Jardin des amis.

Si le panda est déplacé sur le jardin des Kamis, le joueur ne mange qu'une seule section, mais en choisit la couleur parmi celles disponibles.

Si le dé météo indique la pluie  et qu'un joueur désire que la pluie affecte le jardin des Kamis, une seule section de bambou, de la couleur choisie par le joueur, est ajoutée.

La tuile compte pour les trois couleurs pour les objectifs parcelles. Il est possible de placer un aménagement sur le jardin des Kamis, qui s'applique aux bambous des trois couleurs.

COLLINES SACRÉES (1 VERTE, 1 JAUNE ET 1 ROSE)



Lorsque le Jardinier s'arrête sur une colline sacrée, une section de bambou pousse sur TOUTES les tuiles irriguées de la même couleur (et pas seulement sur celles qui lui sont adjacentes).

Précision

Il est possible de placer un aménagement sur les tuiles collines sacrées conformément à la règle usuelle.

ÉTANG CÉLESTE



Cette tuile a les mêmes propriétés que l'étang central de Takenoko :

- toutes les tuiles qui lui sont adjacentes sont automatiquement irriguées ;
- il est possible de faire démarrer des réseaux d'irrigation depuis celle-ci ;
- les différentes figurines peuvent la traverser ou s'y arrêter ;
- aucun bambou ne peut y pousser.

CABANE DU JARDINIER



Quand le jardinier s'arrête sur la cabane du jardinier, le joueur peut immédiatement piocher la première carte de chaque paquet objectif, il en choisit une qu'il garde en main, les deux autres sont placées sous leur paquet respectif.

Précisions

Cette tuile n'a pas de couleur associée. Aucun bambou ne peut y pousser. Les différentes figurines peuvent la traverser ou s'y arrêter.

CRÉDITS

Auteurs : Antoine Bauza & Corentin Lebrat.

Illustrateurs : Nicolas Fructus, Picksel & Yuio.



© Bombyx - 11 rue du Frou - 29000 Quimper - France

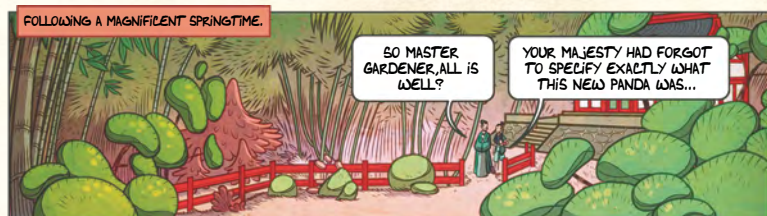
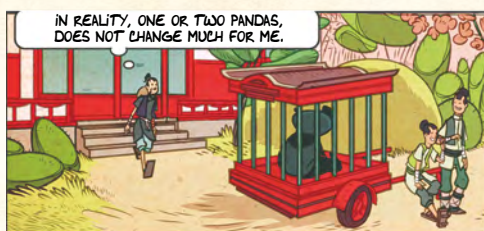
© Matagot - 135 rue du Tondu - 33000 Bordeaux - France

Distribué au Canada : ÎLO307 - 8360 rue Champ-d'Eau - Montréal
- Québec - Canada - H1P 1Y3



TAKENOKO CHIBIS

AN EXPANSION FULL OF TENDERNESS BY
ANTOINE BAUZA & CORENTIN LEBRAT





THE MAMAS & THE PAPAS

Panda mating season runs from March to May and whilst in captivity the food is always within each reach. The male panda gets used to doing the least amount of effort, and as such it affects his interest in doing much of anything...

Fortunately, during this period of time, the female panda loses her appetite and develops her vocal calls in order to capture the male's heart. Generally, pandas have only a single offspring once every 1 ½ to 2 years... however there are always exceptions. Taking care of one baby is hard enough... just imagine 9!



EXPANSION RULES

The Takenoko Chibis expansion for Takenoko introduces 3 new game elements:

- New plot tiles,
- New objective cards, which can be identified by this icon  in their lower right corner,
- One new figurine, Miss Panda, and her panda babies.

ELEMENTS OF THE GAME

Each color is marked by a specific pictogram on each objective card and plot tile, to make them more easily distinguishable by color-blind people:  pink,  yellow and  green.



1 Miss Panda figurine



9 panda babies tokens
(3 green, 3 yellow and 3 pink)



18 objective cards
(6 plots, 6 bamboo, 6 pandas)



17 additional
bamboo sections



6 Plots (with the symbol )

PREPARATION

- Shuffle the 6 new plots with the ones from your Takenoko base game.
- Shuffle the new objective cards with the ones in your Takenoko base game as categorized by the color on the back of the cards.
- Put the panda babies tokens and the Miss Panda figurine near the players.



MISS PANDA

Miss Panda is the newcomer to the imperial bamboo plantation! She is represented by an easily recognizable figurine.

BRINGING MISS PANDA INTO PLAY

Unlike the panda and the gardener, Miss Panda is not in play at the beginning of the game.

She appears when a player places one of the new plots (with the  symbol) into play. The Miss Panda is then immediately placed on this plot.

MOVEMENT

Miss Panda moves from one plot to another when a new plot with the symbol  is added to the bamboo plantation.

Otherwise, Miss Panda moves the same way as the panda:

- With the move action, the panda can only move in straight lines and at least one plot; or
- When the weather die indicates the  symbol Miss Panda moves to any plot on the plantation.

Note: The player who performs the movement **HAS TO CHOOSE** between the panda or Miss Panda.

ROLE

When Miss Panda ends her movement on a plot, she doesn't eat any bamboo. However she can bring a panda baby into the world: If, after her movement, Miss Panda is on the same plot as the panda, the player who made the move with Miss Panda can return a bamboo section of any color to the reserve in order to gain a panda baby token of the corresponding color.

This only works if the meeting takes place after a movement of Miss Panda, not the panda.



PANDA BABIES

There are 9 panda babies tokens; three in each color (green, yellow and pink). On the back of each panda babies token there is one of these three bonuses:



Irrigation: The player can immediately place an irrigation channel.



Improvement: The player may take one improvement from those available in the reserve and place it on the plot of their choice. If no improvement is available, the player may move an improvement that has already been placed in the game.



Objective changing: The player can immediately put back one objective card from their hand under the respective deck and replace it with the first objective card from the deck of their choice.

When a player gains a panda babies token of one color, they will choose it from the reserve and immediately apply the corresponding bonus.

Each bonus is available only once per color. Once the last panda baby token of a color is taken, players cannot make a baby of that color for the rest of the game. A player earns 2 victory points at the end of the game for each panda babies token in their possession.

VARIANTS

The following variants can be played with or without this expansion.

GOURMET

The panda cannot eat the bamboo's first shoots, only the upper sections.

DIVERSITY

At the end of the game, each set of different objectives categories (plots / gardener / panda) earns 3 additional points.



NEW OBJECTIVES

PLOTS

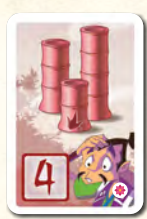


To complete these objectives, the central plot **MUST** be one of the 6 tiles with the symbol and the 2 adjacent plots **MUST** be of the color represented. All the plots have to be irrigated.

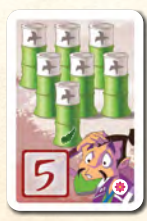


To complete these objectives, there must be the number of irrigated plots at least equal to that indicated within the bamboo plantation.

GARDENER



To complete these objectives, at least one bamboo of 2 sections, one of 3 sections, and one of 4 sections of the indicated color **MUST** be present in the bamboo plantation.



To complete these objectives, there must be at least the indicated number of bamboo of at least two sections present in the bamboo plantation.

PANDA



To complete these objectives, players must have in their "eaten bamboo reserve", the bamboo sections indicated and then return them to the reserve when the panda is on the Pond tile (this can be either the plot from the base game or the one included in this expansion). If the panda is on a Pond tile at the beginning of a player's turn, they can complete these objectives, this player doesn't have to move the panda on a pond tile on their turn.



NEW PLOTS

All the new plots are subject to the same placement rules as those of the base game: They have to be placed next to the initial pond tile or next to at least two other plots. All of the new plots have  the symbol.

KAMIS GARDEN



The three bamboo colors can grow on this plot. The moment that this plot becomes irrigated, one section of the each bamboo color is added. If the gardener is moved to this plot, the 3 bamboo color grow, as well as a bamboo section is added to all of the immediately adjacent irrigated plots.

Clarification:

If the gardener is moved onto a plot next to the Kamis garden, the bamboo of the corresponding color grows on the Kamis garden.

If the panda is moved onto the Kamis garden, the player chooses only one section of bamboo to eat of the color of their choice amongst those available.

If the weather die is indicating rain  and a player wants to apply it to the Kamis garden, only one section of bamboo of the players choice of color is added.

This plot counts for the three colors in the plot objective cards.

It is possible to put an Improvement token on the Kamis garden. The effect applies to all three bamboos.

SACRED HILLS (1 Green, 1 Yellow and 1 Pink)



When the gardener stops on the sacred hill plot, one bamboo section grows on all of the irrigated plots of the same color, and not only the adjacent ones.

Clarification:

It is possible to place an Improvement token on the sacred hills plot in accordance with the base game rules.

CELESTIAL POND



This plot has the same properties as the central Pond in the base game:

- All the adjacent plots are automatically irrigated.
- It is possible to start irrigation networks from this plot.
- The different figurines can move over it and also finish their movement on it.
- Bamboo cannot grow on it.

GARDENER'S CABIN



When the gardener stops on this plot, the player can immediately draw the first card from each objective deck. The player will select one card which will be kept in their hand. The two others are returned to the bottom of their respective decks.

Clarifications:

This plot has no associated color. Bamboo cannot grow on it. The different figurines can move over it and also finish their movement on it.

CREDITS

Authors: Antoine Bauza & Corentin Lebrat

Illustrators: Nicolas Fructus, Yuio & Picksel



© Bombyx - 11 rue du Froust - 29000 Quimper - France

© Matagot - 135 rue du Tondu - 33000 Bordeaux - France

Distribué au Canada : ÎLO307 - 8360 rue Champ-d'Eau - Montréal
- Québec - Canada - H1P 1Y3