



Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

TOUR D'UN JOUEUR

1. DÉTERMINER LES CONDITIONS CLIMATIQUES (A partir du 2^{ème} tour : lancer le dé)

La météo est toujours facultative

- **Soleil** : Le joueur bénéficie d'1 action supplémentaire différente des 2 autres actions
- **Pluie** : Peut ajouter 1 bambou sur 1 parcelle irriguée de son choix (max 4)
- **Vent** : Peut effectuer 2 actions identiques lors de ce tour
- **Orage** : Peut déplacer le panda sur la parcelle de son choix (pas la même) & manger 1 bambou si présent (*le panda a peur*)
- **Nuages** : Prendre 1 aménagement de la réserve et soit le stocker soit le placer. Si plus aucun aménagement dispo, appliquer l'effet d'une autre condition au choix.
- **Interrogation** : Le joueur choisit la condition climatique

2. EFFECTUER SES ACTIONS ET REMPLIR DES OBJECTIFS

Le joueur peut effectuer 2 actions différentes avec ses 2 jetons.

Parcelles

- Piocher 3 parcelles, en choisir 1 & placer les 2 autres sous la pile
- Placer la parcelle adjacente à soit l'étang / soit 2 parcelles déjà en jeu
- Si la parcelle est irriguée (étang/irrigation/bassin), y placer 1 bambou de même couleur

Irrigation

- Prendre 1 irrigation de la réserve et soit la conserver / soit la mettre en jeu
 - A la frontière entre 2 parcelles (pas l'étang) en jeu
 - € toujours à 1 réseau qui démarre à l'étang
- Au moment où une parcelle est irriguée pour la 1^{ère} fois, y placer 1 bambou de même couleur
- 1 parcelle est irriguée si soit :
 - Adjacente à l'étang
 - 1 de ses 6 arrêtes à 1 canal d'irrigation
 - € 1 aménagement bassin

Jardinier

- On doit déplacer le jardinier en ligne droite d'1 nombre de cases et dans la direction qu'on veut (peut arriver sur et traverser l'étang mais pas 1 espace vide)
- Ajouter 1 bambou sur la parcelle où il arrive et à toutes celles adjacentes de même couleur si elles sont irriguées & max 4 bambous sur 1 parcelle.

Panda

- On doit déplacer le panda en ligne droite d'1 nombre de cases et dans la direction qu'on veut (peut arriver sur et traverser l'étang mais pas 1 espace vide)
- Il mange 1 section de bambou dans la parcelle où il arrive → plateau du joueur (sauf si la parcelle ne contient pas de bambou)

Objectifs

- Piocher 1 carte objectif de la catégorie de son choix
- La mettre dans sa main si elle € 4 cartes (max 5 → on ne peut plus faire l'action)
- **Règle avancée** : si la configuration est déjà présente sur le plateau au moment de la pioche → la défausser et en piocher 1 autre de la catégorie de son choix

ACTIONS GRATUITES

1) Irriger

Autant de fois que l'on veut à l'aide des irrigations de son stock personnel

2) Remplir 1 ou des objectifs

- Poser la carte devant soi face visible si les conditions sont remplies
- **Objectif parcelle** : Si la configuration est présente dans la bambouseraie & que toutes les passerelles sont irriguées.

Objectif jardinier

- 4 bambous avec 1 aménagement
- 4 bambous sans aménagement (image aménagements barrés)
- 1 groupe de exactement 3 bambous avec ou sans aménagement (aucune image) et sur des parcelles adjacentes ou pas.

Objectif panda

Remettre les sections de son plateau → réserve

3) Aménagement

- En jouer autant que l'on veut de son stock perso
- On ne peut en placer que sur 1 parcelle sans bambou
- Max 1 aménagement (imprimé ou non) sur 1 parcelle (on ne peut pas changer)
- Quand on place une parcelle, on peut y placer 1 aménagement avant que le bambou ne pousse.
- **Enclos** : le panda ne peut pas manger le bambou qui s'y trouve (mais il peut s'y arrêter ou le traverser)
- **Engrais** : A chaque fois que le bambou pousse, 2 sections sont ajoutées au lieu d'1 (max 4)
- **Bassin** : la parcelle est irriguée (le bassin ne peut pas servir à un nouveau réseau d'irrigation)

FIN DE PARTIE

A 2 joueurs → quand 1 joueur valide son 9^{ème} objectif → dernier tour

A 3 joueurs → quand 1 joueur valide son 8^{ème} objectif → dernier tour

A 4 joueurs → quand 1 joueur valide son 7^{ème} objectif → dernier tour

- Le joueur qui a déclenché le dernier tour prend la carte « empereur » (2 PVs) et a terminé la partie à la fin de son tour (il peut encore valider d'autres objectifs durant son tour)
- Les autres joueurs jouent 1 dernier tour
- Chacun calcule ses points sur ses cartes objectifs validées (pas en main)
- Le plus haut score l'emporte
 - Egal : le plus de points sur ses cartes objectifs Panda
 - Encore égal : victoire partagée