



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

## TOUR D'UN JOUEUR

### 1. DÉTERMINER LES CONDITIONS CLIMATIQUES (A partir du 2<sup>ème</sup> 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<sup>ère</sup>** fois, y placer **1 bambou** de même couleur
- 1 parcelle est **irriguée** si soit :
  - Adjacente à **l'étang**
  - 1 de ses 6 **arrêtes** ∩ 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) Irriguer

**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 bamboueraie & que toutes les passerelles sont **irriguées**.
- **Objectif jardinier** : soit :
  - 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** (certains sont préimprimés)
  - 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)

The background of the page is a soft-focus photograph of a board game. In the center, a small wooden structure resembling a gallows stands on a white surface. To the left, a large, light-yellow, translucent plastic piece shaped like a panda is visible. To the right, several tall, pink, translucent plastic pieces are arranged in a row. The overall scene is brightly lit, creating a clean and professional look for the game's rulebook.

## FIN DE PARTIE

A 2 joueurs → quand 1 joueur valide son 9<sup>ème</sup> objectif → dernier tour

A 3 joueurs → quand 1 joueur valide son 8<sup>ème</sup> objectif → dernier tour

A 4 joueurs → quand 1 joueur valide son 7<sup>ème</sup> 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