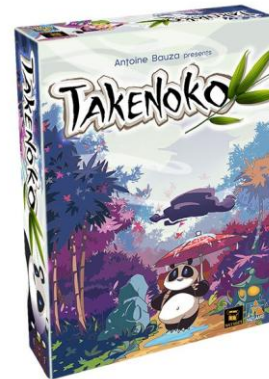


Hikari

Une extension pour Takenoko développée par [Gus&Co](#)

Graphismes de Shima



Présentation

Takenoko est un bon jeu, surtout pour les familles. Voici une extension pour joueurs plus exigeants, plus gamers.

Cette extension va rendre le jeu plus interactif, plus stratégique aussi. Elle a été conçue pour épicer le jeu et éviter les temps d'attente parfois longs d'un tour à l'autre, surtout à 4.

Avertissement

Cette extension est principalement prévue pour 3 à 4 joueurs, et c'est véritablement à 4 qu'elle prendra toute sa saveur.

Matériel

- ❖ L'extension compte deux types de cartes : Objectifs Suprêmes & Actions Spéciales, reconnaissables grâce à leurs symboles différents.
- ❖ 1 figurine Empereur (vous pouvez prendre n'importe quel marqueur / jeton pour cela)

Mise en place

- ❖ Séparer les deux types de cartes de l'extension: Objectifs Suprêmes + Actions Spéciales.
- ❖ Mélangez les cartes Objectifs Suprêmes et révélez-en 3. Défaussez les cartes restantes qui ne seront plus utilisées pour cette partie.

Ces 3 cartes Objectifs Suprêmes restent toute la partie visibles au centre de la table et ne sont pas défaussées. Elles donneront lieu à un décompte en fin de partie.

- ❖ Mélangez ensuite les cartes Actions Spéciales. Placez-en trois face visible au milieu de la table.
- ❖ Les cartes Actions Spéciales restantes forment une pile face cachée.

Règles du jeu

Limite

Tous les joueurs ont désormais une limite maximum de **6 cartes** en main, extension + Objectifs compris. On ne peut ni prendre ni recevoir de nouvelles cartes, Objectifs ou Actions Spéciales, tant que la limite de 6 cartes est atteinte.

Moment

Les cartes Actions Spéciales de l'extension peuvent être jouées à **n'importe quel moment** de la partie, même **hors de son tour**. Une carte doit être jouée **avant** toute action d'un joueur, elle ne peut pas être rétroactive, sauf la carte "**Annulation**" qui est jouée après une carte Action Spéciale.

Toute carte Action Spéciale utilisée est ensuite défaussée face visible à côté de la pioche.

Dès qu'un joueur a rempli ses objectifs pour marquer la fin de partie et qu'il reçoit la carte Empereur, plus aucun joueur ne peut alors jouer de cartes Actions Spéciales.

Priorité

Dans le cas où des cartes étaient jouées simultanément par plusieurs joueurs, c'est le joueur actif qui obtient le droit de jouer sa carte Action Spéciale. Si le joueur actif n'en a pas joué, c'est le joueur suivant dans l'ordre du tour qui peut utiliser sa carte. Tous les joueurs qui n'ont pas eu la possibilité de jouer leur Action Spéciale reprennent leur carte en main.

Les cartes Annulation ne suivent pas cette règle de priorité et peuvent être activées dans n'importe quel cas de figure.

Nouvelle carte

A la fin de son tour, i.e. après avoir effectué ses deux actions habituelles, si un joueur ne possède **pas** de cartes Actions Spéciales en main, s'il le souhaite et pour autant que sa limite de cartes le lui permet, il peut piocher une carte parmi les trois à disposition et l'ajouter à sa main. Cette carte peut être jouée dès le tour du joueur suivant. On place aussitôt une nouvelle carte Action Spéciale de la pioche correspondante pour compléter le lot.

Au début de la partie, les joueurs ne possèdent pas d'Action Spéciale et peuvent donc en tirer une normalement à la fin de leur tour.

Si la pioche de cartes Actions Spéciales est épuisée, on mélange la défausse pour composer une nouvelle pioche.

Fin de partie

Tous les joueurs marquent des points de victoire supplémentaires selon les Objectifs Suprêmes accomplis. Après ce décompte final, le joueur avec le plus de PV remporte la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a gagné le moins de PV grâce aux Objectifs Suprêmes qui est déclaré vainqueur. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée. C'est beau.

Descriptif des cartes Objectifs Suprêmes

- ❖ 3 PV par set de 3 cartes Objectifs accomplis de couleurs similaires
- ❖ 3 PV pour le joueur qui a accompli le plus d'Objectifs Panda. En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent les 3 PV, arrondis au chiffre inférieur. $3 \text{ PV} \div 2 = 1$.
- ❖ 3 PV pour le joueur qui a accompli le plus d'Objectifs Parcelles. En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent les 3 PV, arrondis au chiffre inférieur.
- ❖ 3 PV pour le joueur qui a accompli le plus d'Objectifs Bambous. En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent les 3 PV, arrondis au chiffre inférieur.
- ❖ 3 PV pour chaque set de 3 Objectifs de types différents (Parcelles, Panda + Bambous)

Descriptifs des cartes Actions Spéciales

- ❖ **Alliance / rupture d'alliance:** pour établir une Alliance, le joueur qui a posé la carte peut choisir une alliance avec l'un de ses deux voisins. La carte Action Spéciale est alors placée entre le joueur et l'un de ses deux voisins proches. À la fin de la partie, si la victoire est obtenue par l'un des alliés, la victoire est alors automatiquement partagée, sans condition de départage d'égalité.

Attention, il ne peut y avoir qu'une seule carte Alliance entre deux joueurs, et chaque joueur ne peut faire partie que d'une seule alliance à la fois. Les alliés peuvent à tout moment discuter de stratégies communes, mais cela doit se faire de manière publique autour de la table.

Les Alliances ne peuvent pas être refusées.

Pour rompre une Alliance, une carte Alliance en jeu est alors défaussée, en même temps que la carte Action Spéciale Alliance / Rupture d'Alliance qui vient d'être jouée. La rupture peut être jouée sur une alliance entre deux autres joueurs, ou même sur l'une de ses propres Alliances, pour éviter de partager la victoire ou pour ultérieurement établir une nouvelle alliance avec son autre voisin.

Petit rappel : dès qu'un joueur pose le dernier Objectif qui marque la fin de partie, on ne peut alors plus poser d'Actions Spéciales, ce qui rend par conséquent toute alliance impossible.

- ❖ **Météo:** il existe 5 cartes Actions Spéciales Météo. Ces cartes sont jouées avant de lancer le dé. Elles remplacent le dé habituel qui n'est alors plus lancé. Les cartes reprennent les mêmes symboles que le dé.

Les cartes Météo peuvent être jouées sur soi-même ou sur un autre joueur avant que celui-ci entame son tour de jeu.

- ❖ **Saut:** les cartes Saut peuvent être utilisées pour le panda ou pour le jardinier. Le joueur qui a posé la carte Saut peut déplacer l'une des deux figures à choix sur n'importe quelle parcelle, pas nécessairement en ligne droite. Attention, le panda et le jardinier ne peuvent jamais s'arrêter sur la même case que l'Empereur.

- ❖ **Annulation:** une carte Annulation peut annuler une autre carte Action Spéciale, voire même une autre carte Annulation. Les cartes Annulation ne suivent pas les règles de priorité, si plusieurs cartes sont jouées simultanément, elles peuvent toutes être jouées. Si plusieurs cartes Annulation sont jouées simultanément, on suit l'ordre du tour habituel en commençant par le joueur actif.

- ❖ **Réaménagement:** deux parcelles peuvent être échangées sur le plateau. Aménagements, irrigations et bambous demeurent sur leur parcelle et font également le déplacement. Une fois déplacées, on veillera à ce que les irrigations soient toutes connectées avec l'étang pour continuer à être fonctionnelles.

- ❖ **Maladie:** le bambou est affecté par une maladie végétale. Le joueur choisit une parcelle, et tous les bambous de cette parcelle ainsi que ceux adjacents de la même couleur perdent une section. Les sections de bambous ainsi détruites reviennent dans la réserve.

- ❖ **Visite / départ / déplacement de l'Empereur:** si le jeton Empereur n'est pas encore en jeu, placez son jeton sur n'importe quelle parcelle. Tant que l'Empereur s'y trouve, cette parcelle est alors bloquée, ni le jardinier ni le panda ne peuvent s'y arrêter. Le panda et le jardinier peuvent toutefois traverser cette parcelle bloquée, mais en aucun cas s'y arrêter.

Si l'Empereur est déjà en jeu, vous pouvez soit le déplacer, soit le retirer du plateau. L'Empereur pourra revenir en jeu avec une nouvelle carte Visite.

- ❖ **Vacances:** le panda ou le jardinier, à choix, est retiré du plateau. Au début du prochain tour du joueur qui a posé la carte Vacances, la figurine correspondante est replacée sur la parcelle étang centrale.