

Préparation

- Chaque joueur reçoit 200.000\$. Le reste va à la banque.
- Un joueur est choisi comme contrôleur de course.
- Distribuer les cartes **Mouvement** équitablement aux joueurs (à 5 : 3 cartes ne sont pas utilisées).
- Placer les 6 cartes **Conducteur** en tas face cachée.
- Le bloc de paris est utilisé avec la variante **La course avec paris** uniquement.

Déroulement du jeu

① **Les enchères** : On effectue 6 enchères de la même façon pour les 6 conducteurs, jusqu'à ce qu'ils soient tous vendus. Si aucune offre n'est faite pour une carte, elle est placée sous le tas et remise aux enchères plus tard :

- ① Le contrôleur de la course révèle la carte **Conducteur** du sommet.
- ② Tous les joueurs, y compris le contrôleur de la course peuvent faire une offre. La première offre doit être d'au moins 10.000\$ et chaque offre consécutive doit être augmentée d'un multiple de 10.000. Les joueurs ne sont pas forcés de faire une offre et peuvent dire "Je passe". Le contrôleur peut conclure une offre avec "1 fois, 2 fois et adjugé".
- ③ Le + haut enchérisseur prend la carte **Conducteur**, la place face visible devant lui et place la voiture correspondante sur un des espaces initiaux vides avec une flèche.
 - ☑ Chaque joueur doit avoir au moins un conducteur mais peut en avoir 2 à moins de 6 joueurs. Un joueur avec au moins un conducteur ne peut participer à une enchère que si le nombre de conducteurs encore disponible est plus grand que le nombre de joueurs sans conducteur.
 - ☑ Si un joueur n'a pas de **Conducteur** quand la dernière carte est révélée, il n'y a pas d'enchère et il doit l'acheter pour 30.000\$.

② **La course** **Le joueur qui a acheté le dernier conducteur commence.**

On joue à tour de rôle dans le sens horaire. A son tour, le joueur :

- ① Joue 1 de ses cartes **Mouvement**.
- ② Déplace toutes les voitures indiquées sur la carte :
 - Dans l'ordre (de haut en bas)
 - Du nombre d'espaces indiqué, aussi loin que possible.
 - ☑ Le déplacement doit être en ligne droite ou en diagonale vers l'avant, JAMAIS latéral ou en arrière.
 - ☑ Les voitures peuvent changer de voies aussi souvent qu'on le souhaite.
 - ☑ Si la trajectoire d'une voiture est bloquée par les autres voitures devant (elle ne peut ni se déplacer tout droit, ni diagonalement vers l'avant), elle est déplacée jusqu'à l'embouteillage et le reste est perdu.
 - ☑ Les points de mouvement d'une voiture déjà arrivée sont ignorés.
 - ☑ Le noir est la couleur 'joker' : on peut déplacer n'importe quelle voiture d'une couleur qui n'est pas déjà sur la carte (même une voiture qui a déjà fini la course: dans ce cas le nombre noir est ignoré).
 - ☑ Carte **Turbo/Panne** : Ces cartes montrent 2 voitures reliées avec une flèche: le bleu clair et rouge, blanc et vert, bleu foncé et jaune. Celui qui joue cette carte décide de la jouer :
 - En **Turbo** : La voiture d'une des 2 couleurs qui est derrière est déplacée à coté de celle qui est devant. Mais, cela ne peut être fait que si la trajectoire est dégagée, sinon la voiture n'est déplacée que jusqu'à l'embouteillage.
 - En **Panne** : La voiture qui est en avance par rapport à l'autre est déplacée au bord du champ de course et le reste jusqu'à ce que la dernière voiture lui soit passée devant; alors la voiture est replacée sur la piste. La carte de panne est placée à coté du plateau comme pense-bête. Pendant la panne, tous les points de mouvement affectés la voiture sont ignorés.
 - Si une ou deux des voitures ont déjà fini la course, la carte n'a aucun effet.
- ③ Défausse la carte.

Fin du jeu :

- ▶ SOIT dès que la 6^{ème} voiture passe la ligne d'arrivée. Les joueurs dont les voitures ont toutes finies la course écartent leurs cartes et ne jouent plus.
- ▶ SOIT dès que la dernière carte de mouvement a été jouée. Les voitures qui n'ont pas atteint la ligne d'arrivée sont placées dans le même ordre que leur position sur la piste.

La 1^{ère} voiture à franchir la ligne d'arrivée gagne 200.000\$, la 2^{ème} voiture 150.000\$, etc. Le vainqueur est le joueur qui a le plus d'argent après la distribution des prix.

Variantes

• De Grand Prix à Grand Prix

Effectuer 3 courses les unes après les autres.

A chaque course, les cartes **Mouvement** sont battues et redistribuées et les conducteurs revendus aux enchères, mais les joueurs ne reçoivent plus d'argent initial. Le vainqueur final est le joueur avec le plus d'argent après la 3^{ème} course.

• La course avec paris :

Au début du jeu, donner un formulaire de paris à chaque joueur.

Dès que la 1^{ère} voiture traverse un marqueur jaune 'TIP 1, 2 ou 3', la course est interrompue et tous les joueurs effectuent leurs paris en mettant secrètement une croix dans la colonne du n° de TIP, en face de la couleur de la voiture dont il pense qu'elle finira 1^{er}. Il n'est pas important que le joueur possède cette voiture ou pas.

A la fin de la course, les joueurs reçoivent ou payent de l'argent à la banque en fonction du tableau sur le formulaire de paris.

Préparation

- Placer la parcelle **Etang** au centre de la table, avec le jardinier et le panda dessus.
- Former une pioche face cachée des parcelles restantes.
- Former 3 pioches distinctes faces cachées des cartes Objectif par catégorie (parcelle, jardinier, panda). Mettre la carte **Empereur** de coté.
- Placer les bambous, canaux et aménagements (triés par type) à côté des pioches.
- Chaque joueur reçoit un plateau individuel, 2 jetons **Action** et 1 carte de chaque catégorie, qu'il prend en main sans les montrer.

Déroulement du jeu **Le joueur le plus grand est le 1^{er} joueur**

On joue à tour de rôle en sens horaire à partir du 1^{er} joueur. A son tour, le joueur :

① **DOIT lancer le dé Météo et PEUT appliquer l'effet (il n'est pas obligé).**

☑ Cette étape n'est pas effectuée lors du 1^{er} tour de jeu.

- **Soleil**: Effectuer 1 action supplémentaire en ②, différente des 2 actions régulières
- **Pluie**: Ajouter une section de bambou sur une parcelle irriguée de son choix (mais toujours en respectant la limite de 4 sections par bambou maximum).
- **Vent**: Effectuer 2 actions identiques en ② (rappel : ce n'est pas obligé)
- **Orange**: Déplacer le panda sur la parcelle de son choix et manger 1 section de bambou
- **Nuages**: Prendre un aménagement dans la réserve et le placer sur son plateau ou sur une parcelle en jeu. Si la réserve est vide, appliquer un autre effet de son choix.
- ? : Effectuer l'effet de n'importe quelle condition climatique.

② **DOIT effectuer 2 des 5 actions suivantes (les 2 actions doivent être différentes):**

Il place 1 jeton **Action** sur la case de son plateau correspondant à sa 1^{ère} action choisie, l'effectue, puis fait de même avec son 2^{ème} jeton **Action**.

▶ **Parcelles** : Piocher 3 parcelles, en poser 1 adjacente à la parcelle Etang ET/OU à au moins 2 parcelles déjà posées et remettre les 2 autres face cachée sous la pioche.

☑ Sur une parcelle, un seul bambou pourra pousser (de la couleur de la parcelle).

☑ Si la parcelle est adjacente à l'**Etang** ou à un aménagement **Bassin**, y placer immédiatement un Bambou. Note : le joueur peut placer un aménagement sur la parcelle juste avant cette pousse afin de bénéficier de son effet.

▶ **Irrigation** : Prendre 1 canal dans la réserve et le mettre sur son plateau.

☑ Les canaux peuvent être placés dès qu'on le prend ou les tours suivants, sans que cela ne coûte d'action.

☑ Les canaux sont placés à la frontière de 2 parcelles (mais pas celle Etang) et forment des réseaux qui débute toujours de la parcelle Etang.

☑ Une parcelle est irriguée si :

- ▷ Elle est adjacente à la tuile **Etang**
- ou ▷ Il y a un canal sur au moins 1 de ses 6 arêtes
- ou ▷ Elle dispose d'un aménagement **Bassin**.

☑ Dès qu'une parcelle est irriguée pour la 1^{ère} fois (à la pose de la parcelle, d'un canal, ou d'un bassin), une section de bambou de sa couleur y est ajoutée.

▶ **Jardinier** : Déplacer le jardinier en ligne droite, d'un nombre de parcelles et dans la direction de son choix, puis ajouter 1 section de bambou sur :

- La parcelle où il s'arrête si elle est irriguée.
- Toutes les parcelles adjacentes à cette parcelle, de la même couleur et irriguées.
- ☑ Rappel : un bambou est limité à 4 sections de haut maximum.

▶ **Panda** : Déplacer le panda en ligne droite, d'un nombre de parcelles et dans la direction de son choix. Le panda mange 1 section de bambou sur la parcelle où il s'arrête. Le joueur conserve la section mangée sur son plateau individuel.

☑ Le jardinier et le Panda DOIVENT être déplacés si l'action est choisie.

☑ Ils PEUVENT franchir ou s'arrêter sur l'**Etang**, mais aucun bambou n'y pousse.

☑ Ils ne PEUVENT PAS traverser un espace sans parcelle.

▶ **Objectifs** : Piocher 1 carte **Objectif** de la catégorie de son choix et l'ajouter à sa main. La limite d'**Objectifs** en main est de 5 cartes. Si l'on a 5 cartes en main, il faut valider au moins un objectif avant de pouvoir repiocher.

☑ Variante 'pros' : Si l'objectif pioché est déjà réalisé sur le plateau, remettre la carte sous la pioche et en piocher une autre (de la catégorie de son choix), etc

● **PEUT, à tout moment de son tour de jeu, valider des objectifs** : Si la condition sur la carte **Objectif** est remplie au moment où la dévoile, il la pose face visible devant lui et l'objectif est « validé ». Il ne pourra jamais être perdu.

☑ Cela ne compte pas comme une action,

☑ Il est possible de valider plusieurs objectifs durant un même tour.

▷ **Objectifs Parcelles** : La disposition doit être présente dans la bamboueraie.

Important : TOUTES les parcelles doivent impérativement être irriguées.

▷ **Objectifs Jardinier** : La configuration doit être présente dans la bamboueraie.

- S'il y a un **Aménagement** sur la carte, il DOIT se trouver sur la Parcelle
- S'il y a 3 **Aménagements** barrés, il ne faut AUCUN **Aménagement** sur la Parcelle
- S'il n'y a pas d'**Aménagement** sur la carte, il peut y en avoir ou pas sur la Parcelle

▷ **Objectifs Panda** : Le joueur doit avoir les sections indiquées sur son plateau individuel, il les remet dans la réserve au moment où il valide l'objectif.

● **PEUT, à tout moment de son tour de jeu, poser des canaux et aménagements**

☑ Cela ne compte pas comme une action.

☑ Les aménagements ne peuvent être ajoutés qu'aux parcelles SANS bambou.

☑ Une parcelle ne peut avoir qu'un seul aménagement (imprimé ou rajouté), et il ne sera jamais déplacé. Les 3 aménagements possibles sont :

- **Enclos** : Le panda peut traverser et s'arrêter sur cette parcelle, mais PAS manger le bambou qui s'y trouve.
- **Engrais** : À chaque fois que le bambou pousse, 2 sections sont ajoutées au lieu d'une seule (toujours dans la limite de 4 sections maximum).
- **Bassin** : Irrigue (uniquement) la parcelle où il se trouve ; Elle n'a donc pas besoin d'être irriguée et automatiquement une 1^{ère} section de bambou à sa pose.

Fin du jeu : Dès qu'un joueur valide son [11 - nombre de joueurs]^{ème} objectif

Ce joueur termine son tour et prend la carte **Empereur** (valeur : 2 points).

Les autres joueurs disposent chacun d'un dernier tour.

Le joueur avec le + haut total de points sur ses cartes Objectif validées a gagné. S'il y a égalité, celui avec le + de points **Objectif Panda** l'emporte. Sinon ils restent ex-aequo.