TAKENOKOLOR



Dans *Takenokolor*, vous faites vos débuts comme jardinier. Vous devez cultiver votre bambouseraie, aménager des points d'eau, attirer poissons et coccinelles pour faire de votre jardin un petit coin de paradis resplendissant de couleurs.

Matériel

- 1 panda
- 4 feutres et 4 bagues (bleu, jaune, rose, vert)



Note : avant votre première partie, placez chaque bague sur le feutre de la même couleur.

- 160 fiches jardin

x 40



difficulté 🐼 🐼

x 40



difficulté 🐼 🐼 🐼

2 x 40



difficulté 🐼 🐼 🐼 🐼

But du jeu

Coloriez votre fiche jardin, en respectant les symboles et les couleurs des feutres que vous prenez, pour totaliser le plus de points en fin de partie.



Mise en place

1 - Choisissez avec laquelle des quatre fiches jardin vous voulez jouer. Chacun ou chacune prend un exemplaire de la fiche choisie, puis prenez ensemble connaissance de la manière de marquer des points. Chaque fiche est présentée en détail plus loin dans ce livret.

Note : le nombre de pandas sur la fiche indique sa difficulté. Pour vos premières parties, nous vous conseillons la fiche avec deux 🐼. Puis, vous pourrez essayer les fiches avec trois et quatre 🐼.

2 - Désignez aléatoirement la personne qui joue en premier, placez devant elle le panda et les 4 feutres à bague.

Déroulement de la partie

1 - La personne en possession des feutres **les lance au centre de la table.** Les résultats obtenus tiennent compte **de la couleur du feutre et du symbole visible** sur le dessus de sa bague, par exemple : triangle rose, rond vert...

2 - Prenez à tour de rôle un feutre, en commençant par celui ou celle qui les a lancés et dans le sens horaire. Coloriez ensuite **UN élément** de votre fiche correspondant à la couleur **ET** au symbole indiqué sur le feutre choisi. Si **vous ne pouvez rien colorier** avec les résultats obtenus, ne prenez pas de feutre et passez votre tour.

3 - Si l'élément que vous venez de colorier vous permet de terminer **une zone avec une coccinelle,** entourez-la et annoncez-le aux autres pour les prévenir de l'avancée de la partie. Il est tout à fait possible que vous soyez plusieurs à entourer la même coccinelle.

4 - Lorsque le tour de jeu est terminé, celui ou celle qui possède le panda le donne à la personne à sa gauche, avec les quatre feutres. C'est maintenant à elle de les lancer pour commencer un nouveau tour.

Fin de partie

La partie prend fin lorsqu'un joueur ou une joueuse entoure sa **troisième coccinelle.** Terminez le tour en cours, puis complétez la zone de score de votre fiche et faites le total de vos points. Celui ou celle qui obtient le plus de points l'emporte !



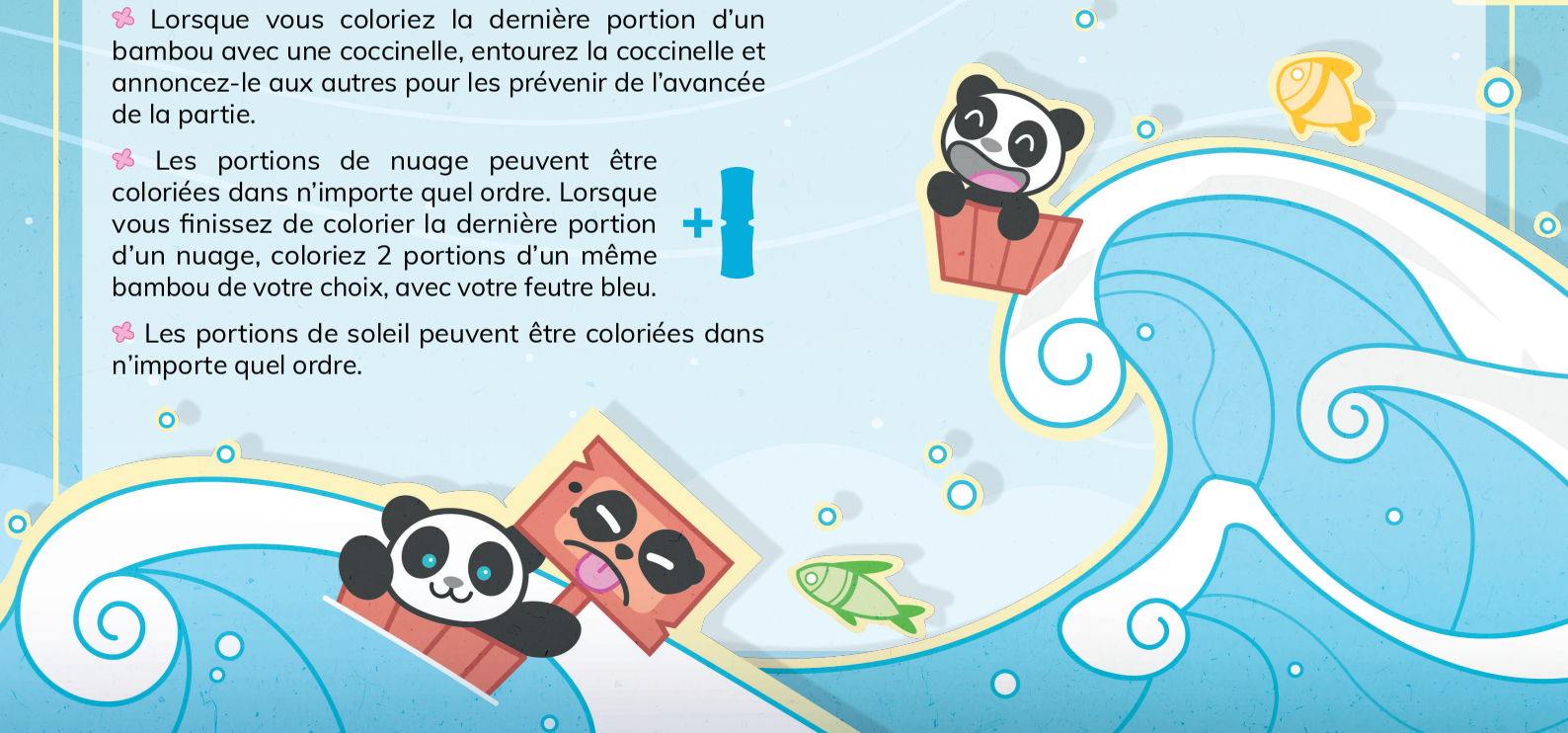

13
5
3
= 21
5

Règles de coloriage

- L'élément colorié doit correspondre au symbole **ET** à la couleur de votre feutre.
- Les bambous doivent être coloriés du bas vers le haut. Il faut donc avoir colorié la portion de bambou du bas avant de colorier celle qui est au-dessus.
- Lorsque vous coloriez la dernière portion d'un bambou avec une coccinelle, entourez la coccinelle et annoncez-le aux autres pour les prévenir de l'avancée de la partie.
- Les portions de nuage peuvent être coloriées dans n'importe quel ordre. Lorsque vous finissez de colorier la dernière portion d'un nuage, coloriez 2 portions d'un même bambou de votre choix, avec votre feutre bleu.
- Les portions de soleil peuvent être coloriées dans n'importe quel ordre.

Décompte des points

- Chaque feuille sur une portion de bambou coloriée rapporte le nombre de points indiqué dessus.
- Le soleil **entièrement colorié** rapporte 5 points.
- Chaque coccinelle entourée rapporte 1 point.




18
2
9
6
2
37

Règles de coloriage

- L'élément colorié doit correspondre au symbole **ET** à la couleur de votre feutre.
- Les bambous doivent être coloriés du bas vers le haut. Il faut donc avoir colorié la portion de bambou du bas avant de colorier celle qui est au-dessus.
- Quand vous finissez de colorier une zone avec une coccinelle (les bambous à 5 points, tout l'étang, tout le soleil ou toute la rivière) entourez la coccinelle et annoncez-le aux autres pour les prévenir de l'avancée de la partie.

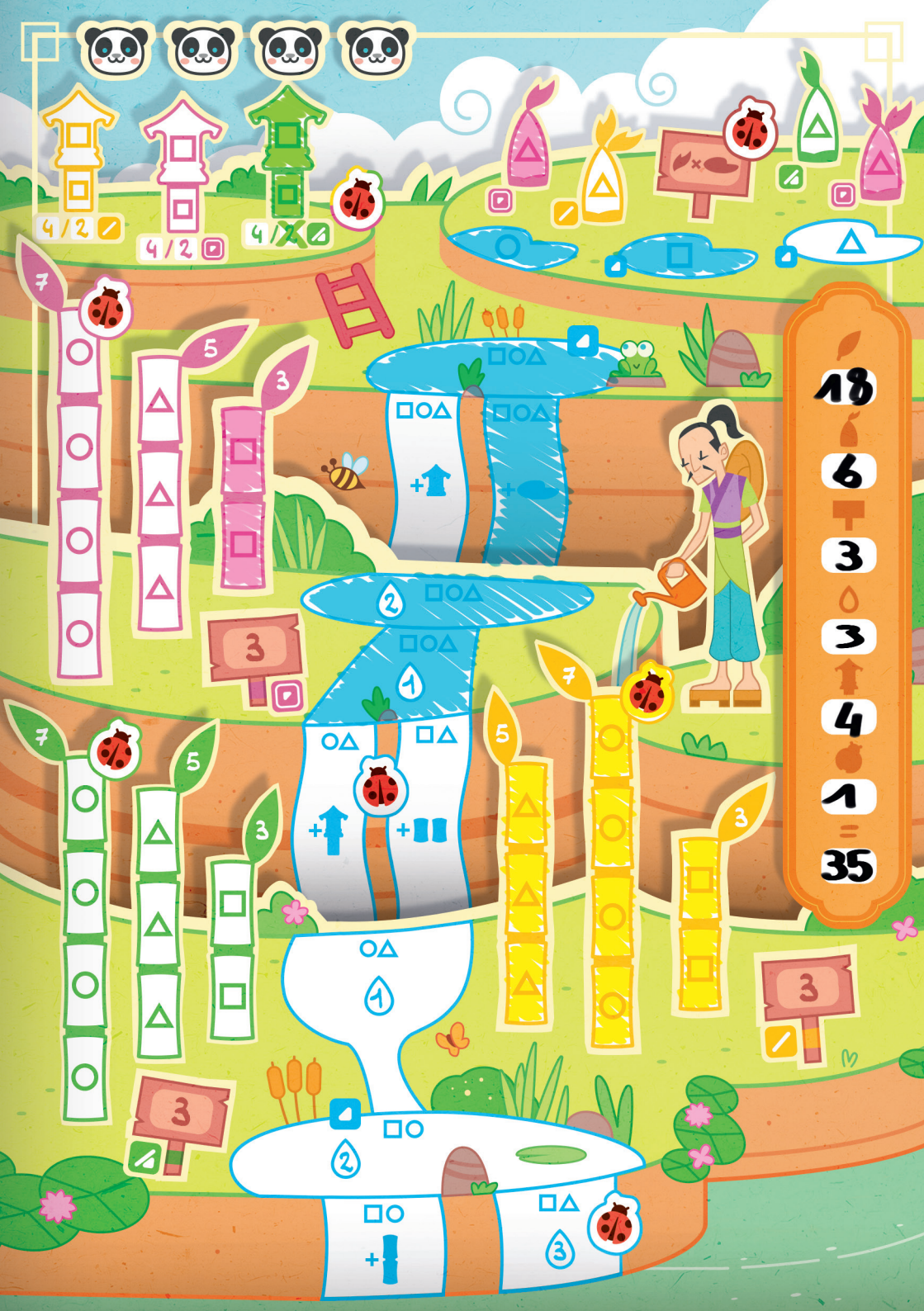
Nouvelles règles

- Les rayons du soleil peuvent être coloriés dans n'importe quel ordre. Dès qu'une personne a colorié tous les rayons de son soleil, les autres ne peuvent plus colorier le leur.
- Les cases de la rivière doivent être coloriées de la gauche vers la droite. Si vous finissez de colorier la rivière, choisissez une couleur de bambou et coloriez une portion de chacun des trois bambous de cette couleur, avec votre feutre bleu +.
- Un poisson ne peut être colorié que si la case de rivière sur laquelle il se trouve a déjà été coloriée.
- Les cases de l'étang peuvent être coloriées dans n'importe quel ordre.

Décompte des points

- Chaque feuille sur une portion de bambou coloriée rapporte le nombre de points indiqué dessus.
- Chaque groupe de bambous de même couleur entièrement colorié rapporte les points supplémentaires indiqués sur la pancarte (2 sur notre exemple).
  L'étang entièrement colorié rapporte les 7 points indiqués sur la pancarte.
- Chaque poisson colorié rapporte le nombre de points indiqué dessus.
- Le soleil rapporte 6 points à la personne qui a colorié le plus de rayons, 4 points à la deuxième et 2 points à la troisième. Les autres ne marquent pas de points. En cas d'égalité, toutes les personnes concernées marquent les points.
- Chaque coccinelle entourée rapporte 1 point.



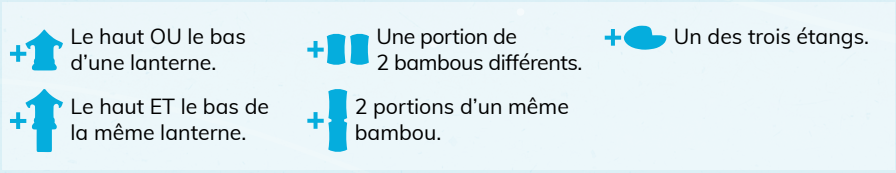

4/2
4/2
4/X
18
6
3
3
4
1
=
35

Règles de coloriage

- L'élément colorié doit correspondre au symbole **ET** à la couleur de votre feutre.
- Les bambous doivent être coloriés du bas vers le haut. Il faut donc avoir colorié la portion de bambou du bas avant de colorier celle qui est au-dessus.
- Quand vous finissez de colorier une zone avec une coccinelle (le bambou le plus haut de chaque couleur, les trois lanternes, les quatre pousses de bambou et les trois étangs, certaines cases de la rivière), entourez la coccinelle et annoncez-le aux autres pour les prévenir de l'avancée de la partie.

Nouvelles règles

- Les cases de la rivière doivent être coloriées du haut vers le bas. Quand la rivière se divise en deux, vous ne devez colorier qu'une seule des deux portions.
- Si vous coloriez une case de la rivière portant l'un de ces symboles, coloriez aussi, avec votre feutre bleu, l'élément indiqué :



- Les portions de lanterne peuvent être coloriées dans n'importe quel ordre. Quand vous finissez de colorier les deux portions d'une même lanterne, barrez :
  - le 2 si vous êtes la 1re personne à terminer cette lanterne,
  - le 4 si une autre personne a déjà terminé la lanterne avant vous.

Décompte des points

- Chaque feuille sur une portion de bambou coloriée rapporte le nombre de points indiqué dessus.
- Multipliez le nombre de feuilles sur les pousses de bambou coloriées par le nombre d'étangs coloriés (3 x 2 sur notre exemple).
- Chaque groupe de bambous de même couleur entièrement colorié rapporte les points supplémentaires indiqués sur la pancarte (3 sur notre exemple).
- Chaque case de la rivière coloriée rapporte le nombre de points indiqué.
- Une lanterne entièrement coloriée rapporte autant de points que le chiffre qui n'a pas été barré (4 pour la 1re personne, 2 pour les suivantes).
- Chaque coccinelle entourée rapporte 1 point.


3 / 2
4 / 2
5 / 3
3 12 3 36 2 = 56

Règles de coloriage

- L'élément colorié doit correspondre au symbole **ET** à la couleur de votre feutre.
- Les bambous doivent être coloriés du bas vers le haut. Il faut donc avoir colorié la portion de bambou du bas avant de colorier celle qui est au-dessus.
- Quand vous finissez de colorier une zone avec une coccinelle, entourez-la et annoncez-le aux autres.

Nouvelles règles

- Les premières portions de certains bambous doivent être coloriées en bleu.
- Les lampions peuvent être coloriés dans n'importe quel ordre.
- Les cotillons doivent être coloriés du haut vers le bas.
- À l'exception des cases bleues, les cases du dragon peuvent être coloriées de n'importe quelle couleur. Mais, deux cases qui se touchent doivent être de couleurs différentes.

Les cases du dragon doivent être coloriées de gauche à droite. Attention, il n'est pas possible de revenir en arrière. Sur la fiche ci-contre, la case bleue (celle à 2 points) ne peut plus être coloriée. Au prochain tour, la case classique suivante ou la case bleue avec le bonus bambou pourra être coloriée.

- Quand vous coloriez une case du dragon qui touche une de ses pattes, barrez :
  - le 2e chiffre si vous êtes la 1re personne à la colorier,
  - le 1er chiffre si une autre personne l'a déjà coloriée.
- Quand un joueur colorie un cotillon ou une case du dragon avec ce symbole +, il colorie aussi une portion de n'importe quel bambou.
- Le feu d'artifice est divisé en deux : la traînée et les éclats. Les cases jaunes de la traînée peuvent être coloriées dans n'importe quel ordre ; les éclats doivent être coloriés en commençant par l'éclat rose à 1 point puis dans le sens des aiguilles d'une montre.

Décompte des points

- Additionnez les points indiqués sur **la plus haute** feuille de chaque bambou d'un même groupe. Puis multipliez-les par le nombre de lampions coloriés au-dessus de celui-ci. Faites de même avec l'autre groupe de bambou et de lampions.
- Chaque cotillon colorié rapporte les points indiqués.
- Multipliez les points indiqués sur le dernier éclat colorié par le nombre de cases coloriées de la traînée.
- La tête du dragon et les cases bleues à 2 points rapportent les points indiqués si elles sont coloriées. De plus, chaque patte qui touche une case coloriée rapporte autant de points que le chiffre qui n'a pas été barré.
- Chaque coccinelle entourée rapporte 1 point.

ColorADD

ColorADD est un langage universel, inclusif et non discriminatoire qui permet aux personnes daltoniennes d'identifier les couleurs. Utilisé par Bombyx sous licence.



Couleurs | Symboles



Blanc | Noir | Gris



Teintes métalliques



Teintes claires



Teintes foncées



FR
Pensez à donner ou recycler.
Association ou Magasin ou Déchèterie
https://quefairedemesdechets.fr