Coup de Coeur Takenoko

Le panda.
La première raison de jouer à Takenoko c'est le panda. La véritable figurine kawai qui va aller de tuile en tuile pour manger les bambous. Du moins si on fait pousser du bambou…
Alors bien sûr il faut gérer les tuiles pour dessiner le jardin, organiser l'alimentation en eau des parcelles, diriger le jardinier… mais le mieux c'est de bouger le panda.
Avec deux actions par tour, je n'ai même pas le temps de faire des sculptures avec les morceaux de bambou. C'est plus fort que moi, il faut que je joue avec le matériel. Alors quand on me présente des morceaux de bambou qui s'empilent, il faut que je teste l'équilibre d'une tour. Ou deux. Ou trois. Ou … rends-moi les morceaux de bambou tu veux bien ?
Et je vous ai parlé du panda ? Un vrai panda, noir et blanc et bedonnant. Le panda qui se déplace en ligne droite et dont le régime est scrupuleusement régit par les cartes.
Les cartes c'est ce qui donne les points. Objectif parcelles, objectif jardinier plus cher mais plus difficile, et objectif repas de panda.

Qui peut résister à l'appel du panda ?
Sûrement pas moi…
Delphine