

Set Up

Jugadores

- Tablero personal.
- 2 marcadores de acción.
- 1 carta de objetivo de cada tipo.

Mesa

- Colocar la loseta especial del tanque en el centro de la mesa y sobre ella al jardinero y al panda.
- Mazo de robo de losetas boca abajo.
- Reserva de canales y fichas de mejora.
- Carta del Emperador.
- Se forman mazos de robo de objetivos boca abajo separados por tipo: Parcela, Jardinero y Panda.

Fases del juego

Resumen del turno:

- Clima: Lanzar el dado y aplicar el efecto (excepción: en el 1er turno no hay dado):
 - Sol: Acción adicional (distinta).
 - Lluvia: Añadir 1 bambú en 1 parcela irrigada cualquiera.
 - Viento: Las 2 acciones pueden ser iguales.
 - Tormenta: Mover al panda a una loseta cualquiera y retirar 1 bambú.
 - Nubes: Ganar 1 ficha de mejora (si no hay, se aplica "?").
 - ?: Aplicar el efecto deseado.
- Acciones y Objetivos: Realizar 2 acciones distintas. Completar objetivos y colocar fichas (mejora o canal) no cuenta:
 - Robar 3 losetas y colocar 1.
 - Tomar canal.
 - Mover al jardinero en línea recta, creciendo 1 bambú en la loseta final y las adyacentes del mismo tipo.
 - Mover al panda en línea recta y retirar 1 bambú de la loseta final.
 - Robar 1 objetivo (máximo 5).

Fin de la partida

Dependiendo del número de jugadores, el final de partida se dispara cuando un jugador logra su objetivo número:

- 9 en partidas a 2 jugadores.
- 8 en partidas a 3 jugadores.
- 7 en partidas a 4 jugadores.

En ese momento coge la carta del Emperador y puede seguir ejecutando acciones para completar objetivos. El resto de jugadores tendrán un turno final. El jugador con más puntos gana (en caso de empate, el jugador con más puntos en objetivos de Panda).

Puntos:

- Carta del Emperador.
- Objetivos completados.