

PANDA SPIN 转运熊猫

WPROWADZENIE

Pewnej nocy wśród bambusów przysiadła panda. Żując z rozmarzeniem liście, spoglądała w niebo, rozświetlone gwiazdami dwunastu zwierząt chińskiego zodiaku.

„Dlaczego mnie tam nie ma?” – dumiała panda, po czym stwierdziła: „Muszę zrobić coś wyjątkowego – coś, co sprawi, że będzie się mnie wymieniać jednym tchem obok innych zwierząt”. I gdy zakręciła się wokół, by chwycić kolejny liść, w jej głowie narodził się pomysł „obrotu pandy”...

Celem gry Panda Spin jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich kart z ręki poprzez wygrywanie lew i gromadzenie bambusa dla pandy. Na kartach znajdują się ilustracje zwierząt i żywiołów chińskiego zodiaku - dodatkowo uzupełnionych o pandę.

Kiedy wygrywasz lewę, odrzucasz zagrane przez siebie karty. Jeśli przegrasz, wciąż możesz zdobyć przewagę nad przeciwnikami – bierzesz bowiem zagrane karty z powrotem na rękę i obracasz je do góry nogami (tytułowa czynność, nazywana „obrotem pandy”), zwiększając w ten sposób ich wartość. Jeśli więc zależy ci na tym, by zdobyć jak najwięcej punktów, czasami warto będzie przegrać lewę we właściwym momencie...

KOMPONENTY GRY

75 kart:



65 kart Zwierząt (po 13 w każdym z 5 kolorów)



5 kart Żywiołów



5 kart pomocy

45 znaczników Bambusa (punktów):



30 o wartości 1



15 o wartości 5

1 żeton nastroju Pandy:



OMÓWIENIE GRY

Uwaga: Choć dobór kolorów poszczególnych żywiołów może się niektórym wydać dziwny, są one używane w praktyce feng shui.

W skład każdego koloru wchodzi: **1 karta Żywiota**, która zamiast wartości ma specjalne działanie; a także **13 kart Zwierząt** z wartościami, a czasami również dodatkowymi symbolami. Jedna połowa karty przedstawia zwierzę chińskiego zodiaku z wartością na białym tle, a druga połowa to jej ulepszona, niebieska wersja – w dalszej części instrukcji są one nazywane odpowiednio „**białą stroną**” i „**niebieską stroną**”.

Wartość karty Zwierzęcia zależy od jej aktywnej strony: biała strona ma pojedynczą wartość, a niebieska strona może mieć wyższą wartość, dwie bądź trzy identyczne wartości lub jeden z symboli: **Panda**, **Bambus**, **Woda** albo **Ogień**. Kiedy zagrywasz kartę, bierzesz pod uwagę wyłącznie jej górną połowę.

Przykład karty Żywiołu Drzewa

Niebieska strona
o powiększonej
wartości: 10, Woda



Specjalne działanie
karty



Jeśli chcesz, możesz zignorować działanie wszystkich symboli.



Bambus: Każdy zagrany symbol Bambusa pozwala ci wziąć 1 punkt z puli.



Ogień: Każdy zagrany symbol Ognia pozwala ci odrzucić kartę z ręki.



Woda: Każdego zagranego symbolu Wody możesz użyć jako dowolnej wartości (jokera) na potrzeby utworzenia zestawu, sekwencji lub formacji.

PRZYGOTOWANIE

Utwórzcie z boku obszaru gry pulę **kafelków Bambusa**. Kafelki te są używane do śledzenia punktów zdobytych podczas rozgrywki. **Każdy gracz bierze 1 punkt.**

Położcie kafelek humoru Pandy na stole dowolną stroną do góry (**głodną lub zakreconą**), wybierając ją świadomie lub losowo (s. 7: „**Żywiół Ziemi**”).

Zbierzcie **5 kart Żywiotów** i potasujcie je. Każdy gracz dobiera w ciemno 1 kartę, a rozgrywkę rozpoczyna ten, kto ma kartę z najwyższym numerem. Jeśli gracze w dwie osoby, odkryjcie dodatkową kartę Żywiotów.



Następnie weźcie z talii wyłącznie te karty Zwierząt, które pasują kolorem do odkrytych kart Żywiotów. Odłóżcie nieużywane karty Żywiotów i Zwierząt do pudełka.

Jak widać na s. 2, kolor każdej karty jest oznaczony symbolicznie w jej górnej i dolnej części.



Ogień (czerwony)



Metal (szary)



Woda (czarny)



Ziemia (żółty)



Drzewo (turkusowy)

Wskazówka: Zamiast losować karty Żywiotów z pełnej puli, możecie zdecydować przed losowaniem, których Żywiotów chcecie użyć w bieżącej rozgrywce.

PRZEBIEG GRY

Omówienie

Rozgrywka trwa kilka **rund** i dobiega końca po rundzie, w której choć jeden gracz zgromadzi co najmniej 15 punktów. Ktokolwiek ma w tym momencie najwięcej punktów – wygrywa!

Runda gry składa się z kilku **lew** i kończy się w momencie, gdy wszyscy oprócz jednego gracza **odrzucają** z ręki wszystkie swoje karty

Podczas lewy gracze zagrywają karty aż do chwili, gdy spasują wszyscy oprócz jednego gracza. Karty zagrane przez gracza nazywa się **ofertą**.

Możesz zdobyć **punkty**, kiedy:

- pozbędziesz się kart, tj. gdy zakończysz rundę z pustą ręką (s. 5: „**Pozbycie się kart**”);
- zagrasz co najmniej 1 kartę z symbolem Bambusa (s. 7: „**Żywiół Drzewa**”);
- zagrasz co najmniej 1 kartę z symbolem Pandy (s. 7: „**Żywiół Ziemi**”).

Zagrywanie kart – zasady ogólne

- Aby móc zagrać karty, musisz **przebić ofertę** gracza, który zagrał przed tobą. Wolno ci zagrać 1 lub więcej kart Zwierząt lub pojedynczą kartę Żywiołu.
- Kiedy zagrywasz karty **Zwierząt**, musisz wykorzystać wszystkie ich wartości, wolno ci jednak zrezygnować z symboli efektów bonusowych.
- Przed zagranie kart albo spasowaniem możesz **odrzuć 1 lub więcej kart Żywiołów bez ich używania** (może to być konieczne na koniec rundy).

Wskazówka: Kiedy zagrywasz karty, wypowiedz na głos ich wartości, by inni gracze wiedzieli, co się dzieje.

Rozgrywanie rundy

Potasujcie razem wybrane do gry karty Zwierząt i Żywiołów, a następnie rozdajcie po 12 każdemu graczowi. Każdy gracz bierze karty na rękę ich białą stroną do góry. Pozostałe karty odłóżcie na bok w formie zakrytego stosu dobierania. Zostawcie obok trochę miejsca na stos kart odrzuconych – podczas rozgrywki będziecie odkładać tam odrzucone karty awerssem do góry.

Wskazówka: W swojej pierwszej rozgrywce – i w rozgrywkach, które chcecie uczynić łatwiejszymi – możecie zrezygnować z używania kart Żywiołów.

ROZPOCZĘCIE LEWY: Gracz, który rozpoczyna lewę, musi zagrać 1 lub więcej kart w określonej **kombinacji** (s. 6: „Kombinacje”).

Następnie, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, pozostali gracze w swojej turze decydują, czy chcą **przebić** poprzednią ofertę, czy też **spasować**.

PRZEBIJANIE OFERTY: W swojej turze masz 3 możliwości przebicia oferty:

- Możesz zagrać tę samą kombinację o wyższej wartości, musi się ona jednak składać z takiej samej liczby wartości (w przypadku sekwensów i formacji decyduje pojedyncza najwyższa wartość; istnieją karty, które na swojej niebieskiej stronie zawierają kilka wartości).

Przykład: Żeby przebić podwójną 5, możesz zagrać podwójną 6, ale nie potrójną 6.

- Możesz zagrać **bombę** (s. 6: „Bomba”), którą przebijają wyłącznie wyższa bomba.
- Możesz zagrać pojedynczą **kartę Żywiołu** (s. 8: „Karta Żywiołu”) i automatycznie wygrać lewę.

PASOWANIE: Jeśli nie możesz lub nie chcesz przebić oferty poprzedniego gracza, pasujesz – przez pozostałą część lewy nie wolno ci zagrywać kart.

Jeśli zagrywałeś już wcześniej karty do bieżącej lewy, możliwe są dwa przypadki:

- Zagrywałeś karty wyłącznie białą stroną do góry: **obróć je wszystkie do góry nogami** (na niebieską stronę) i weź z powrotem na rękę.



Zagrywałeś karty wyłącznie białą stroną do góry i nie wygrałeś lewy.



Obróć karty do góry nogami.



Masz teraz na ręce 3 karty Zwierząt obrócone niebieską (mocniejszą) stroną do góry.

- Zagrałeś co najmniej 1 kartę niebieską stroną do góry: **odrzuć wszystkie karty, które zagrałeś w tej lewy.**



Co najmniej 1 karta jest zagrana niebieską stroną do góry, a ty nie wzięłeś lewy.



Odrzuć wszystkie zagrane karty.



Stos kart odrzuconych, złożony z wcześniej zagrywanych kart.

WYGRYWANIE LEWY: Wygrywasz lewę, jeśli wszyscy pozostali gracze spasowali. Odrzuć wszystkie karty, które zagrałeś do tej lewy.

POZBYCIE SIĘ KART: Jeśli po rozegraniu lewy nie masz na ręce żadnej karty, oznacza to, że w bieżącej rundzie skutecznie pozbyłeś się kart. Nie ma przy tym znaczenia, czy wygrałeś lewę, czy odrzuciłeś ostatnie karty Zwierząt, pasując. Każdy gracz liczy, ile kart zostało mu na ręce. **Otrzymujesz tyle punktów, ile wynosi liczba kart na ręce gracza, który ma ich najwięcej (ale nie więcej niż 7).**

Uwaga: Może się zdarzyć, że kilku graczy odrzuci swoje ostatnie karty podczas tej samej lewy – w takiej sytuacji każdy z nich otrzymuje taką samą liczbę punktów. Jeśli nikt nie ma na ręce kart, żaden z graczy nie zdobywa punktów.

NASTĘPNA LEWA:

- Jeśli co najmniej 2 graczy wciąż ma karty na ręce:
Następną lewę rozpoczyna gracz, który wygrał poprzednią lewę.
Jeśli gracz ten rzucił się z kart, lewę rozpoczyna gracz, który ma najwięcej kart na ręce.
Remisy rozstrzyga się zgodnie z kolejnością graczy (zaczyna ten z remisujących graczy, który jest wcześniej w kolejności).
- Jeśli na tym etapie tylko 1 graczowi zostały karty na ręce, przejdźcie do sekcji: „Następna runda lub koniec gry”.

Następna runda lub koniec gry

Czy którykolwiek z graczy ma co najmniej 15 punktów?

NIE: Rozgrywanie kolejną rundę. Następną rundę rozpoczyna gracz, który ma najmniej punktów. W przypadku remisu rozpoczyna gracz, który w poprzedniej rundzie zagrał swoje ostatnie karty wcześniej. Kontynuujcie od sekcji: „Rozgrywanie rundy”.

TAK: Rozgrywka się kończy! Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz, który w poprzedniej rundzie zagrał swoje ostatnie karty wcześniej.

KOMBINACJE

Lewę można rozpocząć 1 z 5 możliwych **kombinacji**: singlem, zestawem, sekwensem, formacją lub bombą:

SINGIEL: Singlem o najwyższej wartości jest 二 (chińska 2), a kolejne karty w kolejności malejącej to: A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

Kolejność ta dotyczy wszystkich kombinacji: im wyższa jest wartość najwyższego singla, tym wyższa jest wartość całej kombinacji.

ZESTAW: Zestaw składa się z co najmniej 2 identycznych wartości, np. 5, 5 lub 7, 7, 7.



Przykład zestawu 5, 5.



Przykład zestawu 7, 7, 7 z jedną Wodą użytą jako 7.

SEKWENS: Sekwens składa się z od 2 do 5 kart o następujących po sobie wartościach. 二 nie może być częścią żadnego sekwensu. Przykłady: 5, 4, 3 lub A, K, Q.



Przykład sekwensu 5, 4, 3.



Przykład sekwensu A, K, D.

FORMACJA: Formacją jest zestaw sekwensów, np. Q, Q, J, J, 10, 10 lub 7, 7, 7, 6, 6, 6.

BOMBA: Bomba to zestaw **co najmniej 4 identycznych wartości**, w którym nie użyto **żadnego symbolu Wody**, np. 8, 8, 8, 8 lub 3, 3, 3, 3.

Dodatkowe zasady dotyczące bomb:

- Możesz przebić bombę inną bombą, jeśli jest ona złożona z takiej samej liczby wyższych wartości lub z większej liczby **dowolnych**, ale identycznych wartości.
- Kiedy zagrywasz bombę, **ignorujesz wszystkie symbole na kartach**. Jeśli chcesz użyć symbolu Wody, wciąż możesz zagrać te karty jako kombinację, ale nie jako bombę.
- Jeśli spasujesz po tym, gdy ktoś przebije twoją bombę inną bombą, wciąż odrzucasz karty, które zagrałeś do lewy. Innymi słowy, karty zagrane w bombie odrzucasz zawsze, nawet jeżeli każda z nich jest biała.



Przykład bomby 3, 3, 3, 3

ŻYWIOTY/KOLORY

Każdy z 5 kolorów składa się z 13 kart Zwierząt i 1 karty Żywiotu. Każdy kolor ma także wyjątkową dla siebie właściwość, gdy karty są odwrócone niebieską stroną do góry. Z dodatkowych symboli na kartach korzystasz natychmiast po zagraniu karty.

OGIEŃ (CZERWONY)

Po obróceniu karta Ognia ma albo podwójną wartość, albo pojedynczą wartość z symbolem Ognia. Za każdy zagrany symbol Ognia wolno ci odrzucić z ręki 1 kartę Zwierzęcia.



Q staje się A z symbolem Ognia.

METAL (SZARY)

Po obróceniu karta Metalu ma kilka identycznych wartości, dzięki czemu za jej pomocą łatwiej tworzyć zestawy, formacje i bomby (s. 6: „Kombinacje”).



8 staje się 3, 3, 3.

WODA (CZARNY)

Po obróceniu karta Wody zyskuje symbol Wody. Możesz użyć tego symbolu jako jokera w zestawie, sekwensie lub formacji (albo go zignorować).

Joker ten może mieć dowolną wartość – nie musi być wartością o 1 mniejszą lub większą od wartości samej karty.



K staje się 7 z symbolem Wody.

ZIEMIA (ŻÓŁTY)

Po obróceniu karta Ziemi ma albo podwójną wartość, albo pojedynczą wysoką wartość z symbolem Pandy. Symbol Pandy ma dwa działania, w zależności od tego, którą stroną do góry leży kafelek humoru Pandy:

- Głodna Panda: Zabierasz 1 punkt graczowi, który zagrał do lewy bezpośrednio przed tobą (o ile ma on jakieś punkty).
- Zakręcona Panda: Możesz obrócić jedną kartę z ręki z białej strony na niebieską.



J z symbolem Pandy staje się J, J.

DRZEWO (TURKUSOWY)

Po obróceniu karta Drzewa ma symbol Bambusa. Za każdy zagrany symbol Bambusa bierzesz 1 punkt z puli.



Ta 9 staje się 二 z symbolem Bambusa (1 punktem).

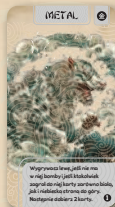
KARTY ŻYWIÓŁÓW

Karty Żywiółów możesz zagrywać zamiast kombinacji. Karta Żywiotu przebija wszystkie kombinacje z wyjątkiem bomby i natychmiast wygrywa lewę. Przed zagranie karty lub spasowaniem możesz odrzucić z ręki 1 kartę Żywiotu lub więcej bez ich używania. Zastosowanie mają następujące zasady:

- Możesz zagrać kartę Żywiotu wyłącznie pod warunkiem, że spełniasz jej wymagania
- Natychmiast po zagranie karty Żywiotu musisz dobrać 2 karty ze stosu dobierania i wziąć je na rękę białą stroną do góry.
- Wygrywasz lewę i tak jak zwykle odrzucasz zagrane karty. Wszyscy pozostali gracze muszą spasować i zgodnie z normalnymi zasadami odrzucić lub obrócić zagrane przez siebie karty.



Możesz zagrać kartę Wody pod warunkiem, że najwyższa oferta składa się z co najmniej 3 wartości (takich samych lub różnych).



Możesz zagrać kartę Metalu pod warunkiem, że dowolny z graczy zagrał do bieżącej lewy karty zarówno białą, jak i niebieską stroną do góry.



Możesz zagrać kartę Drzewa pod warunkiem, że w bieżącej lewie znajduje się 二 lub A.



Możesz zagrać kartę Ziemi pod warunkiem, że w bieżącej lewie znajduje się co najmniej 1 symbol Pandy.



Możesz zagrać kartę Ognia pod warunkiem, że masz na ręce 7 lub mniej kart (wliczając w to tę kartę Ognia).

Wyjaśnienie

Gykt osłabiania → Gykt niszczenia
Gykt tworzenia

Żywioty użyte w grze zainspirowane są filozofią leżącą u podstaw tradycyjnego chińskiego sposobu myślenia. Diagram ukazuje, w jaki sposób Żywioty oddziałują ze sobą, pozostając w nieustannym ruchu.



TWÓRCY:

Autor: Carl Chudyk
Ilustracje: Wenjue Zhuang & CMYM
Redaktor prowadzący: Filip Cyrus Madej
Opracowanie graficzne wersji polskiej:
 Karol Bilski, Zbigniew Knapczyk
Korekta: Ewa Popielarz



muduko.com
 Wydawnictwo Muduko
 Podłże 650, 32-003 Podłże
 gry@muduko.com



© 2025 Moon Gate Design

© for Polish Edition Muduko by Fabryka Kart Treff-Kraków sp. z o.o.
 Wszelkie prawa zastrzeżone.