

转运熊猫 ПАНДОВОРОТ

ВВЕДЕНИЕ

Как-то раз панда сидела в зарослях бамбука и мечтательно жевала побеги. Глядя на ночное небо, она размышляла, почему её нет среди двенадцати животных китайского гороскопа. «Я что-нибудь придумаю, чтобы упоминаться наряду со всеми этими животными и даже играть особую роль», — подумала она. И когда панда повернулась за очередным листочком, родилась идея «Пандоворота»...

«Пандоворот» — игра, на картах которой изображены элементы и животные китайского гороскопа... а также панда!

Цель игры — быстрее всех избавиться от своих карт, выигрывая коны и «собирая бамбуку для панд», то есть набирать победные очки (ПО), представляющие жетоны бамбука.

Выиграв кон, вы сбрасываете все разыгранные вами карты. Но даже в случае проигрыша кона у вас есть преимущество: вы забираете использованные карты обратно в руку, повернув их на 180 градусов (это и есть пандоворот!), тем самым повышая их номинал. Чтобы набрать больше ПО, иногда будет полезно проигрывать коны.

КОМПОНЕНТЫ

75 карт



65 карт животных (по 13 карт пяти мастей)



5 карт элементов

5 памяток

45 жетонов бамбука (ПО)



30 номиналом «1»



15 номиналом «5»

1 жетон настройки панды



ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

В настольной игре «Пандоворот» 5 карточных мастей соответствуют 5 элементам китайского гороскопа. Эти элементы, в свою очередь, представлены определёнными цветами: огонь — *красный*, земля — *оранжевый*, дерево — *бирюзовый*, вода — *чёрный*, металл — *серый*. Вы можете определить масть по цветному символу элемента вверху и внизу карты (см. пример ниже).

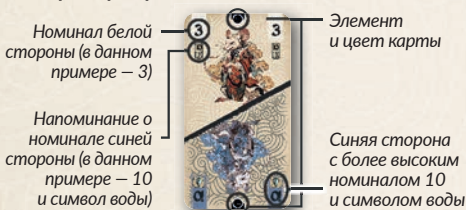
В каждой масти есть 1 карта элемента без номинала, обладающая особым свойством, а также 13 карт животных с различными номиналами и иногда с каким-либо дополнительным символом.

На одной половине карты животного изображено животное китайского гороскопа на белом фоне и его номинал. На другой половине карты изображено то же улучшенное животное в синих тонах. Здесь и далее эти половины будут называться **белой** и **синей стороной** соответственно. На белой стороне изображено телесное воплощение животного, на синей — духовное.

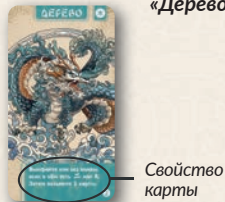
Номинал карты животного зависит от стороны: на белой всегда указан один номинал, а на синей — либо более высокий номинал, либо 2 или 3 одинаковых номинала, либо один из символов (**панда**, **бамбук**, **вода** или **огонь**).

При розыгрыше карты животного значение имеет только её верхняя половина.

Пример карты животного



Пример карты элемента «Дерево»



На некоторых картах под номиналом изображён символ, позволяющий применить бонусное свойство при их розыгрыше.



Панда. Примените эффект, соответствующий жетону настроения панды.



Бамбук. За каждый разыгранный символ бамбука можете взять 1 ПО из общего запаса.



Голодная панда. Заберите 1 ПО у игрока, разыгравшего карту на этом кону прямо перед вами.



Огонь. За каждый разыгранный символ огня можете сбросить карту с руки.



Пандоворот. Можете повернуть одну из ваших карт в руке с белой стороны на синюю (см. «Элементы — земля» на с. 7).



Вода. Можете считать каждый разыгранный символ воды любым номиналом (джокером) и использовать в разрешённой правилами комбинации (наборе, последовательности или конфигурации).

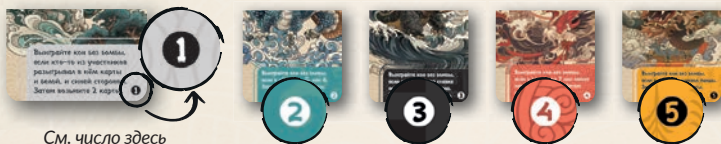
При желании можете игнорировать все эти символы.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Сложите **жетоны бамбука** в общий запас в пределах досягаемости всех игроков. Используйте их в процессе игры для подсчёта набранных ПО. Каждый игрок берёт себе жетон бамбука **номиналом «1»**.

Выберите случайно или осознанно любую сторону **жетона настроения панды (голодную панду или пандоворот)** и положите его этой стороной вверх (см. «Элементы — земля» на с. 7).

Возьмите **5 карт элементов** и перемешайте их. Для определения первого игрока выдайте каждому участнику по 1 карте элемента. Игроки открывают полученные карты: у кого окажется карта с большим числом, тот ходит первым. При игре вдвоём откройте ещё 1 карту элемента.



См. число здесь

Выберите из колоды все карты животных, совпадающие по цвету с открытыми картами элементов. Уберите неиспользуемые карты элементов и животных обратно в коробку.

Как уже было сказано на с. 2, элемент и соответствующий ему цвет указаны сверху и внизу карты.



Огонь
(красный)

Металл
(серый)

Вода
(чёрный)

Земля
(оранжевый)

Дерево
(бирюзовый)

Совет. Вместо того чтобы вытягивать карты элементов, можете сами решить, какими из них вы хотите играть.

ХОД ИГРЫ

Общее описание

Игра продолжается несколько **раундов** и заканчивается, когда хотя бы один из игроков набирает 15 или более ПО.

Раунд состоит из розыгрыша нескольких **конов** и заканчивается, когда все игроки, кроме одного, **сбросят** свои карты.

Во время **кона** участники по очереди **разыгрывают карты**, пока все, кроме одного, не спасут. Карты, разыгрываемые участником, называются **ставкой**.

Игрок может получить **очки** за:

- **Выход из раунда**, когда заканчивает его без карт в руке (см. «Выход из раунда» на с. 5).
- Розыгрыш одной или нескольких карт с символом **бамбука** (см. «Элементы — дерево» на с. 7).
- Розыгрыш одной или нескольких карт с символом **панды** (см. «Элементы — земля» на с. 7).

Общие правила розыгрыша карт

- Если вы хотите разыграть карты, вы должны сделать большую ставку, чем игрок перед вами. Для этого вы разыгрываете одну или несколько карт животных либо карту элемента.
- Разыгрывая карту животного, вы обязаны использовать **все** её номиналы, но можете игнорировать символы на ней.

Пример. Две «пятёрки» можно перебить двумя «шестёрками», но не тремя «шестёрками».

- Перед розыгрышем карт или объявлением паса вы можете сбросить одну или несколько неиспользованных карт элементов (это может быть необходимо в конце раунда).

Совет. При розыгрыше карт объявляйте вслух их номинал для соперников.

Ход раунда

Перемешайте выбранные карты животных и элементов и раздайте игрокам по 12 карт. Игроки берут полученные карты в руку белой стороной вверх.

Сложите оставшиеся карты в колоду и отложите её в сторону лицевой стороной вниз. Оставьте место для стопки сброса, куда в течение игры вы будете сбрасывать карты лицевой стороной вверх.

Совет. В самой первой партии или для упрощения игры можете убрать из неё карты элементов.

Первый ход во время кона

Игрок, делающий первый ход во время кона, разыгрывает определённую комбинацию из одной или нескольких карт (см. «Комбинации» на с. 6). Затем остальные игроки по часовой стрелке по очереди **перебивают** эту ставку или **пасуют**.

Перебивание ставки

Перебить текущую ставку можно тремя способами:

- Разыграть комбинацию такого же типа с таким же количеством номиналов, что и в текущей ставке, **но более высокого значения** (у последовательностей и конфигураций решающим является наибольший отдельный номинал).
- Разыграть **бомбу** (см. «Комбинации — бомба» на с. 6). Её можно перебить только ещё большей бомбой.
- Разыграть **карту элемента** (см. «Карты элементов» на с. 8) и выиграть кон.

Объявление паса

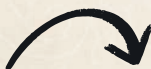
Если вы не можете или не хотите перебивать текущую ставку, вы пасуете и больше не разыгрываете карты на этом кону.

Если вы разыгрывали карты на текущем кону, то после объявления паса есть два варианта:

- Если вы разыгрывали карты только белой стороной вверх, вы поворачиваете их **все** на 180 градусов и забираете обратно в руку.



Вы разыграли карты белой стороной и не выиграли кон



Поверните их на 180 градусов



Теперь у вас в руке 3 карты животных, расположенные синей стороной вверх

- Если вы разыграли хотя бы 1 карту синей стороной вверх, вы сбрасываете все свои карты, разыгранные на этом кону.



Вы разыграли хотя бы 1 карту синей стороной и не выиграли кон



Сбросьте все свои разыгранные карты



Ранее разыгранные карты в стопке сброса

Выигрыш кона

Вы выигрываете кон, если все остальные игроки спасовали. Сбросьте все свои карты, разыгранные на этом кону.

Выход из раунда

Если после завершения кона у вас в руке не осталось карт, вы успешно выходите из текущего раунда. При этом не имеет значения, выиграли вы кон или сбросили свои последние карты животных, когда спасовали.

Вы получаете ПО, равные наибольшему количеству карт, оставшихся в руке у одного из соперников (но не более 7).

Примечание. Может так случиться, что сразу несколько игроков сбросят свою последнюю карту на одном кону. Тогда все они получают равное количество ПО. Если ни у одного из игроков не осталось карт в руке, никто не получает ПО.

Следующий кон

- Если хотя бы у двух игроков остались карты в руке, первым на новом кону ходит тот, кто выиграл предыдущий. Если этот игрок уже вышел из раунда, начинает участник с наибольшим количеством карт в руке. При их равенстве первым ходит претендент, который является следующим в порядке хода.
- Если карты в руке остались только у одного игрока или если ни у кого не осталось карт, см. «Новый раунд или окончание игры».

Новый раунд или окончание игры

Кто-нибудь набрал 15 ПО или больше?

Нет? Тогда начинайте следующий раунд.

Игрок с наименьшим количеством ПО становится первым в новом раунде. При равенстве начинает претендент, который раньше разыграл свои последние карты в предыдущем раунде. Продолжайте игру по правилам раздела «Ход раунда» (см. с. 4).

Да! В таком случае игра заканчивается.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество ПО. При равенстве побеждает претендент, раньше разыгравший свои последние карты в заключительном раунде.

КОМБИНАЦИИ

Существует 5 возможных **комбинаций**, с которых начинается розыгрыш кона: одиночная карта, набор, последовательность, конфигурация, бомба.

Одиночная карта

Наибольший номинал — \equiv (китайская цифра 2). За ним следуют (в порядке убывания): А, К, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3.

Эта же закономерность действует и в других комбинациях: чем выше номинал старшей карты, тем выше номинал всей комбинации.

Набор

Набор состоит из двух или более одинаковых номиналов. Примеры: 5, 5 или 7, 7, 7.



Пример набора: 5, 5



Пример набора: 7, 7, 7

(символ воды использован как 7)

Последовательность

В последовательность входят от 2 до 5 идущих подряд номиналов. Номинал \equiv не может быть частью последовательности. Примеры: 5, 4, 3 или А, К, Q.



Пример последовательности: 5, 4, 3



Пример последовательности: А, К, Q

Конфигурация

Конфигурация — это набор последовательностей. Примеры: Q, Q, J, J, 10, 10 или 7, 7, 7, 6, 6, 6. Номинал \equiv не может быть частью конфигурации.

Бомба

Бомба состоит как минимум из **четырёх одинаковых номиналов**. В бомбе **нельзя использовать символ воды**.

Примеры: 8, 8, 8, 8 или 3, 3, 3, 3.



Пример бомбы: 3, 3, 3, 3

Дополнительные правила для бомб:

- Бомба перебивается другой бомбой с таким же количеством более высоких номиналов либо бомбой с большим количеством номиналов.
- При розыгрыше бомбы вы не принимаете во внимание никакие символы. Если вы хотите использовать символ воды, вы можете разыграть карту с ним в составе какой-либо другой комбинации, но не бомбы.
- Если вы пасуете после того, как вашу бомбу перебили другой бомбой, вы всё равно сбрасываете свои карты, разыгранные на этом кону.

ЭЛЕМЕНТЫ И ЦВЕТА

У каждой из пяти мастей есть 13 карт животных и 1 карта элемента соответствующего цвета, а также своя особенность, когда животные оказываются на синей стороне.

ОГОНЬ (КРАСНЫЙ ЦВЕТ)

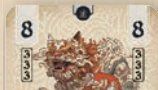
После поворота у карты огня появляются либо 2 номинала, либо более высокий номинал и символ огня. За каждый разыгранный символ огня вы можете сбросить карту животного с руки.



Эта Q становится
А с огнём

МЕТАЛЛ (СЕРЫЙ ЦВЕТ)

После поворота у карты металла появляются 2 или 3 одинаковых номинала. Так становится легче собирать наборы, конфигурации и бомбы (см. «Комбинации» на с. 6).



Эта 8 становится
3, 3, 3

ВОДА (ЧЁРНЫЙ ЦВЕТ)

После поворота у карты воды появляется символ воды. Символ воды можно использовать как джокера в наборе, последовательности или конфигурации либо просто не принимать его во внимание. Этот джокер может принимать любое значение и обязательно должен совпадать с номиналом этой карты.



Этот K становится
7 с водой

ЗЕМЛЯ (ОРАНЖЕВЫЙ ЦВЕТ)

После поворота у карты земли появляются либо 2 номинала, либо более высокий номинал и символ панды. В зависимости от жетона настроения панды (голодная панда или пандоворот) применяется одно из двух правил. За каждый разыгранный символ панды:

- Вы забираете 1 ПО у игрока, разыгравшего карту на кону перед вами, при условии, что у него есть очки (голодная панда).
- Можете повернуть одну из карт в руке с белой стороны на синюю (пандоворот).



Этот J с пандой
становится J, J

ДЕРЕВО (БИРЮЗОВЫЙ ЦВЕТ)

После поворота у карты дерева появляется символ бамбука. За каждый разыгранный символ бамбука вы получаете 1 ПО из общего запаса.



Эта 9 становится
— с бамбуком (1 ПО)

КАРТЫ ЭЛЕМЕНТОВ

Вместо комбинации вы можете разыграть карту элемента. Карта элемента перебивает все комбинации, кроме бомб, и мгновенно выигрывает кон. Перед розыгрышем карт или объявлением паса вы можете сбросить одну или несколько неиспользованных карт элементов.

При розыгрыше карты элемента действуют следующие правила:

- Карту элемента можно разыграть, только если выполнено её условие.
- Сразу после розыгрыша карты элемента вы должны взять в руку 2 карты из колоды, расположив их белой стороной вверх.
- Вы выигрываете кон и, как обычно, сбрасываете свои разыгранные карты. Остальные игроки обязаны спасовать и поступить со своими картами соответствующим образом.



Карту воды можно разыграть, только если в наибольшей ставке есть хотя бы 3 номинала (разных или одинаковых).



Карту дерева можно разыграть, только если на кону есть 二 или А.



Карту огня можно разыграть, только если у вас в руке 7 или менее карт (включая её саму).



Карту металла можно разыграть, только если кто-то из участников разыгрывал на кону карты и белой, и синей стороной.



Карту земли можно разыграть, только если на кону есть хотя бы 1 символ панды.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор: Карл Чудык

Художники: Вэньцзюэ Чжуан и СМУМ

Главный редактор: Цзунсю Яо

Художественное оформление: Максим Эрсо

Графический дизайн: Максим Эрсо и Артюж Жак

Разработчики: Ральф Брюн и Арно Шарпантье

Корректор: Ральф Брюн

Производство: Surfin Meeple



РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Руководитель проекта: Андрей Сафронов

Редактор: Елена Шкуткова

Переводчик: Кирилл Егоров

Корректор: Кирилл Егоров

Верстальщик: Константин Соколов