

BEVEZETÉS

A legendák szerint egy nyári estén egy panda a bambusznádak között üldögélt, és ábrándozva nyammogott pár levélen.

Felnézve az esti égboltra azon töprengett, hogy ő miért nem egyike a 12 kínai csillagjegynek. „Olyasmit fogok kitalálni, ami miatt egy lapon említenek majd ezekkel az állatokkal, és még különleges szerepem is lesz!” – gondolta magában. És amikor a következő levélhez fordult, megszületett benne az Ütös Pandák ötlete.

Az Ütös Pandák egy kártyajáték, amelyben a kártyák a kínai csillagjegyek állatait és őselemeit mutatják be – a pandával kiegészítve.

A játék célja, hogy több bambuszt gyűjts a pandáknak, mint a többi játékos. Ehhez hamarabb kell megszabadulnod a lapjaidtól a többiekénél, leginkább úgy, hogy ütéseket viszel el.

Ha elveszel egy ütést, dob a dobópakliba azokat a kártyákat, amiket te játszottál ki. Viszont ha elvesztesz egy ütést, annak is van előnye: a kijátszott kártyáidat visszaveszed a kezvedbe 180 fokkal elforgatva, és így növeled az értéküket. Így több pont gyűjtése érdekében időről időre érdemes elvesztened egy-egy ütést.

TARTOZÉKOK

75 kártya



65 állatkártya (13 kártya mind az 5 típusból)



5 őselemkártya



5 játékos-segédlet

45 bambuszjelző (győzelmi pontok):



30 db 1-es értékű jelző



15 db 5-ös értékű jelző

1 hangulatkorong



A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A Ütős Pandák kártyajátékban **5 típusú kártya** van, amelyek a kínai csillagjegyek 5 őselemét képviselik.

Ezek az elemek színekhez kapcsolódnak: tűz (*piros*), föld (*sárga*), fa (*türkiz*), víz (*fekete*) és fém (*szürke*). Ezeket a típusokat a lapok felső és alsó részén lévő, különböző színű őselem-szimbólumok jelzik.

Mindegyik kártyatípushoz tartozik **1 őselemkártya**, aminek nincs értéke, viszont különleges képességgel rendelkezik, valamint **13 állatkártya**, amelyek mindegyikének van értéke és néha egy **szimbóluma** is.

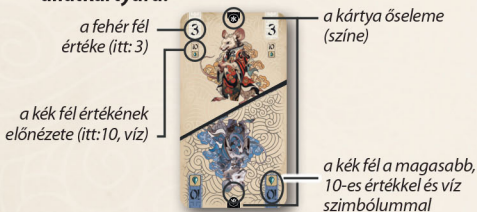
Minden állatkártya egyik felén a kínai csillagjegyek egyik állata látható, amelynek értéke **fehér háttérrel** van feltüntetve. A kártya másik fele pedig egy fejlesztett **kék fél**. Ezekre úgy hivatkozunk, hogy **fehér** és **kék fél**.

A kártyák fehér fele az állat fizikai megjelenését ábrázolja, a kék pedig a spirituális képmását.

Az állatkártyák értéke eltér a fehér és a kék félen: a fehér feleken egyetlen érték van, míg a kékeken vagy magasabb, vagy 2-3 azonos érték és/vagy a következő szimbólumok egyike van: **panda, bambusz, víz** vagy **tűz**.

Amikor kijátszol egy állatkártyát, csak a kártya felső fele számít.

Példa egy állatkártyára:



a fehér fél értéke (itt: 3)

a kék fél értékének előnézete (itt: 10, víz)

a kártya őseleme (színe)

a kék fél a magasabb, 10-es értékkel és víz szimbólummal

Példa egy őselemkártyára: A kártya őseleme a fa



A kártya képessége

Néhány kártyán van egy szimbólum is, ami bónuszt jelent kijátszáskor (7. oldal: Őselemek).



Panda: Használd a hangulatkorong hatását:



Éhes panda: Vegyél el 1 pontot attól a játékostól, aki közvetlenül előtted játszott ki kombinációt.



Forgó panda: 1 kezekben lévő kártyát elforgathatsz a fehér feléről a kék felére.



Bambusz: Minden bambusz szimbólumért, amit kijátszol, vegyél el 1 pontot a közös készletből.



Tűz: Minden tűz szimbólumért, amit kijátszol, eldobhatsz egy állatkártyát a kezedből.



Víz: Minden víz szimbólumot, amit kijátszol, használhatsz dzsókerként egy szettben, sorban vagy alakzatban.

Ha szeretnéd, figyelmen kívül hagyhatod a szimbólumokat.

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezd a **bambuszjelzőket** a játékterület mellé, egy közös készletbe. A bambuszjelzők a játék alatt megszerezhető pontokat jelölik. Minden játékos **vegyen magához 1 pontot**.

Helyezd a **hangulatkorongot** az asztalra, tetszőleges oldalával felfelé (vagy véletlenszerűen) (7. oldal: *Föld őselem*).

Válogasd ki az **5 őselemkártyát**, és keverd meg ezeket. Minden játékos csapjon fel egyet, a legnagyobb értékű kártyát felcsapó játékos lesz a kezdőjátékos. **2 fős játék esetén** csapj fel közülük még 1-et.

Tipp: 5-nél kevesebb játékos esetén ahelyett, hogy az összes őselemkártyát összekevernéd, el is döntheted, melyeket használsz.



Itt találd a számod.

Most válogasd ki a pakliból azokat az állatkártyákat, amelyek ugyanolyan típusúak, mint az imént felcsapott őselemkártyák. A nem használt kártyákat tegyéd vissza a játék dobozába.

Mint ahogy a 2. oldalon is látható, az egyes kártyák színei a kártyák alsó és felső részén találhatók.



Tűz (piros)

Fém (szürke)

Víz (fekete)

Föld (sárga)

Fa (türkiz)

A JÁTÉK MENETE

Áttekintés

A játék több **fordulóból** áll, és akkor ér véget, ha legalább egy játékosnak 15 vagy annál több pontja van egy forduló végén.

Egy **forduló** számos **ütésből** áll, és akkor ér véget, ha egy kivételével minden játékos kijátszotta az összes kártyáját.

Egy **ütés** során **kártyákat játszotok ki**, amíg egy játékos kivételével mindenki passzolt. Egy játékos kijátszott kártyáit **kombinációknak** nevezzük.

Akkor kaphatsz **pontokat**, ha:

- **kimentél**, vagyis a forduló végére egy kártya sem marad a kezdedben (5. oldal: *Kimenés*);
- kijátszol 1 vagy több **bambusz** szimbólumos kártyát (7. oldal: *Fa őselem*);
- kijátszol 1 vagy több **panda** szimbólumos kártyát (7. oldal: *Föld őselem*).

Kártyák kijátszása – Általános szabályok

- Ha kártyákat szeretnél kijátszani, erősebb kombinációt kell letenned, mint egy előző játékos. Ez lehet 1 vagy több állatkártya vagy 1 őselemkártya.
- Ha állatkártyákat játszol ki, használnod kell **minden értéküket**, de dönthetsz úgy, hogy a rajtuk lévő szimbólumokat figyelmen kívül hagyod.
Példa: egy 5 5 kombinációra kijátszható egy dupla 6-os kártya, de egy tripla 6-os nem.
- Mielőtt kártyákat játszol ki vagy passzolsz, **eldobhatsz 1 vagy több őselemkártyát a kezedből** (ez szükséges lehet egy forduló végén).

Tipp: Amikor kártyákat játszol ki, mondd ki hangosan az értéküket.

Egy forduló lejátszása

Keverjétek meg az állatkártyákat és az őselemkártyákat, majd osszatok 12-t minden játékosnak. Vegyétek a kezetekbe a kártyákat úgy, hogy mindegyiken a fehér fél legyen felül. A megmaradt kártyákból alkossatok húzópaklit, képpel lefelé. Hagyjatok helyet mellette a dobópaklinak, ide kerülnek majd az eldobott kártyák, képpel felfelé.

Tipp: Az első játékban, vagy ha könnyitenétek a játékot, hagyjátok ki az őselemkártyákat.

Hívás

A kezdőjátékos **hív**: kijátszik egy 1 vagy több kártyából álló **kombinációt** (6. oldal: *Kombinációk*).

Ezután a tőle balra ülő játékos következők: vagy **kijátszik egy erősebb kombinációt**, vagy **passzol**. Majd a következő játékos és így tovább.

Erősebb kombináció kijátszása

- **ugyanolyan kombináció**, azonos darabszámú, de **magasabb értékkel** (sor és alakzat kombinációknál a legmagasabb kártya értéke számít);
- **bomba** (6. oldal: *Bomba*), amire csak erősebb bomba játszható ki;
- **1 őselemkártya** (8. oldal: *Őselemkártya*), amivel **elviszed az ütést**.

Passzolás

Ha nem tudsz vagy nem akarsz erősebb kombinációt kijátszani, passzolsz, és nem játszhatasz ki több kártyát ebbe az ütésbe.

Ha játszottál már ki kártyákat a jelenlegi ütésbe:

- Ha az **összes** kártyádat a fehér felével játszottad ki, vedd vissza azokat a kezedbe 180 fokkal elforgatva.



Fehér felülkel kijátszott kártyák passzoláskor.



Forgasd el 180 fokkal.



Így ez a 3 állatkártyád a kék felével felfelé lesz a kezedben.

- Ha **legalább 1** kártyát a kék felével játszottad ki, az **összes**, ebben az ütésben kijátszott kártyát el kell dobnod a dobópakliba.



Legalább 1 kék felével kijátszott kártya passzoláskor.



Dobd el az összes kijátszott kártyát a dobópakliba.

Egy ütés elvitele

Egy ütést akkor viszel el, ha mindenki más passzolt.
Dobd el az összes kijátszott kártyát a dobópakliba.

Kimenés

Ha **egy ütés elvitele után nincs kártya** a kezvedben, kimentél.

Megjegyzés: Nem számít, hogy te vitted-e el az ütést, és így fogyog el a kártyád, vagy hogy passzoláskor nem kellett visszavenned kártyákat a kezvedbe.

- **Pontokat kapsz.** Mindenki megszámolja a kezében maradt kártyáit. Annyi pontot kapsz, amennyi kártya maradt a legtöbb kártyával rendelkező játékos kezében (legfeljebb 7-et).

Megjegyzés: Előfordulhat, hogy több játékos is kiment az ütés elvitelekor, ilyenkor mind megkapják ugyanazt a pontot.

Ha senkinek sem maradt kártya a kezében, senki sem kap pontot.

Következő hívás

- Ha legalább 2 játékos kezében van még kártya: az előző ütést elvivő játékos **hív**. Ha ez a játékos már kiment, a legtöbb kártyával rendelkező játékos **hív**. Döntetlen esetén a soron következő játékos **hív**.
- Ha már csak 1 játékosnak van kártya a kezében, olvassátok el a **Következő forduló vagy játék vége** részt.

Következő forduló vagy játék vége

Elért valaki **15 vagy több pontot**?

Ha nem: kezdjétek új fordulót.

A legkevesebb ponttal rendelkező játékos kezdi a következő fordulót.
Döntetlen esetén az kezd, aki az előző fordulóban korábban játszott ki az utolsó kártyáit (a döntetlenben érintett játékosok közül).
Folytassátok az **Egy forduló lejátszása** résszel.

Ha igen: a játék véget ér.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz.
Döntetlen esetén az győz, aki az utolsó fordulóban korábban játszott ki az utolsó kártyáit (a döntetlenben érintett játékosok közül).

KOMBINÁCIÓK

Ötféle kombináció hívható: lap, szett, sor, alakzat, bomba.

Lap

Egy kártya, aminek az értéke számít. Az értékek emelkedő sorrendje: 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A, a legmagasabb érték pedig a \equiv (kínai 2-es).

Ez az értéksorrend érvényes a többi kombinációra is: a legmagasabb értékű lap határozza meg a kombináció értékét.

Szett

Egy szett 2 vagy több **azonos értékű** lapból áll.



Példa egy szettre: 5 5



Példa egy szettre, amelyben a víz szimbólum 7-esek számít: 7 7

Sor

Egy sor 2–5, egymást követő értékű kártyából áll. A \equiv nem lehet része sornak.



Példa egy sorra: 3 4 5



Példa egy sorra: Q K A

Alakzat

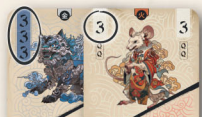
Az alakzat szettekkel álló sor. Például: 10 10 J J Q Q vagy 6 6 6 7 7 7.

Bomba

Egy bomba **legalább 4 azonos értékű** lapból áll (víz szimbólummal nem helyettesíthetsz értéket).

A bomba szabályai:

- Kijátszhatsz egy erősebb bombát egy másik bomba után, ha:
 - ugyanannyi, de magasabb értékű áll (pl.: a 3 3 3 3-nál erősebb a 9 9 9 9) és/vagy
 - több értékűből áll (pl.: a 7 7 7 7-nél erősebb a 3 3 3 3 3)
- Minden szimbólumot figyelmen kívül kell hagynod, amikor bombát játszol ki. *Ha fel akarod használni a Víz szimbólumot, megteheted, de akkor a kombinációd nem bomba lesz, hanem egy 4-es – vagy hosszabb – szett.*
- Ha bárki kijátszott erősebb bombát a tiédnél, passzoláskor az **összes**, ebben az ütésben kijátszott kártyádat el kell dobnod a dobópakliba.



Példa egy bombára: 3 3 3 3

ŐSELEMEK/ SZÍNEK

Mind az 5 őselemtípushoz tartozik 1 őselemkártya és 13 állatkártya. Ezekon látszik a kártyák „színe” és különleges tulajdonsága, ami megkülönbözteti a többi típustól, amikor a kártyát a kék felével játszod ki.

TŰZ (PIROS)

A tűz kártyák kék felén vagy két azonos érték van, vagy egy magas érték és egy tűz szimbólum. Minden kijátszott tűz szimbólumért eldobhatsz egy állatkártyát a kezedből.



Q, ami A lesz
tűz szimbólummal.

FÉM (SZÜRKE)

A fém kártyák kék felén két vagy három ugyanolyan érték van. Ez egyszerűbbé teheti a szettek, az alakzatok és a bombák kijátszását. (6. oldal: Kombinációk)



8-as, ami 3 3 3 lesz.

VÍZ (FEKETE)

A víz kártyák kék felén egy érték és egy víz szimbólum van. Használhatod ezt a szimbólumot dzsókerként egy szettben, sorban vagy alakzatban, vagy akár figyelmen kívül is hagyhatod.

A dzsóker érték bármekkora lehet, független a kártya értékétől.



K, ami 7-es lesz
víz szimbólummal.

FÖLD (SÁRGA)

A föld kártyák kék felén vagy két azonos érték van, vagy egy magas érték és egy panda szimbólum.

A hangulatkorongtól függően minden kijátszott panda szimbólum után a következő történik:

- Éhes panda: elveszel 1 pontot attól a játékostól, aki utoljára játszott ki kombinációt ebbe az ütésbe (ha nincs pontja, nem történik semmi);
- Forgó panda: 1 kezekben lévő fehér kártyát a kék felére forgathatsz.



J panda szimbólummal,
ami JJ lesz.

FA (TÜRKIZ)

A fa kártyák kék felén egy érték és egy bambusz szimbólum van. Minden kijátszott bambusz szimbólumért kapsz 1 pontot a közös készletből.



9-es, ami 2 lesz bambusz
szimbólummal (1 pont).

ŐSELEMKÁRTYÁK

Kijátszhat sz kombináció helyett egy őselemkártyát. Egy őselemkártya erősebb minden kombinációnál, kivéve a bombát, és azonnal elviszi az ütést.

A következő szabályok érvényesek:

- Csak akkor játszhat sz ki őselemkártyát, ha a **rajta szereplő feltételek teljesültek**.
- A kijátszása után **húznod kell 2 kártyát** a húzópakliból. Ezeket fehér felükkel felfelé kell a kezedbe venni.
- **Elviszed az ütést**, tehát eldobod a kijátszott kártyáidat a megszokott módon.
- A többi játékos azonnal passzol (4. oldal: Passzolás).

Ne feledd: **mielőtt kártyákat játszánál ki vagy passzolnál, eldobhat sz 1 vagy több őselemkártyát a kezedből.**



Csak akkor játszhatod ki a Víz őselemkártyát, ha a legmagasabb licitben legalább 3 érték van (azonos vagy különböző).



Csak akkor játszhatod ki a Fa őselemkártyát, ha legalább egy játékos előtt van A vagy \equiv kijátszva.



Csak akkor játszhatod ki a Tűz őselemkártyát, ha 7 vagy annál kevesebb kártya van a kezedben (beleértve a Tűz őselemkártyát is).



Csak akkor játszhatod ki a Fém őselemkártyát, ha legalább egy játékosnak van fehér és kék felével kijátszott kártyája is.

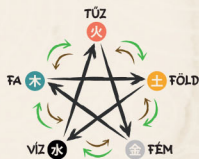


Csak akkor játszhatod ki a Föld őselemkártyát, ha legalább egy játékos előtt van panda szimbólum kijátszva.

Inspiráció

Gyengítés → Pusztítás
Táplálás

A játékot a hagyományos kínai filozófiában használatos öt elem tana (wuxing) inspirálta. Az ábrán a különböző állapotok mozgása, átalakulása, egymásra hatása látható.



KÉSZÍTŐK:

Szerző:

Carl CHUDYK

Illusztrátor:

Wenjue ZHUANG és CMYM

Főszerkesztő:

Zongxiu YAO

Művészeti koncepció:

Maxime ERCEAU

Grafikai kivitelezés:

Maxime ERCEAU és Arthur JACQUES

Fejlesztők:

Ralph BRUHN és Arnaud CHARPENTIER

Lektor:

Ralph BRUHN

Gyártás:

Surfin Meeple

