

SZAOLIN PANDA

Gra dla 3–5 graczy w wieku 8–108 lat.

*Autor gry: Reiner Knizia
Ilustracje: Sławomir Kiełbus*

Jesteś adeptem staropandzkiej szkoły szaolin. Twoim zadaniem jest osiągnąć równowagę pomiędzy siłami ping i pang. Tylko zrównoważona strategia da ci przewagę nad przeciwnikami i pozwoli zostać mistrzem. Powodzenia!

ELEMENTY GRY



awers



rewers

50 kart szaolin (o wartościach 1–50)



26 białych żetonów



awers



rewers

10 kart punktacji



26 czarnych żetonów

CEL GRY

W trakcie gry gracze będą starali się zebrać jak najmniej żetonów (są to punkty karne). Gra składa się z tylu rund, ilu jest graczy.

PRZYGOTOWANIE RUNDY

1. Potasuj **10 kart punktacji** i ułóż je w stos (rewersami do góry) na środku stołu.
2. Potasuj **wszystkie karty shaolin** i rozdaj każdemu graczowi po 9 kart. Karty trzymajcie w ręku awerssem do siebie - tak by inni nie widzieli, co się na nich znajduje.
3. Pozostałe karty odłóż na stos (te karty nie będą wykorzystywane w tej rundzie).
4. Wszystkie **żetony** połącz z boku stołu.
5. Przygotuj kartkę papieru i pisak do notowania punktów.



PRZEBIEG RUNDY

Każda runda składa się z **9** kolejek. Pierwszą kolejkę w pierwszej rundzie rozpoczyna najstarszy gracz.

Przebieg kolejki

Weź z wierzchu stosu jedną kartę punktacji i połóż ją na stole awerssem do góry.

Gracz rozpoczynający wyklada kartę z ręki na stół. Następnie, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, pozostali gracze po kolei wykładają **po jednej** karcie.

Karty wykładane są tak, aby wszyscy gracze widzieli, jaka wartość się na nich znajduje.

- Gracz, który wyłożył kartę z **najwyższą wartością**, zdobywa **czarne żetony**.
- Gracz, który wyłożył kartę z **najniższą wartością**, zdobywa **białe żetony**.
- Pozostali gracze nie zdobywają żetonów.

Liczba żetonów, jaką trzeba wziąć, pokazana jest na karcie punktacji. Gracze trzymają zdobyte żetony przed sobą do końca rundy. Wykorzystane karty należy odłożyć na stos z boku stołu obrazkami do dołu.



Uwaga! Czarne i białe żetony znoszą się nawzajem!

Gdy gracz ma przed sobą białe żetony i zdobędzie czarne (lub na odwrót), to odkłada pary biały - czarny żeton, na stos. Gracz może mieć przed sobą tylko żetony w jednym kolorze.



Beata ma przed sobą 5 czarnych żetonów.
Zdołała 2 białe. Odkłada 2 białe i 2 czarne na stos.
Teraz ma przed sobą już tylko 3 czarne.



Michał ma przed sobą 1 biały żeton. Zdobył 5 czarnych, więc odkłada po 1 żetonie każdego koloru, a przed sobą zostawia tylko 4 czarne.

Następna kolejka

Z wierzchu stosu kart punktacji odkryj kolejną. Nową kolejkę zaczyna gracz, który w poprzedniej kolejce wyłożył kartę z **największą** wartością.

Koniec rundy

Po rozegraniu dziewiątej kolejki (kiedy gracze wyłożą już wszystkie swoje karty) runda się kończy – ostatnia karta punktacji nie zostaje wykorzystana. Policzcie, kto ma ile żetonów przed sobą, i zanotujcie punkty (1 żeton = 1 punkt karny). Jeżeli jeden lub więcej graczy na koniec rundy nie ma żadnego żetonu przed sobą – pozostali (ci, którzy mają żetony) otrzymują dodatkowo po dwa punkty karne.

Dodajcie te punkty do zdobytych w poprzednich rundach (nie ma znaczenia, za jaki kolor żetonów). Następnie odłóżcie **wszystkie zdobyte żetony** na stos. Przygotujcie elementy tak, jak na początku poprzedniej rundy. Nową rundę rozpoczyna gracz, który ma najmniej punktów.

KONIEC GRY

Rozegrajcie tyle rund, ilu jest graczy. Gracz, który po ostatniej rundzie ma w sumie najmniej punktów karnych, wygrywa.

EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
www.egmont.pl



krajinaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autor gry: Reiner Knizia
Ilustracje: Sławomir Kiełbus
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok

Koordinacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc