



2-4



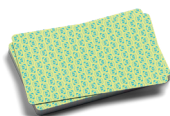
15'



6+

PANDA PANDA

*Dobieraj, odrzucaj i przekazuj karty,
by zebrać zwycięski układ kart na ręce,
zanim zrobią to inni!*



ELEMENTY

- A** 32 karty pand,
- B** 4 karty pomocy.

TWÓRCY

Projekt gry: Kaya Miyano

Ilustracje: Sai Beppu

Projekt graficzny: Anca Gavrill

Instrukcja: Jeff Fraser

Tłumaczenie: Jakub Maciejewski

Redakcja: zespół Rebel

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1** Każde z Was bierze po karcie pomocy i obraca ją stroną z **0**  zwróconą do góry.
- 2** Potasuj karty pand i rozdaj każdemu po **5 kart**. Pozostałe karty umieść w zakrytej talii na środku stołu.
- 3** Zaczyna osoba, która ostatnio widziała pandę (obrazki i filmy też się liczą).

JAK GRAĆ

Twoim celem w każdej rundzie jest być pierwszą osobą, która pokaże **zwycięski układ kart na ręce**. Jeśli uda Ci się wygrać **2 rundy**, wygrywasz grę!

W każdej turze możesz dobrać albo odrzucić **1 kartę**, więc liczba kart na Twojej ręce będzie się **zmieniać** w trakcie rozgrywki. Zdobyć zwycięskiego układu kart na ręce wymaga **określonej** kombinacji liter, która zależy od Twojej aktualnej liczby kart na ręce, więc pamiętaj, by zwracać na nią uwagę!

Jest tylko jeden haczyk: gdy ktoś odrzuci kartę „**A**”, **wszyscy** muszą przekazać kartę z ręki osobie po swojej lewej.

RUNDY

W każdej rundzie wykonujecie kolejno tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od **pierwszego gracza**.

Każda tura składa się z **2 kroków**:

- 1** Sprawdź, czy masz zwycięski układ kart na ręce.
- 2** Dobierz albo odrzuć kartę.

ZWYCIĘSKI UKŁAD KART NA RĘCE

Jeśli Twoje karty na ręce tworzą 1 ze zwycięskich układów widocznych na karcie pomocy, krzyknij „**Panda Panda!**” i pokaż swoje karty reszcie graczy. W ten sposób wygrywasz rundę!

Zwycięski układ kart na ręce wymaga **dokładnie** takiej kombinacji liter, jak pokazano niżej i na karcie pomocy. Jeśli na Twojej ręce są **jakiegolwiek** inne litery, nie masz zwycięskiego układu.

liczba kart na ręce	wymagana kombinacja kart
7 KART	 ALBO 
6 KART	 ALBO 
5 KART	
4 KARTY	
3 KARTY	
2 KARTY	

PRZEBIEG TURU

Jeśli na początku swojej tury **nie masz** zwycięskiego układu na ręce, musisz wykonać **1 z 3** akcji po prawej:



Gdy **odrzucaasz** kartę, odłóż ją na wierzchu swojego stosu kart odrzuconych. Karty w stosie kart odrzuconych powinny być rozsunięte tak, by ich litery pozostawały widoczne.



Jeśli na wierzchu danego stosu kart odrzuconych znajduje się karta „A”, **nie możesz** dobrać karty z tego stosu.

- A** Odrzuć 1 kartę.
- B** Dobierz 1 kartę z talii.
- C** Dobierz 1 kartę z wierzchu stosu kart odrzuconych 1 z graczy.



Gdy **dobierasz** kartę, możesz wziąć kartę z wierzchu talii albo stosu kart odrzuconych dowolnego z graczy (również ze swojego).



Jeśli chcesz dobrać kartę z talii, ale talia jest **pusta**, możesz zebrać wszystkie stosy kart odrzuconych, potasować je i utworzyć z nich nową talię, a następnie dobrać kartę.

(D) ODRZUCANIE KARTY „A”

Gdy ktoś z Was odrzuci kartę „A”, **każde z Was** musi natychmiast przekazać **1 kartę** z ręki graczowi po swojej lewej stronie. Po wykonaniu tej czynności następuje tura kolejnego gracza.



WYGRANIE RUNDY

Gdy wygrasz rundę **po raz pierwszy**, odwróć kartę pomocy gracza stroną z **1** do góry.

Potasuj wszystkie 32 karty i rozdaj każdemu po 5 kart, by rozpocząć nową rundę. Ponieważ udało Ci się wygrać poprzednią rundę, zaczynasz. Jeśli masz już **1** i **ponownie** wygrasz rundę, wygrasz całą grę!



WSKAZÓWKI I O CZYM WARTO PAMIĘTAĆ

- Możesz wygrać jedynie na **początku** swojej tury, zanim dobierzesz albo odrzucisz kartę.
- Nie ma **limitu kart na ręce**, ale nie ma zwycięskiego układu, który składa się z więcej niż 7 kart.
- Gdy talia jest **pusta**, nadal możesz dobrać kartę z 1 ze stosów kart odrzuconych. Możesz potasować karty i utworzyć z nich nową talię wyłącznie wtedy, gdy chcesz dobrać z niej kartę.
- Gdy na wierzchu **każdego** ze stosów kart odrzuconych znajduje się karta „A”, możesz dobrać kartę wyłącznie z talii.