

WAY 熊貓 OF THE PANDA szabály-összefoglaló

Hszian-t, az ősi Panda-vidék keleti régióját, évszázadokkal ezelőtt emberi nindzsák irgalmatlan testvérisége szállta meg és fosztogattja azóta is. Falvait rendszeresen kirabolják, városai közötti életveszélyes az utazás. Ez a régió, mely egykor a Panda-vidék égköve volt, ma már csak a régi legendák, és hajdanán élt nagy hősök történeteiben él... Azonban most új császár ül a Fekete Lótusz trónján, és véget akar vetni ennek az emberi fenyegetésnek egyszer és mindenkorra! A régi viszályokat félretéve a négy nagy Pandaklánnak (Fehér Ököl, Sárga-folyó, Éjliliom és Sivataji róka) össze kell fognai, hogy elűzzék földjeikről a becstelen nindzsákat. De nemcsak a Harcosok erejére támaszkodnak, hanem a Kormányzók irányítása és a Szerzetesek imái is segíteni fogják az ügyüket!

A békés pandák harcolni fognak a megváltásért, és a csata végén a legérdemesebb klán - az, amelyik a leginkább kitűntette magát a nindzsák elleni küzdelemben - csatlakozik a császárhoz, hogy egész Hszian felett uralkodjon.

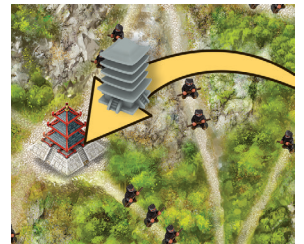
És te vagy az egyik nagy Pandaklán feje...



ELŐKÉSZÜLETEK



- Helyezzétek a Térképet **1** az asztal közepére. A Játéktáblát **2** pedig mindenki számára elérhető helyre.
- Keverjétek meg a 8 Városkártyát **3**, majd véletlenszerűen vegyetek ki kettőt. Ezeket tegyétek vissza a dobozba. A fennmaradó 6 kártyát tegyétek képpel felfelé egy sorban az asztalra.
- Keverjétek meg a 6 kezdeti Épületkártyát **4** az Épületek képeivel (Kapu, Pagoda és Piac). Ezután tegyétek képpel lefelé fordítva 1-1 kártyát minden olyan Helyszínre, ahol Épület van a Térképre nyomtatva. Fordítsátok fel az összes kártyát, majd cseréljétek le őket a képen látható épületminikre.
- A megmaradt épületminiket **5** és a 6 Városbázist **6** tegyétek olyan helyre, amely minden játékos számára elérhető lesz.
- Minden játékos egy választott színben a következőket veszi magához **7**:
 - ▶ 1 Szerzetest (+ **kék** bázis), 1 Kormányzót (+ **zöld** bázis) és 1 Harcost (+ **piros** bázis);
 - ▶ A játékosok számától függően Öröket:
 - » 2 játékos esetén mindenki kap 10 Ört;
 - » 3 játékos esetén 9 Ört;
 - » 4 játékos esetén 8 Ört;
 - ▶ A 10 db Útlapkát **8**;
 - ▶ 3 Klánjelölőt;
 - ▶ 1 Klánlapot **9**.
- Tegyétek ki mindenki számára elérhető helyre az összes semleges Útlapkákat és az alábbi táblázatnak megfelelő Erő- és Küldetéslapkákat **10**:



Lapka	2 játékos	3 játékos	4 játékos
ERŐ Csukló mala, érme és kard	4 db	6 db	8 db
KÜLDETÉS Lámpás, ládika és maszk	6 db	9 db	12 db

7. Minden játékos 1-1 Klánjelölőt helyez a következő helyekre:
 - ▶ A fordulórend-sávra; (Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost. Az első fordulót az óramutató járásával megegyező sorrendben játsszátok le.)
 - ▶ A győzelmi pont-sáv 6-os mezőjére;
 - ▶ Az akciópont-sáv 4 mezőjére; (MEGJEGYZÉS: A Klánjelölő nem mehet a 0 mező alá a győzelmi pont-sávon).
8. Minden játékos felváltva kihelyez 1-1 Őrséget a Térképre, 1-1 útonálló nindzsát lefedve. Nem lehet olyan útra tenni, ahol csak 1 nindzsa van, vagy ahol egy másik játékos Őrsége áll.
 - ▶ 2 játékosnál fejenként 3 Őrt
 - ▶ 3 játékosnál fejenként 2 Őrt
 - ▶ 4 játékosnál fejenként 1 Őrt
9. Az utolsó játékostól kezdve, fordított sorrendben, minden játékos a Térkép egy Helyszínére helyezi a Szerzetesét. Majd ugyanígy a Kormányzóját. Végül a Harcosát.

FONTOS!

A játék során nincs korlátozva, hogy hány Bajnok lehet egy Helyszínen. Azonban itt, az előkészületeknél falként csak 1 Bajnok tehető le egy Helyszínenre.

10. Haladó játék: Véletlenszerűen húzzatok 1 játék közbeni-, és 1 játékvégi bónuszkártyát és helyezzétek őket a Játéktábla megadott helyére. (Lásd: 7-8. oldal.)

A JÁTÉK

1. Akcióválasztás - ami lehet az előzőleg kiválasztott akciómező, vagy az attól jobbra VAGY lejjebb lévő mezők (ahogy ezt olvassuk: balról-jobbra és fentről-lefelé).
2. Őr-lehelyezés - a szükséges számú Őrséget helyezd a **Szerzetes**, a **Kormányzó**, a **Harcos** vagy a Semleges oszlopba.
 - ▶ Foglalt akciómezőnél (még ha általad elfoglaltról is van szó) 1 Őrrel többet kell tenned, mint amennyi már ott van.
3. Az akció kifizetése - ha az AP-k 0 alá csökkennek, akkor a baloldali oszlopban feltüntetett GYP-ka le kell vonni. Ha nincs elég AP-d, akkor passzolnod kell.
4. Végrehajtod a kiválasztott akciót - ha GYP-t szerzel, azonnal lépd le a Klánjelölővel az győzelmi pont-sáv sávon.
5. Passzolás - ha passzolsz, a forduló hátralévő részében nem játszatsz - még akkor sem, ha más játékosok akciói következtében vissza is kapod az Őreidet.
 - ▶ Az AP-k átvihetők a következő fordulóra.

A forduló vége:

- ▶ Körről körre megy a játék, még minden játékos harcképtelenné nem válik: vagy azért passzol, mert nincs elég Őre, esetleg akciópontja, vagy azért, mert nem akar több akciót választani az aktuális fordulóban.
- ▶ A játékosok visszaveszik az Őreiket a Játéktábláról (a Térképről nem), kezdve a legkevesebb akciópontot birtokló játékostól a legtöbbet szerzett felé. Ha több játékos van ugyanazon a mezőn, az kezd, akinek a Klánjelölője följobb van. Minden visszaszerzett Őrért 1 akciópontot kaptok. Ezek lesznek a következő körben rendelkezésükre álló AP-k.
- ▶ Az új akciópont-állások alapján állítsátok be a forduló-sorrendet. Az lesz a kezdőjátékos, akinek a legkevesebb akciópontja van, ezután növekvő sorrendben haladjatok. Ha több játékos van egy mezőn, az kerül előbbre, akinek a Klánjelölője följobb van.

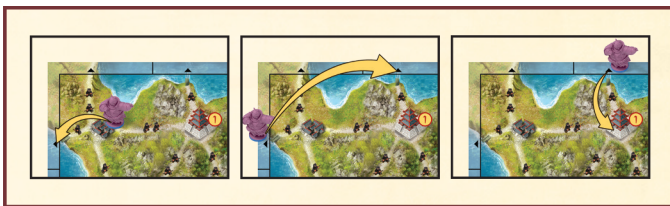


VÁLASZTHATÓ AKCIÓK

Mozgás:



- ▶ Vagy egy meghatározott Bajnokkal (Szerzetes, Kormányzó, Harcos) lépsz 1 vagy 2 Helyszín között akár oda-vissza (1 vagy 2 piros nyíl), vagy a Semleges mezőt választva: bármelyikkel.
- ▶ A Bajnoknak elég erősnek kell lennie ahhoz, hogy le tudja győznie az útonálló nindzsákat (szám szerint).
- ▶ Miután átkeltél az úton, 1 (2 lépés esetén kettő) nindzsát letakarHATSZ egy Őrrel.
- ▶ Ha az úton lévő utolsó nindzsát is letakartátok, akkor az a játékos, akinek a legtöbb Őre van az úton (döntetlen esetén az, aki az utolsó Őrt lerakta), lecseréli az Őröket egy saját, vagy egy semleges Útlapkával (a nindzsák számának megfelelően). Ha nincs megfelelő Útlapka, akkor az Őrök a Térképen maradnak.
- ▶ Az a játékos, aki megtisztít egy Helyszínt körülvevő utolsó utat is 2 GYP-t kap; ezenfelül minden játékos kap 1 GYP-t minden egyes Őrért, aki hozzájárult a Helyszínt körülvevő utak megtisztításához.
- ▶ Mozgás a határszakaszon (kis fekete nyíl):



- » A Térképről a határszakaszra való lépés 1 mozgásnak fele meg.
- » Egy határszakaszból egy SZOMSZÉDOS határszakaszra való lépés 1 mozgás.
- » Egy határszakaszból a Térképre való visszalépés 1 mozgásba kerül.

Épületek megépítése (egy Bajnok akkor építhet Épületet, ha az alábbi feltételeknek megfelel):

- ▶ Elegendő számú Őr (mini vagy Útlapka) veszi körül a Helyszínt:

1. Épület	2. Épület	3. Épület	4. Épület	5. Épület	6. Épület
2 db Őr	3 db Őr	4 db Őr	5 db Őr	6 db Őr	8 db Őr

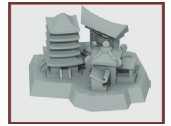
- ▶ Adott Bajnok csak a hozzá tartozó Épületet építheti meg: Szerzetes = Kaput; Kormányzó = Piacot; Harcos = Pagodát.



- ▶ Egy Helyszín (most még falu) első 3 Épületének különböző fajtának kell lennie.
 - » Ha megépült a 3 különböző Épület és a falu várossá fejlődött, akkor az a játékos, aki ezt megtette választ egy Városkártyát a kártyasor bal vagy jobb VÉGÉRŐL. (Lásd: 7. oldal)



- » A 3. féle Épület helyett a játékos egy üres Városbázist rak le.
- » A város következő 3 Épületének is különbözőnek kell lennie. Ha megvan az új 3. Épületet is, akkor a város fővárossá fejlődik.
- » A 2. főváros kiépítése kiváltja a játék végét, fejezzétek be az aktuális fordulót.
- ▶ Az Épületek megépítésével szereshető GYP-kat lásd a Játéktábla alján és a 8. oldalon. (Az eltávolított Épületek visszakerülnek a közös készletbe.)
- ▶ A 3 határhelyszínen egyikére épített Épületek különleges bónuszt biztosítanak:
 - » Válassz 1 Semleges akciót a Játéktábláról AP-költség nélkül, és szerezz 5 GYP-t;
 - » VAGY 2 különböző lapkát szerezhetsz a meglévő Erő- és Küldetés-lapkákból (csukló mala, érme, kard, lámpás, ládika vagy maszk).



Erő növelése:

- ▶ Szeressétek meg a megfelelő Erőlapkát: Szerzetesnek = csukló mala; Kormányzóknak = érme; Harcosnak = kard. (Korlátozott számban állnak rendelkezésre.)



- ▶ Helyessétek az új Erőlapkát a Klánlapotok adott oszlopának legalsó üres mezőjére.
- ▶ Az Erőlapkák növelik a Bajnok erejét a nindzsák elleni harcban, és növelik a játékvégi GYP-szorozót is.

Küldetések:

- ▶ Helyessétek a Klánlapotok adott oszlopának legalsó üres mezőjére; a játékvégi pontszámításnál fog számítani. (Korlátozott számban állnak rendelkezésre.)
- ▶ Az akcióterület kiválasztásakor a Bajnoknak olyan Helyszínen kell lennie, ahol van hozzá tartozó Épület:
 - » A Szerzetes lámpást keres a Kapunál;
 - » a Kormányzó ládikát keres a Piacon;
 - » a Harcos maszkot keres a Pagodánál



(MEGJEGYZÉS: a Városbázisnál (még Épületek nélkül is), a városnál és a fővárosnál is szereshető bármelyik küldetés-lapkából.)

Bajnok transzportálása:



- ▶ A Bajnokot eltávolíthatod a Térképről, és a Klánlapodra helyezheted VAGY a Klánlapodról a Térkép bármelyik Helyszíneire lerakhatod.

Ládika eladása:



- ▶ Ha a Kormányzó Piacra megy, akkor 6 GYP-ért visszatehet egy ládikát a közös készletbe.



Akciópontok visszaszerzése:



- ▶ Először a Klánjelölődet vidd 2 mezővel balra az akciópont-sávon - kifizetve a GYP-t, ha esetleg 0 alá mennél -, majd a Klánjelölődet mozgasd 4 mezővel jobbra.

Nindzsa kikerülés:



- ▶ Figyelen kívül hagyhatsz 1 nindzsát a kiválasztott úton.

További nindzsák legyőzése:



- ▶ Mozgathatod a Szerzetesedet a Térképen
ÉS 1 extra Őrt helyezhetsz el a mozgás során (maximum 2).



Győzelmi pontok megszerzése:

- ▶ Azonnal tiéd lehet az akciómezőre nyomtatott győzelmi pont:



A JÁTÉK VÉGE

Fejezzétek be az aktuális fordulót, amint az alábbi események bármelyike bekövetkezik:

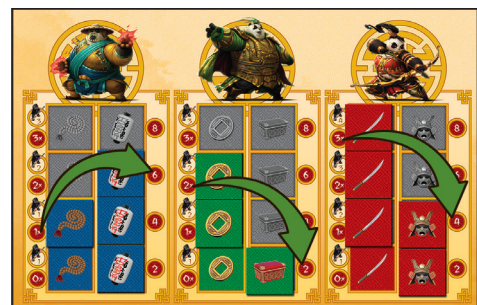
- ▶ Egy játékos lehelyezi az 5. Városbázisát a Térképre; VAGY
- ▶ Egy játékos lehelyezi utolsó elérhető Épületet a közös készletből a Térképre; VAGY
- ▶ Megépül a 2. főváros (egy Városbázison mind a 3 Épülettel).

A pontozás előtt a játékosok még utoljára visszaveszik az Őreiket a Játéktábláról, és beállítják a Klánjelölőket az akciópont-sávon (ez lesz a döntő holtverseny esetén).

VÉGSŐ PONTOZÁS

Adjátok hozzá a következő GYP-kat az aktuális álláshoz:

- ▶ Szorozd meg a legfelső **csukló mala** melletti számot a legfelső **lámpásod** számával.
- ▶ Szorozd meg a legfelső **érme** melletti számot a legfelső **ládikád** számával.
- ▶ Szorozd meg a legfelső **kard** melletti számot a legfelső **maszkod** számával.



Ezek a piros színű számok a Klánlapodon a Bajnokok oszlopának bal és jobb oldalán.

Haladó játék:

Számod meg a játékvégi bónuszkártyákból szerzett GYP-kat.

Döntetlen esetén:

A legtöbb akcióponttal rendelkező játékos nyeri a játékot. Ha a holtversenyben álló játékosoknak ugyanannyi AP-juk van, akkor megosztóznak a győzelmen.

VÁROSKÁRTYÁK

Amikor egy játékos megépíti a 3. Épületet egy faluban, akkor ehelyett eltávolítja a korábban megépített 2 Épületet, és egy Városbázist tesz le helyettük. Ezután húz egy Városkártyát a kártyasor bal vagy jobb VÉGÉRŐL:

Azonnal kapsz kétféle Erőlapkát (mala, érme, kard).



Azonnal kapsz 3 akciópontot.

Azonnal kapsz kétféle Küldetés-lakát (lámpás, ládika, maszk).



Azonnal kapsz 2 akciópontot.

Azonnal kapsz 4 győzelmi pontot.



Azonnal kapsz 3 győzelmi pontot. Léphetsz egyet az egyik Bajnokoddal.

Azonnal kapsz 3 győzelmi pontot.



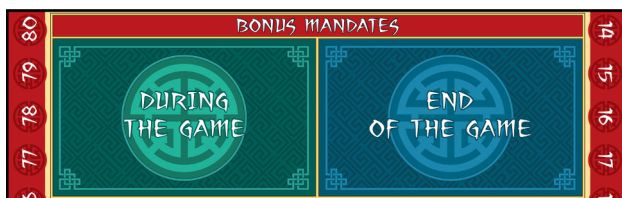
Azonnal kapsz 1 győzelmi pontot. Léphetsz kettőt az egyik Bajnokoddal.

HALADÓ JÁTÉK

A haladó játékosoknak ajánlott a bónusz megbízásokat (2 db 9 lapos pakli) is figyelembe venni: más élményt és még nagyobb újrajátszhatóságot ad.

A D-paklik (D1-től D9-ig számozva) a játék során biztosít pontszerzési lehetőséget. Az E-pakli (E1-től E9-ig számozva) a játék végén ad erre lehetőséget.

Keverjétek meg külön-külön a 2 paklit, és húzzatok mindkettőből 1 lapot. Helyezzétek ezt a 2 kártyát a Játéktábla megfelelő részére.



Ha teljesítettek egy játék közbeni bónusz-kártyát, akkor azt tegyétek vissza a dobozba.

JÁTÉK KÖZBENI BÓNUSZOK



[D1/D2/D3] Az első játékos, aki összekötő 4 Kaput/Piacot/Pagodát 4 saját és/vagy semleges úttal, 10 GYP-t kap.



[D4/D5/D6] Az első játékos, aki megépíti a negyedik Kapuját/Piacát/Pagodáját, 10 GYP-t kap. (Minden megépített Épület után mozgassátok az Őrt a kártya megfelelő oszlopába. Ha egy játékos leveszi az Őret a kártyáról, elveszíti a pozícióját, és már nem térhet vissza rá. Amikor az egyik játékos teljesíti a megbízást, minden Őr visszatér a tulajdonosához.



[D7] Az első játékos, aki összeköti saját és/vagy semleges úttal a Térkép két ellentétes oldalát, 15 GYP-t kap.



[D8] A Térképen 3 számozott hely van. Az első játékos, aki összeköti ezeket saját és/vagy semleges úttal, 20 GYP-t kap.



[D9] Körönként egyszer rakhattok Őröket az egyik akciómezőre. Minden akcióhelyen csak 1 Őr állhat, akik nem távolítható el, amíg az összes mező be nem telik. Ezek végrehajtása a játékos egy körének számítanak, de nincs AP-költségük, és amikor az Őrök visszakerülnek a tulajdonosaikhoz, nem kaptok AP-t. Az alábbi akciót kínálja a kártya:

1. Transzportáld át az egyik Bajnokodat a Térkép egyik Helyszínéről egy másikra.
2. Figyelen kívül hagyhatsz legfeljebb 2 nindzsát a kiválasztott úton
3. Kapsz 6 győzelmi pontot.
4. Építs bármilyen Épületet egy általad választott Helyszínre, ha a fentebb felsorolt építkezési feltételeknek megfelelsz.
5. Mozdasd bármelyik Bajnokodat a Térképen, és helyezz el 1 extra Őrt saját készletedből a mozgás során (maximum 2).
6. Kapsz 5 akciópontot.

JÁTÉKVÉGI BÓNUSZ



[E1] Az a játékos, aki a legtöbb (saját színű) Útlapkát helyezte a Térképre 25 GYP-t kap. Döntetlen esetén minden holtversenyben álló játékos megkapja a 25 GYP-t.



[E2] Minden játékos, akinek 3 Bajnoka is van egy városban 15 GYP-t kap, 30 GYP pedig az a játékos szerez, akinek ugyanez egy fővárosban van jelen.



[E3] Minden játékos, aki a Térkép

- ▶ 4 oldalát összekötötte saját és/vagy semleges Útlapkával, 30 GYP-t kap;
- ▶ 3 oldal > 20 GYP;
- ▶ 2 oldal > 10 GYP.

Aki nem kötötte össze a térkép egyik oldalát sem, 5 GYP-t veszít.



[E4] Aki a legtöbb (saját színű) Őrt (mini és nyomtatott egyaránt számít) helyezte el a Térképen, 25 GYP-t kap. Döntetlen esetén minden holtversenyben álló játékos megkapja 25 GYP-t.



[E5] Az a játékos, akinek a 2 egymástól legtávolabb lévő Bajnoka van, 25 GYP-t kap. A Bajnokoknak saját és/vagy semleges Útlapkával kell összeköttetésben lenniük ahhoz, hogy ezt érvényesíteni tudják. Döntetlen esetén minden holtversenyben álló játékos megkapja 25 GYP-t.



[E6] Az a játékos, akinek a legtöbb Őre van egy város vagy főváros körül, Helyszínenként 15 GYP-t kap.



[E7/E8/E9] Az a játékos, aki a legtöbb Kaput/Piacot/Pagodát kötötte össze saját és/vagy semleges Útlapkával, kap 2 GYP-t Épületenként. Döntetlen esetén minden holtversenyben álló játékos megkapja GYP-at.

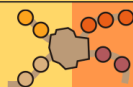
GYP JÁR MINDIG, AMIKOR EGY ÉPÜLET MEGÉPÜL EGY ADOTT HELYSZÍNESEN

Helyszínek építési sorrendje						
Az Őrök minimális létszáma a Helyszínen						
Megszerezhető GYP-k (+ 1 GYP minden itt lévő másik játékos Őréért)	4	3	2	5	7	9

GYP JÁR MINDIG, AMIKOR EGY HELYSZÍN KÖRÜLI ÖSSZES UTATAT BIZTONSÁGOSSÁG TESZTEK

Az utolsó nindzsát is letakaró játékos kap 2 GYP-t.

2



1

Minden játékos kap 1 GYP-t az Őreért, amik a Helyszínt körülvevő utakon vannak.