

# ROK PANDY

## ÚVOD

Jedné noci si jedna panda hověla v bambusovém háji a zasněně vychutnávala oblíbené výhonky. Při pohledu vzhůru na hvězdnou noční oblohu jí bleskla hlavou otázka, proč nebyla zařazena mezi 12 zvířat čínského zvěrokruhu. „Měla bych vymyslet něco, v čem by se o mně mluvilo jedním dechem s těmito slavnými tvory“. Když se pak otočila pro další výhonek, zrodila se myšlenka na tuto hru...

Rok pandy je karetní hra, ve které vystupují zvířata čínského zvěrokruhu kombinovaná s žívlí, ale navíc doplněná pandou.

Cílem hry je zbavit se svých karet dřive než soupeři získáváním (vyhráváním) zdvihů (tzv. „štychů“) a sbíráním „bambusu pro pandy“, tj. bodů v podobě bambusových lístků.

Když vyhraje štych, zahrané karty odložíte z ruky. Ale i v případě, že štych nevyhraje, získáte výhodu – zahrané karty si vezmete zpátky do ruky otočené o 180°, čímž jejich hodnota vzroste. Takže chcete-li vyhrát hru, může být občas výhodné štych nevyhrát...

## HERNÍ MATERIÁL

75 karet



65 karet zvířat (po 13 v 5 barvách)



5 karet žívlů

5 přehledových karet

45 žetonů bambusu (bodů)



30 v hodnotě 1



15 v hodnotě 5

1 žeton pandí nálady



# ZÁKLADNÍ POPIS KARET VE HŘE

V této hře se vyskytují **karty 5 barev** odpovídajících 5 živlům čínského zvěrokruhu: oheň (červená), kov (šedá), voda (černá), země (žlutá) a dřevo (tyrkysová).

*Pozn. autora: Byť se vám barvy jednotlivých živlů mohou zdát nezvyklé, odpovídají barvám používaným v učení Feng-šuej.*

Příslušnost karet k jednotlivým barvám poznáte dle barvy a symbolu v horní a dolní části karty, viz příklad níže.

V každé barvě je ve hře **1 karta živlu**, která nemá žádnou hodnotu, ale má speciální efekt, a **13 karet zvířat**, které mají bodovou hodnotu a někdy i dodatečný symbol.

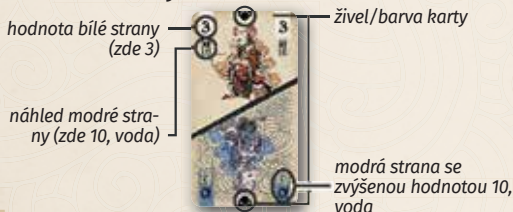
Na jedné polovině každé karty zvířete je zvíře a hodnota na bílém pozadí, na druhé polovině je vylepšená hodnota na modrém pozadí. Stranám dále říkáme „bílá strana“ a „modrá strana“.

*Bílá strana zobrazuje fyzickou podobu zvířete, modrá strana podobu spirituální.*

Hodnota každé karty záleží na straně: bílá strana má jednu hodnotu, modrá strana má buď jednu vyšší hodnotu, 2 nebo 3 stejné hodnoty, případně též jeden z bonusových symbolů **panda**, **bambus**, **voda** či **oheň**.

Vždy, když zahrajete kartu, platí jen její horní polovina.

## Příklad karty zvířete



## Příklad karty živlu dřevo



Na některých kartách najdete kromě hodnoty i bonusový symbol. Tyto symboly přinášejí bonusové efekty, když takovou kartu zahrajete:



**Panda:** efekt záleží na stavu žetonu pandí nálady:



**Hladová panda:** Vezměte 1 bod hráči, který do probíhajícího štychu zahrál bezprostředně před vámi.



**Pandí otočka:** Smíte otočit jednu svou kartu v ruce z bílé strany na modrou (viz str. 7, Živel země).



**Bambus:** Za každý symbol bambus na kartách, které zahrajete, si smíte vzít z banku 1 bod.



**Oheň:** Za každý symbol oheň na kartách, které zahrajete, smíte odhodit 1 svou kartu z ruky.



**Voda:** Každý symbol voda na kartě, kterou zahrajete, představuje žolíkovou hodnotu – můžete ji zvolit libovolně a použít v sadě, postupce nebo formaci (viz dále).

**Efekty symbolů nejsou nikdy povinné, nechcete-li, nemusíte je využít.**

## PŘÍPRAVA HRY

Vytvořte bank **žetonů bambusu** - bodů na stole. Každému hráči přiřadte **1 bod**.

Položte na stůl **žeton pandí nálady**, stranu určete náhodně, nebo zvolte záměrně (viz str. 7, Živel země). Po celou partii zůstane ležet danou stranou vzhůru.

Zamíchejte všech **5 karet živlů** a rozdejte každému hráči po jedné. Kdo dostal kartu s nejvyšším číslem v pravém dolním rohu, bude začínat. V případě hry **dvou hráčů** vyložte ještě jednu kartu na stůl, zbylé karty (tedy 2 nebo 1) vraťte do krabice.



**VeźmĚte všechny karty zvířat odpovídající barvám rozdaných karet živlů**, se všemi těmito kartami se bude hrát. Ostatní karty nechte v krabici.

**Tip autora:** Chcete-li, můžete pro zjednodušení, např. ve svých prvních partiích, hrát bez karet živlů.

Jak bylo uvedeno na str. 2, barva karty je uvedena také pomocí symbolu nahoře a dole.



oheň (červená)



kov (šedá)



voda (černá)



země (žlutá)



dřevo (tyrkysová)

**Tip autora:** Barvy ve hře si můžete také místo losování určit dle své preference.

## PRŮBĚH HRY

### Shrnutí

Hra se hraje na několik kol a končí kolem, po němž má alespoň 1 hráč alespoň 15 bodů.

Kolo hry začíná vždy rozdáním karet všem hráčům, hraje se na několik štychů a končí v okamžiku, kdy zbývají karty v ruce už jen jednomu hráči.

Během štychu budete hrát jeden po druhém karty tak dlouho, dokud zůstane ve hře poslední hráč, kdo dosud ze štychu nevystoupil (tzv. „nepasoval“). Kartám, které ve svém tahu zahrajete do štychu, říkáme nabídka.

Body získáte v těchto případech:

- **Slavně vystoupíte**, tj. nemáte na konci kola žádné karty v ruce (viz str. 5, Slavně vystoupení).
- Zahrajete kartu či karty se symbolem **bambus** (viz str. 7, Živel dřevo).
- Zahrajete kartu či karty se symbolem **panda** (viz str. 7, Živel země).

## Hrani karet – obecná pravidla

- Chcete-li zahrát karty do štychu, musí být vaše nabídka vyšší než nabídka předchozí. Nabídku může tvořit 1 karta zvířete, více karet zvířat současně nebo 1 karta živlu. Při přebíání však je třeba respektovat původní figuru (s výjimkou bomby a karet živlů, viz dále).

**Příklad:** Nabídku **dvou 5** můžete přebít nabídkou **dvou 6** a jakoukoli jinou **dvojicí shodných vyšších hodnot**. Nemůžete ji však přebít **větším počtem hodnot** (bez ohledu na jejich výši), tedy **třemi 4, třemi 5, třemi 7** atd.

- Zahrajete-li karty zvířat, musíte započítat všechny jejich hodnoty, ale symboly počítat nemusíte.
- Předtím, než **zahrajete svou nabídku**, můžete odhodit jednu či více karet živlů **bez efektu** (což může být důležité ke konci kola).

**Tip autora:** Doporučujeme, abyste celkovou hodnotu své nabídky oznámili soupeřům nahlas, aby se všichni lépe orientovali.

## Průběh kola

Zamíchejte karty zvířat a živlů všech barev, které se budou v dané partii vyskytovat (viz Příprava hry výše) a každému hráči rozdejte 12. Každý si svoje karty v ruce drží bílou stranou nahoru.

Ze zbylých karet vytvořte na stole doplňovací balíček lícem dolů. Vedle něj ponechte místo na postupně vznikající odhazovací hromádku lícem vzhůru.

### Zahájení štychu

Začínající hráč vynes do štychu 1 nebo více karet tvořících figuru (viz str. 6, Figury). Tím určí figuru pro celý štych. Dále hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Každý další hráč se rozhodne, zda poslední nabídku přebije, nebo bude pasovat.

### Přebíání nabídky

Rozhodnete-li se aktuální nabídku přebít, máte 3 možnosti:

- Zahrajete stejnou figuru, ale **vyšší hodnoty** (u postupek a formací rozhoduje jejich nejvyšší karta, viz dále). Není možné zahrát figuru o jiném (ani vyšším) počtu hodnot, pokud nehrajete bombu (viz dále).
- Zahrajete **bombu** (viz str. 6, bomba), bombu lze přebít jen bombou vyšší hodnoty či bombou o vyšším počtu hodnot, ale ne kartou živlu. Tj. jakmile jednou byla do štychu zahrána bomba, mohou další přebíjející hráči hrát pouze bomby (tzv. „jedeme bomby“).

Zahrajete **jedinou kartu živlu** (viz str. 8, Karty živlů), čímž štych vyhrajete. Kartou živlu nelze přebít bombu.

### Pasování

Nemůžete-li nebo nechcete-li aktuální nabídku přebít, musíte pasovat a z probíhajícího štychu vystoupit (dál v něm hrát nemůžete).

Pokud jste do daného štychu už kartu či karty zahráli, mohou nastat následující dvě situace:

- Pokud jste hráli pouze karty bílou stranou nahoru, všechny si je vezměte zpět do ruky, ale **otočte** je modrou stranou nahoru.



karty zahrané bílou stranou nahoru do nevyhraného štychu



otočení o 180 °



karty zvířat putují zpět do ruky modrou stranou nahoru

- Pokud jste zahráli alespoň 1 kartu modrou stranou nahoru, **odhodte všechny** svoje zahrané karty (zpět do ruky si neberte žádnou z nich).



karty zahrané do nevyhraného štychu, alespoň 1 modrou stranou nahoru



odhození všech zahráných karet



odhozené karty putují na odhazovací hromádku

### Vítěz štychu

Štych jste vyhráli, pokud přijdete na řadu a všichni ostatní už pasovali. Rovněž jste vyhráli štych, pokud jste zahráli kartu živlu (viz dále).

Jako odměnu za vítězství štychu **odhodte všechny karty**, které jste do štychu zahráli. Karty, které vám případně zbyly v ruce, si dále ponechte.

### Slavné vystoupení

Pokud vám na konci štychu nezbyla žádná karta v ruce, slavně jste z něj vystoupili. Je jedno, zda jste ho vyhráli nebo ne. V daném kole už dál pokračovat nebudete a získáváte body.

Každý soupeř si sečte, kolik karet v ruce mu zbývá. **Nejvyšší počet udává, kolik bodů získáte** (nejvíce ovšem 7). Pokud po právě skončeném štychu slavně vystoupilo více hráčů, dostane uvedený počet bodů každý z nich. Pokud však po dohraném štychu nezbyly karty v ruce žádnému hráči, nezíská body nikdo.

### Následující štych

Pokud alespoň dva hráči dosud mají nějaké karty v ruce, pokračují tito hráči dalším štychem. Začíná vítěz předchozího štychu, v případě, že už slavně vystoupil, začíná ten ze zbylých hráčů, kdo má více karet v ruce. V případě shody začíná ten, kdo by měl přijít dříve na řadu, kdyby předchozí štych pokračoval.

Pokud nezbyly karty v ruce nikomu nebo jen jednomu hráči, je kolo u konce. Pokud zároveň neskončila celá partie, hraje se další kolo.

### Konec hry nebo další kolo

Pokud některý z hráčů už dosáhl **15 bodů**, je partie u konce. Hráč, který získal celkově bodů nejvíce, vítězí. V případě shody rozhoduje, kdo zahrál svou poslední kartu v právě skončeném kole dříve.

Pokud ne, hraje se další kolo – začínajícím hráčem je hráč, který má aktuálně nejméně bodů, v případě shody začíná, kdo v předchozím kole zahrál svou poslední kartu dříve.

## FIGURY

Jako první nabídku ve štychu lze vynést některou figuru z následujících 5 typů: jedna karta, sada, postupka, formace, bomba.

**Jedna karta** - Nejvyšší hodnotou je 二, čínská dvojka. Dále následují v sestupném pořadí A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4 a 3.

Toto pořadí hodnot platí i pro ostatní figury. Nejvyšší hodnota udává hodnotu celé figury.

**Sada** - Sada se skládá ze dvou či více stejných hodnot. Příklad: 5, 5 nebo 7, 7, 7.



sada – dvojice 5, 5



sada – trojice 7, 7, 7, přičemž jednu 7 tvoří žolík voda

**Postupka** - Postupka se skládá z dvou až pěti hodnot tvořících postupku. 二 nesmí být nikdy součástí postupky a postupka nesmí mít více karet než 5.



postupka 5, 4, 3



postupka A, K, Q

**Formace** - Formace je sada stejných postupek. Příklad: Q, J, 10, Q, J, 10 nebo 7, 6, 7, 6, 7, 6.

**Bomba** - Bombu tvoří alespoň čtveřice stejných hodnot. Žolíkový symbol voda se pro bombu nikdy využít nedá. Mohou to však být i čtyři (nebo více) hodnot 二.

Příklad: 8, 8, 8, 8 nebo 3, 3, 3, 3.



bomba 3, 3, 3, 3

Další pravidla pro bomby:

- Bombu lze přebít jen bombou vyšší hodnoty – tedy bombou o **stejném počtu vyšších hodnot** (např. 7, 7, 7, 7 je vyšší než 5, 5, 5, 5), ale i bombou o **vyšším počtu hodnot** (v takovém případě mohou být i nižší – tedy 4, 4, 4, 4 je vyšší než J, J, J, J). Bombu nelze přebít ani kartou živlu.
- U bomb se k symbolům nikdy nepřihlíží. Např. symbol voda můžete využít jako žolík v sadě, ale nikoli v bombě.
- Čtyři i více stejných hodnot je možné zahrát i jako sadu. To dává smysl zejména ve chvíli, kdy chcete využít efekty symbolů na kartách.
- **Pokud jste zahráli bombu, všechny své zahranié karty na konci štychu odhodíte**, i kdyby vaši bombu někdo přebil.

# BARVY/ŽIVLY

Jak bylo uvedeno, ve hře jsou karty 5 barev/živlů, v každé z nich 13 karet zvířat a jedna karta živlu. Působení karet jednotlivých barev/živlů po otočení modrou stranou nahoru je odlišné.

## OHEŇ (červená)

Karty tohoto živlu mají na modré straně zdvojenou hodnotu, případně jednu vyšší hodnotu a symbol oheň. Za každý symbol oheň na kartách, které zahrajete, můžete odhodit z ruky jednu libovolnou kartu zvířete.



Tato karta s hodnotou Q na bílé straně má na modré straně hodnotu A a symbol oheň.

## KOV (šedá)

Karty tohoto živlu mají na modré straně více stejných hodnot, což usnadňuje tvorbu sad, formací a bomb (viz str. 6 výše).



Tato karta s hodnotou 8 na bílé straně má na modré straně hodnotu 3, 3, 3.

## VODA (černá)

Karty tohoto živlu mají na modré straně symbol voda. Ten působí jako žolík v sadách, postupkách a formacích (nikoli však bombách). Jeho využití, stejně jako u ostatních symbolů, není povinné, můžete ho ignorovat. Také nemusí nijak navazovat na číselnou hodnotu na modré straně.



Tato karta s hodnotou K na bílé straně má na modré straně hodnotu 7 a symbol voda.

## ZEMĚ (žlutá)

Karty tohoto živlu mají na modré straně zdvojenou hodnotu, případně jednu vyšší hodnotu a symbol panda. Podle toho, kterou stranou vzhůru aktuálně leží žeton pandí nálady, má tento symbol jeden z následujících významů (symbol panda najdete i na bílé straně):

- hladová panda: Za každý symbol panda na kartách, které zahrajete, můžete vzít 1 bod hráči, který přispěl do štychu jako poslední před vámi (pokud nějaké body má, samozřejmě).
- pandí otočka: Za každý symbol panda na kartách, které zahrajete, můžete otočit 1 svou libovolnou kartu v ruce z bílé na modrou stranu.

Symbol panda je jediný symbol, který se vyskytuje na bílé straně karet.



Tato karta s hodnotou J a symbol panda na bílé straně má na modré straně hodnotu J, J.

## DŘEVO (tyrkysová)

Karty tohoto živlu mají na modré straně symbol bambus. Za každý symbol bambus na kartách, které zahrajete, si vezměte z banku 1 bod.



Tato karta s hodnotou 9 na bílé straně má na modré straně hodnotu  $\frac{1}{2}$  a symbol bambus.

# KARTY ŽIVLŮ

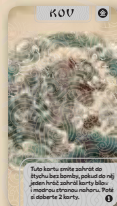
Jak bylo uvedeno, samotnou kartu živlu lze zahrát namísto figury. Kartou živlu přebijete jakoukoli figuru kromě bomby a okamžitě štych vyhrajete. Karty živlů (jednu či více najednou) také můžete odhodit bez účinku, kdykoli jste na řadě, a to dříve, než zahrájete figuru nebo pasujete.

Při hraní karet živlů platí následující podmínky:

- Kartu lze zahrát pouze v případě, že podmínka na ní uvedená je splněna.
- Ihned po zahrání karty živlu si musíte dobrat 2 karty z dobíracího balíčku a vzít si je do ruky bílou stranou nahoru.
- Po zahrání karty živlu jste štych vyhráli a všechny své karty zahrané do štychu odhodíte. Všichni ostatní hráči, kteří dosud nepasovali, musejí pasovat a postupují jako obvykle.



Tuto kartu smíte zahrát pouze v případě, že nejvyšší nabídka ve štychu se skládá z minimálně 3 hodnot (stejných nebo různých).



Tuto kartu smíte zahrát pouze v případě, že některý z hráčů (včetně vás) už do štychu zahrál karty bílou i modrou stranou nahoru.



Tuto kartu smíte zahrát pouze v případě, že do štychu už byla zahrána karta s hodnotou  $\leq$  nebo A.



Tuto kartu smíte zahrát pouze v případě, že do štychu už byla zahrána karta se symbolem panda.



Tuto kartu smíte zahrát pouze v případě, že po jejím zahrání vám v ruce nezbude více karet než 6.

## Vysvětlení

- cyklus zkázy
- cyklus ozdravení
- cyklus zrození

Živly zastoupené v této hře se inspiroují základem tradičního čínského myšlení. Diagram v tomto rámečku znázorňuje jejich vzájemné působení ve věčném koloběhu.



## TIRÁŽ

Autor: Carl Chudyk

Ilustrace: Wenjue Zhuang & CMYM

Vedoucí vydání: Zongxiu Yao

Výtvarný design: Maxime Erceau

Grafický design: Maxime Erceau a Arthur Jacques

Vývoj: Ralph Bruhn a Arnaud Charpentier

Český překlad: Karel Vlasák

**MINDOK**  
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o., Korunní 810/104, 101 00 Praha 10

[mindok.cz](http://mindok.cz) [Instagram](https://www.instagram.com/mindok) [Facebook](https://www.facebook.com/hry.mindok) /hry.mindok [YouTube](https://www.youtube.com/hrymindok) /hrymindok

Ojedinele se stane, že ve hře z výroby chybí část herního materiálu. V tom případě se obraťte přímo na nás: [mindok.cz/reklamacne](http://mindok.cz/reklamacne), chybějící prvky vám pošleme.