



PANDA SPIN

转运熊猫

MANDATE OF HEAVEN



ВНИМАНИЕ
ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ВЕРСИЯ
СЛЕДИТЕ ЗА ОБНОВЛЕНИЯМИ

ПРАВИЛА

В этом дополнении для игры «Пандоворот», панда, которая сидела посреди бамбука, надевает тунику и становится Нефритовым императором, наделяя двенадцать животных китайского гороскопа небесными силами. Теперь игроки могут забрать карту с кона, продолжить последовательность карт, разыгранную другим участником, или даже забрать карту с руки соперника.

Готовы ли вы раздвинуть границы «Пандоворота»?

КОМПОНЕНТЫ

- 12 карт мандатов животных



- 5 памяток



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Чтобы сыграть в «Пандоворот» с дополнением «Небесный мандат», подготовьтесь к партии как обычно, а затем перемешайте 12 карт мандатов животных. Сложите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с центром стола. Каждая из этих карт представляет одно из животных китайского гороскопа и напоминает о его особой способности.

В начале каждого раунда, до того как первый игрок наберёт свою стартовую руку, откройте одну из карт мандатов животных и положите её лицевой стороной вверх рядом с игровой областью. Мандат животного, указанный на этой карте, может использовать любой игрок в течение раунда (пока все участники, кроме одного, его не покинут).

В начале каждого следующего раунда замените текущую карту мандата животного на новую из колоды. При необходимости перемешайте стопку.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАНДАТА ЖИВОТНОГО

Когда игрок делает ставку, он может во время своего хода активировать способность текущего мандата животного, указанного на открытой карте, одним из двух способов:

- сыграв ставку, используя одну или несколько карт белой стороной с изображением животного текущего мандата;

ЛИБО

- взяв одну карту из колоды и добавив её на свою руку белой стороной, а затем сбросив одну карту белой стороной с изображением животного текущего мандата.

Однако в обоих случаях мандат животного нельзя использовать с картой элемента или бомбой.

Важно: если колода для добора закончилась, игроки не берут карты, когда это предписано картой элемента или при активации мандата животного. Это дополнительный стратегический момент.

Все мандаты животных подробно расписаны на памятках для игроков.

ВАРИАНТ

Когда у игрока подходит очередь повысить ставку, а он её ещё не делал или не пасовал на данном кону, он может разыграть одну или несколько карт белой стороной с животным текущего мандата только в качестве любой комбинации символов.

Например, он может разыграть карту с животным текущего мандата в качестве бамбука и получить 1 победное очко (ПО), в качестве огня для сброса другой карты, в качестве панды, чтобы украсть 1 ПО или перевернуть карту на своей руке, или в качестве воды, превращая её в карту с любым значением.

Разыгрывая две карты белой стороной с животным текущего мандата, он может создать любую комбинацию из этих действий. Все карты с животным текущего мандата, кроме тех, которые были использованы в качестве воды, отправляются в сброс. Если ни одна карта не была использована в качестве воды, ход считается пасом.

Пример: текущий мандат животного – лошадь. Игрок А ещё не делал ставку и не пасовал. Он разыгрывает карту лошади белой стороной в качестве символа бамбука и берёт жетон «1 ПО». Его карта сбрасывается, а ход считается пасом. (Это может принести ему победу!)



Пример: текущий мандат животного – собака. Игрок Б ещё не делал ставку и не пасовал. Игрок А уже сделал начальную ставку из 2 Q. Игрок Б разыгрывает 2 карты собак белой стороной в качестве 2 символов воды и объявляет, что эти карты – 2 К. Теперь Игрок В должен либо попытаться перебить эту ставку, либо спасовать.



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор: Карл Чудык

Художники: CMYM и ASRY

Главный редактор: Цзунсю Яо

Художественное оформление:

Максим Эрсо

Графический дизайн:

Максим Эрсо

Разработчики: Арно Шарпантье

Редактор-корректор:

Арно Шарпантье и Кристо

Производство: PTS

