



RULEBOOK
RÈGLES DU JEU

RED PANDA

ROMARIC GALONNIER
ART: DEREK LAUFMAN



2-6



15 min



7+



Red Pandas have been working on their own Shaolin techniques for centuries, this intense training has put them on top of the food chain, which no longer makes them the favorite prey of mountain predators. Every year the bravest Red Panda fighters gather around the central Pagoda, for a martial art tournament where they showcase their most impressive Katas in front of a ruthless jury.

CONTENTS

50 Kata cards



x6



x7



x8



x9



x10



x10



1 Pagoda
tile



1 Invisibility
token

AIM OF THE GAME

Get rid of all your cards or be the
last player in the competition.

SET UP

Put the Pagoda tile at the center of the table with the Invisibility token on top of it.

Deal 10 cards in front of each player, face-down (8 cards for a 6 player game).

GAMEPLAY

The player whose hair is closest to a redhead starts and turn continues clockwise.

On his turn, a player must perform one of two actions: **Kata** or **Meditation**.

Each player makes a pile of cards in front of him, face down and without looking.



Pagoda tile in the center...

... Invisibility token on top of it.



ACTION 1:

KATA

To perform a Kata in front of the pumped up crowd, the player flips the top card of his deck without looking at it and places it in front of the corresponding Pagoda face.

Each Kata has a different power, which applies automatically and immediately when the player puts his card on the table.



INVISIBILITY:

Collect the Invisibility token from the Pagoda, if another player already has it, take it from them.

If a player starts his turn with the Invisibility token, he can choose to use it to pass his turn instead of performing an action, he then returns it to the Pagoda.



KNOWLEDGE:

Look at the top card of your deck.



SPEED:

Immediately perform a new action (Kata or Meditation).



TELEKINETIC:

Give the top card of your deck to a player of your choice, the card is placed at bottom of his deck without looking at it.



MiMiCRY:

Copy the power of a Kata card that is already around the Pagoda.

If there is no other cards to copy around the Pagoda, the power of the Mimicry Kata has no effect.

Note: The Mimicry Kata cannot copy the power of a double-card.



DOUBLE-KATA:

The player chooses to use this card as one of the 2 Katas on the card, no power is applied in this case.

REPETITIVE SHOW

If a player places a 3rd identical Kata card around the Pagoda, its power is not applied and also the judges punish the lack of variety. The 3 cards of this Kata are all removed and put around the players deck (*one on each side*), then the play resumes normally with the next player

If a player can no longer place a card around his deck (*if he has more than 4 cards*), he loses and is out of the game.



PERFECT SHOW

If a player places the fifth Kata card so that there are at least one of each of the Kata cards around the Pagoda.

First, the player takes one card of each Kata and discards them. He then has a choice between:

- Discarding all the penalty cards around his deck.
- Immediately playing another card.

Note : The power of the Kata cards used to perform a repetitive or perfect show are never activated.



ACTiON 2: MEDITATE

In the case where a player does not wish to take a risk, he may choose to meditate instead of performing a Kata. The player who chooses to meditate takes a card of his choice from around the Pagoda and places the card around his deck. If there are no free spaces around his deck, he cannot perform the meditate action.

END OF THE GAME

A player wins the game:

- If he has no more cards in his deck.
- If all other players are out.

Note : If a player ends his turn with an empty deck but has more than 4 cards in front of him, because he just performed a repetitive show, he still loses.

“TOURNAMENT” VARIANT :

The Red Pandas are honorable fighters and they always agree to put their title back into play. To be considered the tournament winner, a player must earn 2 winning games.



Cela fait des siècles que les Pandas roux peaufinent leurs propres techniques de Shaolin, ce qui les a propulsé tout en haut de la chaîne alimentaire.

N'étant plus la proie favorite des autres animaux de la montagne, ils finirent par s'ennuyer à mourir. Ainsi, chaque année les meilleurs combattants se réunissent autour de la Pagode de la capitale pour un tournoi d'arts martiaux où ils présentent leurs enchaînements de Katas les plus impressionnants devant un jury impitoyable.

MATÉRIEL

50 cartes



x6



x7



x8



x9



x10



x10



1 tuile
Pagode



1 jeton
Invisibilité

BUT DU JEU

Se débarrasser de toutes ses cartes
ou bien être le dernier joueur
non-éliminé.

MISE EN PLACE

Posez la tuile Pagode au milieu de la table, avec le jeton Invisibilité dessus.

Distribuez 10 cartes à chaque joueur (*8 cartes pour 6 joueurs*).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus roux commence, puis les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire.

À son tour, le joueur effectue une action parmi 2 au choix : **Kata** ou **Méditation**.

Chaque joueur forme
une pile de cartes
faces cachées sans les
regarder et la place
devant lui.



Tuile pagode
au milieu de
la table...



... le jeton
Invisibilité
dessus.



ACTiON 1:

KATA

L'un des combattants Pandas effectue un Kata magique devant le public : retourner la 1^{ère} carte de sa pioche face visible et la placer devant la face correspondante de la Pagode.

À chaque Kata correspond un pouvoir différent qui s'applique automatiquement et immédiatement dès que le joueur a posé sa carte sur la table.



L'INVISIBILITÉ :

Récupérer le jeton Invisibilité
*(y compris si c'est un autre
joueur qui le possède).*

Si un joueur débute son tour
en possession du jeton, il peut
le défausser pour passer son tour à la place
d'effectuer une action, il remet ensuite
le jeton sur la Pagode.



LA DIVINATION :

Regarder la prochaine
carte de sa pioche.



LA CÉLÉRITÉ :

Effectuer aussitôt une nouvelle action (*Kata ou Méditation*).



LA TÉLÉKINÉSIE :

Offrir la carte du dessus de sa pioche à un joueur de son choix, ce dernier place cette carte sans la regarder en dessous de son paquet.



LE MIMÉTISME :

Copier le pouvoir d'une carte Kata déjà présent autour de la Pagode. S'il n'y a aucune autre carte Kata autour de la Pagode quand la carte est jouée, alors rien ne se passe.

Note : Le mimétisme ne peut pas copier le pouvoir d'un double-Kata.



DOUBLE-KATA :

Le joueur choisit de le poser dans un des 2 Katas indiqués. Aucun pouvoir n'est appliqué dans ce cas.

DÉMONSTRATION RÉPÉTITIVE

Si un joueur pose une 3^{ème} carte Kata identique autour de la Pagode, les juges punissent le manque de variété de la présentation : les 3 cartes de ce Kata sont données comme pénalités au joueur. Elles sont toutes retirées de la Pagode et mises autour de la pioche du joueur (*une pour chaque côté*).

Si un joueur ne peut plus poser de cartes autour de sa pioche (*au-delà de 4 cartes*), il est éliminé.



DÉMONSTRATION PARFAITE

Si un joueur réussit à réunir au moins une carte de chaque Kata autour de la Pagode à son tour, les juges récompensent la qualité de la prestation et le joueur doit défausser une carte de chaque Kata présente autour de la pagode.

De plus le joueur a le choix entre :

- Se défausser de toutes ses cartes de pénalité.
- Immédiatement rejouer une carte Kata autour de la pagode.

Note : Les pouvoirs ne sont pas appliqués en cas de démonstration répétitive et de démonstration parfaite.



ACTION 2: MÉDITATION

L'action Méditation consiste à passer son tour au lieu d'effectuer un Kata. Le joueur qui choisit de méditer prend une carte de son choix autour de la Pagode comme pénalité. Dans le cas où un joueur ne peut plus placer de cartes autour de sa pioche (*s'il a déjà 4 pénalités*), il ne peut pas effectuer l'action Méditation.

FIN DE PARTIE

Un joueur remporte la partie :

- S'il n'a plus de cartes dans sa pioche.
- Si tous les autres joueurs sont éliminés.

Note : Si un joueur vide sa pioche, mais qu'à la fin de son tour il a plus de 4 cartes pénalités devant lui, il est tout de même éliminé.

VARIANTE "TOURNOI" :

Les Pandas roux sont des combattants honorables et ils acceptent toujours de remettre leur titre en jeu. Pour être considéré comme gagnant, un joueur doit totaliser 2 parties gagnantes.

Tant que ce n'est pas le cas les joueurs continuent la partie.

SPECIAL THANKS

«We are really grateful toward all the playtesters who helped to refine the game. As well as all the supporters who showed so much love for the project! »

The Morning team

WE SUPPORT / NOUS SOUTENONS



RED PANDA
NETWORK

CREDITS:

Author: Romaric Galonnier

Illustrations: Derek Laufman

Design: Chloé Dupuis

3D Rendering: Marian Vladut
Enculescu

Manufacturing: Panda Games (That's
funny right?)



MORNING