PANDA ROYALE



ANLEITUNG

LAST NIGHT games

SPIEL DAS!

EINLEITUNG

Jedes Jahr, zum Mittsommerfest, versammeln sich sieben Panda-Clans, um ihre vielen Jahre des Friedens und Wohlstands zu feiern. Nach all den Festen, Geschichten und Spielen veranstalten die Ältesten einen jährlichen Wettbewerb: Die tapfersten aller Pandas versammeln sich und kämpfen um Ruhm und Ehre. Du schlüpfst in die Rolle eines dieser Panda-Ältesten und wählst Pandas aus den sieben Clans (dargestellt durch sieben Würfelfarben), die deinem Team beitreten. Jeder Panda-Clan bietet einzigartige Fähigkeiten. Also wähle mit Bedacht, um innerhalb von 10 Runden die höchste Punktzahl zu erreichen.

INHALT

106 Würfel
1 Panda-Token
2 Stoffbeutel
1 Block
10 Stifte

AUFBAU

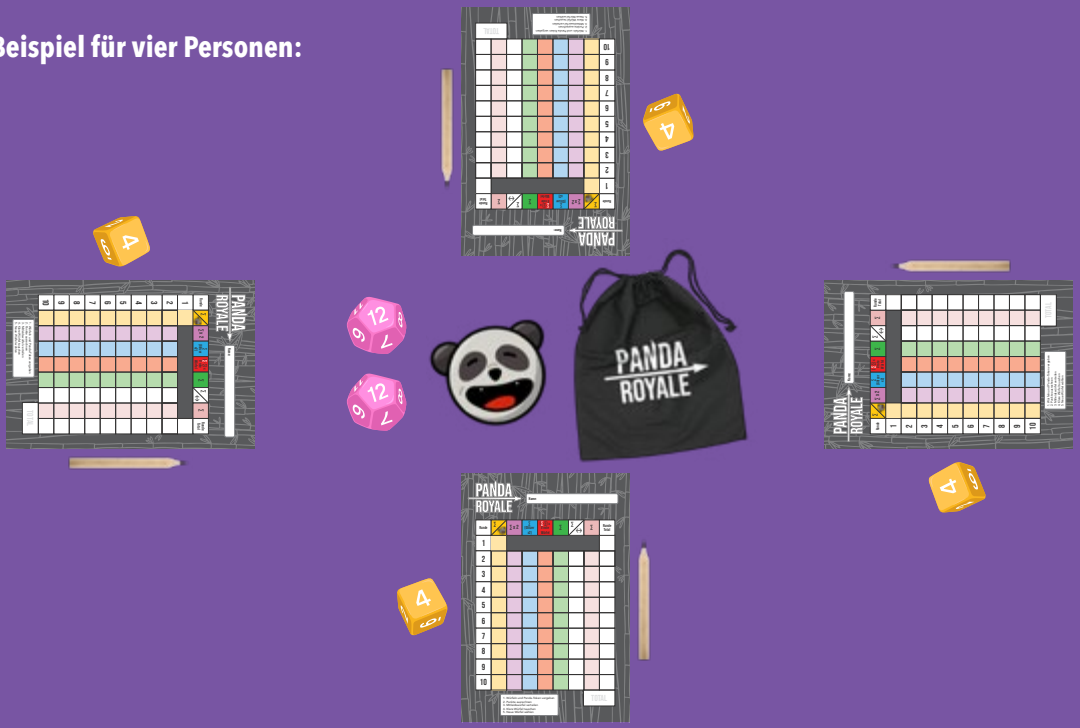
Alle erhalten ein Blatt, einen Stift und einen gelben sechsseitigen Würfel. Platziert den Panda-Token in der Mitte des Tisches zusammen mit der passenden Anzahl an Mitleidswürfeln:

Bei 2 und 3 Personen	Mitleidswürfel	1
Bei 4 bis 6 Personen	Mitleidswürfel	2
Bei 7 bis 9 Personen	Mitleidswürfel	3
Bei 10 Personen	Mitleidswürfel	4

Legt alle restlichen Mitleidswürfel und die übrigen gelben Würfel zurück in den kleinen Würfelbeutel. Sie werden im Spiel nicht mehr benötigt. Füllt die restlichen Würfel in den großen Beutel und haltet diesen griffbereit.



Beispiel für vier Personen:



ZIEL

PANDA ROYALE spielt ihr in 10 Runden.
In jeder Runde wählt ihr einen zusätzlichen neuen Würfel aus, diese haben unterschiedliche Zahlen und Wertungen. Somit wird der eigene Würfelvorrat immer größer und hoffentlich punktreicher. Wem es gelingt, die meisten Punkte zu sammeln, gewinnt das Spiel.



ABLAUF

Jede Runde besteht aus den folgenden Schritten:

1. Würfeln und Panda-Token vergeben
2. Punkte ausrechnen
3. Mitleidswürfel verteilen
4. Klare Würfel tauschen
5. Neue Würfel wählen

1. WÜRFELN UND PANDA-TOKEN VERGEBEN



Alle werfen gleichzeitig die eigenen Würfel **genau einmal**. Zunächst summiert ihr den Wert aller eigenen gelben Würfel und tragt diesen in die erste Spalte der aktuellen Runde ein. **Wer den höchsten gelben Gesamtwert hat, erhält den Panda-Token.** Bei Gleichstand würfeln alle daran Beteiligten erneut ihre gelben Würfel, bis dieser aufgelöst ist.

2. PUNKTE AUSRECHNEN

Rechnet nun eure restlichen eigenen Punkte aus, indem ihr die Werte der weiteren Würfelfarben bestimmt. Tragt die Werte von links nach rechts in der Zeile der aktuellen Runde ein.

Jede Würfelfarbe wird dabei unterschiedlich gewertet:



Lila Würfel:
Addiert den Wert aller eigenen lila Würfel und verdoppelt ihn.



Blaue Würfel:
Addiert den Wert aller eigenen blauen Würfel. Wenn ihr mindestens einen blauen glitzernden Würfel habt, verdoppelt dies den Gesamtwert. Weitere Glitzerwürfel bringen keine weiteren Verdopplungen.



Rote Würfel:
Addiert die weißen Zahlen der roten Würfel und zieht davon die schwarzen Zahlen der roten Würfel ab. Multipliziert diesen Gesamtwert mit der Anzahl aller eigenen roten Würfel. Es ist möglich, mit roten Würfeln eine negative Punktzahl zu erzielen.

Beispiel:



Weiße Zahlen: 6 + 5 = 11
Schwarze Zahlen: 4 + 1 = 5
Gesamtwert: 11 - 5 = 6

Anzahl rote Würfel: 4
Punktzahl: 6 x 4 = 24



Grüne Würfel:
Addiert den Wert aller eigenen grünen Würfel.

Klare Würfel:
Addiert den Wert aller eigenen klaren (weißen) Würfel. Die klaren Würfel erlauben das ▸ **WÜRFEL TAUSCHEN**.



Mitleidswürfel:
Notiert den Wert des Mitleidswürfels, falls ihr einen habt.

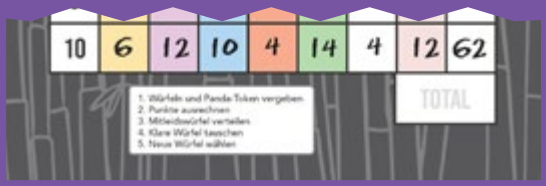
Nun rechnet ihr die Werte alle Würfel in der Reihe der aktuellen Runde zusammen und tragt sie bei **Runde Total** ein.

Beispiel:

Die beiden gelben Würfel ergeben einen Wert von 6. Als Nächstes wird der Wert aller lilafarbenen Würfel bestimmt und verdoppelt; in diesem Fall auf 12. Alle blauen Würfel ergeben den Wert 5; da mindestens einer der blauen Würfel ein Glitzerwürfel ist, wird die Summe auf 10 verdoppelt.

Die roten Würfel haben den weißen Wert 5 und den schwarzen Wert 3. Zusammengerechnet ergeben sie 2. Dieser Wert wird mit der Anzahl der eigenen roten Würfel multipliziert; das Ergebnis ist 4. Der Wert des grünen Würfels beträgt 14. Der klare Würfel zeigt eine 4 und der Mitleidswürfel bringt 12 Punkte. Die Gesamtsumme der Runde beträgt 62.





3. MITLEIDSWÜRFEL VERTEILEN

Die Person mit der **niedrigsten Gesamtsumme** in der aktuellen Runde nimmt sich einen Mitleidswürfel aus der Mitte. Dann nimmt sich die Person mit dem zweitniedrigsten Gesamtwert einen und so weiter, bis alle Mitleidswürfel verteilt sind. **Im Fall eines Gleichstandes erhalten alle am Gleichstand Beteiligten je einen Mitleidswürfel.** Sollten nicht genügend Mitleidswürfel vorhanden sein, beginnt ihr mit der Person rechts vom Panda-Token und verteilt sie **gegen den Uhrzeigersinn,** bis alle Mitleidswürfel verteilt sind.



4. KLARE WÜRFEL TAUSCHEN

Wer jetzt mindestens einen klaren Würfel hat, darf diesen mit einem Würfel einer anderen Person tauschen. Beginnend mit der Person **links vom Panda-Token** und dann weiter im Uhrzeigersinn, wird ein eigener klarer Würfel mit einem beliebigfarbigen Würfel einer beliebigen anderen Person getauscht. **Mitleidswürfel dürfen nicht getauscht werden!** Alle anderen Würfel stehen zur Verfügung, auch Würfel, die gerade erst durch Tauschen erworben wurden. Hat eine Person mehr als einen klaren Würfel, darf sie direkt mehrere Tauschvorgänge machen. Dazu können unterschiedliche Personen gewählt werden. Das Tauschen ist eine freiwillige Aktion!



5. NEUE WÜRFEL WÄHLEN

Die Person mit dem Panda-Token zieht so lange zufällig Würfel aus dem Beutel, bis ein Würfel mehr auf dem Tisch liegt, als ihr Mitspielende seid. Beginnend mit der Person, die gezogen hat, wählen alle nacheinander je einen Würfel aus der Tischmitte. Die Reihenfolge wird durch den **Wert der gelben Würfel** bestimmt, den ihr bei ► **WÜRFELN UND PANDA-TOKEN VERGEBEN** ermittelt habt. Das bedeutet: Nach der Person mit dem Panda-Token sucht die Person mit dem nächstniedrigeren Wert einen Würfel aus und so weiter. Bei Gleichstand ist zuerst die Person an der Reihe, die im Uhrzeigersinn näher am Panda-Token sitzt. Sobald alle gewählt haben, legt ihr den übriggebliebenen Würfel zurück in den Beutel und beginnt die nächste Runde.

ENDE

In der 10. Runde entfallen die Schritte 3 und 5 des Ablaufes. Auch der Panda-Token muss nicht weitergegeben werden. Zählt am Ende der Runde alle eigenen Punkte in der rechten Spalte! Wer die höchste Gesamtsumme hat, gewinnt das Spiel. Sollte es Gleichstand geben, haben alle daran Beteiligten gemeinsam gewonnen.



Credits:
Autoren: Nathan und Jake Jenne
Illustration: Nathan Jenne
Regelbearbeitung: Julia Schneider, Robert Heller
© 2025 SPIEL DAS! Verlag
Robert Heller
Am Schächtchen 8
55413 Weiler bei Bingen
Deutschland
www.spiel-das.de
Deutsche Übersetzung: Soeren Adam
Deutsches Layout: Christian Schaarschmidt
Alle Rechte vorbehalten!





Wert aller gelben Würfel

Funktion: Höchster Wert entscheidet, wer den Panda-Token erhält.







Wert aller lila Würfel x2





Wert aller blauen Würfel; mindestens ein Glitzerwürfel: verdoppelt







Wert aller weißen Zahlen minus Wert aller schwarzen Zahlen, multipliziert mit der Anzahl der eigenen roten Würfel

---





Wert aller grünen Würfel



Wert aller klaren Würfel

Funktion: Dürfen getauscht werden.





Wert des Mitleidswürfels