

VILLA PANDA

Spielanleitung



Pandas machen keine Unterschiede.
Diese Anleitung verwendet der Lesbarkeit
halber nur eine Form, spricht aber alle
Geschlechter an. 💖





Spielmateriel-Grundspiel



**Villa Panda
Spielplan**



**4 Spieler-
tableaus**



2 Würfel



- 13 Bambus-Ressourcen (grün)**
- 13 Bao-Ressourcen (braun)**
- 13 Wasser-Ressourcen (blau)**
- 10 Gold-Ressourcen (gelb)**



- 10 Gebäudekarten Typ A**
- 12 Gebäudekarten Typ B**
- 10 Gebäudekarten Typ C**



**8 Panda-
Meeple**



**12 Start-
Pandakarten**



**70 Panda-
karten**



☁ Spielmaterial Kaiser-Variante ☁



8 Kaiser-Missionskarten



8 Kaiser-Aufgabenkarten

2

⚠ Hinweis:

Die Ressourcen sind sowohl im Grundspiel als auch in der Kaiser-Variante begrenzt. Sie können nicht durch Marker oder andere im Spiel verfügbare Ressourcen ersetzt werden.



Spielvorbereitung



- 1** Alle Spielenden wählen ihre **Spielerfarbe** und nehmen sich die dazugehörigen Panda-Meeple (2) sowie das entsprechende **Spielertableau**.
- 2** Jeder Spieler erhält ein **Set aus Start-Pandakarten** und legt sie offen in dem persönlichen Spielbereich aus.
Ein Set besteht aus 3 Pandakarten mit demselben Symbol (■, ●, ▲, ▬).
- 3** Legt den **Spielplan in die Tischmitte**, sodass er für alle gut erreichbar ist.
- 4** **Gebäudemarkt vorbereiten:** Mischt die Gebäudekarten des Typs A, B und C zu einem gemeinsamen Stapel. Legt diesen in Reichweite aller Spieler neben den Spielplan und deckt 5 Karten offen auf, um den Gebäudemarkt zu bilden.
- 5** **Pandamarkt vorbereiten:** Mischt die Pandakarten, legt den Stapel neben den Spielplan und deckt 5 Karten offen auf, um den Pandamarkt zu bilden.
- 6** **Legt die Würfel sowie alle Ressourcen** - sortiert nach Typ - neben den Spielplan.
- 7** Die Person, die zuerst einen interessanten Fakt über Pandas nennt, beginnt das Spiel.





Spielübersicht



1 Pandakarten



Es gibt vier Arten von Pandakarten: **Baumeister**, spezialisiert auf das Anwerben von Pandas, **Händler**, spezialisiert auf den Austausch von Ressourcen, **Sammler**, spezialisiert auf die Beschaffung von Ressourcen und **Mönche**, spezialisiert auf das Aktivieren anderer Pandas. **Start-Pandakarten sind durch ein Symbol am unteren Kartenrand gekennzeichnet.** Einige Pandakarten erlauben es, als Effekt andere Pandas eines bestimmten Typs zu aktivieren.

2 Villa Panda Spielplan

Jeder Bereich der Villa Panda besteht aus **drei unterschiedlichen Feldern**:



A Oberes linkes Feld: Erhalte 1 Ressource (Gold, Bambus, Wasser oder Bao).

B Oberes rechtes Feld: Ermöglicht das Ausführen einer spezifischen Aktion*.

C Unteres Feld: Dient zum Platzieren eines Panda-Meeples.

*Verfügbare Aktionen sind: **Ressourcen tauschen, Gebäude bauen, einen Panda anwerben und einen Panda aktivieren.** In jedem Bereich darf sich nur ein Panda-Meeple befinden. Setzt ein Spieler einen eigenen Panda-Meeple auf einen bereits besetzten Bereich, wird der fremde Meeple in dessen Ruhebereich zurückgelegt. Anschließend darf der eigene Meeple dort platziert und die Aktion ausgeführt werden. Ein Panda-Meeple im Ruhebereich gilt zu Beginn des nächsten Zuges seines Besitzers wieder als verfügbar.

3 Gebäudekarten

Gebäudekarten erhält man durch die Bauaktion. Jede Karte hat Kosten in Form von Ressourcen und Pandakarten. Nach dem Bezahlen, werden die Pandakarten hinter das Gebäude geschoben, sodass nur ihr Typ sichtbar bleibt. (siehe Beispiel nächste Seite)
Es gibt **3 Typen** von Gebäudekarten - A, B und C, mit unterschiedlichen Siegpunkten. Typ A und B besitzen zusätzlich einen Karteneffekt. Typ B und C besitzen eine Bedingung für Siegpunkte. Sie funktionieren wie folgt:



A

Besitzt einen Effekt, der durch Aktionen in der Villa (Markt, Bauen, Panda anwerben oder Panda aktivieren) ausgelöst wird, und **keine Bedingung für Siegpunkte**.



B

Besitzt einen Effekt, der beim Würfeln aktiviert wird, **sowie eine Siegpunktbedingung, die sich auf Pandatypen hinter allen eigenen Gebäuden bezieht.**

In diesem Beispiel muss der Besitzer dieses Gebäudes vom Typ B am Ende des Spiels 3 Sammler-Pandas hinter **seinen Gebäuden** haben, um 3 Siegpunkte zu erhalten.



C

Besitzt keinen Effekt, aber **eine Siegpunktbedingung, die sich auf die - hinter diesem - Gebäude liegenden Pandakarten bezieht.**

In diesem Beispiel muss der Besitzer dieses Gebäudes vom Typ C am Ende des Spiels drei eingeschobene Sammler-Pandas in **diesem** Gebäude haben, um 3 Siegpunkte zu erhalten.

WICHTIG: Die Karteneffekte können nur vom **aktiven Spieler** während seines Zuges genutzt werden.

Achtung: Gebäudekarten dürfen auch dann gebaut werden, wenn ihre Siegpunktbedingung noch nicht erfüllt ist. Diese kann im Laufe des Spiels erfüllt werden.



Beispiel: Um dieses Gebäude zu bauen, muss Agapito 1 Bao, 2 Bambus und 3 beliebige Pandakarten aus der Hand oder aus seinem Spielbereich bezahlen (es ist nicht zwingend nötig, dafür 3 Sammler-Pandas zu bezahlen). Die Siegpunktbedingung dieses Gebäudes lautet: 3 Sammler-Pandas, die hinter beliebigen Gebäuden in deinem Spielbereich platziert sind. Diese Bedingung kann jederzeit während der Partie erfüllt werden.

4 Spielertableau

Es gibt 4 Spielertableaus in unterschiedlichen Farben. Jedes Tableau ist in 3 Bereiche unterteilt:

Ressourcenfelder:

Hier werden während des Spiels erhaltene Ressourcen abgelegt. Das Ressourcenlimit beträgt 8 am Ende des eigenen Zuges. Überschüssige Ressourcen kommen in den "Ablagebereich".

Ablagebereich:

Abgelegte Ressourcen werden am Ende des eigenen Zuges in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Die Auswahl trifft der Spieler selbst.

Ruhebereich:

Hier werden inaktive Panda-Meeple platziert. Wird ein eigener Meeple aus der Villa Panda verdrängt, wird er in diesen Bereich zurückgelegt. Möchtest du eine Villa-Aktion ausführen, hast aber keine verfügbaren Meeple, darfst du 1 oder 2 deiner Meeple vom Spielplan zurücknehmen und in den Ruhebereich deines Spielertableaus legen. Dein Zug endet sofort.



Spielablauf



Das Spiel wird in aufeinanderfolgenden Runden im Uhrzeigersinn gespielt, **bis ein Spieler 12 Siegpunkte (SP) erreicht**. Jede Runde besteht aus drei Phasen, die alle Spieler in folgender Reihenfolge ausführen:

1 Würfelphase

2 Aktivierungsphase

3 Aktionsphase

1 Würfelphase

Zu Beginn deines Zuges würfelst du mit beiden Würfeln. Die Würfel werden nun in der Aktivierungsphase ausgewertet.

Ausnahme: Ergibt die **Summe beider Würfel 7**, bestimmst du eine Ressource – alle Spieler legen **1 Ressource dieser Art in den allgemeinen Vorrat zurück**.

2 Aktivierungsphase

Nach dem Würfeln, beginnend mit dem aktiven Spieler, werden Pandakarten aktiviert. Zuerst aktivieren ALLE Spieler Pandakarten in Höhe der **Summe** beider Würfel. Danach wählt der aktive Spieler einen der beiden Würfel und aktiviert nur die eigene(n) Pandakarte(n) mit diesem Wert.

Kannst du mehrere Pandakarten aktivieren, entscheidest du selbst über die Reihenfolge.

3 6
Summe = 9



Agapito



Mia



Daniel

Beispiel: Agapito ist am Zug und würfelt eine **3** und eine **6**. Die Summe beider Würfel ergibt eine **9**. Alle Spieler aktivieren ihre Pandakarten mit einer **9**. Agapito erhält Ressourcen, während Mia einen Panda vom Pandamarkt auswählt. Daniel hat keine Pandas, die mit der 9 aktiviert werden können. Danach wählt Agapito den Würfel mit der **3** und aktiviert eine eigene Pandakarte erneut. In diesem Beispiel, erhält Agapito insgesamt **4 Gold** (2 durch die Würfelsumme, 2 durch den gewählten Würfel).

Hinweis:

Vor der Würfelphase darfst du **den Markt neu mischen**, wenn dort 3 Pandas oder 3 Gebäude desselben Typs liegen. Anschließend deckst du **5 neue Karten auf**.



3 Aktionsphase

Du darfst so viele Aktionen ausführen, wie du zu Beginn deines Zuges verfügbare Panda-Meeple hast. **Jeder der 4 Bereiche des Spielplans bietet zwei mögliche Aktionen; setze deinen Meeple ein und wähle eine davon:**

Markt:

Am Markt kannst du entweder **1 Gold** erhalten, oder 1 bis 3 Tauschaktionen durchführen:

- 1) **1 eigene Ressource gegen 1 beliebige.**
- 2) **2 eigene Ressourcen gegen 1 beliebige.**
- 3) **3 eigene Ressourcen gegen 2 beliebige.**

Du musst nicht alle 3 Tauschaktionen nutzen; sie müssen jedoch in der richtigen Reihenfolge durchgeführt werden. D.h. es können maximal 6 Ressourcen gegen 4 andere getauscht werden.



Beispiel: Agapito setzt seinen Meeple auf den Markt und wählt entweder 1 Gold oder führt 1 bis 3 Tauschaktionen durch. (In der Reihenfolge: 1x1, 2x1 und 3x2). In diesem Fall tauscht Agapito 1 Wasser gegen 1 Bambus.

Bauen:

Im Baubereich erhältst du entweder **1 Bambus** oder kannst **ein Gebäude vom Markt bauen**. Wähle eines der verfügbaren Gebäude vom Markt, bezahle die angegebenen Kosten an Ressourcen und Pandakarten (du darfst auch bauen, wenn du die Pandas für die Siegpunktbedingung noch nicht hast) und lege das Gebäude in deinen Spielbereich – oder erhalte 1 Bambus. **Die bezahlten Pandakarten (aus deiner Hand oder aus deinem Spielbereich) werden hinter das Gebäude geschoben, sodass ihr Typ sichtbar bleibt.** Nach dem Bauen wird der Markt sofort wieder aufgefüllt.

Die Bauaktion kann auch genutzt werden, um eine Pandakarte hinter ein bereits gebautes Gebäude in deinem Spielbereich zu platzieren. **Dadurch kannst du die Siegpunktbedingungen nachträglich erfüllen.**

Es gibt kein Limit, wie viele Pandas hinter einem Gebäude liegen dürfen.



Beispiel: Agapito setzt seinen Meeple im Baubereich ein und wählt zwischen 1 Bambus erhalten oder ein Gebäude vom Markt bauen und die Kosten zahlen. In diesem Fall kostet das Gebäude 2 Bao und 1 Bambus sowie 3 Pandakarten, die hinter das Gebäude geschoben werden.

Panda anwerben:

Nimm eine der offen ausliegenden Pandakarten vom Markt auf die Hand, oder erhalte 1 Wasser. Nach dem Anwerben eines Pandas wird der Pandamarkt wieder aufgefüllt.



Beispiel: Agapito setzt seinen Meeple in diesem Bereich ein und wählt entweder 1 Wasser oder eine Pandakarte vom Markt. Die gewählte Karte nimmt er auf die Hand.

Panda aktivieren:

Aktiviere 1 beliebige Pandakarte aus deinem Spielbereich und führe ihren Effekt aus, oder erhalte 1 Bao. Aktiviert die Karte weitere Pandas, führst du deren Effekte in **beliebiger Reihenfolge** aus.



Beispiel: Agapito setzt seinen Meeple in diesem Bereich ein und wählt entweder 1 Bao oder aktiviert eine Pandakarte aus seinem Spielbereich. Löst diese Aktivierung weitere Pandas aus, führt Agapito die entsprechenden Effekte ebenfalls aus.

Ressourcen erhalten:

Setze deinen Meeple auf das Feld deiner Wahl und erhalte die entsprechende 1 Ressource: **Gold, Bambus, Wasser oder Bao.**

Pandakarte ausspielen:

Du kannst **jederzeit** in deinem Zug eine Pandakarte ausspielen, um ihren Effekt im späteren Spielverlauf -bei Panda-Aktivierung- nutzen zu können. Wähle eine Pandakarte **aus deiner Hand**, bezahle ihre Kosten und lege sie in deinen Spielbereich. Du darfst beliebig viele Pandakarten ausspielen, solange du die Kosten bezahlen kannst.

Gebäudeeffekt aktivieren:

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die Effekte der Gebäudekarten in deinem Spielbereich zu aktivieren (**siehe Seite 5**). Du kannst sie durch einen Würfelwurf oder eine Aktion in der Villa Panda aktivieren. (Die genauen Effekte findest du in der **Pandagrafie** auf der Rückseite der Anleitung.)

ERINNERUNG:



Jedes Feld des Spielplans darf nur einen Meeple enthalten. Ist ein Aktionsfeld bereits besetzt, nimmst du den dortigen Meeple von der Villa Panda zurück und legst ihn in den Ruhebereich des entsprechenden Spielertableaus. Anschließend setzt du deinen Meeple auf das Feld und führst die Aktion aus.



Beispiel: Agapito (blauer Meeple) möchte Bao erhalten, aber das Feld ist besetzt. Er nimmt den dortigen Meeple von der Villa Panda zurück und legt ihn in den Ruhebereich von Mia (rosa Meeple).



Anschließend setzt Agapito seinen Meeple auf das Feld.

Möchtest du eine Villa-Aktion ausführen, hast aber keine verfügbaren Meeple, darfst du 1 oder 2 deiner Meeple vom Spielplan zurücknehmen und in den Ruhebereich deines Spielertableaus legen. Dein Zug endet sofort. Nachdem du alle möglichen Aktionen abgeschlossen hast, gibst du die Würfel weiter und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende

Sobald du 12 Siegpunkte (SP) erreichst, oder die Pandakarten aus dem Pandamarkt aufgebraucht sind, wird das Spielende ausgelöst.

Die laufende Runde wird zu Ende gespielt.



Punktwertung

Punkte werden gezählt wie folgt:



Siegpunkte aller Gebäude in deinem Spielbereich (wie auf den Karten angegeben).



Zusätzliche Siegpunkte für erfüllte Bedingungen anderer Karten in deinem Spielbereich. (Kaiser-Variante)

Die Person mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Pandas hinter Gebäuden liegen hat.

Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnt, wer die meisten Pandas im Spielbereich hat.

Besteht erneut Gleichstand, wird der Sieg geteilt.



Kaiser-Variante



Bereite dich auf eine spannende Variante in der Welt von Villa Panda vor: die "Kaiser-Variante". Während die Grundregeln des Spiels unverändert bleiben, bringt dieser Modus eine strategische Erweiterung durch zwei Arten spezieller Zielkarten ins Spiel. Diese Karten, die vom Kaiser selbst stammen, fordern dich heraus, bestimmte Aufgaben und Missionen zu erfüllen. Gelingt dir das, erhältst du wertvolle Siegpunkte.

Wirst du den Launen des Kaisers gerecht und übertriffst deine Rivalen auf dem Weg zur Führung von Villa Panda?

Wähle zwischen Modus A und Modus B. Mit zunehmender Erfahrung kannst du auch beide Modi kombinieren.

Bedingungen dürfen mit Pandas in deinem Spielbereich und hinter deinen Gebäuden erfüllt werden. Pandas auf der Hand zählen nicht.

A Missionen des Kaisers

Jede Person zieht 2 Karten und wählt 1 davon, die geheim gehalten wird.

Im Modus "Missionen des Kaisers" deckst du am Ende des Spiels deine Karte auf und erhältst Siegpunkte für die Pandas, die sich hinter deinen Gebäuden befinden.



Beispiel: Agapito erhält 8 SP für seine 4 Baumeister-Pandas, 2 SP für 2 Händler-Pandas, 1 SP für 3 Mönch-Pandas und 0 SP für seinen einzelnen Sammler-Panda.

B Aufgaben des Kaisers

Decke so viele Karten auf, wie es Spielende + 1 sind (z. B. bei 4 Personen: 5 Karten offen auslegen).

Im Modus "Aufgaben des Kaisers", sobald du als Erste/r die Bedingung einer dieser Karten erfüllst, beanspruchst du die Karte und erhältst sofort die darauf angegebenen Siegpunkte.



Beispiel: Agapito nimmt eine Aufgabenkarte des Kaisers, da er 2 Gebäude Typ B, 3 Baumeister-Pandas, 3 Mönch-Pandas und 1 Sammler-Panda besitzt.



Zwei-Personen-Variante



In der Zwei-Personen-Variante kommt **ein zusätzlicher Meeple ins Spiel, der den Kaiser darstellt**. Dieser Meeple hat eine Farbe, die von den Spielenden nicht genutzt wird, und wird zu Beginn der Partie im Marktbereich des Spielplans platziert.

Zu Beginn jedes Zuges bewegt sich der Kaiser-Meeple im Uhrzeigersinn zum nächsten Feld der Villa Panda.

Betritt der Kaiser ein Feld mit einem Meeple, wird dieser in den Ruhebereich seines Spielertableaus gelegt. Setzt du deinen Meeple auf ein Feld, auf dem sich der Kaiser befindet, bewegt sich der Kaiser sofort weiter zum nächsten Feld. Befindet sich dort erneut ein Meeple, wird auch dieser in den Ruhebereich gelegt.

Behalte die Bewegungen des Kaisers stets im Blick, da sie deine Planung erheblich beeinflussen.



Pandagrafie



Baumeister-Panda



Panda anwerben



Bambus-Ressource



Siegpunkte (SP)



Händler-Panda



Ressourcen am Markt tauschen



Gold-Ressource

Kosten: Anzahl einzusetzender Panda-Karten (hinter dem Gebäude)



Sammler-Panda



Ein Gebäude errichten



Wasser-Ressource



Mönch-Panda



Einen Panda deiner Wahl aktivieren



Bao-Ressource

Erhalte 1 Ressource deiner Wahl



Bestimmten Panda aktivieren



Schicke einen Panda in seinen Ruhebereich



Bedingung:
Pandas hinter beliebigen Gebäuden in deinem Spielbereich



Bedingung:
Pandas hinter diesem Gebäude



+1/-1

Nach dem Würfeln darfst du das Ergebnis eines Würfels um 1 erhöhen oder verringern. (Gilt für ALLE Spieler.)



Würfelergebnis



-2

Nach dem Würfeln darfst du das Ergebnis eines Würfels um 2 verringern. (Gilt für ALLE Spieler.)



Gegenseite EINES Würfels verwenden



+2

Nach dem Würfeln darfst du das Ergebnis eines Würfels um 2 erhöhen. (Gilt für ALLE Spieler.)



EINEN Würfel neu würfeln