

ES

6-99



1-4



15'



Coop

BANDIDA

Secuela del exitoso
juego Bandido

Autor:
Martin Nedergaard
Andersen

Diseño:
Odile
Sageat

MATERIALES DEL JUEGO

70 cartas, incluyendo
10 cartas objeto
2 cartas alarma
1 carta escalera
1 supercarta

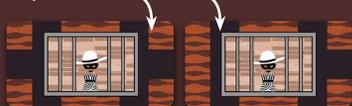
IDEA DEL JUEGO

Bandida es un juego cooperativo en el que todos juegan para ganar o perder juntos. Hay 3 modos de juego, y las condiciones para ganar varían. Sin embargo, el juego sigue siendo el mismo, como se explica a continuación.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Coloca la supercarta sobre la mesa, ya sea con el lado de las 5 salidas o el de las 6 salidas a la vista. La segunda opción hace que el juego sea más difícil de ganar.

Supercarta



6 salidas

5 salidas

Baraja todas las otras cartas y colócalas boca abajo en un mazo para robar. Reparte 3 cartas a cada jugador. Si una de las cartas es una carta alarma (cada una tiene un pictograma en su parte posterior), devuélvela al mazo y reparte una nueva carta.

Carta alarma

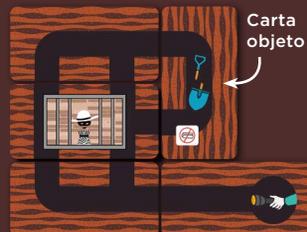


CÓMO JUGAR

El jugador más joven comienza el juego.

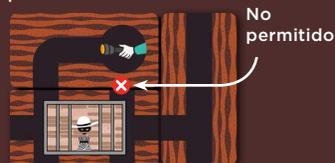
Cuando sea tu turno, coloca una de tus cartas para conectarla a una o más cartas que ya estén en la mesa y roba una nueva. Algunas cartas muestran objetos, desencadenando acciones especiales cuando las colocas en la mesa (ver cartas objeto).

Sigue jugando hasta que ganéis según indica cada modo de juego o hasta que se termine el mazo (si esto ocurre todos habréis perdido).



Carta objeto

Cuidado: los túneles deben conectarse a otros túneles. Si no puedes jugar, puedes colocar tus cartas en la parte inferior del mazo y robar la misma cantidad de cartas. Luego, si es que puedes, coloca una carta. De lo contrario, espera tu próximo turno.



No permitido

Bandida es un juego cooperativo: todos los jugadores deben comunicarse y encontrar las mejores estrategias juntos. Sin embargo, no puedes mostrar o describir tus cartas a otros jugadores.

MODO DE JUEGO 1

¡Captura a Bandida!

Todos ganáis el juego si lográis cerrar todas las salidas antes de que se acaben las cartas del mazo, deteniendo así la fuga de Bandida.

En este modo se debe retirar la carta escalera del juego antes de comenzar.



Carta escalera

MODO DE JUEGO 2

¡Ayuda a Bandida a escapar!

Todos ganan el juego si logran colocar la carta escalera en la mesa y cerrar cualquier otra salida antes de que el mazo para robar quede vacío.

En este modo de juego, la carta escalera se baraja con las demás cartas. Cuando se roba del mazo, se puede utilizarla en el siguiente turno o más tarde durante el juego.

Debéis cerrar todas las salidas dejando a Bandida solo la vía libre en la carta escalera.

MODO DE JUEGO 3

El escape de los amantes

(Sólo se puede jugar con una supercarta de Bandido, incluida en el juego Bandido.)

Todos ganáis el juego si lográis colocar la supercarta de Bandido y la carta escalera en la mesa y cerrar cualquier otra salida antes de que el mazo para robar quede vacío. En este modo, se baraja la supercarta de Bandido con el resto de las cartas de Bandida. Cada vez que robes la supercarta de Bandido o la carta escalera, podrás escoger entre colocarla en tu próximo turno o dejarla para más tarde durante el juego. Puedes elegir qué lado usar para la supercarta de Bandido. Debes conectar a Bandido y a Bandida a través de los túneles, luego cerrar cualquier otra salida, llevándolos exclusivamente a la carta escalera.

Cuidado: si cierras todo demasiado pronto y no puedes colocar la supercarta de Bandido o la carta escalera, ¡perderán el juego!

CARTAS OBJETO (10 cartas)

Las cartas objeto desencadenan acciones obligatorias cuando las colocas en la mesa. Cuando colocas una carta objeto, debes llevar a cabo la acción correspondiente.



Mochila: Roba 1 carta extra al final de tu turno. Conservarás el mismo número de cartas hasta el final del juego a menos que otra carta cambie esta situación.



Dinamita: Juega otra carta de inmediato, luego roba 2 cartas al final de tu turno.



Herramienta rota: Juega todas tus cartas sin robar cartas nuevas y roba 3 cartas nuevas (si tenías más de 3 cartas, igual sólo cogerás 3 cartas nuevas).



Mapa: Retira 3 cartas ya colocadas en la mesa (no tienen por qué estar una al lado de la otra). **Cuidado:** no puedes quitar cartas para desconectar los túneles y dividir las cartas en la mesa en 2 grupos.



Botella de agua: Los jugadores no pueden hablar durante un turno entero (hasta que le toca nuevamente al jugador que jugó la carta botella).



CARTAS ALARMA (2 cartas)

Las cartas alarma tienen un pictograma en la parte posterior: cuando robas una carta alarma, debes colocarla de inmediato, incluso si tu turno ha terminado. Haz la acción correspondiente y luego roba otra carta para reponer tu mano. Las cartas alarma tienen efecto para todos los jugadores.



Todos los jugadores descartan una carta de su mano. Tienen la posibilidad de elegir cuál. Continúan el juego con esta cantidad de cartas, a menos que usen otro objeto para cambiarla (mochila).



Descarta las primeras 5 cartas en el mazo de robo. Si la supercarta de Bandido o la carta escalera se encuentran entre esas 5, vuelve a colocarlas y descarta nuevas cartas para llegar a 5. Después, vuelve a barajar el mazo para robar.



Estrategia: algunas cartas objeto te ayudan y otras no. Juegalas bien para tener las mejores posibilidades de ganar.

HELVETIQ