



BANDIDA

Seguito del
best-seller Bandido

Autore del gioco:
Martin Nedergaard
Andersen

Design:
Odile
Sageat

MATERIALE DEL GIOCO

70 carte, tra cui
10 carte Oggetto
2 carte Allarme
1 carta Scala
1 Super carta

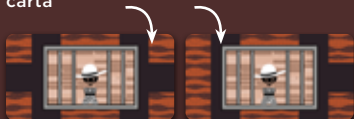
IDEA DEL GIOCO

Bandida è un gioco di collaborazione in cui tutti i giocatori giocano insieme per vincere o perdere. Ci sono 3 modalità di gioco e le condizioni per la vittoria cambiano. Tuttavia, il gioco rimane lo stesso, come spiegato qui di seguito.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Posizionate la Super carta sul tavolo, sul suo lato a 5 o 6 uscite. Quest'ultima opzione rende la vittoria più difficile.

Super
carta



6 uscite

5 uscite

Mescolate tutte le altre carte insieme e mettetele a faccia in giù in un mazzo da cui pescare. Distribuite 3 carte a ogni giocatore. Se una carta è una carta Allarme (ciascuna di queste ha un pittogramma sul retro), rimettetela nel mazzo di pesca e distribuite una nuova carta.



Carta Allarme

COME SI GIOCA

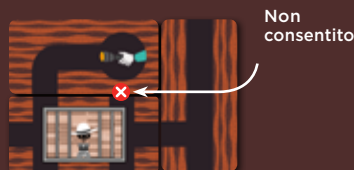
Il giocatore più giovane inizia il gioco.

Al vostro turno, posizionate una delle vostre carte per collegarla a una o più carte già sul tavolo e pescate una nuova carta. Alcune carte che mostrano oggetti, innescano azioni speciali quando vengono poste sul tavolo (vedi carte Oggetto). Continuate a giocare fino a quando non avrete raggiunto la vittoria secondo la modalità in cui giocate, o fino a quando il mazzo di pesca non sarà terminato.



Carta
Oggetto

Attenzione: i tunnel devono connettersi ad altri tunnel. Se non potete giocare, potete mettere le vostre carte in fondo al mazzo e prenderne altrettante. Potrete quindi mettere sul tavolo una carta, se vi è possibile. Altrimenti attendete il turno successivo.



Non
consentito

Bandida è un gioco di collaborazione, in cui dovrete comunicare e inventarvi le strategie migliori. Tuttavia, non è permesso mostrare o descrivere le proprie carte ad altri giocatori.

MODALITÀ DI GIOCO 1

Catturate Bandida!

I giocatori vincono se tutte le uscite sono chiuse prima di finire il mazzo, fermando così la fuga di Bandida.

In questa modalità, rimuovete la carta Scala dal gioco prima di iniziare.



Carta Scala

MODALITÀ DI GIOCO 2

Aiutate Bandida a fuggire!

Vincete tutti il gioco se riuscite a posizionare la carta Scala sul tavolo, chiudendo ogni altra uscita prima che il mazzo di pesca sia terminato.

In questa modalità, la carta Scala è nascosta da qualche parte nel mazzo di pesca. Quando un giocatore la pesca, può scegliere di posizionarla al turno successivo o più tardi durante il gioco. Si dovrà quindi chiudere ogni altra uscita, conducendo Bandida solo verso la carta Scala.

MODALITÀ DI GIOCO 3

La fuga degli innamorati

(giocabile solo con una super carta Bandido, inclusa nel gioco "Bandido")

Vincete tutti il gioco se riuscite a posizionare la super carta Bandido e la carta Scala sul tavolo e quindi chiudere ogni altra uscita prima che il mazzo di pesca sia terminato.

In questa modalità, mescolate la super carta Bandido con il resto delle carte Bandida. Quando un giocatore viene pescata la super carta Bandido o la carta Scala, potete scegliere di metterla giù al vostro turno successivo o più tardi durante il gioco. Potete scegliere quale lato usare per la super carta Bandido. Dovrete collegare Bandido e Bandida attraverso i tunnel, quindi chiudere ogni altra uscita, conducendoli solo verso la carta Scala.

Attenzione: se chiudete tutto troppo presto, senza riuscire a posizionare la super carta Bandido o la carta Scala, perdetevi la partita!

CARTE OGGETTO (10 carte)

Quando vengono messe sul tavolo, le carte Oggetto attivano azioni obbligatorie. Quando mettete giù una carta Oggetto, dovete compiere l'azione corrispondente.



Zaino: pescate 1 carta extra alla fine del turno. Avrete lo stesso numero di carte fino alla fine del gioco, a meno che un'altra carta non lo cambi di nuovo.



Dinamite: giocate subito un'altra carta, quindi pescate 2 carte alla fine del turno.



Pala rotta: Giocate senza pescare a fine turno. Quando avrete zero carte, pescatene 3 nuove e continuate normalmente (se avevate più di 3 carte, prendete sempre e solo 3 carte nuove).



Mappa: rimuovete 3 carte già poste sul tavolo (non devono essere per forza una accanto all'altra). **Attenzione:** non è possibile rimuovere le carte in modo da disconnettere i tunnel e dividere le carte sul tavolo in 2 gruppi.



Borraccia: i giocatori non possono parlare per un intero turno (fino a quando il giocatore che ha giocato la carta Borraccia non gioca di nuovo).



CARTE ALLARME (2 carte)

Le carte Allarme hanno un pittogramma sul retro: quando pescate una carta allarme, dovete metterla giù immediatamente, anche se il vostro turno è finito. Eseguite l'azione corrispondente e pescate un'altra carta per restare sempre con lo stesso numero di carte in mano. Le carte allarme hanno effetto su tutti i giocatori.



Tutti i giocatori scartano una carta che hanno in mano, a scelta. Continuano il gioco con questo numero di carte, a meno che non usino un'altra carta Oggetto per cambiarlo (Zaino).



Scartate le prime 5 carte del mazzo. Se la super carta Bandido o la Scala sono tra quelle 5, rimettetetele dove erano e scartate nuove carte per arrivare a 5. Quindi, mescolate nuovamente il mazzo di pesca.



Strategia: alcune carte Oggetto vi aiutano, altre no. Giocate con attenzione per avere le migliori possibilità di vincere.