REGLAS

6-99 | 1-4 | 15′ | Coop

BANDIDA

Secuela del exitoso Bandido

Autor: Martin Nedergaard Andersen
Diseño: Odile Sageat
Traducción: Santiago Szulman
Adaptación gráfica: Mariela Tzeiman

HELVETIQ BURÓ

CONTENIDO

70 cartas de túnel (incluyen **10** de objeto, **2** de alarma y **1** de escalera)
1 carta de prisión

PRESENTACIÓN

Bandida es un juego cooperativo en el que todos ganan o pierden juntos. Hay 3 modos de juego, y las condiciones para ganar varían. Sin embargo, la forma en que se juega es siempre la misma, como se explica a continuación.

PREPARACIÓN

Ubicá la carta de prisión sobre la mesa, del lado que prefieras. El de 6 salidas hace que el juego sea más difícil de ganar.



6 salidas *5 salidas*

Mezclá las demás cartas y ubicalas boca abajo formando un mazo.

Repartí 3 cartas a cada jugador. Si a alguien le tocó una carta de alarma (tienen un símbolo en su dorso), mezclala de nuevo en el mazo y repartile una carta nueva.



CÓMO SE JUEGA

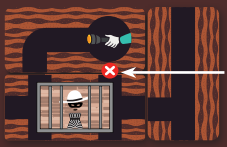
Elijan cuál de los 3 modos van a jugar. Lean su preparación y su condición de victoria. Siempre empieza el jugador más joven.

En tu turno, tenés que jugar una de tus cartas para conectarla con una o más cartas que ya estén en la mesa y luego robar una carta del mazo. Algunas cartas muestran objetos: cuando son ubicadas en la mesa disparan acciones especiales (ver CARTAS DE OBJETO).

Sigan jugando hasta alcanzar la condición de victoria del modo elegido o hasta que pierdan (si el mazo se agota o ya nadie puede jugar una carta).



Cuidado: los túneles **deben** conectarse a otros túneles. Si no podés jugar legalmente ninguna carta, podés o bien pasar hasta tu próximo turno o colocar tus cartas en la parte inferior del mazo y robar la misma cantidad. Luego, tenés que jugar una carta (si podés) o esperar hasta tu próximo turno.



Bandida es un juego cooperativo: los jugadores pueden hablar entre sí y buscar juntos la mejor estrategia, pero sin mostrarse las cartas ni describirlas.

MODO DE JUEGO 1

¡Capturen a Bandida!

Todos ganan si logran bloquear todas las salidas posibles antes de que el mazo se agote o ya nadie pueda jugar una carta.

En este modo remové la carta de escalera antes de empezar.



MODO DE JUEGO 2

¡Ayuden a Bandida a escapar!

Todos ganan si logran colocar la carta de escalera y bloquear las demás salidas antes de que el mazo se agote o ya nadie pueda jugar una carta.

En este modo, la carta de escalera se mezcla con las demás del mazo.

La carta de escalera se trata como una carta de túnel normal. Cuando la tenés en mano, podés elegir en qué turno jugarla.

Para ganar, la única vía de escape de Bandida tiene que ser la escalera.

MODO DE JUEGO 3



La fuga de los amantes

(Necesitás la carta de prisión incluida en el juego Bandido).

Todos ganan si logran colocar la carta de Bandido y la de escalera, y bloquear las demás salidas antes de que el mazo se agote o ya nadie pueda jugar una carta.

En este modo, mezclá la carta de prisión de Bandido con el resto del mazo de Bandida. Las cartas de escalera y de Bandido se tratan como cartas de túnel normales. Cuando tenés una en mano, podés elegir en qué turno jugarla. Podés elegir de qué lado jugar la carta de Bandido (según la dificultad que prefieran).

Atención: para ganar tienen que conectar a Bandido y Bandida por medio de los túneles y cerrar todas las salidas posibles de manera que solo puedan escaparse por la escalera. Si cierran todo demasiado pronto y no logran colocar la carta de Bandido o la de escalera, ¡van a perder!

CARTAS DE OBJETO (10 cartas)

Las cartas de objeto desencadenan acciones obligatorias cuando las colocás en la mesa. Al colocar una carta de objeto, **tenés** que hacer la acción correspondiente.



Mochila: robá 1 carta extra al final de tu turno. Mantenés el mismo número de cartas en mano hasta el final de la partida a menos que otra carta lo cambie de nuevo.



Dinamita: jugá otra carta de inmediato, luego robá 2 cartas al final de tu turno.



Herramienta rota: jugá todas tus cartas sin robar nuevas, durante los turnos que sean necesarios. Al quedarte sin cartas, robá 3 cartas del mazo y seguí jugando normalmente.



Mapa: remové del juego 3 cartas ya colocadas (no tienen por qué estar una junto a la otra). Nota: no podés remover cartas que aislen túneles dividiendo en 2 o más grupos a las cartas sobre la mesa.



Botella de agua: los jugadores no pueden hablar durante toda una ronda (hasta que le toque de nuevo a quien jugó la botella).

Estrategia: algunas cartas de objeto te ayudan y otras no. Encontrá el mejor momento para jugarlas.

CARTAS DE ALARMA (2 cartas)

Las cartas de alarma tienen un símbolo en su dorso. Al robar una carta de alarma, tenés que jugarla de inmediato, incluso si tu turno ya terminó. Realizá la acción que corresponda y robá una nueva carta para completar tu mano. Las cartas de alarma tienen efecto sobre todos los jugadores.



Todos los jugadores descartan una carta de su mano. Pueden elegir cuál. Continúan el resto de la partida con su número actual de cartas, a menos que una carta de objeto (mochila) modifique esa cantidad para alguno/s.



Descartá las primeras 5 cartas del mazo. Si la carta de Bandido (ver modo 3) o la de escalera están entre ellas, devolvelas al mazo y descartá otras hasta llegar a 5. Luego, mezclá el mazo.