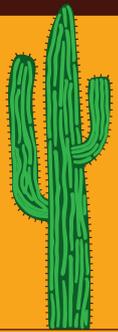




BANDIDO



6+



1-4



15'



Coop'

Autor:

Martin Nedergaard
Andersen

Ilustraciones:

Lucas Guidetti
Perez

COMPONENTES

69 cartas

1 carta Inicial



OBJETIVO DEL JUEGO

El Bandido intenta escaparse **nuevamente** de la prisión. ¡Como equipo deberán impedirlo a toda costa!

En este juego cooperativo deberán ir colocando sus cartas en la mesa intentando bloquear las salidas que tengan los túneles para que el bandido no pueda escapar.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Coloca la carta Inicial en medio de la mesa. Pueden colocarla por su lado fácil (5 salidas) o normal (6 salidas), dependiendo de la dificultad con la que quieran jugar la partida.
2. Baraja el resto de las cartas y forma una pila de robo bocabajo en el centro de la mesa.



3. Reparte una mano inicial de 3 cartas para cada participante.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

La persona más joven será quien comience la partida, y los turnos irán avanzando en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, coloca una de las cartas de tu mano en la zona de juego, conectándola con una o más cartas que ya hayan en la mesa.

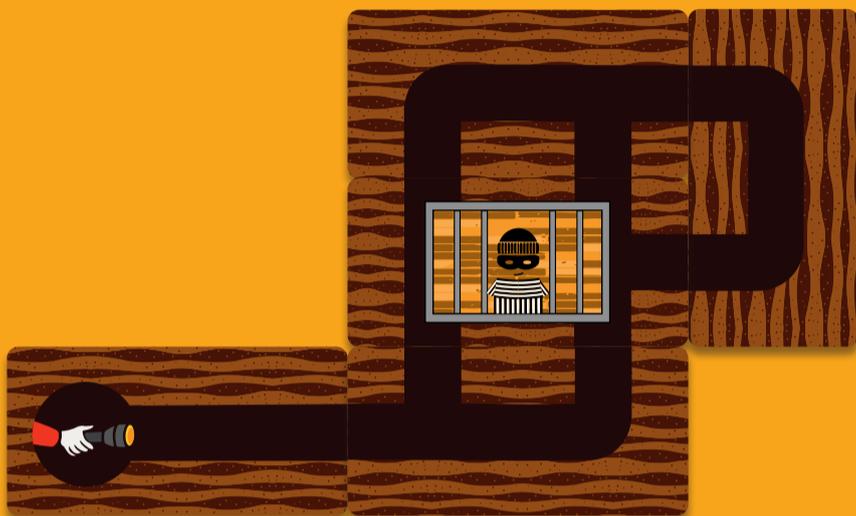


Ya que Bandido es un juego cooperativo, el grupo puede discutir sobre cuál creen que es la mejor manera de proceder. Pero cuidado, no tienen permitido mostrarse las cartas que tienen en sus manos.

Importante: La carta que coloques debe encajar perfectamente. Luego de haberla colocado, roba una nueva carta desde la pila. Si no puedes jugar ninguna de tus cartas, puedes colocar tus 3 cartas debajo de la pila y robar 3 nuevas.



El grupo continúa jugando hasta que hayan logrado bloquear todas las salidas del túnel, o se hayan agotado las cartas de la pila de robo y las manos de todas las personas.



Evita jugar cartas en una posición que haga imposible bloquear la salida de un túnel.



FIN DE LA PARTIDA

Si el equipo consigue bloquear todas las salidas de los túneles habrán ganado la partida. Si queda al menos un túnel sin cerrar luego de que se haya agotado la pila de robo y se hayan jugado todas las cartas, el Bandido logra escapar de prisión, lo que conlleva la derrota del equipo.

