



BANDIDO ALCATRAZ

A game by: Martin Nedergaard Andersen
Illustrated by: Lucas Guidetti Perez
& Ajša Zdravković

CONTENTS

- 68** cards (including 4 cards with water, 8 with ropes and 12 with raincoats)
1 Starting Tile
1 Exit Card

OBJECTIVE

Team up and gather raincoats and ropes for Bandido's getaway, leaving one tunnel open for his freedom. But beware of the water – it will flood the tunnels. Can you help Bandido escape?

SET UP

- Place the **Starting Tile** in the center of the table, leaving enough space for the cards. Use the easy side (5 tunnels) or the normal side (6 tunnels) of the Starting Tile, depending on the difficulty level you want. We recommend starting with the easy side.



- Shuffle the **cards** (including the EXIT card) and place them face down in a pile.

- Deal 3 cards to each player.

HOW TO PLAY

In *Bandido Alcatraz*, you're all playing together. You're allowed to talk to each other to decide the best solution, but you're not allowed to show or describe the cards in your hand to your teammates. For example, you can say: "I will close one tunnel", or "I can merge two tunnels into one", or "Instead of placing a card in the tunnel, I will collect a rope".

Win by gathering 3 raincoats and 2 ropes and escaping through the EXIT tunnel after all the other tunnels are closed.

The youngest player starts. Play then continues clockwise. On your turn, you must play one card. You can choose one of these two options:

1. Tunnel system:

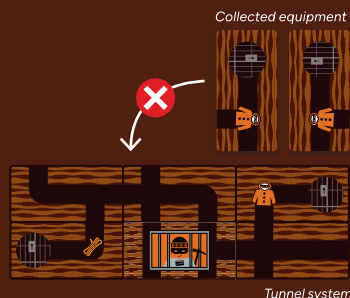
Place one of your cards next to the Starting Tile or next to a card already on the table. **Note:** A tunnel must always be connected to another tunnel, never to the ground. It doesn't matter whether the card shows a rope or a raincoat. It can be placed as long as the tunnel connection is valid.



2. Collect equipment:

Place a card showing a raincoat or a rope face up next to the draw pile. By the end of the game, you must have collected **exactly** 3 raincoats and 2 ropes. Your collected cards cannot be used for the tunnel system later in the game.

The collected raincoats can no longer be used in the tunnel system in the example below:



Once you've played a card, draw a new card.

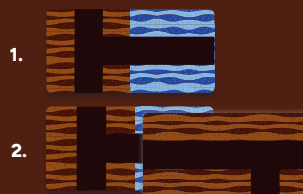
No matching cards in your hand?

If you cannot place any cards from your hand, you must return your 3 cards to the bottom of the pile and draw 3 new cards. Then it's your turn again.

If the draw pile consists of 3 or fewer cards, you may draw them. In that case, place the remaining cards in your hand face down and continue playing. If the draw pile is empty, you can attempt to finish the game with the remaining cards in your hand.

CAUTION, WATER!

If you play a card with water (1), the blue half (not the other half) will need to be covered by another card (2) by the end of the game. It must match the tunnel on the card with water exactly. You cannot build a tunnel where brown ground was previously visible, and vice versa. You are not allowed to cover the whole card with another card – only the blue half needs to be covered. Ensure that all adjacent cards match the rules.



Note: Think ahead and don't get stuck, like in the example below where it's no longer possible to cover the blue half with any card.



EXIT CARD



The EXIT Card is hidden somewhere in the draw pile. When a player draws it, they may choose to place it on their next turn or keep it for later in the game. The EXIT Card must be placed on any matching tunnel card.

END OF THE GAME

The game ends one of two ways: Either all tunnels other than the EXIT tunnel are blocked or you run out of cards. Then it's time to check your result.

- Victory:** The EXIT Card has been placed, there are no open tunnels or water left, and you gathered 3 raincoats and 2 ropes for the getaway. Bandido is free. Well done!
- Defeat:** Not met the above conditions? Oops! You've lost the game. No worries... Better luck next time.

SOLO MODE

The game follows the rules as described above, except for the setup: Draw 6 cards (easy) OR 3 cards (advanced) from the draw pile.

MASTER OF DISASTER'S SCORE

Check how smooth your escape plan was. Look at the remaining tunnels... and keep it cheeky:

1 EXIT TUNNEL LEFT OPEN	Nice! Did you remember the equipment and block the water? Well done. If not... shame on you.
2-4 TUNNELS LEFT OPEN	Okay, you're digging... and it almost looks like you know what you're doing!
5-6 TUNNELS LEFT OPEN	Looks like you're back where you started. What have you actually been doing down there?
7+ TUNNELS LEFT OPEN	OMG. Bandido might need to recruit a new crew... or at least offer better snacks.



BANDIDO ALCATRAZ

Un jeu de : Martin Nedergaard Andersen
Illustré par : Lucas Guidetti Perez
& Ajša Zdravković

CONTENU

- 68** cartes (dont 4 cartes avec de l'eau, 8 avec une corde et 12 avec un imperméable)
1 tuile de Départ
1 carte Sortie (EXIT)

BUT DU JEU

Formez une équipe et rassemblez des imperméables et des cordes pour organiser la fuite de Bandido, tout en laissant un seul tunnel ouvert pour son évaison. Attention à l'eau qui peut inonder les galeries. Parviendrez-vous à mener Bandido jusqu'à la sortie ?

MISE EN PLACE

- Placez la **tuile de Départ** au centre de la table, en laissant suffisamment d'espace autour. Choisissez le côté facile (5 tunnels) ou normal (6 tunnels), selon le niveau de difficulté souhaité. Il est conseillé de commencer par le côté facile.



- Mélangez les **cartes** (dont la carte Sortie) et placez-les face cachée en une pile.
- Distribuez 3 cartes à chaque personne.

COMMENT JOUER ?

Dans *Bandido Alcatraz*, vous jouez ensemble. Vous pouvez discuter entre vous pour choisir la meilleure stratégie, mais sans montrer ni décire vos cartes. Par exemple, vous pouvez dire : « *Je vais fermer un tunnel.* », « *Je peux fusionner deux tunnels.* », « *Je mets de côté une corde plutôt que de jouer dans le tunnel.* »

Pour gagner, vous devez :

- rassembler 3 imperméables et 2 cordes,
- placer la carte Sortie,
- fermer tous les autres tunnels avant la fin de la partie.

Le ou la plus jeune commence puis vous jouez dans le sens horaire. À votre tour, vous devez jouer une carte, et choisir parmi les deux options suivantes :

1. Tunnel :

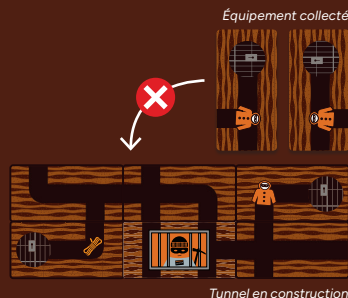
Placez une de vos cartes à côté de la tuile de Départ ou d'une carte déjà posée.

Note : les tunnels doivent toujours être connectés à d'autres tunnels (jamais à la terre). Peu importe que la carte montre un imperméable ou une corde : si le tunnel s'aligne, elle peut être posée.



2. Rassembler du matériel :

Placez une carte avec un imperméable ou une corde face visible à côté de la pioche. Vous devez avoir exactement 3 imperméables et 2 cordes à la fin de la partie. Les cartes ainsi collectées ne peuvent plus être utilisées pour construire de tunnels. *Exemple ci-dessous :*



Une fois votre carte jouée, piochez-en une nouvelle.

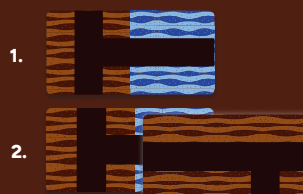
Vous ne pouvez pas jouer de carte ?

Si vous ne pouvez rien poser, remettez vos 3 cartes sous la pile et piochez-en 3 nouvelles. Puis rejouez immédiatement.

S'il ne reste que 3 cartes ou moins dans la pioche, prenez-les. Continuez à jouer avec les cartes de votre main jusqu'à la fin. Quand la pioche est vide, tentez de terminer la partie avec les cartes restantes.

ATTENTION L'EAU MONTE !

Si vous posez une carte avec de l'eau (1) (zone bleue), la moitié bleue devra être recouverte avant la fin de la partie par une autre carte (2). La carte placée sur l'eau **doit recouvrir exactement le ou les tunnels** de la carte eau. Aucun nouveau tunnel ne doit être créé. Vous ne pouvez pas recouvrir la carte entière : seule la moitié bleue doit être recouverte. Assurez-vous que les tunnels s'alignent toujours correctement.



Conseil : anticipez ! Ne vous bloquez pas comme dans l'exemple ci-dessous où la zone bleue ne peut plus être recouverte !



CARTE SORTIE



La carte Sortie (EXIT) est cachée quelque part dans la pioche. Lorsqu'une personne la pioche, elle peut choisir de la poser lors de son prochain tour ou la garder pour plus tard.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque tous les tunnels, sauf celui de la Sortie, sont fermés ou si toutes les cartes ont été jouées.

Victoire :

- La carte Sortie est posée,
- il ne reste plus d'eau, ni de tunnel ouvert,
- l'équipe a collecté 3 imperméables et 2 cordes.

Bravo Bandido est libre !

Défaite :

- Une condition manque ? L'évasion échoue... Mais rien n'est perdu : retentez votre chance !

MODE SOLO

Jouez avec les mêmes règles, mais au départ :

- Piochez 6 cartes → mode facile
- Piochez 3 cartes → mode avancé

ÉCHELLE DE RÉUSSITE !

Évaluez la réussite de votre évaison selon le nombre de tunnels restés ouverts :

1 TUNNEL (SORTIE)	Bien joué ! Vous avez pensé à tout ? Équipement et eau bloquée ? Parfait. Sinon... c'est perdu !
2-4 TUNNELS ENCORE OUVERTS	Pas mal ! On dirait que vous commencez à comprendre la tactique.
5-6 TUNNELS ENCORE OUVERTS	Oups... vous avez creusé, mais pas dans la bonne direction on dirait.
7+ TUNNELS ENCORE OUVERTS	Oh là là... Bandido devrait peut-être recruter une nouvelle équipe, il n'est pas près de retrouver sa liberté.



**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



BANDIDO ALCATRAZ

Ein Spiel von: Martin Nedergaard Andersen
Illustriert von: Lucas Guidetti Perez
& Ajša Zdravković

MATERIAL

- 68** Karten (davon 4 Wasserkarten, 8 mit Seilen und 12 mit Regenmänteln)
1 Startkarte
1 EXIT-Karte

WURUM GEHT'S?

Helft zusammen und sammelt Regenmäntel sowie Seile für Bandidos Flucht! Haltet einen Fluchtweg frei, damit er entkommen kann. Aber passt auf das Wasser auf: es droht das Tunnelsystem zu überschwemmen. Könnt ihr Bandido aus Alcatraz befreien?

VORBEREITUNG

1. Legt die **Startkarte** so in die Tischmitte, dass ihr noch Platz zum Kartenanlegen habt. Wählt den Schwierigkeitsgrad und entscheidet, ob ihr mit der einfachen (5 Tunnel) oder der normalen (6 Tunnel) Seite der Startkarte spielen möchtet. Wir empfehlen für die erste Partie die einfache Seite.



2. Mischt die **Karten** zusammen mit der EXIT-Karte und haltet sie als verdeckten Stapel für alle erreichbar bereit.

3. Jede Person bekommt 3 Handkarten.

SO SPIELT IHR

Ihr spielt gemeinsam in *Bandido Alcatraz*. Sprecht miteinander, um den besten Fluchtweg zu finden. Zeigt oder beschreibt eure Karten jedoch nicht den anderen. Erlaubt sind Hinweise wie: „Ich kann einen Tunnel schließen“, „Ich kann zwei Tunnel verbinden“ oder „Anstatt eine Karte anzulegen, lege ich ein Seil zur Seite“. Ihr gewinnt, wenn ihr 3 Regenmäntel und 2 Seile sammelt und durch den EXIT-Tunnel flieht, nachdem ihr alle anderen Tunnel geschlossen habt.

Die jüngste Person beginnt. Bist du an der Reihe, musst du eine Karte spielen. Dabei hast du 2 Möglichkeiten:

1. Tunnelsystem:

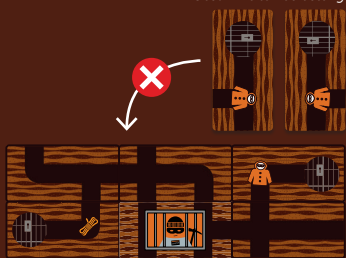
Legt eine eurer Handkarten neben die Startkarte oder an eine bereits ausliegende Karte. Achtet darauf, dass die Tunnelwege immer miteinander verbunden sind und ihr sie nie durch das Braun der Karte abschneidet. Es spielt keine Rolle, ob eure Karte ein Seil oder einen Regenmantel zeigt. Ihr könnt sie überall im Tunnelsystem anlegen, solange ihr die Tunnelwege korrekt verbindet.



2. Ausrüstung sammeln:

Legt eine eurer Handkarten mit einem Regenmantel oder einem Seil offen neben den Stapel. Bis zum Spielende müsst ihr genau 3 Regenmäntel und 2 Seile gesammelt haben. Eure gesammelte Ausrüstung dürft ihr später nicht mehr für das Tunnelsystem verwenden. *Beispiel: Die beiden gesammelten Regenmäntel dürft ihr nicht mehr für das Tunnelsystem verwenden.*

Gesammelte Ausrüstung



Tunnelsystem

Nachdem ihr eine Karte gelegt habt, zieht ihr eine neue vom Stapel nach.

Keine passende Karte auf der Hand?

Könnt ihr in eurem Zug keine Handkarte legen? Dann legt ihr eure drei Handkarten verdeckt unter den Stapel und zieht drei neue. Anschließend führt ihr euren Zug wie gewohnt aus.

Hat der Stapel noch drei oder weniger Karten, zieht ihr diese. Legt eure Handkarten als verdeckten Stapel ab. Danach setzt ihr euren Zug fort. Ist der Stapel aufgebraucht, spielt ihr mit euren verbleibenden Handkarten weiter.

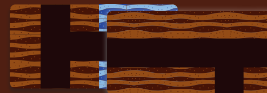
VORSICHT, WASSER!

Spielt ihr eine Wasserkarte (1), müsst ihr die **blaue Hälfte** der Karte bis zum Spielende mit einer passenden Karte (2) überdecken. Sie muss die Tunnelwege der Wasserkarte **exakt überdecken**. Es dürfen keine Tunnelwege entstehen, wo vorher das Braun der Karte zu sehen war und andersrum. **Wichtig:** Ihr dürft nur die blauen Hälften der Karten überdecken. Achtet darauf, dass die Tunnelwege weiterhin korrekt verbunden sind.

1.



2.



Tipp: Plant voraus und sorgt dafür, dass ihr noch passende Karten habt, um die Wasserhälften abzudecken. Ansonsten könnt ihr das Wasser nicht stoppen und verliert, wie im Beispiel unten:



EXIT-KARTE



Die EXIT-Karte befindet sich irgendwo im Stapel. Zieht eine Person diese Karte, kann sie diese entweder im nächsten Zug ausspielen oder auf der Hand behalten und später verwenden. Die EXIT-Karte muss zu einem Tunnelweg passen.

ENDE DER PARTIE

Das Spiel endet, wenn alle Tunnelwege außer dem EXIT-Tunnel geschlossen sind oder wenn ihr keine Karten mehr habt oder legen könnt. Überprüft nun euer Ergebnis:

- **Sieg:** Die EXIT-Karte ist gelegt, es gibt keine offenen Tunnelwege oder Wasserhälften, und ihr habt 3 Regenmäntel und 2 Seile gesammelt. Bandido ist frei. Ihr hattet den perfekten Fluchtplan.
- **Niederlage:** Ihr habt die Bedingungen nicht erfüllt? Ups! Ihr habt verloren. Kopf hoch und viel Glück beim nächsten Mal.

SOLO-VERSION

Spiele die Solo-Partie nach den regulären Regeln und beginne mit **6 Handkarten** (einfach) oder **3 Handkarten** (schwer).

FLUCHTBILANZ

Überprüfe, wie clever dein Fluchtplan war. Zähle die offenen Tunnelwege und nimm's leicht:

NUR DER EXIT-TUNNEL	Gut! Hast du an die Ausrüstung gedacht und das Wasser gestoppt? Perfekt! Wenn nicht... Schäm dich.
2-4 OFFENE TUNNELWEGE	Okay, du gräbst dich durch und es sieht fast so aus, als wüsstest du, was du tust!
5-6 OFFENE TUNNELWEGE	Seit deinem Buddeln hat sich nichts verändert. Was hast du dort unten eigentlich gemacht?
7+ OFFENE TUNNELWEGE	Uff! Bandido muss sich jemand anderes suchen oder bessere Snacks anbieten.



BANDIDO ALCATRAZ

Un juego de Martin Nedergaard Andersen
Ilustrado por Lucas Guidetti Perez
y Ajša Zdravković

CONTENIDO

- 68** cartas (incluidas 4 cartas con agua, 8 con sogas y 12 con impermeables)
1 loseta inicial
1 carta de salida (EXIT)

OBJETIVO

Formad un equipo, reunid impermeables y sogas y dejad un túnel abierto para que escape Bandido. Pero cuidado con el agua que inundará los túneles. ¿Seréis capaces de ayudar a Bandido a escapar?

PREPARACIÓN

- Coloca la **loseta inicial** en el centro de la mesa, dejando espacio suficiente para las cartas. Utiliza la cara fácil (5 túneles) o la cara normal (6 túneles) de la loseta inicial según el nivel de dificultad que queráis. Te recomendamos empezar por la cara fácil.



- Baraja **las cartas** (incluida la carta de salida) para formar un mazo y ponlo boca abajo sobre la mesa.

- Reparte 3 cartas a cada participante.

CÓMO JUGAR

Bandido Alcatraz es un juego cooperativo. Está permitido que os comuniquéis para decidir la mejor solución, pero no podéis enseñar o describir las cartas de vuestra mano. Por ejemplo, puedes decir: «Voy a cerrar un túnel», «Puedo unir dos túneles» o «En vez de poner una carta en el túnel voy a coger una soga». Ganaréis si conseguís reunir 3 impermeables y 2 sogas y escapar por el túnel de salida después de cerrar el resto de los túneles.

Empieza la persona más joven. Los turnos se jugarán en sentido horario. En tu turno, debes jugar una carta. Elige una de estas dos opciones:

1. Excava túneles:

Deja una de tus cartas junto a la loseta inicial o junto a una carta que ya esté sobre la mesa. **Nota:** Un túnel se debe conectar siempre con otro túnel, nunca con la tierra. No importa si aparece una soga o un impermeable; la carta se podrá colocar siempre que la conexión del túnel sea válida.

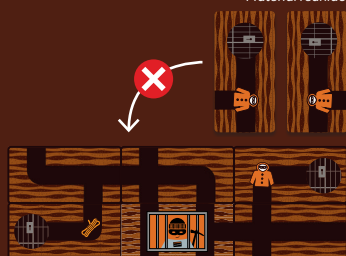


2. Reúne el material:

Coloca boca arriba cerca del mazo una carta donde aparezca un impermeable o una soga. Al final de la partida tendréis que haber reunido **exactamente** 3 impermeables y 2 sogas. Las cartas con el material reunido no se pueden usar después para excavar túneles.

En el ejemplo a continuación, los impermeables reunidos ya no se pueden usar para excavar túneles:

Material reunido



Túneles excavados

Una vez que has jugado una carta, roba otra.

¿No puedes jugar ninguna carta?

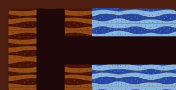
Si no puedes colocar ninguna de las cartas de tu mano, debes devolver las 3 cartas a la parte inferior del mazo y robar 3 cartas nuevas. Después, juega tu turno.

Si solo quedan 3 cartas o menos en el mazo, cógelas. En ese caso, deja las cartas que tenías en mano boca abajo y sigue jugando. Si el mazo está vacío, puedes intentar acabar la partida con las cartas que te queden.

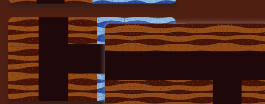
¡PELIGRO, AGUA!

Si juegas una carta con agua (1), la mitad azul (no la otra mitad) tendrá que estar cubierta por otra carta (2) al final de la partida. Es necesario que cubra perfectamente el túnel de la carta con agua. No se deben crear túneles donde antes hubiera tierra ni viceversa. No está permitido cubrir la carta entera con otra carta, solo la mitad azul. Aseguraos de que todas las cartas adyacentes cumplan las reglas.

1.



2.



Nota: Anticípate para que no os pase como en el ejemplo a continuación, en el que la mitad azul ha quedado bloqueada y ya no se puede cubrir con ninguna carta.



CARTA DE SALIDA



La carta de salida está oculta en algún lugar del mazo. Cuando alguien la robe, puede colocarla en su próximo turno o guardarla para más adelante. Esta carta se debe colocar junto a cualquier carta de túnel que encaje.

FIN DE LA PARTIDA

La partida acaba cuando todos los túneles salvo el de salida están cerrados o cuando no os queden cartas. Llegado ese momento, es hora de comprobar el resultado.

• **Victoria:** Habéis colocado la carta de salida, no hay túneles abiertos ni agua y habéis reunido 3 impermeables y 2 sogas para la fuga. Bandido consigue escapar, ¡bien hecho!

• **Derrota:** ¿No habéis conseguido completar las condiciones de victoria? ¡Ups! Habéis perdido la partida. A ver si la próxima vez tenéis más suerte...

MODO SOLITARIO

Sigue las reglas anteriores, pero cambia la preparación: roba 6 cartas (fácil) o 3 cartas (difícil) del mazo.

PUNTUACIÓN DEL INTENTO DE FUGA

Comprueba lo bien que te ha salido el plan. Echa un vistazo a los túneles que quedan... y no te pierdas:

SALIDA	¡Muy bien! ¿Te has acordado de reunir el material y bloquear el agua? Bien hecho. Si no... ¿en qué estabas pensando?
0 TÚNELES ABIERTOS	
2-4 TÚNELES ABIERTOS	¿Has estado cavando? ¡Casi parece que sabes lo que haces!
5-6 TÚNELES ABIERTOS	Así que has vuelto al punto de partida... ¿Qué has estado haciendo todo este tiempo ahí abajo?
7+ TÚNELES ABIERTOS	Ufff, parece que Bandido va a necesitar un equipo nuevo... o más motivación.



6-99



1-4



15'



Cooperativo

BANDIDO ALCATRAZ

Progettazione del gioco:

Martin Nedergaard Andersen

Illustrazioni: Lucas Guidetti Perez

e Ajša Zdravković

CONTENUTO

- 68** carte (di cui 4 con acqua, 8 con corde e 12 con impermeabili)
1 tessera iniziale
1 carta USCITA (EXIT)

OBIETTIVO

Formate una squadra, raccogliete impermeabili e corde e lasciate un tunnel aperto per far fuggire Bandido; fate attenzione all'acqua, però, perché farà allagare i tunnel. Riuscirete a far scappare Bandido?

PREPARAZIONE

- 1.** Posizionate la **tessera iniziale** al centro del tavolo, lasciando abbastanza spazio per le carte. Usate il lato facile (5 tunnel) o normale (6 tunnel) della tessera iniziale, a seconda del livello di difficoltà desiderato. Vi consigliamo di iniziare con il lato facile.



- 2.** Mescolate le **carte** (inclusa la carta USCITA) e formate un mazzo da posizionare a faccia in giù a portata di tutti i giocatori.

- 3.** Distribuite 3 carte a ogni giocatore.

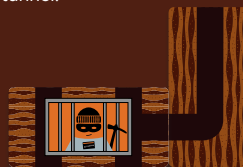
SVOLGIMENTO

In *Bandido Alcatraz* giocherete tutti nella stessa squadra. Potete parlare tra voi per scegliere la soluzione migliore, ma non potete mostrare o descrivere le carte che avete in mano. Ad esempio, potete dire: "Chiuderò un tunnel", o "Posso unire due tunnel", o "Invece di piazzare una carta nel tunnel, raccoglierò una corda". Vincerete se riuscirete a raccogliere 3 impermeabili e 2 corde e a fuggire attraverso l'USCITA dopo aver chiuso tutti gli altri tunnel.

Inizia il giocatore più giovane. Il gioco proseguirà quindi in senso orario. Nel suo turno dovrà giocare una carta e potrà effettuare una delle seguenti azioni:

1. Scavare tunnel:

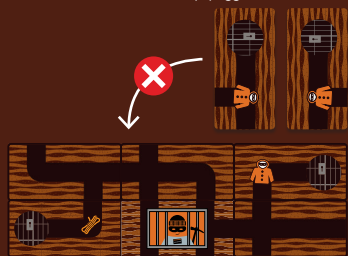
Posizionate una delle vostre carte accanto alla tessera iniziale o a una carta già presente sul tavolo. **Attenzione:** un tunnel dev'essere sempre collegato a un altro, mai al terreno. Non importa se la carta raffigura una corda o un impermeabile; può essere posizionata purché ci sia un collegamento valido con un altro tunnel.



2. Raccogliere equipaggiamento:

Posizionate una carta scoperta raffigurante un impermeabile o una corda accanto al mazzo. Al termine della partita, dovrete aver raccolto **esattamente** 3 impermeabili e 2 corde. L'equipaggiamento raccolto non potrà essere usato per scavare altri tunnel durante la partita. *Nell'esempio in basso, gli impermeabili raccolti non possono essere più usati per scavare tunnel:*

Equipaggiamento raccolto



Tunnel scavati

Dopo aver giocato una carta, pescatene un'altra.

Non potete giocare nessuna carta?

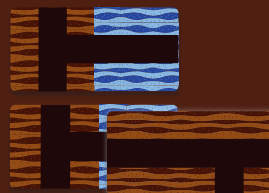
Se non potete posizionare nessuna delle 3 carte nella vostra mano, rimettetetele sul fondo del mazzo e pescatene altre 3. Dopodiché, svolgete il vostro turno normalmente.

Se ci sono 3 o meno carte nel mazzo, potete comunque pescarle. In tal caso, rimettete le carte rimanenti della vostra mano sul fondo del mazzo, a faccia in giù, e continuate a giocare. Se il mazzo è esaurito, potete provare a terminare la partita con le carte che vi rimangono.

PERICOLO ALLAGAMENTO!

Se giocate una carta con l'acqua (1), la metà blu (non l'altra metà) dovrà essere coperta da un'altra carta (2) al termine della partita. Deve coprire esattamente i tunnel della carta con acqua. Non si possono creare tunnel dove prima c'era la terra, e viceversa. In questo modo l'acqua verrà fermata. Potete coprire solo la metà blu e non l'intera carta. Assicuratevi che tutte le carte adiacenti rispettino le regole.

1.



2.

Attenzione: giocate con lungimiranza per non rimanere bloccati come nel seguente esempio, in cui la metà blu non si può coprire con nessuna carta.



CARTA USCITA



La carta USCITA è nascosta da qualche parte nel mazzo. Quando un giocatore la pesca, può scegliere di giocarla nel suo turno successivo o di tenerla per un secondo momento. La carta USCITA deve essere posizionata su una qualsiasi carta tunnel con la stessa configurazione.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando tutti i tunnel tranne quello di USCITA sono bloccati o quando terminate le carte. Dopodiché, controllate i risultati.

• **Vittoria:** avete posizionato la carta USCITA, non ci sono né tunnel aperti né acqua e avete raccolto 3 impermeabili e 2 corde per fuggire. Bandido è libero. Ben fatto!

• **Sconfitta:** non avete soddisfatto le condizioni di vittoria? Ops! Avete perso. Magari la prossima volta andrà meglio...

MODALITÀ SOLITARIO

Le regole rimangono invariate, tranne per la preparazione: pescate 6 carte (facile) OPPURE 3 carte (difficile) dal mazzo.

PUNTEGGIO DELL'ASSO DELLA FUGA

Verificate come ve la siete cavata. Controllate i tunnel rimanenti... e non smettete mai di sfidare la legge:

1 USCITA

Fantastico! Non vi siete scordati dell'equipaggiamento e di bloccare l'acqua, vero? Ben fatto. In caso contrario... fareste meglio a non farvi vedere in giro.

0 TUNNEL RIMASTI APERTI

2-4 TUNNEL RIMASTI APERTI

Bene, state scavando come se non ci fosse un domani... e sembra che sappiate il fatto vostro!

5-6 TUNNEL RIMASTI APERTI

Sembra che siate tornati al punto di partenza. Cosa avete fatto per tutto questo tempo là sotto?

7 O PIÙ TUNNEL RIMASTI APERTI

Caspita. Forse è meglio che Bandido recluti un'altra squadra... o che offra un compenso maggiore.



BANDIDO ALCATRAZ

Een spel van: Martin Nedergaard Andersen

Illustraties: Lucas Guidetti Perez
& Ajša Zdravković

INHOUD

- 68** kaarten (waaronder 4 kaarten met water, 8 met touw en 12 met regenjassen)
1 starttegel
1 uitgangskaart (EXIT)

DOEL VAN HET SPEL

Vorm een team en claim regenjassen en touw voor de uitbraakpoging van Bandido, maar houd één tunnel vrij om te ontsnappen. Pas op voor het water; de tunnels kunnen onderlopen. Kan Bandido met jullie hulp ontsnappen?

OPSTELLING

- Plaats de **startteg**el midden op tafel en houd genoeg ruimte vrij voor de kaarten. Gebruik de gemakkelijke zijde (5 tunnels) of de normale zijde (6 tunnels) van de startteg



- Schud de **kaarten** (inclusief de uitgangskaart) en leg de stapel gedekt op tafel.

- Geef elke speler 3 kaarten.

SPELREGELS

In *Bandido Alcatraz* werken alle spelers samen. Je mag met elkaar overleggen over wat de beste oplossing is, maar je mag de kaarten in je hand niet aan je teamgenoten laten zien of ze beschrijven. Je mag, bijvoorbeeld, zeggen: "ik zal één tunnel afsluiten," of "ik kan twee tunnels samenvoegen," of "in plaats van een kaart in het tunnelsysteem te plaatsen, ga ik een touw claimen." De spelers winnen door 3 regenjassen en 2 touwen te claimen en via de uitgangstunnel te ontsnappen nadat alle andere tunnels zijn afgesloten. De jongste speler mag beginnen. Daarna voeren spelers hun beurten met de klok mee uit. Tijdens je beurt moet je een kaart spelen en kun je uit de volgende twee opties kiezen:

1. Tunnelsysteem:

Plaats een van je kaarten naast de startteg

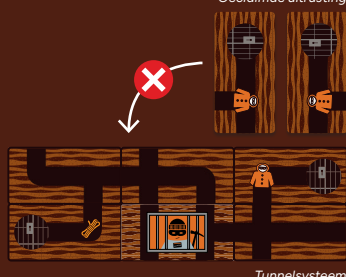
Let op: een tunnel moet altijd verbonden zijn met een andere tunnel, nooit met de grond. Het maakt niet uit of er een touw of een regenjas op de kaart staat. Zolang de tunnelverbinding geldig is, mag je de kaart plaatsen.



2. Uitrusting claimen:

Plaats een kaart met een regenjas of een touw open naast de trekstapel. Aan het einde van het spel moeten de spelers **exact** 3 regenjassen en 2 touwen hebben geclaimd. De geclaimde kaarten kunnen later in het spel niet voor het tunnelsysteem worden gebruikt. *De geclaimde regenjassen in het onderstaande voorbeeld kunnen niet langer voor het tunnelsysteem worden gebruikt:*

Geclaimde uitrusting



Tunnelsysteem

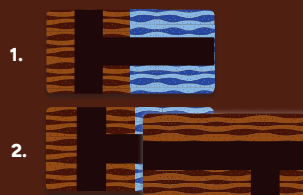
Nadat je een kaart hebt gespeeld, trek je een nieuwe.

Geen geschikte kaarten in je hand?

Als je geen enkele kaart in je hand kunt spelen, steek je je 3 kaarten onder aan de trekstapel terug en trek je 3 nieuwe kaarten. Je mag daarna alsnog een kaart spelen. Als de trekstapel uit 3 kaarten of minder bestaat, mag je deze trekken, maar in dat geval leg je je resterende kaarten in je hand gedekt op tafel en ga je door met je beurt. Als de trekstapel leeg is, moet je het spel met de resterende kaarten in je hand proberen te voltooien.

PAS OP, WATER!

Als je een kaart met water speelt (1), moet de blauwe helft (maar niet de andere helft) aan het einde van het spel door een andere kaart worden bedekt (2). Deze andere kaart moet het watergedeelte precies bedekken. Je mag brui



Let op: denk vooruit en zorg ervoor dat het mogelijk blijft om de blauwe helften te bedekken. Sluit jezelf niet in zoals in het onderstaande voorbeeld waarin de blauwe helft geblokkeerd is.



UITGANGSKAART



De uitgangskaart zit ergens in de trekstapel verborgen. Wanneer een speler de kaart trekt, mogen ze deze tijdens hun beurt spelen of hem bewaren voor later. De uitgangskaart moet op een geschikte tunnelkaart worden geplaatst.

SPELEINDE

Het spel is afgelopen wanneer alle tunnels behalve de uitgangstunnel zijn afgesloten of als alle kaarten op zijn. Op dat moment controleren de spelers het resultaat.

• **Gewonnen:** de uitgangskaart is geplaatst, er zijn geen open tunnels of water meer en je hebt 3 regenjassen en 2 touwen geclaimd. Bandido is ontsnapt, goed gedaan!

• **Verloren:** voldoen jullie niet aan de bovenstaande voorwaarden? Dan hebben jullie helaas verloren. Volgende keer beter!

SOLOMODUS

Het spel volgt alle bovenstaande regels, behalve die voor de opstelling: trek 6 kaarten (gemakkelijk) OF 3 kaarten (geavanceerd) van de trekstapel.

ONTSNAPPING OF ONTBERING

Kijk hoe soepel je ontsnapingspoging verliep. Kijk naar de resterende tunnels... en houd het hoofd koel:

1 UITGANG

Goed gedaan! Heb je ook aan de uitrusting en het water gedacht? Ja? Bravo! Nee? Jammer de bammer.

0 TUNNELS OPEN

2 - 4 TUNNELS OPEN

Oké, je bent een graver... en het lijkt erop dat je weet wat je doet!

5 - 6 TUNNELS OPEN

Zo te zien ben je terug bij af. Wat heb je in die tunnels uitgespookt?

7+ TUNNELS OPEN

OMG. Bandido heeft een nieuw team nodig, of op zijn minst betere snacks.