



# BANDIDA



6+



1-4



15'



Coop'

Autor:

Martin Nedergaard  
Andersen

Ilustraciones:

Odile Sageat

## COMPONENTES

70 cartas, incluyendo

· 10 cartas de objetos

· 1 carta de escalera



1 carta Inicial



## OBJETIVO DEL JUEGO

Bandida es un juego cooperativo en que ustedes como equipo ganarán o perderán en conjunto. Existen 3 modos de juego, y las condiciones de victoria varían. Sin embargo el desarrollo de la partida funciona de la misma manera, como se explicará más adelante.

## PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

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.



5 salidas



6 salidas

Baraja el resto de las cartas y colócalas en una pila boca abajo en el centro de la mesa. Reparte una mano inicial de 3 cartas a cada participante. Si alguna de ellas es una carta de alarma (tienen un ícono de alarma en su reverso), barajala junto a la pila de cartas y entrega una nueva carta.



Carta de alarma

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

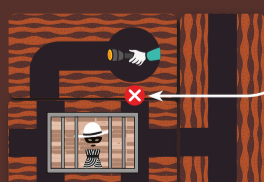
La persona más joven será quien comience la partida, y los turnos irán avanzando en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno, coloca una de cartas de tu mano en la zona de juego, conectándola con una o más cartas que ya hayan en la mesa. Luego roba de la pila una nueva carta a tu mano. Algunas cartas muestran un objeto, que ejecutarán una acción especial cuando sean colocadas en la mesa (ver apartado de Cartas de Objeto).

Continúen jugando hasta que hayan alcanzado la condición de victoria del modo, o hasta que la pila de cartas se agote.



Carta de objeto

**Cuidado:** Los túneles deben siempre conectarse con otros túneles. Si no puedes colocar ninguna carta, deberás devolver toda tu mano al fondo de la pila de cartas, y robar tantas cartas como fueron devueltas. Luego deberás jugar una carta si puedes. En caso contrario, deberás esperar hasta tu próximo turno.



No permitido

Bandida es un juego cooperativo: tienen permitido comunicarse con el resto de participantes para acordar la mejor estrategia. Sin embargo, no tienen permitido mostrar o describir las cartas que tengan en su mano al resto.

## MODO DE JUEGO 1

### ¡Atrapa a la Bandida!

Ganarán la partida si logran cerrar cada salida antes de que la pila de cartas se agote. De esa manera evitarán que se escape.

En este modo saca la carta de escalera de la partida antes de iniciar.



Carta escalera

## MODO DE JUEGO 2

### ¡Ayuda a la Bandida a escaparse!

Ganarán la partida si logran colocar la carta de escalera en la zona de juego, y cerrar el resto de salidas antes de que la pila de cartas se agote.

En este modo, la carta de escalera estará escondida en alguna parte de la pila de cartas. Cuando la robes a tu mano, deberás elegir ponerla en juego en tu próximo turno o guardarla para jugarla más adelante. Así tendrán que cerrar el resto de salidas, llevando a la Bandida a que se escape solo por la escalera.

## MODO DE JUEGO 3

**Los amantes se escapan** (sólo se puede jugar con la carta inicial de Bandido, que viene en el juego Bandido).



Ganarán la partida si logran colocar la carta inicial de Bandido y la carta de escalera en la zona de juego, y cerrar el resto de salidas antes de que la pila de cartas se agote.

En este modo, baraja la carta inicial de Bandido con el resto de cartas de Bandida. Cuando robes a tu mano la carta inicial de Bandido o la de escalera, deberás elegir ponerlas en juego en tu próximo turno o guardarlas para jugarlas más adelante. Puedes elegir por cual lado jugar la carta inicial de Bandido. Debes conectar al Bandido y a la Bandida a través de túneles, cerrar el resto de salidas, y guiarlos para que escapen por la escalera.

**Cuidado:** si cierran todos los túneles muy pronto, y no pueden colocar la carta inicial de Bandido o la carta de escalera, perderán la partida.

## CARTAS DE OBJETO (10 cartas)

Las cartas de objeto ejecutan acciones obligatorias cuando son colocadas en la mesa. Cuando entre a la zona de juego deberán realizar su acción correspondiente.



**Mochila:** Roba una carta extra al final de tu turno. Siempre tendrás una carta extra hasta el final de la partida, a menos que otra carta cambie esa condición.



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



**Herramienta rota:** Juega todas tus cartas sin robar nuevas. Finaliza tu turno robando 3 cartas (si tenías más de 3



cartas, sigues robando solo 3 nuevas cartas).

**Mapa:** Quita 3 cartas ya colocadas en la mesa (no tienen que estar adyacentes entre ellas). Cuidado: No puedes remover cartas que desconectan túneles que provoquen que la zona de juego se divida en 2.



**Botella de agua:** Se prohíbe la comunicación entre participantes durante toda una ronda (hasta que la persona que la puso en juego juegue de nuevo).

## CARTAS DE ALARMA (2 cartas)

Las cartas de alarma tienen un icono en su reverso. Cuando robas una carta de alarma, debes jugarla de inmediato, incluso si tu turno ya había finalizado. Ejecuta la acción correspondiente de la carta de alarma, y luego roba otra carta hasta completar tu mano. Las cartas de alarma impactan a todas las personas.



Cada participante descarta una carta a su elección de su mano. La partida continúa ahora con ese número de cartas, a menos que se ocupe luego una carta de objeto que cambie eso (Mochila).



Descarta las primeras 5 cartas de la pila. Si la carta inicial de Bandido o la escalera está entre ellas, apartalas, y descarta otras en su lugar. Luego vuelve a barajar la pila de cartas con las apartadas.

**Estrategia:** Algunas cartas de Objeto ayudan y otras no. Juégalas estratégicamente para lograr la victoria.