

BANDIDO ALCATRAZ

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



6+



1-4



15'



Cooperativo

COMPONENTES



68 cartas (incluyendo 4 cartas con agua,
8 con cuerdas y 12 con impermeables)



1 loseta inicial



1 carta de salida (EXIT)

OBJETIVO DEL JUEGO

Formen un equipo, reúnan impermeables y cuerdas, y dejen solo un túnel abierto para que escape el Bandido de Alcatraz. Tengan cuidado con el agua que va a inundar los túneles. ¿Serán capaces de que el Bandido logre escapar?

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Coloca la **loseta inicial** en el centro de la mesa, dejando espacio suficiente para el resto de cartas. Pueden colocarla por su lado fácil (5 túneles) o el lado normal (6 túneles) dependiendo de la dificultad con la que quieran jugar la partida. Recomendamos para las primeras partidas usar el lado fácil.



2. Baraja **las cartas** (incluyendo la carta de salida EXIT) y forma con ellas una pila de robo en el centro de la mesa.
3. Reparte una mano inicial de 3 cartas para cada participante.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Bandido Alcatraz es un juego cooperativo. Es decir, el grupo completo debe trabajar en equipo y, en conjunto, alcanzar la victoria o la derrota. Está permitido que se comuniquen durante la partida para decidir la mejor solución, pero **no pueden** mostrar o describir las cartas que tienen en sus manos. Por ejemplo, es válido decir "voy a cerrar un túnel", "puedo unir 2 túneles" o "en vez de poner una carta de túnel voy a aportar con una cuerda".

El grupo obtiene la victoria si reúnen 3 impermeables y 2 cuerdas, no hay agua visible y logran que el Bandido escape por el túnel de salida después de cerrar el resto de los túneles.

Empieza la partida el participante más joven. Los turnos se juegan en sentido horario. En tu turno, debes jugar una carta de tu mano. Elige una de estas 2 opciones:

1. Excava túneles:

Coloca una de tus cartas junto a la loseta inicial o junto a una carta que ya esté sobre la mesa.

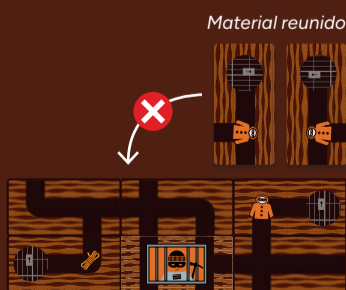
Nota: un túnel **siempre** se debe conectar con otro túnel, nunca con la tierra. No importa si aparece una cuerda o un impermeable; la carta se podrá colocar siempre que la conexión del túnel sea válida.



2. Reúne material:

Coloca bocarriba, cerca de la pila de robo, una carta que tenga un impermeable o una cuerda. Al final de la partida **deben** haber reunido **exactamente** 3 impermeables y 2 cuerdas. Las cartas con el material reunido no se pueden usar después para excavar túneles.

En el siguiente ejemplo, los impermeables reunidos ya no se pueden usar para excavar túneles.



Material reunido

Túneles excavados

Luego de jugar una carta, ya sea excavando túneles o reuniendo material, roba a tu mano una carta de la pila de robo. Luego será el turno del siguiente participante.

¿No puedes jugar ninguna carta?

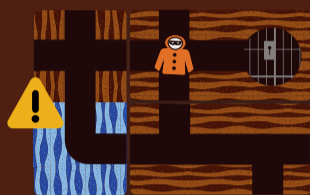
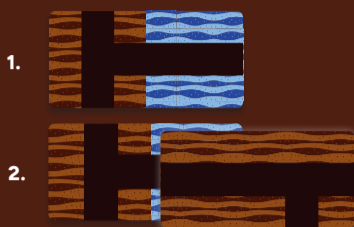
Si en tu turno no puedes jugar ninguna carta de tu mano, debes devolver las 3 cartas a la parte inferior de la pila de robo y robar 3 cartas nuevas. Después, juega tu turno.

Si solo quedan 3 cartas o menos en la pila, tómalas. En ese caso, deja las cartas que tenías 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), **debe** estar cubierta por otra carta (2) al final de la partida. Al cubrir una carta con agua, debe calzar exactamente el túnel de la carta con agua. No se pueden crear túneles donde antes hubiera tierra, ni viceversa (es decir, los túneles siempre deben estar conectados, incluso cuando cubres el agua). No está permitido cubrir la carta entera con otra carta, solo la mitad azul. Asegúrate de que todas las cartas adyacentes cumplen estas reglas.

Nota: es buena idea anticiparse para que no les ocurran situaciones como la del siguiente ejemplo. En la imagen podemos ver 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 de la pila de robo. Cuando alguien la robe, puede colocarla en su próximo turno o guardarla para más adelante. Esta carta se debe colocar junto a cualquier carta del túnel que encaje.



FIN DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando todos los túneles, salvo el de salida, están cerrados o cuando no les queden cartas en las manos por jugar. Cuando llegue ese momento, deben comprobar el resultado:

- **Victoria:** habrán alcanzado la victoria si han colocado la carta de salida, no hay túneles abiertos ni agua visible, y han reunido 3 impermeables y 2 cuerdas para la fuga. ¡Bien hecho! ¡El Bandido ha logrado escapar!
- **Derrota:** ¿no han logrado completar todas las condiciones de victoria? ¡Ups! Han perdido la partida. Ojalá tengan más suerte la próxima vez.

MODO SOLITARIO

Para jugar este juego de forma solitaria debes seguir las reglas anteriores, pero cambiar la preparación de la partida. Toma de la pila de robo 6 cartas (modo fácil) o 3 cartas (modo difícil).

PUNTUACIÓN DEL INTENTO DE FUGA

Comprueba cuán bien has jugando solitariamente. Echa un vistazo a los túneles que quedaron abiertos:

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