

EN



6-99



1-4



15'



Coop

# BANDIDA

Sequel to the  
best-selling *Bandido*

**Game author:**  
Martin Nedergaard  
Andersen

**Design:**  
Odile  
Sageat

## GAME MATERIAL

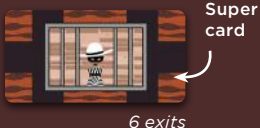
70 cards, including  
10 object cards  
2 alarm cards  
1 ladder card  
1 super card

## IDEA OF THE GAME

Bandida is a cooperative game in which you all win or lose together. There are 3 game modes, and victory conditions vary. However, gameplay remains the same, as explained below.

## SETTING UP THE GAME

Place the super card on the table, on its 5-exit or 6-exit side. The latter makes it harder to win.



6 exits



5 exits

Shuffle all the other cards together and place them face down in a draw pile. Deal 3 cards to every player. If one card is an alarm card (each has a pictogram on its back), shuffle it back into the draw pile and deal a new card.

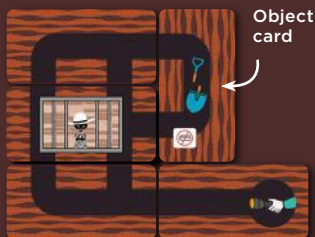
Alarm  
card

## HOW TO PLAY

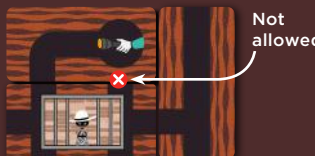
The youngest player starts the game.

On your turn, place one of your cards in order to connect it to one or more cards already on the table and draw a new card. Some cards show objects, triggering special actions when you place them on the table (see Object cards).

Keep playing until you have reached the mode's winning condition or until the draw pile is empty.

Object  
card

**Beware:** Tunnels **must** connect to other tunnels. If you can't play, you can place your cards at the bottom of the draw pile and take the same number of cards again. You may then place a card if you can. Otherwise, wait for your next turn.

Not  
allowed

Bandida is a cooperative game: you should communicate and come up with the best strategies together. However, you are not allowed to show or describe your cards to other players.

## GAME MODE 1

### Catch Bandida!

You all win the game if you manage to close every exit before the draw pile is empty thus stopping Bandida's escape.

In this mode, remove the ladder card from the game before starting.

Ladder  
card

## GAME MODE 2

### Help Bandida escape!

You all win the game if you manage to place the ladder card on the table and close all other exits before the draw pile is empty.

In this mode, the ladder card is hidden somewhere in the draw pile. Whenever you draw it, you can choose to place it on your next turn or later during the game. You then have to close all other exits, leading Bandida only to the ladder card.

## GAME MODE 3

### The lovers' escape

(only playable with a Bandido super card, included in Bandido game)

You all win the game if you manage to place the Bandido super card and the ladder card on the table, then close all other exits before the draw pile is empty.

In this mode, shuffle the Bandido super card with the rest of the Bandida cards. Whenever you draw the Bandido super card or the ladder card, you can choose to place it on your next turn or later during the game. You can choose which side to use for the Bandido super card. You have to connect Bandido and Bandida through the tunnels, then close all other exits, leading them only to the ladder card.

**Beware:** if you close everything too soon and cannot place the Bandido super card or the ladder card, you lose the game!

## OBJECT CARDS (10 cards)

Object cards trigger mandatory actions when you place them on the table. When you place an object card, you **have to** do the corresponding action.



**Backpack:** Draw 1 extra card at the end of your turn. You will have the same number of cards until the end of the game unless another card changes it again.



**Dynamite:** Play another card right away, then draw 2 cards at the end of your turn.



**Broken tool:** Play all your cards without drawing new ones and then draw 3 new cards (if you had more than 3 cards, you still only take 3 new cards).



**Map:** Remove 3 cards already placed on the table (they don't have to be next to each other). **Beware:** You cannot remove cards so as to disconnect the tunnels and split the cards on the table into 2 clusters.



**Water bottle:** The players cannot talk during an entire turn (until the player who played the Bottle card plays again).



## ALARM CARDS (2 cards)

Alarm cards have a pictogram on their back: When you draw an alarm card, you have to place it right away, even if your turn is over. Do the corresponding action, and draw another card to refill your hand. Alarm cards impact all players.



All players discard one card from their hand. They get to choose which one. They continue the game with this number of cards, unless they use an other object to change that (backpack).



Discard the first 5 cards in the draw pile. If the Bandido super card or the ladder card are amongst those 5, put them back, and discard new cards to get to 5. Then, reshuffle the draw pile.



**Strategy:** Some object cards help you and others don't. Play them well to have the best chances of winning.

HELVETIQ

**ES**

6-99



1-4



15'



Coop

# BANDIDA

Secuela del exitoso  
juego Bandido

**Autor:**  
Martin Nedergaard  
Andersen

**Diseño:**  
Odile  
Sageat

## MATERIALES DEL JUEGO

70 cartas, incluyendo  
10 cartas objeto  
2 cartas alarma  
1 carta escalera  
1 supercarta

## IDEA DEL JUEGO

Bandida es un juego cooperativo en el que todos juegan para ganar o perder juntos. Hay 3 modos de juego, y las condiciones para ganar varían. Sin embargo, el juego sigue siendo el mismo, como se explica a continuación.

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Coloca la supercarta sobre la mesa, ya sea con el lado de las 5 salidas o el de las 6 salidas a la vista. La segunda opción hace que el juego sea más difícil de ganar.

Supercarta



6 salidas

5 salidas

Baraja todas las otras cartas y colócalas boca abajo en un mazo para robar. Reparte 3 cartas a cada jugador. Si una de las cartas es una carta alarma (cada una tiene un pictograma en su parte posterior), devuélvela al mazo y reparte una nueva carta.

Carta alarma

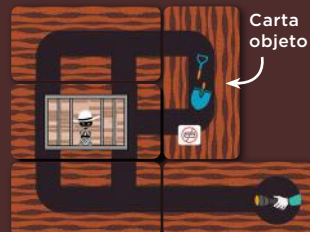


## CÓMO JUGAR

El jugador más joven comienza el juego.

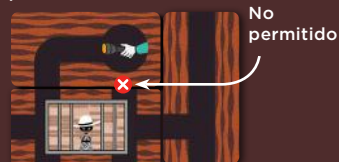
Cuando sea tu turno, coloca una de tus cartas para conectarla a una o más cartas que ya estén en la mesa y roba una nueva. Algunas cartas muestran objetos, desencadenando acciones especiales cuando las colocas en la mesa (ver cartas objeto).

Sigue jugando hasta que ganéis según indica cada modo de juego o hasta que se termine el mazo (si esto ocurre todos habréis perdido).



Carta objeto

**Cuidado:** los túneles deben conectarse a otros túneles. Si no puedes jugar, puedes colocar tus cartas en la parte inferior del mazo y robar la misma cantidad de cartas. Luego, si es que puedes, coloca una carta. De lo contrario, espera tu próximo turno.



No permitido

Bandida es un juego cooperativo: todos los jugadores deben comunicarse y encontrar las mejores estrategias juntos. Sin embargo, no puedes mostrar o describir tus cartas a otros jugadores.

## MODO DE JUEGO 1

### ¡Captura a Bandida!

Todos ganáis el juego si lográis cerrar todas las salidas antes de que se acaben las cartas del mazo, deteniendo así la fuga de Bandida.

En este modo se debe retirar la carta escalera del juego antes de comenzar.



Carta escalera

## MODO DE JUEGO 2

### ¡Ayuda a Bandida a escapar!

Todos ganan el juego si logran colocar la carta escalera en la mesa y cerrar cualquier otra salida antes de que el mazo para robar quede vacío.

En este modo de juego, la carta escalera se baraja con las demás cartas. Cuando se roba del mazo, se puede utilizarla en el siguiente turno o más tarde durante el juego.

Debéis cerrar todas las salidas dejando a Bandida solo la vía libre en la carta escalera.

## MODO DE JUEGO 3

### El escape de los amantes

(Sólo se puede jugar con una supercarta de Bandido, incluida en el juego Bandido.)

Todos ganáis el juego si lográis colocar la supercarta de Bandido y la carta escalera en la mesa y cerrar cualquier otra salida antes de que el mazo para robar quede vacío. En este modo, se baraja la supercarta de Bandido con el resto de las cartas de Bandida. Cada vez que robes la supercarta de Bandido o la carta escalera, podrás escoger entre colocarla en tu próximo turno o dejarla para más tarde durante el juego. Puedes elegir qué lado usar para la supercarta de Bandido. Debes conectar a Bandido y a Bandida a través de los túneles, luego cerrar cualquier otra salida, llevándolos exclusivamente a la carta escalera.

**Cuidado:** si cierras todo demasiado pronto y no puedes colocar la supercarta de Bandido o la carta escalera, ¡perderán el juego!

## CARTAS OBJETO (10 cartas)

Las cartas objeto desencadenan acciones obligatorias cuando las colocas en la mesa. Cuando colocas una carta objeto, debes llevar a cabo la acción correspondiente.



**Mochila:** Roba 1 carta extra al final de tu turno. Conservarás el mismo número de cartas hasta el final del juego a menos que otra carta cambie esta situación.



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



**Herramienta rota:** Juega todas tus cartas sin robar cartas nuevas y roba 3 cartas nuevas (si tenías más de 3 cartas, igual sólo cogerás 3 cartas nuevas).



**Mapa:** Retira 3 cartas ya colocadas en la mesa (no tienen por qué estar una al lado de la otra). **Cuidado:** no puedes quitar cartas para desconectar los túneles y dividir las cartas en la mesa en 2 grupos.



**Botella de agua:** Los jugadores no pueden hablar durante un turno entero (hasta que le toca nuevamente al jugador que jugó la carta botella).



## CARTAS ALARMA (2 cartas)

Las cartas alarma tienen un pictograma en la parte posterior: cuando robas una carta alarma, debes colocarla de inmediato, incluso si tu turno ha terminado. Haz la acción correspondiente y luego roba otra carta para reponer tu mano. Las cartas alarma tienen efecto para todos los jugadores.



Todos los jugadores descartan una carta de su mano. Tienen la posibilidad de elegir cuál. Continúan el juego con esta cantidad de cartas, a menos que usen otro objeto para cambiarla (mochila).



Descarta las primeras 5 cartas en el mazo de robo. Si la supercarta de Bandido o la carta escalera se encuentran entre esas 5, vuelve a colocarlas y descarta nuevas cartas para llegar a 5. Después, vuelve a barajar el mazo para robar.



**Estrategia:** algunas cartas objeto te ayudan y otras no. Juegalas bien para tener las mejores posibilidades de ganar.

**HELVETIQ**



6-99



1-4



15 min



Coop

# BANDIDA

La suite du  
best-seller Bandido

**Auteur:**  
Martin Nedergaard  
Andersen

**Design:**  
Odile  
Sageat

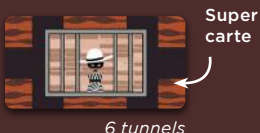
## MATÉRIEL DE JEU

70 cartes, dont  
10 cartes Objet  
2 cartes Alarme  
1 carte Échelle  
1 super carte

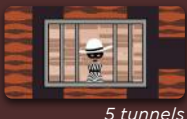
Bandida est un jeu coopératif dans lequel vous gagnez ou perdez tous ensemble. Il y a 3 modes de jeu : les conditions de victoire sont différentes, mais le tour de jeu reste le même, comme expliqué ci-dessous.

## MISE EN PLACE

Placez la super carte sur la table. Utilisez le côté avec 5 tunnels ou avec 6 tunnels : la partie sera plus difficile avec ce dernier.



6 tunnels



5 tunnels

Mélangez toutes les autres cartes face cachée pour former la pioche. Distribuez 3 cartes à chaque joueur. Si l'une des cartes est une carte Alarme (elles ont un pictogramme au dos), remettez-la dans la pioche et distribuez une nouvelle carte.

Carte  
Alarme

## TOUR DE JEU

Le plus jeune commence la partie.

À votre tour de jeu, placez une de vos cartes pour la connecter à une ou plusieurs cartes déjà posées sur la table, puis piochez une nouvelle carte. Les cartes Objet sont des cartes spéciales qui déclenchent des actions lorsque vous les placez sur la table (voir Cartes Objet).

Continuez de jouer jusqu'à atteindre les conditions de victoire du mode choisi ou jusqu'à la fin de la pioche.

Carte  
Objet

**Attention:** les tunnels doivent être reliés à d'autres tunnels. Si vous ne pouvez pas jouer, vous pouvez placer vos cartes sous la pioche et repiocher le même nombre de cartes. Placez ensuite une carte si vous le pouvez, ou attendez votre prochain tour de jeu.



Interdit

Bandida est un jeu coopératif : vous devez communiquer et élaborer ensemble les meilleures stratégies pour gagner. Vous n'êtes cependant pas autorisés à montrer ou à décrire vos cartes aux autres joueurs.

## MODE DE JEU 1

### Attrapez Bandida!

Vous gagnez tous ensemble si vous arrivez à bloquer toutes les sorties avant la fin de la pioche, et empêcher ainsi Bandida de s'échapper.

Dans ce mode, enlevez la carte Échelle du jeu avant de commencer la partie.

Carte  
Échelle

## MODE DE JEU 2

### Aidez Bandida à s'échapper!

Vous gagnez tous ensemble si vous arrivez à placer la carte Échelle sur la table et à bloquer toutes les autres sorties avant la fin de la pioche.

Dans ce mode, la carte Échelle est cachée dans la pioche. Lorsque vous la piochez, vous pouvez choisir de la placer à votre prochain tour ou plus tard dans le jeu. Vous devez ensuite bloquer toutes les autres sorties et mener Bandida uniquement à la carte Échelle.

## MODE DE JEU 3

### Les amoureux en cavale

(nécessite une super carte Bandido, incluse dans le jeu Bandido)

Vous gagnez tous ensemble si vous arrivez à placer la super carte Bandido et la carte Échelle sur la table, puis à bloquer toutes les autres sorties avant la fin de la pioche.

Dans ce mode, mélangez la super carte Bandido avec le reste des cartes de Bandida. Lorsque vous piochez la super carte Bandido ou la carte Échelle, vous pouvez choisir de les placer à votre prochain tour ou plus tard dans le jeu. Vous pouvez choisir quel côté utiliser pour la super carte Bandido. Vous devez connecter Bandido et Bandida à travers les tunnels, puis bloquer toutes les autres sorties et les mener uniquement à la carte Échelle.

**Attention:** si vous bloquez toutes les sorties trop tôt et ne pouvez pas placer la super carte Bandido ou la carte Échelle, vous perdez la partie!

## CARTES OBJET (10 cartes)

Les cartes Objet déclenchent des actions obligatoires lorsqu'elles sont placées sur la table. Lorsque vous placez une carte Objet, vous devez exécuter l'action correspondante.



**Sacoches:** piochez une carte supplémentaire à la fin de votre tour. Vous gardez le même nombre de cartes dans votre main jusqu'à la fin de la partie, sauf si une autre carte change à nouveau ce nombre.



**Dynamite:** placez une autre carte immédiatement, puis piochez 2 cartes à la fin de votre tour.



**Outil cassé:** vous ne repiochez pas à la fin de votre tour, puis piochez 3 nouvelles cartes lorsque votre main est vide (si vous aviez plus ou moins de 3 cartes en main, vous ne reprenez que 3 cartes).



**Carte:** enlevez 3 cartes déjà placées sur la table (elles ne doivent pas forcément être côte à côte). **Attention:** vous ne pouvez pas enlever des cartes qui scinderont les cartes sur la table en 2 groupes distincts.



**Bouteille d'eau:** les joueurs ne peuvent pas communiquer pendant un tour de jeu (jusqu'à ce que le joueur ayant posé la Bouteille d'eau joue à nouveau).



## CARTES ALARME (2 cartes)

Les cartes Alarme ont un pictogramme au dos : lorsque vous piochez une carte Alarme, vous devez la placer immédiatement, même si votre tour est fini. Faites l'action correspondante, puis piochez une nouvelle carte pour compléter votre main. Tous les joueurs sont concernés par les cartes Alarme.



Tous les joueurs défaussent une carte de leur main. Ils choisissent laquelle. Ils continuent le jeu avec le même nombre de cartes en main, sauf si une autre carte spéciale change à nouveau ce nombre.



Défaussez les 5 premières cartes de la pioche. Si la super carte Bandido ou la carte Échelle se trouvent parmi ces cartes, remettez-les et défaussez de nouvelles cartes pour arriver jusqu'à 5, puis remélangez la pioche.

**Conseil:** certaines cartes Objet vous aident, d'autres non. Placez-les au bon moment pour optimiser vos chances de gagner!



6-99



1-4



15'



kooperativ

# BANDIDA

Das Sequel zum Bestseller Bandido

**Autor:**  
Martin Nedergaard  
Andersen

**Design:**  
Odile  
Sageat

## MATERIAL

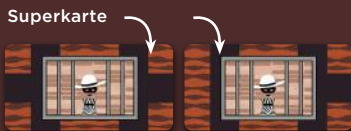
70 Karten, inklusive  
10 Objektkarten  
2 Alarmkarten  
1 Leiterkarte  
1 Superkarte

## ZIEL

Bandida ist ein kooperatives Spiel in dem ihr alle zusammen gewinnt oder verliert. Es gibt drei Spielvarianten und man kann auf verschiedene Arten gewinnen. Der Spielablauf bleibt aber immer derselbe.

## AUFBAU

Lege die Superkarte in die Mitte des Tisches. Nutze entweder die Superkarte mit 5 oder die mit 6 Ausgängen, je nachdem welchen Schwierigkeitsgrad du wünschst. Mit 6 Ausgängen wird es schwieriger.



6 Ausgänge

5 Ausgänge

Mische alle restlichen Karten und staple sie verdeckt auf einen Stapel. Jeder Spieler erhält drei Karten. Alarmkarten haben ein Piktogramm auf der Rückseite – wenn jemand eine Alarmkarte zieht, wandert diese wieder zurück in den Stapel und der Spieler zieht eine neue Karte.



Alarmkarte

## SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler fängt an. Wenn du dran bist, lege eine deiner Karten so, dass sie mit einer oder mehreren auf dem Tisch verbunden ist, dann ziehe eine neue Karte. Durch das Legen von Objektkarten werden bestimmte Aktionen ausgelöst (siehe Objektkarten).

Spielt so lange bis ihr durch eine der Gewinnmöglichkeiten gewonnen habt oder bis der Kartenstapel leer ist.



Objektkarte

**Vorsicht:** Deine Karte muss perfekt passen! Falls du mit deinen Karten nicht mehr weiterspielen kannst, darfst du diese unter den Stapel legen und sie durch die drei obersten ersetzen. Wenn du kannst, darfst du dann eine spielen. Ansonsten musst du einmal aussetzen.



Nicht erlaubt

Da es sich bei Bandida um ein kooperatives Spiel handelt, dürfen die Spieler die beste Vorgehensweise besprechen. Es ist aber nicht erlaubt, den anderen Spielern die Karten zu zeigen oder zu beschreiben.

## SPIELVARIANTE 1

### Fang Bandida!

Ihr gewinnt das Spiel, wenn ihr alle Tunnel verschliessen könnt bevor der Kartenstapel leer ist. Damit wurde Bandidas Flucht vereitelt. In dieser Spielvariante spielt ihr ohne die Leiterkarte; legt sie vor Spielbeginn auf die Seite.



Leiterkarte

## SPIELVARIANTE 2

### Hilf Bandida fliehen!

Ihr gewinnt das Spiel, wenn ihr die Leiterkarte legen und alle anderen Tunnel verschliessen könnt bevor der Kartenstapel leer ist.

Bei dieser Spielvariante ist die Leiterkarte irgendwo im Stapel versteckt. Wenn du sie ziehst, kannst du wählen, wann sie gelegt wird – bei deinem nächsten Zug oder später während des Spiels. Dann müsst ihr die restlichen Tunnels verschliessen, damit Bandida nur über die Leiter entkommen kann.

## SPIELVARIANTE 3

### Die Flucht der Liebenden

(nur mit der Bandido-Superkarte spielbar, im Spiel Bandido enthalten)

Ihr gewinnt das Spiel, wenn ihr die Bandidosuperkarte und die Leiterkarte legen und alle anderen Tunnel verschliessen könnt bevor der Kartenstapel leer ist.

Bei dieser Spielvariante mischt ihr die Bandidosuperkarte unter die Bandidakarten. Wenn du die Bandidosuperkarte oder die Leiterkarte ziehst, kannst du wählen, wann sie gelegt wird – bei deinem nächsten Zug oder später während des Spiels. Du kannst selber wählen, welche Seite der Bandidosuperkarte du legst (einfach oder schwierig). Bandida und Bandido müssen nun von euch durch die Tunnel miteinander verbunden werden, dann schliesst ihr alle Ausgänge bis auf die Leiterkarte.

**Vorsicht:** Wenn ihr alle Tunnel zu früh schliesst und die Leiterkarte oder die Bandidosuperkarte nicht legen könnt, dann verliert ihr!

## OBJEKTKARTEN (10 Karten)

Objektkarten lösen automatisch bestimmte Aktionen aus, wenn du sie auf den Tisch legst. Folgende Aktionen gibt es:



**Rucksack:** Ziehe 1 zusätzliche Karte am Ende deines Zugs. Du darfst nun bis zum Ende des Spiels oder bis eine andere Karte dies ändert eine Karte mehr auf der Hand haben.



**Dynamit:** Lege sogleich eine Karte mehr; ziehe zwei Karten am Ende deines Zugs.



**Kaputtes Werkzeug:** Spiele alle deine Karten. Wenn eine deiner Karten nicht passt, lege sie ab, ohne eine neue aufzunehmen. Am Ende deines Zugs nimmst du 3 neue Karten auf. Wenn du zu Beginn deines Zugs mehr als 3 Karten hast, ziehst du trotzdem nur 3 neue.



**Karte:** Nimm drei Karten, die schon gelegt wurden, weg. Sie müssen nicht nebeneinander liegen. **Vorsicht:** Du kannst nur Karten entfernen, wenn keine Tunnel unterbrochen werden – Bandida muss immer einen Weg finden. Du darfst also nur Karten am Ende eines Tunnels wegnehmen.



**Wasserflasche:** Die Spieler dürfen während einer Runde nicht sprechen (bis der Spieler, der die Wasserflasche gelegt hat, wieder dran ist).



## ALARMKARTEN (2 Karten)

Alarmkarten haben Piktogramme auf ihrer Rückseite. Wenn du eine Alarmkarte ziehst, musst du sie sofort legen, auch wenn dein Zug eigentlich vorbei ist. Lege die Karte, führe die Aktion aus, die darauf angezeigt wird und ziehe eine andere Karte, um deine Hand aufzufüllen. Alarmkarten betreffen alle Spieler.



Ihr müsst alle eine Karte von eurer Hand ablegen. Ihr könnt selber wählen, welche. Von nun an müsst ihr mit einer Handkarte weniger weiterspielen, ausser die Rucksackkarte ändert das.



Nehmt die ersten 5 Karten vom Stapel aus dem Spiel. Wenn sich die Leiterkarte oder die Bandidosuperkarte darunter befinden, mischt sie wieder in den Stapel und nehmt an ihrer Stelle andere Karten weg. Danach mischt ihr den Stapel und spielt weiter.



**Strategie:** Manche Objektkarten helfen dir, andere nicht. Überlege gut, wann du sie spielst, um eure Gewinnchancen zu erhöhen.



# BANDIDA

Seguito del  
best-seller Bandido

**Autore del gioco:**  
Martin Nedergaard  
Andersen

**Design:**  
Odile  
Sageat

## MATERIALE DEL GIOCO

70 carte, tra cui  
10 carte Oggetto  
2 carte Allarme  
1 carta Scala  
1 Super carta

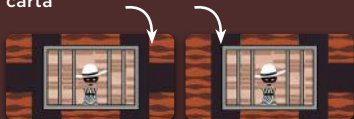
## IDEA DEL GIOCO

Bandida è un gioco di collaborazione in cui tutti i giocatori giocano insieme per vincere o perdere. Ci sono 3 modalità di gioco e le condizioni per la vittoria cambiano. Tuttavia, il gioco rimane lo stesso, come spiegato qui di seguito.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Posizionate la Super carta sul tavolo, sul suo lato a 5 o 6 uscite. Quest'ultima opzione rende la vittoria più difficile.

Super  
carta



6 uscite

5 uscite

Mescolate tutte le altre carte insieme e mettetele a faccia in giù in un mazzo da cui pescare. Distribuite 3 carte a ogni giocatore. Se una carta è una carta Allarme (ciascuna di queste ha un pittogramma sul retro), rimettetela nel mazzo di pesca e distribuite una nuova carta.



Carta Allarme

## COME SI GIOCA

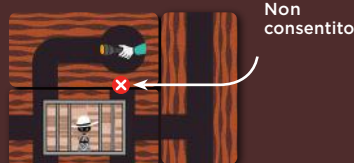
Il giocatore più giovane inizia il gioco.

Al vostro turno, posizionate una delle vostre carte per collegarla a una o più carte già sul tavolo e pescate una nuova carta. Alcune carte che mostrano oggetti, innescano azioni speciali quando vengono poste sul tavolo (vedi carte Oggetto). Continuate a giocare fino a quando non avrete raggiunto la vittoria secondo la modalità in cui giocate, o fino a quando il mazzo di pesca non sarà terminato.



Carta  
Oggetto

**Attenzione:** i tunnel devono connettersi ad altri tunnel. Se non potete giocare, potete mettere le vostre carte in fondo al mazzo e prenderne altrettante. Potrete quindi mettere sul tavolo una carta, se vi è possibile. Altrimenti attendete il turno successivo.



Non  
consentito

Bandida è un gioco di collaborazione, in cui dovrete comunicare e inventarvi le strategie migliori. Tuttavia, non è permesso mostrare o descrivere le proprie carte ad altri giocatori.

## MODALITÀ DI GIOCO 1

### Catturate Bandida!

I giocatori vincono se tutte le uscite sono chiuse prima di finire il mazzo, fermando così la fuga di Bandida.

In questa modalità, rimuovete la carta Scala dal gioco prima di iniziare.



Carta Scala

## MODALITÀ DI GIOCO 2

### Aiutate Bandida a fuggire!

Aiutate Bandida a fuggire! Vincete tutti il gioco se riuscite a posizionare la carta Scala sul tavolo, chiudendo ogni altra uscita prima che il mazzo di pesca sia terminato.

In questa modalità, la carta Scala è nascosta da qualche parte nel mazzo di pesca. Quando un giocatore la pesca, può scegliere di posizionarla al turno successivo o più tardi durante il gioco. Si dovrà quindi chiudere ogni altra uscita, conducendo Bandida solo verso la carta Scala.

## MODALITÀ DI GIOCO 3

### La fuga degli innamorati

(giocabile solo con una super carta Bandido, inclusa nel gioco "Bandido")

Vincete tutti il gioco se riuscite a posizionare la super carta Bandido e la carta Scala sul tavolo e quindi chiudere ogni altra uscita prima che il mazzo di pesca sia terminato.

In questa modalità, mescolate la super carta Bandido con il resto delle carte Bandida. Quando un giocatore viene pescata la super carta Bandido o la carta Scala, potete scegliere di metterla giù al vostro turno successivo o più tardi durante il gioco. Potete scegliere quale lato usare per la super carta Bandido. Dovrete collegare Bandido e Bandida attraverso i tunnel, quindi chiudere ogni altra uscita, conducendoli solo verso la carta Scala.

**Attenzione:** se chiudete tutto troppo presto, senza riuscire a posizionare la super carta Bandido o la carta Scala, perdetevi la partita!

## CARTE OGGETTO (10 carte)

Quando vengono messe sul tavolo, le carte Oggetto attivano azioni obbligatorie. Quando mettete giù una carta Oggetto, dovete compiere l'azione corrispondente.



**Zaino:** pescate 1 carta extra alla fine del turno. Avrete lo stesso numero di carte fino alla fine del gioco, a meno che un'altra carta non lo cambi di nuovo.



**Dinamite:** giocate subito un'altra carta, quindi pescate 2 carte alla fine del turno.



**Pala rotta:** giocate tutte le carte senza pescarne di nuove e quindi pescate 3 nuove carte (se avevate più di 3 carte, prendete sempre e solo 3 carte nuove).



**Mappa:** rimuovete 3 carte già poste sul tavolo (non devono essere una accanto all'altra). **Attenzione:** non è possibile rimuovere le carte in modo da disconnettere i tunnel e dividere le carte sul tavolo in 2 gruppi.



**Borraccia:** i giocatori non possono parlare per un intero turno (fino a quando il giocatore che ha giocato la carta Borraccia non gioca di nuovo).



## CARTE ALLARME (2 carte)

Le carte Allarme hanno un pittogramma sul retro: quando pescate una carta allarme, dovete metterla giù immediatamente, anche se il vostro turno è finito. Eseguite l'azione corrispondente e pescate un'altra carta per restare sempre con lo stesso numero di carte in mano. Le carte allarme hanno effetto su tutti i giocatori.



Tutti i giocatori scartano una carta che hanno in mano, a scelta. Continuano il gioco con questo numero di carte, a meno che non usino un'altra carta Oggetto per cambiarlo (Zaino).



Scartate le prime 5 carte del mazzo. Se la super carta Bandido o la Scala sono tra quelle 5, rimettetetele dove erano e scartate nuove carte per arrivare a 5. Quindi, mescolate nuovamente il mazzo di pesca.



**Strategia:** alcune carte Oggetto vi aiutano, altre no. Giocate con attenzione per avere le migliori possibilità di vincere.



6-99



1-4



15'



Coop

# BANDIDA

Vervolg op de  
bestseller Bandido

**Spel auteur:**  
Martin Nedergaard  
Andersen

**Ontwerp:**  
Odile  
Sageat

## SPELMATERIAAL

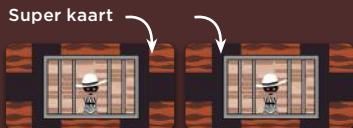
70 kaarten, waaronder  
10 alarmkaarten  
2 alarmkaarten  
1 ladderkaart  
1 superkaart

## IDEE VAN HET SPEL

Bandida is een samenwerkingsspel waarin jullie allemaal samen spelen om te winnen of te verliezen. Er zijn 3 spelvarianten, en de voorwaarden om te winnen variëren. De gameplay blijft echter hetzelfde, deze wordt hieronder uitgelegd.

## SPELVOORBEREIDING

Plaats de superkaart op de tafel, aan de 5- of 6-uitgangszijde. De laatste maakt het moeilijker om te winnen.



6 uitgangen

5 uitgangen

Vorm een stapel van alle andere kaarten en leg ze met de blauwe kant naar boven. Deel 3 kaarten uit aan elke speler. Als een kaart een alarmkaart is (herkenbaar aan het pictogram aan de achterkant), schuif hem dan terug in de trekstapel en deel een nieuwe kaart uit.



Alarm kaart

## HOE SPEEL JE

De jongste speler begint het spel.

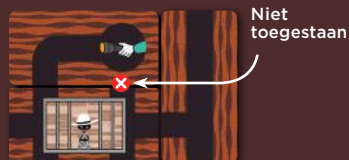
Plaats in jouw beurt een van je kaarten om deze te verbinden met een of meer kaarten die al op de tafel liggen en trek een nieuwe kaart. Sommige kaarten tonen objecten, waardoor speciale acties worden geactiveerd als je ze op tafel legt (zie Objectkaarten).

Blijf spelen tot jullie het doel hebben bereikt of tot de trekstapel leeg is.



Objectkaart

**Let op:** Tunnels moeten verbinding maken met andere tunnels. Als je niet kunt spelen, kun je je kaarten onderaan de trekstapel plaatsen en weer hetzelfde aantal kaarten nemen. Je mag dan een kaart plaatsen als je kan. Anders wacht je op je volgende beurt.



Niet toegestaan

Bandida is een samenwerkingsspel: je moet communiceren en samen de beste strategieën bedenken. Het is echter niet toegestaan om je kaarten te laten zien of te beschrijven aan andere spelers.

## SPELVARIANT 1

### Vang Bandida!

Jullie winnen allemaal het spel als het jullie lukt om elke uitgang te sluiten voordat de trekstapel leeg is en zo Bandida's ontsnapping te stoppen. Verwijder in deze modus de ladderkaart uit het spel voordat je begint.



Ladderkaart

## SPELVARIANT 2

### Help Bandida ontsnappen!

Jullie winnen allemaal het spel als het jullie lukt om de ladderkaart op tafel te leggen en elke andere uitgang te sluiten voordat de trekstapel leeg is.

In deze modus is de ladderkaart ergens in de trekstapel verborgen. Wanneer een speler de kaart trekt, kan hij ervoor kiezen om deze in zijn volgende beurt of later in het spel te plaatsen. Alle andere uitgangen moeten worden afgesloten, waardoor Bandida alleen nog maar naar de ladderkaart kan.

## SPELVARIANT 3

### De ontsnapping van de geliefden

(alleen speelbaar met een Bandido superkaart, bijgesloten in het Bandido spel)

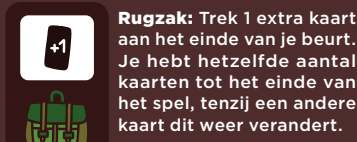
Jullie winnen allemaal het spel als het jullie lukt om de Bandido superkaart en de ladderkaart op tafel te leggen, sluit dan elke andere uitgang voordat de trekstapel leeg is.

In deze modus schud je de Bandido superkaart met de rest van de Bandido kaarten. Wanneer je de Bandido superkaart of de ladderkaart trekt kun je ervoor kiezen om deze in je volgende beurt of later in het spel te plaatsen. Je kunt kiezen welke kant je wilt gebruiken voor de Bandido superkaart. Je moet Bandido en Bandida door de tunnels verbinden, sluit elke andere uitgang zodat ze alleen via de ladderkaart kunnen ontsnappen.

**Let op:** als je alles te snel sluit en de Bandido superkaart of de ladderkaart niet kan plaatsen, dan verlies je het spel.

## OBJECTKAARTEN (10 kaarten)

Objectkaarten dwingen verplichte acties af wanneer je ze op tafel legt. Wanneer je een objectkaart plaatst moet je de bijbehorende actie uitvoeren.



**Rugzak:** Trek 1 extra kaart aan het einde van je beurt. Je hebt hetzelfde aantal kaarten tot het einde van het spel, tenzij een andere kaart dit weer verandert.



**Dynamiet:** Speel meteen een andere kaart en trek dan aan het einde van je beurt 2 kaarten.



**Kapot gereedschap:** Speel al je kaarten zonder nieuwe te trekken. Trek na het spelen van je kaarten 3 nieuwe kaarten (ook wanneer je meer dan 3 kaarten hebt gespeeld).



**Map:** Verwijder 3 kaarten die al op tafel zijn gelegd (ze hoeven niet naast elkaar te liggen). **Let op:** Je kunt geen kaarten verwijderen om de tunnels te splitsen, het moet 1 gangenstelsel blijven.



**Waterfles:** De spelers kunnen gedurende een hele beurt niet praten (totdat de speler die de Fleskaart heeft gespeeld opnieuw aan de beurt is).



## ALARMKAARTEN (2 kaarten)

Alarmkaarten hebben een pictogram op hun achterkant: Als je een alarmkaart trekt moet je die meteen plaatsen, ook al is je beurt voorbij. Doe de bijbehorende actie, en trek een andere kaart om je hand bij te vullen. Alarmkaarten hebben invloed op alle spelers.



Alle spelers gooien één kaart uit hun hand weg. Ze mogen kiezen welke. Ze gaan door met het spel met dit aantal kaarten, tenzij ze een ander voorwerp gebruiken om dat te veranderen (rugzak).



Verwijder de eerste 5 kaarten van de trekstapel. Als de Bandido superkaart of de ladderkaart tot die 5 behoren leg ze dan terug. Verwijder nieuwe kaarten om tot 5 te komen. Vervolgens wordt de trekstapel geschud.



**Strategie:** Sommige objectkaarten helpen je en andere niet. Speel ze op het juiste moment voor de grootste kans om te winnen.