



6-99



1-4



15'



Coop

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 décrire 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 :

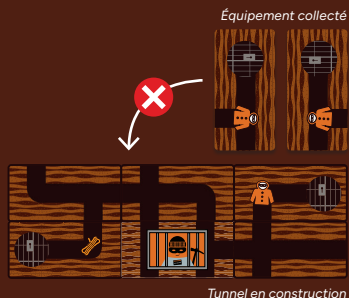
1. Tunnel :

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.

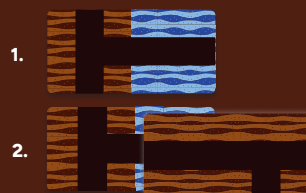
Vous ne pouvez pas jouer de carte ?

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.



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE