



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

WORUM 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

- 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.



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

- 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:

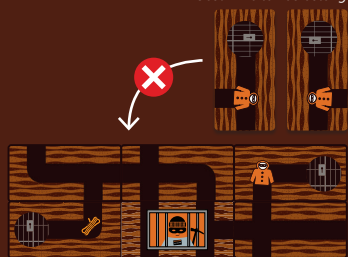
Legt eine eurer Handkarten neben die Startkarte oder an eine bereits ausliegende Karte. Achtet darauf, dass die Tunnelwege immer miteinander verbunden sind und ihr sie nie durch das Braun der Karte abschneidet. Es spielt keine Rolle, ob eure Karte ein Seil oder einen Regenmantel zeigt. Ihr könnt sie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

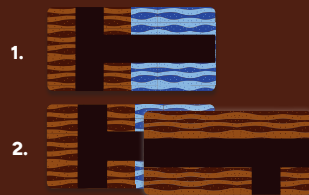
Keine passende Karte auf der Hand?

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.



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.