



6-99



1-4



15'



Cooperativo

# BANDIDO ALCATRAZ

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

## CONTENIDO

- 68** cartas (incluidas 4 cartas con agua, 8 con sogas y 12 con impermeables)  
**1** loseta inicial  
**1** carta de salida (EXIT)

## OBJETIVO

Formad un equipo, reunid impermeables y sogas y dejad un túnel abierto para que escape Bandido. Pero cuidado con el agua que inundará los túneles. ¿Seréis capaces de ayudar a Bandido a escapar?

## PREPARACIÓN

1. Coloca la **loseta inicial** en el centro de la mesa, dejando espacio suficiente para las cartas. Utiliza la cara fácil (5 túneles) o la cara normal (6 túneles) de la loseta inicial según el nivel de dificultad que queráis. Te recomendamos empezar por la cara fácil.



2. Baraja **las cartas** (incluida la carta de salida) para formar un mazo y ponlo boca abajo sobre la mesa.

3. Reparte 3 cartas a cada participante.

## CÓMO JUGAR

*Bandido Alcatraz* es un juego cooperativo. Está permitido que os comuniquéis para decidir la mejor solución, pero no podéis enseñar o describir las cartas de vuestra mano. Por ejemplo, puedes decir: «Voy a cerrar un túnel», «Puedo unir dos túneles» o «En vez de poner una carta en el túnel voy a coger una sogas». Ganaréis si conseguís reunir 3 impermeables y 2 sogas y escapar por el túnel de salida después de cerrar el resto de los túneles.

Empieza la persona más joven. Los turnos se jugarán en sentido horario. En tu turno, debes jugar una carta. Elige una de estas dos opciones:

### 1. Excava túneles:

Deja una de tus cartas junto a la loseta inicial o junto a una carta que ya esté sobre la mesa. **Nota:** Un túnel se debe conectar siempre con otro túnel, nunca con la tierra. No importa si aparece una sogas o un impermeable; la carta se podrá colocar siempre que la conexión del túnel sea válida.

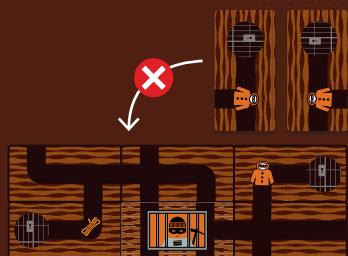


### 2. Reúne el material:

Coloca boca arriba cerca del mazo una carta donde aparezca un impermeable o una sogas. Al final de la partida tendréis que haber reunido **exactamente** 3 impermeables y 2 sogas. Las cartas con el material reunido no se pueden usar después para excavar túneles.

*En el ejemplo a continuación, los impermeables reunidos ya no se pueden usar para excavar túneles:*

Material reunido



Túneles excavados

Una vez que has jugado una carta, roba otra.

### ¿No puedes jugar ninguna carta?

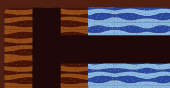
Si no puedes colocar ninguna de las cartas de tu mano, debes devolver las 3 cartas a la parte inferior del mazo y robar 3 cartas nuevas. Después, juega tu turno.

Si solo quedan 3 cartas o menos en el mazo, cógelas. En ese caso, deja las cartas que tenías en mano 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) tendrá que estar cubierta por otra carta (2) al final de la partida. Es necesario que cubra perfectamente el túnel de la carta con agua. No se deben crear túneles donde antes hubiera tierra ni viceversa. No está permitido cubrir la carta entera con otra carta, solo la mitad azul. Aseguraos de que todas las cartas adyacentes cumplen las reglas.

1.



2.



**Nota:** Anticípate para que no os pase como en el ejemplo a continuación, en el 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 del mazo. Cuando alguien la robe, puede colocarla en su próximo turno o guardarla para más adelante. Esta carta se debe colocar junto a cualquier carta de túnel que encaje.

### FIN DE LA PARTIDA

La partida acaba cuando todos los túneles salvo el de salida están cerrados o cuando no os queden cartas. Llegado ese momento, es hora de comprobar el resultado.

- **Victoria:** Habéis colocado la carta de salida, no hay túneles abiertos ni agua y habéis reunido 3 impermeables y 2 sogas para la fuga. Bandido consigue escapar, ¡bien hecho!
- **Derrota:** ¿No habéis conseguido completar las condiciones de victoria? ¡Ups! Habéis perdido la partida. A ver si la próxima vez tenéis más suerte...

### MODO SOLITARIO

Sigue las reglas anteriores, pero cambia la preparación: roba 6 cartas (fácil) o 3 cartas (difícil) del mazo.

### PUNTUACIÓN DEL INTENTO DE FUGA

Comprueba lo bien que te ha salido el plan. Echa un vistazo a los túneles que quedan... y no te pierdas:

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