



6-99



1-4



15'



Cooperativo

BANDIDO ALCATRAZ

Progettazione del gioco:

Martin Nedergaard Andersen

Illustrazioni: Lucas Guidetti Perez
e Ajša Zdravković

CONTENUTO

- 68** carte (di cui 4 con acqua, 8 con corde e 12 con impermeabili)
1 tessera iniziale
1 carta USCITA (EXIT)

OBIETTIVO

Formate una squadra, raccogliete impermeabili e corde e lasciate un tunnel aperto per far fuggire Bandido; fate attenzione all'acqua, però, perché farà allagare i tunnel. Riuscirete a far scappare Bandido?

PREPARAZIONE

- 1.** Posizionate la **tessera iniziale** al centro del tavolo, lasciando abbastanza spazio per le carte. Usate il lato facile (5 tunnel) o normale (6 tunnel) della tessera iniziale, a seconda del livello di difficoltà desiderato. Vi consigliamo di iniziare con il lato facile.



- 2.** Mescolate le **carte** (inclusa la carta USCITA) e formate un mazzo da posizionare a faccia in giù a portata di tutti i giocatori.
3. Distribuite 3 carte a ogni giocatore.

SVOLGIMENTO

In *Bandido Alcatraz* giocherete tutti nella stessa squadra. Potete parlare tra voi per scegliere la soluzione migliore, ma non potete mostrare o descrivere le carte che avete in mano. Ad esempio, potete dire: "Chiuderò un tunnel", o "Posso unire due tunnel", o "Invece di piazzare una carta nel tunnel, raccoglierò una corda". Vincerete se riuscirete a raccogliere 3 impermeabili e 2 corde e a fuggire attraverso l'USCITA dopo aver chiuso tutti gli altri tunnel.

Inizia il giocatore più giovane. Il gioco proseguirà quindi in senso orario. Nel suo turno dovrà giocare una carta e potrà effettuare una delle seguenti azioni:

1. Scavare tunnel:

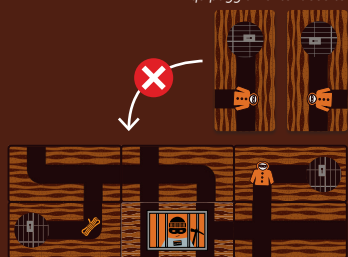
Posizionate una delle vostre carte accanto alla tessera iniziale o a una carta già presente sul tavolo. **Attenzione:** un tunnel dev'essere sempre collegato a un altro, mai al terreno. Non importa se la carta raffigura una corda o un impermeabile; può essere posizionata purché ci sia un collegamento valido con un altro tunnel.



2. Raccogliere equipaggiamento:

Posizionate una carta scoperta raffigurante un impermeabile o una corda accanto al mazzo. Al termine della partita, dovrete aver raccolto **esattamente** 3 impermeabili e 2 corde. L'equipaggiamento raccolto non potrà essere usato per scavare altri tunnel durante la partita. *Nell'esempio in basso, gli impermeabili raccolti non possono essere più usati per scavare tunnel:*

Equipaggiamento raccolto



Tunnel scavati

Dopo aver giocato una carta, pescatene un'altra.

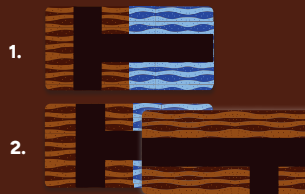
Non potete giocare nessuna carta?

Se non potete posizionare nessuna delle 3 carte nella vostra mano, rimettetetele sul fondo del mazzo e pescatene altre 3. Dopodiché, svolgete il vostro turno normalmente.

Se ci sono 3 o meno carte nel mazzo, potete comunque pescarle. In tal caso, rimettete le carte rimanenti della vostra mano sul fondo del mazzo, a faccia in giù, e continuate a giocare. Se il mazzo è esaurito, potete provare a terminare la partita con le carte che vi rimangono.

PERICOLO ALLAGAMENTO!

Se giocate una carta con l'acqua (1), la metà blu (non l'altra metà) dovrà essere coperta da un'altra carta (2) al termine della partita. Deve coprire esattamente i tunnel della carta con acqua. Non si possono creare tunnel dove prima c'era la terra, e viceversa. In questo modo l'acqua verrà fermata. Potete coprire solo la metà blu e non l'intera carta. Assicuratevi che tutte le carte adiacenti rispettino le regole.



Attenzione: giocate con lungimiranza per non rimanere bloccati come nel seguente esempio, in cui la metà blu non si può coprire con nessuna carta.



CARTA USCITA



La carta USCITA è nascosta da qualche parte nel mazzo. Quando un giocatore la pesca, può scegliere di giocarla nel suo turno successivo o di tenerla per un secondo momento. La carta USCITA deve essere posizionata su una qualsiasi carta tunnel con la stessa configurazione.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando tutti i tunnel tranne quello di USCITA sono bloccati o quando terminate le carte. Dopodiché, controllate i risultati.

• **Vittoria:** avete posizionato la carta USCITA, non ci sono né tunnel aperti né acqua e avete raccolto 3 impermeabili e 2 corde per fuggire. Bandido è libero. Ben fatto!

• **Sconfitta:** non avete soddisfatto le condizioni di vittoria? Ops! Avete perso. Magari la prossima volta andrà meglio...

MOLITÀ SOLITARIO

Le regole rimangono invariate, tranne per la preparazione: pescate 6 carte (facile) OPPURE 3 carte (difficile) dal mazzo.

PUNTEGGIO DELL'ASSO DELLA FUGA

Verificate come ve la siete cavata. Controllate i tunnel rimanenti... e non smettete mai di sfidare la legge:

1 USCITA

Fantastico! Non vi siete scordati dell'equipaggiamento e di bloccare l'acqua, vero? Ben fatto. In caso contrario... fareste meglio a non farvi vedere in giro.

2-4 TUNNEL RIMASTI APERTI

Bene, state scavando come se non ci fosse un domani... e sembra che sappiate il fatto vostro!

5-6 TUNNEL RIMASTI APERTI

Sembra che siate tornati al punto di partenza. Cosa avete fatto per tutto questo tempo là sotto?

7 O PIÙ TUNNEL RIMASTI APERTI

Caspita. Forse è meglio che Bandido recluti un'altra squadra... o che offra un compenso maggiore.