

6-99
1-4
15'
kooperativ

BANDIDA

Das Sequel zum Bestseller Bandido

Autor:
Martin Nedergaard
Andersen

Design:
Odile
Sageat

MATERIAL

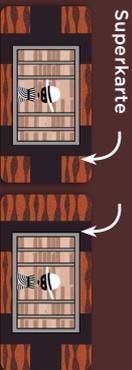
- 70 Karten, inklusive
- 10 Objektkarten
- 2 Alarmkarten
- 1 Leiterkarte
- 1 Superkarte

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 stapel sie verdeckt auf einen Stapel. Jeder Spieler erhält drei Karten. Alarmkarten haben ein Piktogramm auf der Rückseite — wenn jemand eine Alarmkarte zieht, wendet diese wieder zurück in den Stapel und der Spieler zieht eine neue Karte.



Alarmkarte

SPIELVERLAUF

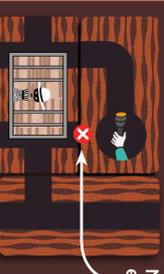
Der jüngste Spieler fängt an. Wenn du dran bist, lege eine deiner Karten so, dass sie mit einer oder mehreren auf dem Tisch verbunden ist, dann ziehe eine neue Karte. Durch das Legen von Objektkarten werden bestimmte Aktionen ausgelöst (siehe Objektkarten).

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

Dies 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 verschlossen 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 Tunnel 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!

OBJEKTARTEN (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.



Dynamite: 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.



Nimmt 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.