FR

6-99 | 1-4 | 15 min | Coop

BANDIDA

La suite du best-seller Bandido

Auteur: Martin Nedergaard Andersen

Design: Odile Sageat

MATÉRIEL DE JEU

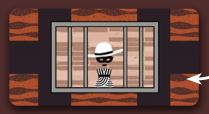
70 cartes, dont
- **10** cartes Objet
- **2** cartes Alarme
- **1** carte Échelle

1 super carte

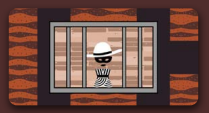
Bandida est un jeu coopératif dans lequel vous gagnez ou perdez tous ensemble. Il y a 3 modes de jeu : les conditions de victoire sont différentes, mais le tour de jeu reste le même, comme expliqué ci-dessous.

MISE EN PLACE

Placez la super carte sur la table. Utilisez le côté avec 5 tunnels ou avec 6 tunnels : la partie sera plus difficile avec ce dernier.



6 tunnels



5 tunnels

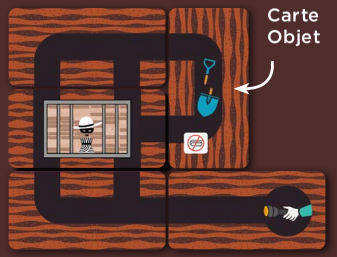
Mélangez toutes les autres cartes face cachée pour former la pioche. Distribuez 3 cartes à chaque joueur. Si l'une des cartes est une carte Alarme (elles ont un pictogramme au dos), remettez-la dans la pioche et distribuez une nouvelle carte.

TOUR DE JEU

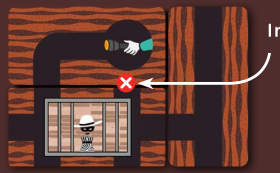
Le plus jeune commence la partie.

À votre tour de jeu, placez une de vos cartes pour la connecter à une ou plusieurs cartes déjà posées sur la table, puis piochez une nouvelle carte. Les cartes Objet sont des cartes spéciales qui déclenchent des actions lorsque vous les placez sur la table (voir Cartes Objet).

Continuez de jouer jusqu'à atteindre les conditions de victoire du mode choisi ou jusqu'à la fin de la pioche.



Attention: les tunnels doivent être reliés à d'autres tunnels. Si vous ne pouvez pas jouer, vous pouvez placer vos cartes sous la pioche et repiocher le même nombre de cartes. Placez ensuite une carte si vous le pouvez, ou attendez votre prochain tour de jeu.



Bandida est un jeu coopératif : vous devez communiquer et élaborer ensemble les meilleures stratégies pour gagner. Vous n'êtes cependant pas autorisés à montrer ou à décrire vos cartes aux autres joueurs.

MODE DE JEU 1

Attrapez Bandida!

Vous gagnez tous ensemble si vous arrivez à bloquer toutes les sorties avant la fin de la pioche, et empêcher ainsi Bandida de s'échapper.

Dans ce mode, enlevez la carte Échelle du jeu avant de démarrer la partie.

MODE DE JEU 2

Aidez Bandida à s'échapper!

Vous gagnez tous ensemble si vous arrivez à placer la carte Échelle sur la table et à bloquer toutes les autres sorties avant la fin de la pioche.

Dans ce mode, la carte Échelle est cachée dans la pioche. Lorsque vous la piochez, vous pouvez choisir de la placer à votre prochain tour ou plus tard dans le jeu. Vous devez ensuite bloquer toutes les autres sorties et mener Bandida uniquement à la carte Échelle.

MODE DE JEU 3

Les amoureux en cavale

(nécessite une super carte Bandido, incluse dans le jeu Bandido)

Vous gagnez tous ensemble si vous arrivez à placer la super carte Bandido et la carte Échelle sur la table, puis à bloquer toutes les autres sorties avant la fin de la pioche.

Dans ce mode, mélangez la super carte Bandido avec le reste des cartes de Bandida. Lorsque vous piochez la super carte Bandido ou la carte Échelle, vous pouvez choisir de les placer à votre prochain tour ou plus tard dans le jeu. Vous pouvez choisir quel côté utiliser pour la super carte Bandido. Vous devez connecter Bandido et Bandida à travers les tunnels, puis bloquer toutes les autres sorties et les mener uniquement à la carte Échelle.

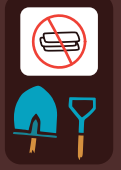
Attention : si vous bloquez toutes les sorties trop tôt et ne pouvez pas placer la super carte Bandido ou la carte Échelle, vous perdez la partie !

CARTES OBJET (10 cartes)

Les cartes Objet déclenchent des actions obligatoires lorsqu'elles sont placées sur la table. Lorsque vous placez une carte Objet, vous **devez** exécuter l'action correspondante.

Sacoche: piochez une carte supplémentaire à la fin de votre tour. Vous gardez le même nombre de cartes dans votre main jusqu'à la fin de la partie, sauf si une autre carte change à nouveau ce nombre.

Dynamite: placez une autre carte immédiatement, puis piochez 2 cartes à la fin de votre tour.



Outil cassé: vous ne repiochez pas à la fin de votre tour, puis piochez 3 nouvelles cartes lorsque votre main est vide (si vous aviez plus ou moins de 3 cartes en main, vous ne reprenez que 3 cartes).

Carte: enlevez 3 cartes déjà placées sur la table (elles ne doivent pas forcément être côte à côte). **Attention:** vous ne pouvez pas enlever des cartes qui scinderont les cartes sur la table en 2 groupes distincts.

Bouteille d'eau: les joueurs ne peuvent pas communiquer pendant un tour de jeu (jusqu'à ce que le joueur ayant posé la Bouteille d'eau joue à nouveau).

CARTES ALARME (2 cartes)

Les cartes Alarme ont un pictogramme au dos : lorsque vous piochez une carte Alarme, vous devez la placer immédiatement, même si votre tour est fini. Faites l'action correspondante, puis piochez une nouvelle carte pour compléter votre main. Tous les joueurs sont concernés par les cartes Alarme.

Tous les joueurs défaussent une carte de leur main. Ils choisissent laquelle. Ils continuent le jeu avec le même nombre de cartes en main, sauf si une autre carte spéciale change à nouveau ce nombre.

Défaussez les 5 premières cartes de la pioche. Si la super carte Bandido ou la carte Échelle se trouvent parmi ces cartes, remettez-les et défaussez de nouvelles cartes pour arriver jusqu'à 5, puis remélangez la pioche.

Conseil: certaines cartes Objet vous aident, d'autres non. Placez-les au bon moment pour optimiser vos chances de gagner !

HELVETIQ