

# ZASADY

HEL  
VETIQ



6-99



1-4



15'



# BANDIDA

Sequel bestsellerowego  
Bandido

**Autor:**  
Martin Nedergaard  
Andersen

**Grafika:**  
Odile Sageat

## ZAWARTOŚĆ

70 kart, w tym:  
57 kart tuneli  
10 kart przedmiotów  
2 karty alarmów  
1 karta drabiny  
1 superkarta  
1 instrukcja

## OPIS GRY

Bandida to gra kooperacyjna, w której wszyscy wygryacie lub przegryacie. Są 3 warianty gry i różne warunki zwycięstwa. Zasady gry pozostają jednak takie same (patrz niżej).

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Umieście superkartę na środku stołu. W zależności od wybranego poziomu trudności rozgrywki ułóżcie superkartę na stronie łatwej (5 wyjść) lub trudniejszej (6 wyjść).



Potasujcie wszystkie karty i ułóżcie z nich zakryty stos dobierania (rewersem do góry). Rozdajcie każdemu z graczy po 3 karty. Jeśli jest wśród nich karta alarmu (każda jest oznaczona ikoną na rewersie), wtasujcie ją z powrotem w stos dobierania i doберите nową kartę.



karta alarmu

## ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.

W swojej turze zagraj jedną ze swoich kart tak, by połączyć ją z jedną bądź kilkoma już wyłożonymi kartami. Niektóre karty przedstawiają przedmioty, a wyłożenie ich na stół inicjuje akcje specjalne (patrz 2. strona instrukcji). Po zagranium karty doberte jedną kartę z wierzchu stosu dobierania.

Grajcie tak długo, aż spełnicie wszystkie warunki zwycięstwa albo skończą się karty w stosie dobierania (dalej zagrywajcie karty z ręki).



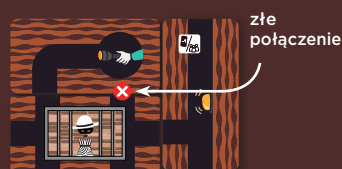
karta przedmiotu

karta przedmiotu

**Uwaga:** Zagrywana karta musi być tak położona, by pasowała z każdej strony do

sąsiednich kart na stole (tzn. tunele muszą się łączyć). Jeśli nie możesz wykonać ruchu (tzn. żadna karta nie pasuje), odłóż swoje karty z ręki na spód stosu dobierania i doberte taką samą liczbę nowych kart z jego wierzchu. Następnie zagraj jedną kartę. Na koniec swojej tury doberte jedną kartę z wierzchu stosu.

**Uwaga:** Jeśli nadal nie masz karty, którą mógłbyś zagrać, tracisz kolejkę.



złe połączenie

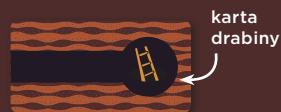
Bandida to gra kooperacyjna: komunikujcie się i razem ustalcie najlepszą strategię. Nie możecie jednak pokazywać ani opisywać swoich kart innym graczom.

## WARIANT GRY 1

### Źłap Bandidę!

Jeśli uda wam się zablokować wszystkie tunele, zanim stos dobierania będzie pusty, uniemożliwicie Bandidzie ucieczkę i wygryacie grę.

W tym wariantcie podczas przygotowania do gry należy odłożyć do pudełka kartę drabiny.



karta drabiny

## WARIANT GRY 2

### Pomóż Bandidzie uciec!

Jeśli uda wam się zagrać kartę drabiny i zamknąć wszystkie wyjścia z tuneli, zanim stos dobierania będzie pusty, wygryacie.

W tym wariantcie podczas przygotowania do gry wtasujcie kartę drabiny w stos dobierania. Gdy któryś z graczy doberte ją na rękę, może ją zagrać w swojej kolejnej turze lub zachować na później. Następnie musicie zamknąć wszystkie wyjścia z tuneli, tak by Bandida mogła uciec wyłącznie po drabinie.

## WARIANT GRY 3

superkarta Bandido

### Ucieczka kochanków



(do tego wariantu niezbędna jest superkarta z gry Bandido)

Jeśli uda wam się zagrać superkartę z gry Bandido oraz drabinę, a także zamknąć wszystkie wyjścia z tuneli, zanim stos dobierania będzie pusty, wygryacie grę.

W tym wariantcie podczas przygotowania do gry wtasujcie superkartę z gry Bandido do stosu dobierania z gry Bandida. Gdy gracz doberte kartę Bandido lub kartę drabiny, może ją zagrać w kolejnej turze lub zachować na później. Gracz może położyć superkartę wybraną stroną do góry (5 lub 6 wyjść). Pamiętajcie, że musicie połączyć Bandido





i Bandidę wspólnym tunelem, a następnie zamknąć wszystkie wyjścia, tak by mogli uciec wyłącznie po drabinie.

**Uwaga:** Jeżeli zamkniecie wyjścia z tuneli za wcześnie i nie będziecie w stanie zagrać karty Bandido lub karty drabiny, przegrywacie grę.

## KARTY PRZEDMIOTÓW (10 kart)

Karty przedmiotów wywołują obowiązkowe efekty, po tym jak zostaną zagrane. Kiedy gracz umieści kartę przedmiotu na stole, musi wykonać odpowiednią akcję:



**Plecak:** Na końcu swojej tury dobierz jedną dodatkową kartę ze stosu dobierania. Do końca gry będziesz miał o 1 kartę więcej za każdy zagrany plecak, chyba że inna karta to zmieni.



**Dynamit:** Natychmiast zagraj drugą kartę z ręki, a na końcu swojej tury dobierz 2 karty.



**Zepsute narzędzie:** Zagrywaj karty bez dobierania nowych na koniec tury. Gdy zagrzasz ostatnią kartę, dobierz 3 karty na rękę (nawet jeśli wcześniej miałeś ich więcej).



**Mapa:** Odrzuć 3 karty ze stołu (nie muszą ze sobą sąsiadować). Uwaga: Nie wolno usuwać kart w taki sposób, aby

rozłączyć tunele i podzielić karty na stole na 2 części.



**Butelka z wodą:** Gracze nie mogą ze sobą rozmawiać przez całą rundę (aż ponownie przyjdzie kolej

gracza, który zagrał kartę butelki).

## KARTY ALARMÓW (2 karty)

Karty alarmów mają na rewersie specjalną ikonę. Gdy dobierzesz kartę alarmu, musisz położyć ją od razu na stole, nawet jeśli twoja tura dobiegła już końca. Wykonaj stosowną akcję i dobierz kolejną kartę, by uzupełnić swoją rękę. Karty alarmów wpływają na wszystkich graczy.



Wszyscy gracze odrzucają po jednej wybranej karcie z ręki. Kontynuują grę z pozostałą liczbą kart, chyba że użyją innego przedmiotu, aby to zmienić (plecak).



Odrzuć 5 kart z wierzchu stosu dobierania. Jeśli wśród nich znajduje się drabina lub

superkarta Bandido, wtasuj je z powrotem w stos dobierania i odrzucaj kolejne karty, by usunąć łącznie 5. Przetasuj ponownie cały stos dobierania.

## STRATEGIA

Niektóre karty przedmiotów są pomocne, inne wręcz przeciwnie. Zagrywajcie je umiejętnie, by zwiększyć swoje szanse na wygraną.

**Kierownik produkcji:**  
Viola Kijowska

**Skład i opracowanie graficzne:**  
Wojciech Pietras

**Tłumaczenie:**  
Paulina Ohar-Zima

**Konsultacja i redakcja:**  
Joanna Siudek, Grupa MV



**Wydawca na terenie Polski:**

Wydawnictwo IUVI,  
Sp. z o.o., Sp. J.  
ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków  
[www.iuvigames.pl](http://www.iuvigames.pl)

NIP: 6762465516

2023 Wydawnictwo IUVI



## POZNAJ INNE GRY Z TEJ SERII

