



6-99



1-4



15'

BANDIDO
ALCATRAZ

Autor:

Martin Nedergaard Andersen

Opracowanie graficzne:

Lucas Guidetti Perez,

Ewelina Proczko & Ajša Zdravković

ZAWAROŚĆ

68 kart w tym:

4 karty zalany korytarz

8 kart z liną

12 kart ze sztormiakiem

1 karta EXIT (Wyjście)

1 kafel początkowy

CEL GRY

Zbierzcie się w drużynę, przygotujcie sztormiaki i liny, pomóżcie w ucieczce z najsłynniejszego więzienia świata. Aby tego dokonać otwarty musi być tylko 1 tunel prowadzący do wyjścia. Uważajcie na wodę, może zalać tunele i ucieczka się nie powiedzie.

To jak – pomożecie Bandido uciec?

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Umieść **kafel początkowy** na środku stołu, pozostaw wokół przestrzeń na układanie kart. Kafel początkowy ma dwie opcje łatwiejszą z 5 tunelami i trudniejszą z 6 tunelami. W zależności od waszego poziomu zaawansowania użyjcie tej strony, którą uznacie za odpowiednią, przy czym w pierwszej grze zalecamy łatwiejszy poziom z 5 tunelami.



2. Przetasujcie wszystkie pozostałe **karty** i stwórzcie z nich wspólny zakryty stos dobierania.
3. Każdy gracz dobiera 3 karty na rękę.

ROZGRYWKA

Bandido Alcatraz to gra kooperacyjna w której wszyscy wygrywacie lub przegrywacie. Możecie ze sobą rozmawiać, aby wybrać najlepsze rozwiązanie dla danej sytuacji. Nie możecie jednak pokazywać sobie kart albo opisywać, jak wyglądają. Na przykład: można powiedzieć „Mogę zamknąć tunel” albo „Mogę połączyć dwa tunele w jeden” albo „Zamiast dokładać kartę do tuneli mogę zdobyć dla nas linę”. Gracze dążą do sytuacji, w której tylko 1 tunel będzie otwarty, równocześnie gromadząc 3 sztormiaki i 2 liny. Jeżeli to się uda zwyciężają w grze.

Grę rozpoczyna najmłodsza osoba. W swojej turze gracz musi zagrać 1 kartę. Do wyboru ma dwie możliwości zagrania:

1. Rozbudowa sieci tuneli:

Gracz umieszcza 1 kartę ze swojej ręki w taki sposób, aby sąsiadowała z kaflem początkowym bądź z inną kartą/kartami, które już znajdują się na stole.

Uwaga: Tunele zawsze muszą być ze sobą połączone, nie wolno umieścić karty tak aby tunel łączył się ze ścianą. Karty z linami oraz sztormiakami można normalnie dokładać tak jak zwykłe karty z tunelami.



2. Zbieranie ekwipunku:

Gracz umieszcza kartę z liną lub sztormiakiem obok talii dobierania. Aby ucieczka się powiodła, na końcu gry, gracze muszą mieć zebrane 3 sztormiaki i 2 liny. Tych kart gracze nie mogą zagrywać jako tuneli, raz umieszczone przy talii pozostają tam odkryte do końca gry.

Zawsze po zagraniu karty w jednej z 2 powyższych opcji gracz dobiera na rękę nową kartę z wierzchu stosu dobierania.

Zebrany ekwipunek



Sieć tuneli

Brak możliwości zagrania karty

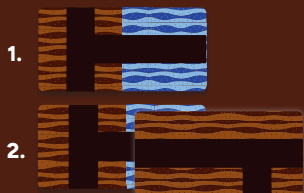
Jeśli gracz nie może zagrać z ręki żadnej karty, a w stosie dobierania jest co najmniej 1 karta, musi odłożyć swoje 3 karty na spód stosu dobierania. Następnie dobiera 3 karty i rozgrywa swoją turę. Jeżeli gracz nadal nie ma karty, którą mógłby zagrać, traci turę, a kartę zagrywa kolejny gracz.

Jeżeli stos dobierania jest pusty, gracze mogą próbować zakończyć grę tymi kartami, które pozostały im na rękach.



UWAGA, ZALANY TUNEL!

Jeżeli w sieci tuneli znajdzie się karta z tunelem zalanym wodą (1) aby gracze mogli odnieść zwycięstwo zalana część tunelu musi zostać zastąpiona inną kartą (2). Tylko w ten sposób gracze zatrzymują wodę, oczywiście karta zastępująca część tunelu z wodą musi być ułożona zgodnie z zasadami umieszczania kart.



Uwaga: Myślcie z wyprzedzeniem, aby nie wpaść w pułapkę, z której już się nie wydostaniecie. Na przykładzie poniżej mamy sytuację w której gracze zgodnie z zasadami, nie mogą już zakryć wody.



KARTA EXIT (WYJŚCIE)



Karta EXIT jest ukryta gdzieś w stosie kart dobierania. Kiedy gracz ją dobierze, może wybrać czy zagrać ją w swojej następnej turze, czy zachować na później. Karta EXIT musi zostać położona jak każda inna, zgodnie z zasadami, jest niezbędna, aby gracze mogli ukończyć grę.

KONIEC GRY

Gdy w stosie dobierania nie ma już kart, gracze mogą próbować zakończyć pomyślnie grę zagrywając karty z ręki (nie będą już oczywiście dobierać kart). Jeżeli kolejno każdy gracz spasyje nie mając możliwości zagrania karty, gra dobiega końca. Gra również kończy się w momencie, gdy wszystkie tunele poza tunelem z wyjściem (kartą EXIT) są zablokowane. Czas sprawdzić czy ucieczka się powiodła:

- **Zwycięstwo!** Karta EXIT została umieszczona w grze i jest jedynym otwartym tunelem, nie ma żadnej wody w tunelach, a gracze mają zebrany ekwipunek w postaci 3 sztormiaków i 2 lin. Bandido jest wolny. Dobra robota!

- **Nie tym razem!** Nie udało się spełnić powyższych warunków? Ups... niestety przegrywanie. Nie przejmujcie się, będą kolejne próby, coś innego może robić Bandido w Alcatraz jak nie próbować uciekać :)

TRYB SOLO

Gra przebiega według zasad opisanych powyżej, z wyjątkiem przygotowania rozgrywki: Jeżeli chcesz zagrać na łatwym poziomie - dobierz 6 kart ALBO 3 karty, jeżeli jesteś gotowy na poziom zaawansowany.

WYNIK WIĘZIENNEGO KOMBINATORA

Sprawdź, jak dobry był twój plan ucieczki. Sprawdź, ile tuneli masz otwartych i zobacz na ocenę twojego osiągnięcia.

POZOSTAŁ TYLKO 1 TUNEL Z WYJŚCIEM (EXIT)

Świetnie! Pamiętałeś o zebraniu odpowiedniego ekwipunku i zablokowaniu tuneli z wodą? Tak? Dobra robota! Jeśli nie... to kiepsko.

2-3 TUNELE NADAL OTWARTE

No dobra, kopiesz i kopiesz... i wygląda na to, że wiesz co robić! Ale żeby ucieczka była udana postaraj się być w tym precyzyjniejszy.

4-5 TUNELE NADAL OTWARTYCH

Wygląda na to, że wróciłeś tam, gdzie zaczynałeś. Po co właściwie to zrobiłeś?

6+ TUNELE NADAL OTWARTYCH

O mój Boże. Bandido musieć zrekrutować innego pomocnika... albo przynajmniej zaoferować lepsze przekąski.

EDYCJA POLSKA

Wydawca:
Viola Kijowska

Opracowanie wersji polskiej:
Marcin Tomczyk

Skład i opracowanie graficzne:
Wojciech Pietras



Wydawca na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI,
Sp. z o.o., Sp. J.
ul. Półtangi 12C, 30-740 Kraków
www.iuvigames.pl
games@iuvi.pl
NIP: 6762465516
2026 Wydawnictwo IUVI

POZNAJ INNE GRY Z TEJ SERII

