NL

HEL·· VETIQ

6–99 | 1–4 | 15' | Coöperatief

BANDIDO ALCATRAZ

Een spel van: Martin Nedergaard Andersen
Illustraties: Lucas Guidetti Perez & Ajša Zdravković

INHOUD

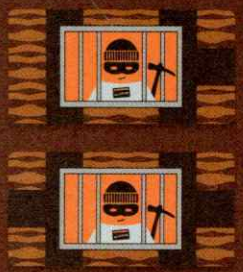
- **68** kaarten (waaronder 4 kaarten met water, 8 met touw en 12 met regenjassen)
- **1** starttegel
- **1** uitgangskaart (EXIT)

DOEL VAN HET SPEL

Vorm een team en claim regenjassen en touw voor de uitbraakpoging van Bandido, maar houd één tunnel vrij om te ontsnappen. Pas op voor het water; de tunnels kunnen onderlopen. Kan Bandido met jullie hulp ontsnappen?

OPSTELLING

1. Plaats de **starttegel** midden op tafel en houd genoeg ruimte vrij voor de kaarten. Gebruik de gemakkelijke zijde (5 tunnels) of de normale zijde (6 tunnels) van de starttegel naar keuze. We raden aan om met de gemakkelijke zijde te beginnen.



2. Schud de **kaarten** (inclusief de uitgangskaart) en leg de stapel gedekt op tafel.

3. Geef elke speler 3 kaarten.

Vertaling & bewerking NL:
Translation Circus (Charlotte Bogers, Jesse Szekér)

SPELREGELS

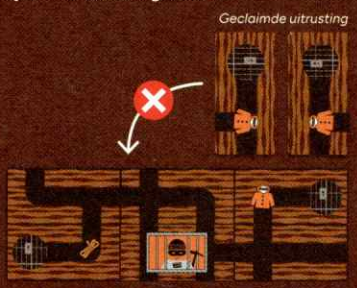
In *Bandido Alcatraz* werken alle spelers samen. Je mag met elkaar overleggen over wat de beste oplossing is, maar je mag de kaarten in je hand niet aan je teamgenoten laten zien of ze beschrijven. Je mag, bijvoorbeeld, zeggen: "ik zal één tunnel afsluiten," of "ik kan twee tunnels samenvoegen," of "in plaats van een kaart in het tunnelsysteem te plaatsen, ga ik een touw claimen." De spelers winnen door 3 regenjassen en 2 touwen te claimen en via de uitgangstunnel te ontsnappen nadat alle andere tunnels zijn afgesloten. De jongste speler mag beginnen. Daarna voeren spelers hun beurten met de klok mee uit. Tijdens je beurt moet je een kaart spelen en kun je uit de volgende twee opties kiezen:

1. Tunnelsysteem:
Plaats een van je kaarten naast de starttegel of naast een kaart die al op tafel ligt.

Let op: een tunnel moet altijd verbonden zijn met een andere tunnel, nooit met de grond. Het maakt niet uit of er een touw of een regenjas op de kaart staat. Zolang de tunnelverbinding geldig is, mag je de kaart plaatsen.



2. Uitrusting claimen:
Plaats een kaart met een regenjas of een touw open naast de trekstapel. Aan het einde van het spel moeten de spelers **exact** 3 regenjassen en 2 touwen hebben geclaimd. De geclaimde kaarten kunnen later in het spel niet voor het tunnelsysteem worden gebruikt. *De geclaimde regenjassen in het onderstaande voorbeeld kunnen niet langer voor het tunnelsysteem worden gebruikt:*

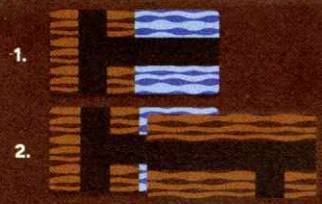


Nadat je een kaart hebt gespeeld, trek je een nieuwe.

Geen geschikte kaarten in je hand?
Als je geen enkele kaart in je hand kunt spelen, steek je je 3 kaarten onder aan de trekstapel terug en trek je 3 nieuwe kaarten. Je mag daarna alsnog een kaart spelen. Als de trekstapel uit 3 kaarten of minder bestaat, mag je deze trekken, maar in dat geval leg je je resterende kaarten in je hand gedekt op tafel en ga je door met je beurt. Als de trekstapel leeg is, moet je het spel met de resterende kaarten in je hand proberen te voltooien.

PAS OP, WATER!

Als je een kaart met water speelt (1), moet de blauwe helft (maar niet de andere helft) aan het einde van het spel door een andere kaart worden bedekt (2) . Deze andere kaart moet het watergedeelte precies bedekken. Je mag bruine delen van kaarten niet bedekken met tunnels, en omgekeerd. Je mag niet de hele kaart met een andere kaart bedekken; alleen de blauwe helft moet worden bedekt. Zorg ervoor dat alle kaarten die aan elkaar grenzen de regels volgen.



Let op: denk vooruit en zorg ervoor dat het mogelijk blijft om de blauwe helften te bedekken. Sluit jezelf niet in zoals in het onderstaande voorbeeld waarin de blauwe helft geblokkeerd is.



UITGANGSKAART



De uitgangskaart zit ergens in de trekstapel verborgen. Wanneer een speler de kaart trekt, mogen ze deze tijdens hun beurt spelen of hem bewaren voor later. De uitgangskaart moet op een geschikte tunnelkaart worden geplaatst.

SPELEINDE

Het spel is afgelopen wanneer alle tunnels behalve de uitgangstunnel zijn afgesloten of als alle kaarten op zijn. Op dat moment controleren de spelers het resultaat.

- **Gewonnen:** de uitgangskaart is geplaatst, er zijn geen open tunnels of water meer en je hebt 3 regenjassen en 2 touwen geclaimd. Bandido is ontsnapt, goed gedaan!
- **Verloren:** voldoen jullie niet aan de bovenstaande voorwaarden? Dan hebben jullie helaas verloren. Volgende keer beter!

SOLOMODUS

Het spel volgt alle bovenstaande regels, behalve die voor de opstelling: trek 6 kaarten (gemakkelijk) OF 3 kaarten (geavanceerd) van de trekstapel.

ONTSNAPPING OF ONTBERING

Kijk hoe soepel je ontsnappingspoging verliep. Kijk naar de resterende tunnels... en houd het hoofd koel:

1 UITGANG **0 TUNNELS OPEN**	Goed gedaan! Heb je ook aan de uitrusting en het water gedacht? Ja? Bravo! Nee? Jammer de bammer.
2 - 4 TUNNELS OPEN	Oké, je bent een graver... en het lijkt erop dat je weet wat je doet!
5 - 6 TUNNELS OPEN	Zo te zien ben je terug bij af. Wat heb je in die tunnels uitgespookt?
7+ TUNNELS OPEN	OMG. Bandido heeft een nieuw team nodig, of op zijn minst betere snacks.