

BANDIDA

REGRAS



PAPERGAMES

COMPONENTES

71 Cartas e Folheto de Regras

OBJETIVO

Bandida é um jogo cooperativo no qual os jogadores ganham ou perdem juntos, ou solo (para você jogar sozinho). Há 3 modos de jogo: as regras para jogar são as mesmas, mas as condições de vitória variam conforme o modo escolhido.

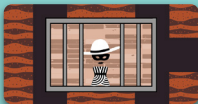
PREPARAÇÃO

Coloque a carta inicial da Bandida (a que mostra a prisioneira na cela) no centro da mesa. Escolha o lado da carta que preferir (5 saídas ou 6 saídas). O lado com 6 saídas deixa o jogo mais difícil.

Carta inicial da Bandida



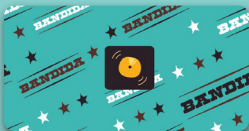
6 saídas



5 saídas

Deixe as duas cartas de Alarme de lado (elas têm a imagem de uma campainha

em seu verso) e misture todas as demais cartas, distribuindo 3 cartas a cada jogador. Em seguida, misture as cartas de Alarme deixadas de lado junto das cartas não distribuídas, formando uma pilha de compras com o verso para cima.



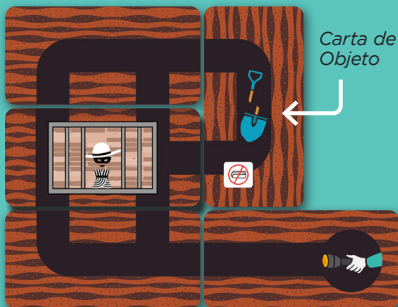
*Carta de
Alarme*

COMO JOGAR

O jogador mais jovem começa.

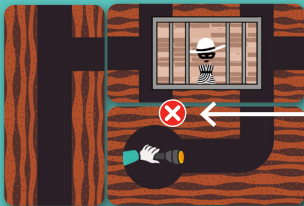
Em sua vez, jogue uma das suas cartas para conectá-la a uma ou mais cartas já posicionadas na mesa e compre uma nova carta. Algumas cartas mostram objetos que disparam ações especiais quando você as posiciona na mesa (todos os detalhes estão explicados no verso deste folheto).

O jogo segue em sentido horário. Continuem jogando até atingirem a condição de vitória do modo de jogo escolhido ou até que a pilha de compras esteja esgotada.



Atenção: a carta escolhida deve se encaixar na estrutura de túneis que já está na mesa. Você deve encaixar pelo menos um túnel da carta escolhida com um túnel das cartas da mesa. Se não puder jogar uma carta sem respeitar esta regra, coloque todas as suas cartas da mão debaixo da pilha de compras, pegue a mesma quantidade de novas cartas e, então, jogue uma carta. Se, mesmo assim, não conseguir jogar uma carta sem respeitar esta regra, passe a vez.

Fique atento! Você não pode colocar uma carta que obstrua um ou mais pedaços dos túneis, como no exemplo a seguir.



*Não
permitido*

Bandida é um jogo cooperativo: os jogadores devem trabalhar em conjunto, podendo conversar entre si, mas sem revelar suas cartas e sem falar abertamente sobre elas. Agora escolha um dos 3 modos de jogar Bandida!

MODO DE JOGO 1

CAPTURE A BANDIDA!

Neste modo, sua missão é impedir que a Bandida escape, fechando todas as saídas antes que a pilha de compras se esgote. Trabalhem juntos para cercá-la e impedir sua fuga pelos túneis. Para iniciar, retire a carta da Escada do jogo - afinal, não queremos dar nenhuma chance de saída!



*Carta da
Escada*

Se vocês conseguirem fechar todas as saídas, vencerão juntos, garantindo que a Bandida permaneça presa!

MODO DE JOGO 2

AJUDE A BANDIDA A ESCAPAR!

Neste modo, sua missão é ajudar a Bandida a encontrar uma saída segura dos túneis. Vocês precisam posicionar a carta da Escada e fechar todas as saídas para garantir sua fuga.

Separe a carta da Escada das demais. Após distribuírem as cartas, embaralhe a carta da Escada na pilha de compras. Quando alguém comprá-la, poderá escolher o melhor momento para jogá-la, observando a situação nos túneis.

Para vencer juntos, é necessário colocar a carta da Escada na estrutura de túneis e

fechar todas as saídas antes que a pilha de compras acabe. Dessa forma, a Bandida poderá fugir pela escada, com sucesso! No entanto, se todas as saídas forem fechadas sem a carta da Escada ter sido jogada, a Bandida ficará presa nos túneis e vocês perdem o jogo.

MODO DE JOGO 3

A FUGA DOS AMANTES!

(necessita da carta inicial do Bandido, incluída no jogo Bandido, vendido separadamente)



Neste modo, sua missão é ajudar o Bandido e a Bandida a escaparem juntos dos túneis. Vocês precisam posicionar a carta do Bandido e a carta da Escada e fechar todas as saídas para garantir a fuga.

Separe a carta da Escada das demais. Pegue a carta inicial do jogo Bandido da caixa *(lembrando que Bandido é um jogo vendido separadamente)* e embaralhe-a junto com as cartas do jogo Bandida *(exceto a carta inicial da Bandida, que já*

começa na mesa e a carta da Escada, que já estará separada). Após distribuírem as cartas, embaralhe a carta da Escada na pilha de compras. Quando alguém comprar a carta do Bandido ou a carta da Escada, poderá escolher o melhor momento para jogá-las, observando a situação dos túneis. Ao jogar a carta do Bandido, vocês podem escolher qual lado da carta utilizar.

Para vencer juntos, é necessário colocar a carta do Bandido e a carta da Escada na estrutura de túneis e fechar todas as saídas antes que a pilha de compras acabe. Dessa forma, os amantes poderão fugir juntos pela escada, com sucesso!

No entanto, se todas as saídas forem fechadas sem que a carta do Bandido e a carta da Escada tenham sido jogadas, a Bandida ou ambos ficarão presos nos túneis e vocês perdem o jogo.

CARTAS DE OBJETO

(10 cartas)

Cartas de Objeto disparam ações obrigatórias quando são jogadas na mesa. Ao jogar uma carta de Objeto, você deve fazer a ação correspondente.



Garrafa d'água: os jogadores não podem falar durante uma rodada completa (até que o jogador que jogou a carta da Garrafa jogue novamente). Caso um jogador fale enquanto este efeito está ativo (seja por acidente ou propositalmente), o jogador precisará descartar uma carta aleatória da mão dele, sem comprar uma nova.



Dinamite: jogue outra carta imediatamente, então compre 2 cartas ao final da sua vez.



Mochila: compre 1 carta extra ao final da sua vez. Você terá este número aumentado de cartas na mão até o final da partida, a menos que outra carta altere este número novamente.



Mapa: remova 3 cartas já jogadas da mesa (elas não precisam estar adjacentes uma à outra), colocando-as no descarte. Atenção: você não pode remover cartas de forma a descontinuar os túneis e separar as cartas na mesa em duas ou mais partes individuais. A própria carta Mapa pode estar entre as cartas removidas.



Pá quebrada: continue jogando normalmente (jogue uma carta quando for sua vez), porém não compre mais nenhuma carta para sua mão. Apenas quando tiver jogado sua última carta da mão, compre 3 novas cartas (se você tinha mais de 3 cartas, ainda assim comprará apenas 3 novas). Nenhum efeito que lhe permite comprar cartas adicionais funciona enquanto o efeito da Pá quebrada estiver ativo para você, ou seja, jogar Dinamite ou Mochila não lhe permite comprar novas cartas, porém a Pá quebrada não impede que você jogue estas cartas.

Nota: Sempre que um jogador precisar descartar uma carta, devolva esta carta para a caixa do jogo. Ela não será mais usada na partida.

Estratégia: Algumas cartas de Objeto ajudam os jogadores, outras atrapalham. Vocês devem planejar as jogadas com inteligência para terem as melhores chances de vitória.

CARTAS DE ALARME

(2 cartas)

Cartas de Alarme têm a imagem de uma campainha em seu verso. Quando comprar uma carta de Alarme, você deve jogá-la imediatamente, mesmo que tenha acabado de jogar sua vez. Faça a ação correspondente e compre outra carta para preencher a mão. Cartas de Alarme impactam todos os jogadores.



Cada jogador escolhe uma carta da mão para descartar. Os jogadores continuam a partida com esta quantidade reduzida de cartas, até que utilizem outro objeto para mudar isto (Mochila).



Descarte as 5 primeiras cartas da pilha de compras, uma de cada vez com a frente da carta voltada para cima. Se a carta inicial do Bandido ou a carta da Escada forem descartadas desta forma, devolva-as para a pilha e descarte outra(s) carta(s) no lugar. Neste caso, embaralhe a pilha novamente.

CRÉDITOS

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Edição e Produção: Eduardo Cella

Revisão: Romir G. E. Paulino, Lucas Andrade, Gustavo Lopes e Eduardo Cella

Diagramação: Gil Martimiano e Thiago Del Ponte

**HEL·
VETIQ**

Versão Original © 2020 Helvetiq. Côtes de Montbenon 30 CH-1003 Lausanne.
www.helvetiq.com



PAPERGAMES

Versão Brasileira © 2024 PaperGames.
Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1 – edição brasileira