

FR



6-99



1-4



15'

# BANDIDO

**Auteur :** Martin Nedergaard Andersen

**Design :** Lucas Guidetti Perez

## MATÉRIEL

- 69 cartes
- 1 supercarte
- 1 règle du jeu

## BUT DU JEU

Bandido essaye de s'évader À NOUVEAU ! Dans ce jeu coopératif, tous les joueurs jouent ensemble et posent leurs cartes pour bloquer tous les tunnels et empêcher Bandido de s'échapper de prison.

## MISE EN PLACE

1. Trouvez la supercarte et placez-la au milieu d'une grande table. Utilisez le côté facile ou le côté normal de la supercarte en fonction de la difficulté que vous désirez ( 5 ou 6 tunnels de sortie).



2. Mélangez les cartes et placez-les en pile près des joueurs.
3. Chaque joueur prend trois cartes en main.

## LE JEU

Le plus jeune commence à jouer en premier. À votre tour, placez une de vos cartes à côté d'une autre se trouvant déjà sur la table.

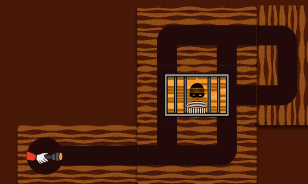


Dans Bandido, vous jouez tous ensemble : vous avez le droit de communiquer entre vous pour décider de la meilleure marche à suivre, mais il est interdit de montrer directement ses cartes aux autres joueurs ou de décrire les cartes de son jeu.



**Attention :** La carte doit correspondre parfaitement à toutes les cartes qu'elle touche. Une fois votre carte posée, piochez une nouvelle carte. Si un joueur ne peut pas placer ses cartes, il peut remettre ses trois cartes sous la pile et en reprendre trois.

Jouez jusqu'à ce que que tous les tunnels soient bloqués ou que la pile soit terminée.



## FIN DU JEU

Attention à ne pas placer une carte qui empêche à jamais de bloquer un tunnel. Si vous avez réussi à bloquer tous les tunnels, vous avez gagné ensemble. Si un tunnel reste ouvert à la fin de la pile, Bandido a encore réussi à s'évader et vous avez perdu.

