

INSTRUCTIVO

el BANDIDO

CONTENIDO
94 CARTAS: 84 CARTAS DE DINERO,
6 CARTAS DEL BANDIDO
Y 4 CARTAS DE CÁRCEL.



GANA EL JUGADOR CON MÁS DINERO.

OBTÉN DINERO HACIENDO O
ROBANDO MAZOS.

LOS JUGADORES PIERDEN DINERO
SI SUS MAZOS SON ROBADOS.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

ENTREVERAR BIEN EL
MAZO Y REPARTIR A CADA
JUGADOR SIETE CARTAS
BOCA ABAJO.

EL RESTO DE LAS CARTAS
SE DEJAN BOCA ABAJO
EN LA MITAD DE LA MESA.
ESTE MAZO VA A SER EL
BANCO.



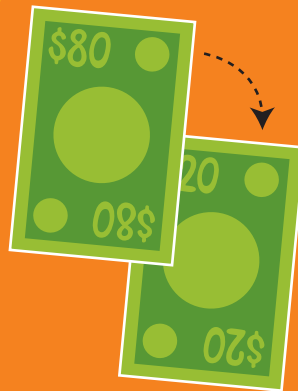
DESARROLLO

DESPUÉS DE VER TUS CARTAS Y ORGANIZARLAS,
DEBES EMPEZAR A CREAR MAZOS DE DINERO
BAJÁNDOLES EN LA MESA EN TU ZONA DE
JUEGO.



MAZOS DE DINERO

LOS MAZOS DE DINERO
SE FORMAN INICIALMENTE
CON DOS CARTAS QUE
JUNTAS SUMEN
EXACTAMENTE \$100.
EL JUGADOR DEBE
BAJARLAS EN SU ZONA
DE JUEGO BOCA ARRIBA,
UNA CARTA ENCIMA DE
LA OTRA.



DESPUÉS DE QUE TODOS LOS
JUGADORES COLOCAN SOBRE SU ZONA
DE JUEGO LOS MAZOS Y EL JUGADOR
QUE REPARTIÓ LAS CARTAS
-BANQUERO- DICE BANDIDO,
EL ROBO COMIENZA.

HAY TRES FORMAS DE ROBAR DINERO:



1. CARTA DE DINERO

PUEDES ROBAR UN MAZO
DE DINERO DE CUALQUIER
JUGADOR SI TIENES UNA
CARTA QUE SUMADA A LA
CARTA DE ARRIBA DE SU
MAZO, SUME \$100.
DE ESTA MANERA TE LO
LLEVAS ENSEGUIDA A TU
ZONA DE JUEGO.



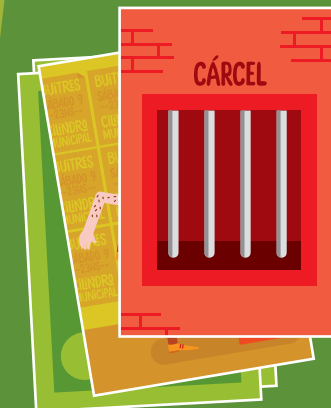
2. CARTA DEL BANDIDO

ESTAS CARTAS TE PERMITEN
ROBAR CUALQUIER MAZO
DE OTRO JUGADOR.
TAMBIÉN PUEDES ROBAR
MAZOS DE DINERO
ROBADOS POR OTRO
BANDIDO.



3. CARTA DE LA CÁRCEL

ESTA CARTA PUEDE ROBAR
ÚNICAMENTE UN MAZO QUE
TENGA UN BANDIDO
ARRIBA.
PUEDES PONER LA CARTA DE
LA CÁRCEL ARRIBA DE TU
PROPIO BANDIDO PARA
EVITAR QUE TE ROBEN EL
MAZO. NO PUEDE HABER
NINGUNA OTRA CARTA
ARRIBA DE LA CARTA
DE LA CÁRCEL.



AGREGAR CARTAS A TUS MAZOS

TAMBIÉN PUEDES AGREGAR CUALQUIER CARTA DE TU MANO A UNO DE TUS MAZOS SI SUMADA A LA CARTA DE ARRIBA DA \$100.

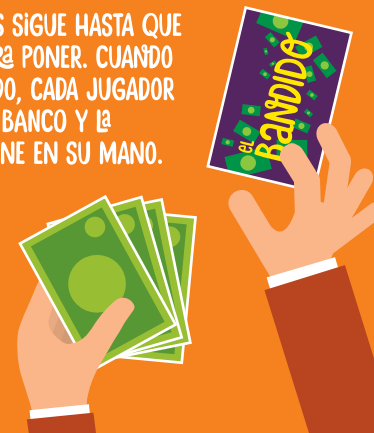


SI TIENES DOS CARTAS EN TU MANO QUE SUMEN \$100, DEBES BAJARLAS EN UN NUEVO MAZO, O UTILIZAR UNA DE ELLAS EN LO QUE YA HAYA EN LA MESA.

SI TIENES UNA CARTA PARA ROBAR UN MAZO, PUEDES USARLA EN EL MOMENTO QUE QUIERAS.



EL ROBO DE LOS MAZOS SIGUE HASTA QUE NADIE MÁS TENGA PARA PONER. CUANDO EL ROBO HA TERMINADO, CADA JUGADOR TOMA UNA CARTA DEL BANCO Y LA AGREGA A LAS QUE TIENE EN SU MANO.



LUEGO DE QUE TODOS LOS JUGADORES RECOMODARON LAS CARTAS EN SUS MANOS, EL BANQUERO VUELVE A DECIR BANDIDO, Y COMIENZA UNA NUEVA RONDA PARA "ROBAR" Y "ARMAR MAZOS".



CUANDO TE QUEDA UNA CARTA EN LA MANO, TIENES QUE DECIR "A UNA".

SI UN JUGADOR SE OLVIDA DE DECIR, DEBERÁ ROBAR UNA NUEVA CARTA DEL BANCO.



FIN DEL JUEGO

EL JUEGO TERMINA CUANDO UN JUGADOR SE QUEDA SIN CARTAS, O CUANDO NO HAY SUFICIENTES CARTAS EN EL BANCO PARA TODOS LOS JUGADORES.



LOS JUGADORES QUE AÚN TENGAN CARTAS EN LA MANO, LAS DEBERÁN DEVOLVER AL BANCO (ESAS CARTAS NO CUENTAN EN LA SUMA FINAL)



PUNTAJE

CADA UNO DE LOS JUGADORES JUNTA SUS MAZOS. LAS CARTAS DE DINERO VALEN SU VALOR. LAS CARTAS DEL BANDIDO Y LA CÁRCEL NO TIENEN VALOR. GANA EL JUGADOR QUE SUME MÁS DINERO.

DISFRUTÁ DE OTROS JUEGOS DE LA COLECCIÓN

SUMO

teh

ERIZO

blavichuf

MIXO

TURKINO

TOTEM

tuke

Escofido



HECHO EN URUGUAY