

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 LE LEVAS 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 REGRO BANDIDO PARA ENTRE QUE TE ROBEN EL MAZO. NO PUEDE HABER MÁS DE UNA OTRA CARTA ARRIBA DE LA CARTA DE LA CÁRCEL.

DESARROLLO

DESPUÉS DE VER TUS CARTAS Y ORGANIZARLAS, DEBES EMPEZAR A CREAR MAZOS DE DINERO BALANZADOS 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 BALANZAR EN SU ZONA DE JUEGO BOCAS ARRIBA UNA CARTA ENCIMA DE LA OTRA.

HAY TRES FORMAS DE ROBAR DINERO:

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

PREPARACIÓN DEL JUEGO

ENTREVUELA BIEN EL MAZO Y REPARTIÓ A CADA JUGADOR SEIS CARTAS BOCAS ARRIBA.

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

INSTRUCTIVO

el BANDIDO

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

GANA EL JUGADOR CON MÁS DINERO.

LOS JUGADORES PERDEN DINERO SI SUS MAZOS SON ROBADOS.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

ENTREVUELA BIEN EL MAZO Y REPARTIÓ A CADA JUGADOR SEIS CARTAS BOCAS ARRIBA.

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

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 LE AGREGA A LAS QUE TIENE EN SU MANO.

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

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

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.

FIN DEL JUEGO

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

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.

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

HECHO EN URUGUAY

Fabricuelas
creciémoslo jugando

PUNTAJE

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

DISFRUTA DE OTROS JUEGOS DE LA COLECCIÓN

sumo tah ERIZO tute TOPEM

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