

REINER KNIZIA

Los BANDITOS

- (D) Spielanleitung (FR) Les règles du jeu
(I) Regole del gioco (NL) Spelregels
(E) Instrucciones



EASYPLAY

Für 2



LOS BANDITOS

Ein lockeres
Würfelspiel
von Reiner Knizia
für 2 Spieler
ab 8 Jahren.

Spielmaterial

- 24 Würfel (je 6 in 4 Farben)
- 10 Beuteplättchen (4x1 Siegpunkt, 3x2, 3x3)
- 1 Spielübersicht
- 1 Stoffbeutel

Spielvorbereitung

Die Spieler sitzen sich gegenüber. Die 10 Beuteplättchen werden verdeckt gemischt. Anschließend werden 4 Plättchen offen in einer Reihe zwischen den Spielern ausgelegt. Aus den restlichen Plättchen wird ein verdeckter Stapel gebildet. Alle Würfel kommen in den Beutel.



Spielziel

Beide Spieler versuchen, möglichst viel Beute zu machen. Der Spieler, der die höhere Kombination aus drei Würfeln (s. u.) an einem Beuteplättchen erreicht, darf sich diese Beute nehmen. Der Spieler, der als Erster Beute im Gesamtwert von 10 oder mehr Punkten einsammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Spielablauf

Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Wer an der Reihe ist, zieht blind zwei Würfel aus dem Beutel und würfelt (beim Start zieht und würfelt der erste Spieler nur einen Würfel). Die Würfelergebnisse muss der Spieler nun auf seiner Seite an ein oder zwei Beutestücke anlegen.

Achtung: An jeder Beute dürfen pro Seite maximal 3 Würfel liegen.

Plättchen gewinnen: Während seines Zuges darf ein Spieler **vor oder nach dem Würfeln** Beute aus der Reihe fordern oder aufgeben:

Fordern: Um Beute einfordern zu können, muss der Spieler bereits drei Würfel auf seiner Seite der Beute liegen haben. Außerdem darf es seinem Gegenspieler bei dieser Beute nicht möglich sein, mit 3 Würfeln eine bessere Kombination (Rangfolge s. u.) zu erreichen, egal welche Würfel er verwendet. Erst dann gewinnt der Spieler die Beute.

Aufgeben: Ein Spieler kann Beute unabhängig von der Anzahl der zu diesem Plättchen zugeordneten Würfel aufgeben. Dann gewinnt der Gegenspieler diese Beute.

Wenn auf beiden Seiten der Beute drei Würfel liegen, gewinnt der Spieler mit der besseren Kombination das Plättchen.

Das Plättchen legt er offen vor sich ab. Alle dem Plättchen zugeordneten Würfel kommen zurück in den Beutel. Anschließend wird die Reihe durch ein neues, aufgedecktes Plättchen wieder auf 4 ergänzt. Sind alle Plättchen aufgebraucht, wird mit weniger Plättchen weitergespielt.

Die Würfelkombinationen

Im Folgenden sind die Kombinationen aufgeführt, die aus drei Würfeln entstehen können. Die Rangfolge reicht vom Farb-Drilling (das beste Ergebnis) bis hin zu drei Einzelnen Würfeln (das schlechteste Ergebnis):

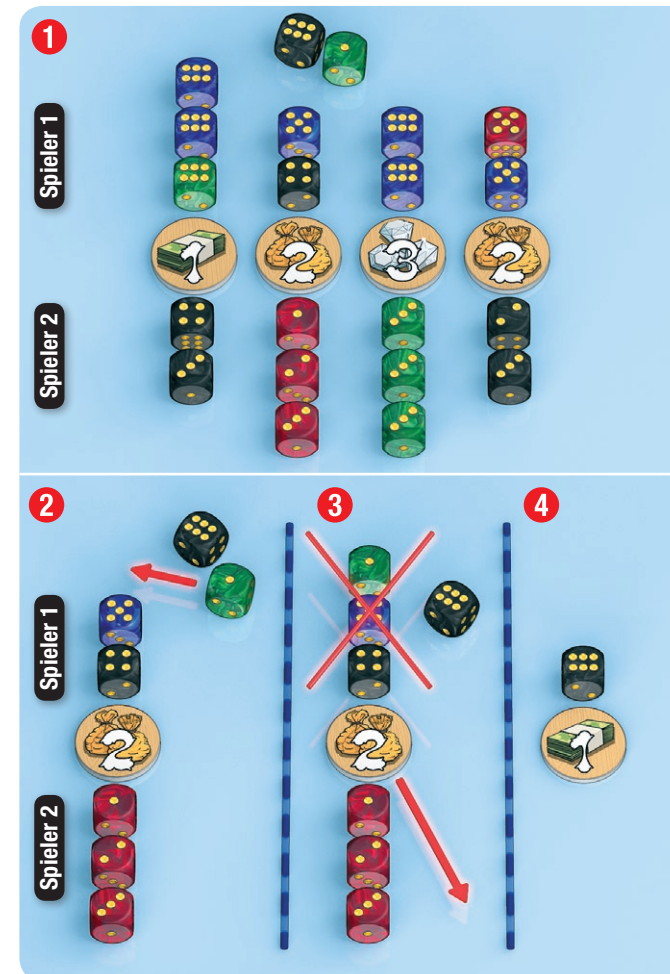


Bei Straßen müssen die Würfel nicht in auf- bzw. absteigender Reihenfolge herausgelegt werden. Haben beide Spieler eine Kombination desselben Typs, gewinnt die Kombination mit den höheren Werten. Drei 6en einer Farbe sind also höher als drei 5en einer Farbe. Ebenso ist eine Straße aus 6, 5, 4 höher als eine Straße aus 5, 4, 3. Bei „Paaren“ werden zuerst die Werte der Paare verglichen und dann die dritten Würfel. Bei „Einzelnen“ werden zuerst die höchsten Würfel verglichen, und gegebenenfalls noch die zweithöchsten oder dritthöchsten Würfel. Kann ein Patt so nicht gebrochen werden, gewinnt der Spieler das Plättchen, der die Kombination zuerst erreicht hat.

Beispiel:

1 Spieler 1 würfelt eine 1 und eine 6. Da er die Chance auf einen farbreinen 6er bei der drei Punkte Beute behalten möchte und sich den angehenden 5er Drilling nicht zerstören möchte, legt er die 1 an 2 und gibt anschließend die Reihe auf 3. Spieler 2 bekommt also die Beute. Anschließend legt er die 6 an die neu aufgedeckte Beute. 4

Er hätte die Reihe auch erst aufgeben können, dann aber das Problem gehabt, wohin er noch die 1 hätte legen sollen.



Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler Beute im Gesamtwert von 10 oder mehr Punkten gewonnen hat.



Un jeu de dés
décontracté de
Reiner Knizia
pour 2 joueurs à
partir de 8 ans.

Le matériel

- 24 dés (6 dans chacune des 4 couleurs)
- 10 jetons de butin (4x1 point de victoire, 3x2, 3x3)
- 1 tableau récapitulatif
- 1 sachet en tissu

Les préparatifs

Les joueurs sont assis l'un en face de l'autre. Mélangez les 20 jetons de butin, face cachée. Ensuite, placez 4 jetons en une rangée sur la table, face visible, entre les joueurs. Formez une pile des jetons restants, face cachée. Mettez tous les dés dans le sachet.



But du jeu

Les deux joueurs essaient de gagner autant de butin que possible. Le joueur qui pose à côté d'un jeton de butin la combinaison la plus élevée de trois dés (voir page 5), reçoit le butin correspondant. Le premier dont le butin atteint une valeur totale de 10 points ou plus gagne la partie.

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur dont c'est le tour sort deux dés du sachet, les yeux fermés, et les lance. (Au début de la partie, le premier joueur ne sort qu'un seul dé du sachet et le lance.) Maintenant, le joueur **doit** placer les résultats obtenus à côté d'un ou de deux jetons de butin, de son côté de la rangée.

Attention : chaque joueur ne peut placer à côté d'un butin que 3 dés au maximum.

Gagner des jetons : Pendant son tour (c'est-à-dire tant qu'il n'a pas fait passer le sachet à son adversaire), un joueur peut revendiquer un butin de la rangée ou renoncer à un butin. Il peut le faire **avant ou après avoir lancé les dés** :

Revendiquer un butin : pour pouvoir revendiquer un butin, le joueur doit déjà posséder trois dés de son côté du jeton de butin correspondant. En outre, il est indispensable que son adversaire n'ait plus la possibilité de former avec 3 dés une meilleure combinaison (voir ci-dessous la hiérarchie des combinaisons) – quels que soient les dés utilisés. Alors seulement le joueur gagne le butin.

Renoncer à un butin : quel que soit le nombre de dés qui se trouvent à côté d'un jeton de butin, le joueur peut y renoncer. Dans ce cas, son adversaire gagne ce butin.

S'il y a trois dés de chaque côté d'un jeton de butin, le joueur dont la combinaison est la meilleure gagne le butin.

Il place le jeton devant lui sur la table, face visible. Puis on remet dans le sachet tous les dés associés à ce jeton de butin. Ensuite, on pioche le premier jeton de la pile et on complète la rangée par ce nouveau jeton. Si la pioche s'épuise, on continue à jouer avec moins de jetons.

Les combinaisons de dés

Ci-après, vous trouvez les combinaisons que l'on peut former avec trois dés, d'un brelan de couleur (le meilleur résultat) à trois dés différents (le moins bon résultat) :



Brelan de couleur (Three Flush) : trois dés de même couleur et de même valeur



Suite de couleur (Straight Flush) : trois dés de même couleur et dont les valeurs se suivent



Brelan (Three of a Kind) : trois dés de n'importe quelle couleur et de même valeur



Suite (Straight) : trois dés de n'importe quelle couleur et dont les valeurs se suivent



Paire de couleur (Pair Flush) : deux dés de même couleur et de même valeur + n'importe quel troisième dé



Paire (Pair) : deux dés de n'importe quelle couleur et de même valeur + n'importe quel troisième dé



Trois dés différents (Individuals) : n'importe quelle autre combinaison de trois dés

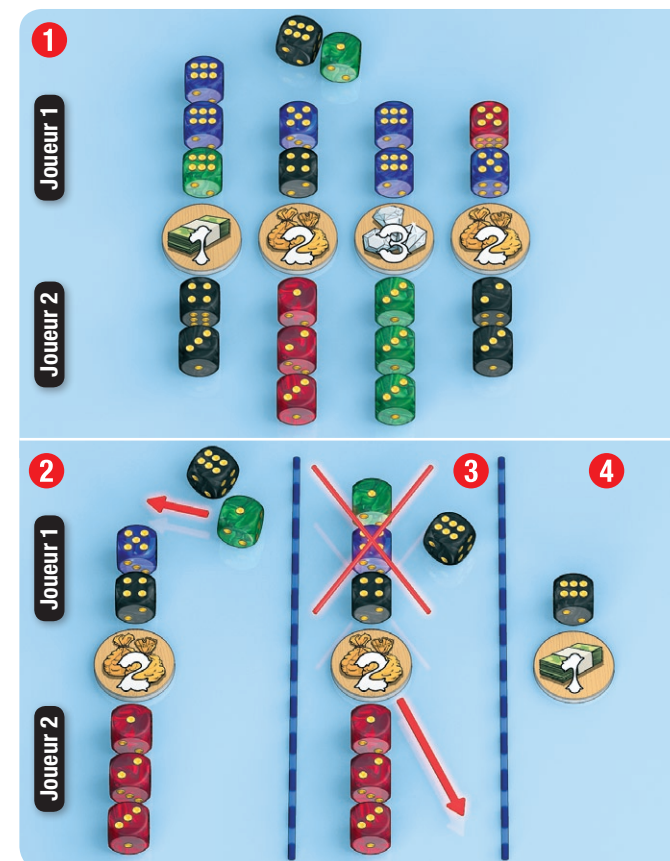
Concernant les suites, on n'est pas forcé de placer les dés à côté du jeton de butin dans un ordre croissant ou décroissant. Si les deux joueurs ont une combinaison du même type, c'est la combinaison avec les valeurs les plus hautes qui gagne. Trois 6 de la même couleur sont donc mieux que trois 5 de la même couleur. De même, une suite de 6, 5 et 4 est mieux qu'une suite de 5, 4 et 3. En ce qui concerne les paires, on compare d'abord les valeurs des paires, puis le troisième dé. Pour les trois dés différents, on compare d'abord les dés avec les valeurs les plus hautes, puis, le cas échéant, les deuxième valeurs les plus hautes et enfin les troisièmes. S'il n'est pas possible de résoudre une égalité de cette manière, c'est le premier à avoir réalisé cette combinaison qui gagne le jeton de butin.

Exemple :

① Le joueur 1 obtient un 1 et un 6. Comme il veut garder sa chance de former une combinaison de trois 6 de la même couleur à côté du jeton de butin qui vaut trois points, et qu'il ne veut pas détruire la combinaison des 5, il place son 1 ②

et renonce au butin correspondant ③. Le joueur 2 reçoit donc ce jeton. Ensuite, le joueur 1 place son 6 à côté du nouveau butin qui vient d'être pioché. ④

Il aurait pu aussi d'abord renoncer au jeton de butin, mais dans ce cas-là, il aurait eu le problème de ne pas savoir où placer son 1.



Fin de la partie

La partie se termine dès que le butin amassé par l'un des joueurs atteint une valeur totale de 10 points ou plus.



Un gioco a dadi
divertente di
Reiner Knizia
per 2 giocatori
dagli 8 anni.

Contenuto

- 24 dadi (sempre 6 in 4 colori diversi)
- 10 gettoni bottino (4x1 punto premio, 3x2, 3x3)
- 1 tavola delle combinazioni
- 1 sacchetto in stoffa

Preparativi

I giocatori si siedono di fronte. Bisogna mischiare i 10 gettoni bottino in modo coperto, prenderne 4 e sistamarli aperti e in fila sul tavolo tra i giocatori. Con i gettoni restanti si forma una pila coperta. Poi i dadi vanno messi nel sacchetto.



Scopo del gioco

Entrambi i giocatori cercano di catturare il bottino più grande. Il giocatore che con tre dadi raggiunge la più alta combinazione (v. in basso) davanti ad un gettone, potrà prendere tale bottino. Il primo che avrà raccolto in tutto un bottino di un valore totale di 10 o più punti, avrà vinto la partita.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno. Il giocatore di turno prende – senza guardare – due dadi dal sacchetto e li lancia (all'inizio del gioco il primo giocatore prende e lancia soltanto un dado). Poi **deve** porre i risultati lanciati davanti ad uno o due gettoni bottino, ma sempre dal suo lato.

Attenzione: da ogni lato di un bottino possono essere posti al massimo 3 dadi.

Vincere i gettoni: Durante il proprio turno (cioè prima di passare il sacchetto all'avversario), il giocatore può pretendere un bottino o rinunciare a un bottino dalla fila. Ciò può avvenire **prima di lanciare i dadi o dopo:**

Pretendere: per pretendere il bottino, il giocatore deve aver posto già tre dadi dal suo lato del rispettivo bottino. Inoltre l'avversario non deve più essere in grado di poter raggiungere con 3 dadi una combinazione migliore per questo bottino (v. l'ordine gerarchico in basso), non importa quali dadi userebbe. Soltanto allora il giocatore vince il bottino.

Rinunciare: il giocatore può anche rinunciare al bottino, indifferentemente dalla quantità di dadi depositi davanti a tale gettone. L'avversario vince quindi tale bottino.

Se da entrambi i lati del bottino vi sono tre dadi, il giocatore con la migliore combinazione vince il gettone.

Il rispettivo giocatore prende il gettone appena vinto e lo depone in modo aperto davanti a sé. Tutti i dadi associati a tale gettone vanno rimessi nel sacchetto. Poi la fila va completata a 4 con un nuovo gettone scoperto dalla pila. Una volta terminata la pila, il gioco continua con meno gettoni.

Le combinazioni dei dadi

In seguito vedete le combinazioni che possono essere create con tre dadi. L'ordine gerarchico va dal tris di colore (il risultato migliore) fino a tre dadi singoli (il risultato peggiore):



Tris di colore (Three Flush): tre dadi dello stesso colore e valore



Strada di colore (Straight Flush): tre dadi dello stesso colore con valori susseguenti



Tris (Three of a Kind): tre dadi di colori diversi e stesso valore



Strada (Straight): tre dadi di colori diversi con valori susseguenti



Coppia di colore (Pair Flush): due dadi dello stesso colore e valore + un terzo dado qualsiasi



Coppia (Pair): due dadi di colori diversi e stesso valore + un terzo dado qualsiasi



Singoli (Individuals): qualsiasi altra combinazione di tre dadi

I dadi che servono per formare delle strade non devono essere necessariamente deposte in ordine ascendente o discendente.

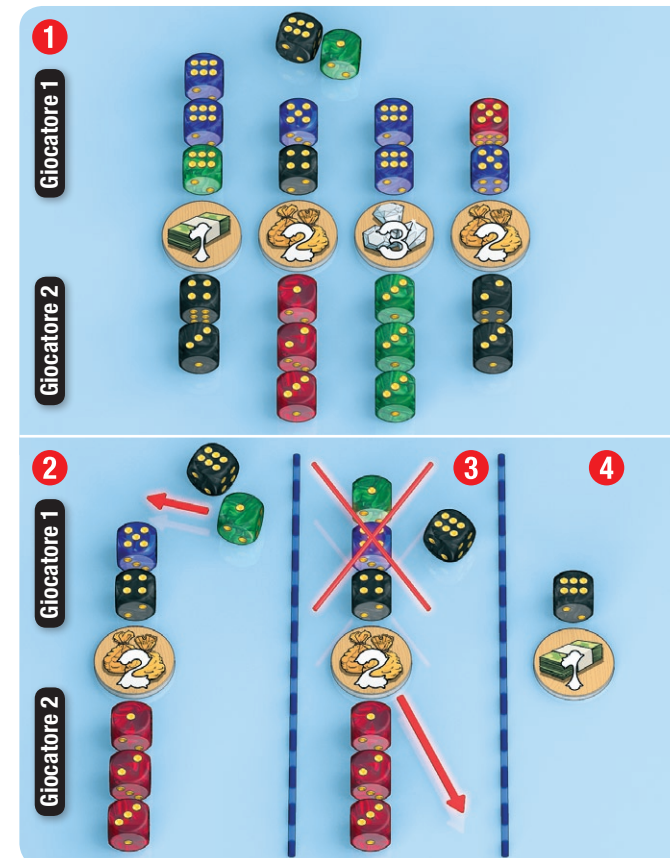
Se entrambi i giocatori hanno una combinazione dello stesso tipo, vince la combinazione col valore più alto. Tre 6 di un colore valgono dunque più di tre 5 di un colore. Anche una strada di 6,5,4 vale più di una strada di 5,4,3. In caso di „coppie”, si confrontano prima i valori delle coppie e poi si considera il terzo dado. Nel caso dei „Singoli”, si confrontano prima i dadi più alti, poi eventualmente i secondi o terzi dadi per ordine di valore. Qualora la situazione di patto non dovesse comunque essere risolta, il giocatore che ha creato per primo la combinazione vince il gettone.

Esempio:

① Il giocatore 1 lancia un 1 e un 6. Siccome vuole tenersi la possibilità di un tris di colore di 6 per vincere il terzo bottino di sinistra, e non vuole nemmeno rovinarsi il tris di 5 a destra, egli aggiunge l'1 ② al secondo bottino di sinistra

e rinuncia quindi alla possibilità di fare una strada ③. Il giocatore 2 vince dunque tale bottino. Poi il giocatore 1 pone il 6 davanti al nuovo bottino appena scoperto. ④

Egli avrebbe anche potuto rinunciare alla strada prima di deporre l'1, ma allora avrebbe avuto il problema, dove porre questo dado.



Fine del gioco

Il gioco termina non appena un giocatore abbia raccolto dei bottini con un valore totale di 10 o più punti.



Een losbandig
dobbelspel
van Reiner Knizia
voor 2 spelers
vanaf 8 jaar.

Spelmateriaal

- 24 dobbelstenen (6 van elk in 4 kleuren)
- 10 buitschijfjes (waarde: 4x1 winstpunt, 3x2, 3x3)
- 1 overzicht
- 1 stoffen zakje

Spelvoorbereiding

De spelers zitten tegenover elkaar. De 10 buitschijfjes worden omgekeerd door elkaar gehusseld. Daarna worden 4 schijfjes open in een rijtje tussen de spelers gelegd. Van de overgebleven schijfjes wordt een stapeltje gemaakt met de afbeeldingen naar onder. Alle dobbelstenen gaan in het stoffen zakje.



Doel van het spel

Beide spelers proberen zoveel mogelijk buit te bemachtigen. De speler, die de hoogste combinatie met drie dobbelstenen (zie afb.) naast een buitschijfje weet te maken, mag de buit binnenhalen. De speler die als eerste een buitwaarde van 10 of meer winstpunten heeft, is winnaar van het spel.

Spelverloop

De spelers zijn om en om aan zet. Wie aan de beurt is haalt, blind, twee dobbelstenen uit het zakje en gooit ze. (bij de start van het spel neemt en gooit de eerste speler slechts één dobbelsteen). De score van de dobbelstenen **moet** de speler nu aan zijn kant aan één of twee buitschijfjes aanleggen.

Let op: aan elk buitschijfje mogen maar drie dobbelstenen aangelegd worden.

Buitschijfjes winnen: Tijdens zijn beurt mag een speller **vòòr of na het dobbelen** buit opeisen of weggeven:

Opeisen: Om buit te kunnen opeisen moet een speler minstens drie dobbelstenen aan zijn kant van een buit hebben liggen. Anders zou zijn tegenspeler nooit de kans hebben een betere combinatie te maken (zie afb.) ongeacht welke dobbelsteen hij gebruikt. Pas dan wint deze speler de buit.

Weggeven: Een speler kan buit weggeven, onafhankelijk van het aantal dobbelstenen dat aan zijn kant van de buit ligt. De tegenspeler wint dan de buit.

Als aan beide kanten van de buit drie dobbelstenen liggen, dan wint de speler met de hoogste combinatie de buit.

Het gewonnen buitschijfje komt open vòòr elke speler te liggen. De bij de buit liggende dobbelstenen gaan allemaal terug in het zakje. Op de plaats van de oude buit komt een nieuw buitschijfje zodat er steeds 4 open op tafel liggen. Als alle buitschijfjes gebruikt zijn, dan wordt met minder buit gespeeld.

Dobbelsteencombinaties

Hierna ziet men de combinaties die mogelijk zijn met drie dobbelstenen. De rangorde gaat van kleur-drieling (de best mogelijke combinatie) tot drie enkele dobbelstenen. (de slechtst mogelijke combinatie):



Kleur-drieling (Three Flush): Drie dobbelstenen van één kleur met gelijke waarden.



Kleur-straatje (Straight Flush): Drie dobbelstenen van één kleur met opeenvolgende waarden.



Drieling (Three of a Kind): Drie dobbelstenen ongeacht de kleur, met gelijke waarden.



Straatje (Straight): Drie dobbelstenen ongeacht de kleur, met opeenvolgende waarden.



Kleur paartje (Pair Flush): Twee dobbelstenen van één kleur en gelijke waarden, en één met een willekeurige kleur en waarde.



Paartje (Pair): Twee dobbelstenen ongeacht de kleur, met gelijke waarden, en één willekeurige derde dobbelsteen.



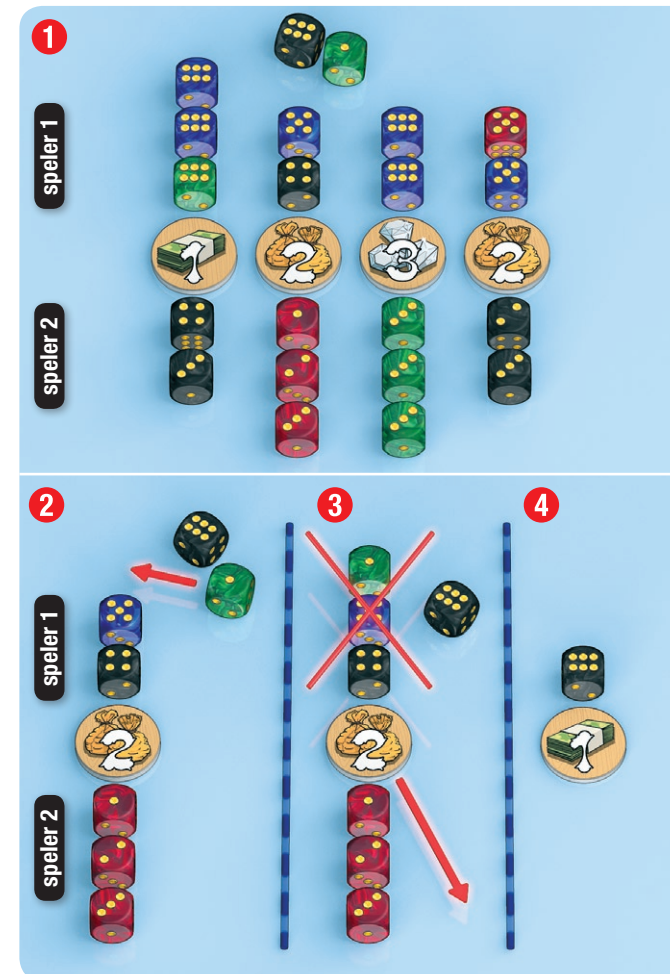
Enkeling (Individuals): Iedere andere combinatie van drie dobbelstenen.

Bij straatjes hoeven de dobbelstenen niet in oplopende of aflopende waarden neergelegd te worden. Als beide spelers een gelijksoortige combinatie hebben dan wint de combinatie met de hoogste waarde. Drie zesjes van één kleur winnen dus van drie vijfjes van één kleur. Ook een straatje van 6,5,4 heeft een hogere waarde dan 5,4,3. Bij "paartjes" wordt eerst de waarde van het paartje vergeleken en dan pas de waarde van de derde dobbelsteen. Bij "enkelingen" worden eerst de hoogste waarden vergeleken, dan de tweede in hoogte en daarna de derde. Mocht er dan nog een patstelling zijn, dan wint de speler die de combinatie het eerst heeft gemaakt.

Voorbeeld:

1 Speler 1 dobbelt een 1 en een 6. Deze speler wil de kans op de buit met 3 punten met een kleur-straatje niet verspeelen. Ook wil hij de drieling-in-wording met de vijfjes niet verstoren. Daarom legt hij de 1 aan 2 bij de buit met 2 punten en geeft deze weg 3. Speler 2 wint nu de buit. Vervolgens legt speler 1 de 6 aan bij het nieuwe buitschijfje. 4

Hij had natuurlijk ook eerst de rij weg kunnen geven maar dan had hij nog niet geweten waar hij de 1 had moeten leggen.



Einde van het spel

Het spel is uit als één van de spelers een buit heeft bemachtigd van 10 winstpunten of meer.



Un relajado juego de dados de Reiner Knizia para 2 jugadores a partir de 8 años de edad

Los materiales

- 24 dados (hay 4 colores diferentes: 6 dados para cada color)
- 10 fichas de botín (4 fichas con el valor 1, 3 con el valor 2 y 3 con el valor 3)
- 1 cuadro de conjunto
- 1 saquito de tela

Los preparativos

Los dos jugadores están enfrente. Se barajan las 10 fichas de botín, boca abajo. Después, se colocan 4 fichas en una fila sobre la mesa, boca arriba, entre los jugadores. Con las fichas restantes se forma un mazo, boca abajo. Se ponen todos los dados en el saquito.



El objetivo del juego

Ambos jugadores intentan sacar un buen botín. El jugador que alcance con tres dados la mayor combinación (véase abajo) al lado de una ficha de botín puede cogerla como botín. El primero en recoger botines con el valor total de 10 o más puntos ganará la partida.

El desarrollo de la partida

Los jugadores juegan alternativamente. El jugador al que le toca el turno saca sin mirar dos dados del saquito y los lanza (al comienzo, el primer jugador sólo saca un dado para lanzarlo). Ahora, el jugador **debe** colocar los dados lanzados en su lado correspondiente en una o dos fichas de botín.

Atención: a cada lado de los botines se pueden colocar solamente 3 dados como máximo.

Ganar fichas: Durante su turno (es decir, hasta que le pasa el saquito a su adversario), un jugador puede reclamar o abandonar botines de la fila. Es posible hacerlo **antes o después de lanzar los dados:**

Reclamar: para poder reclamar un botín, el jugador ya debe tener tres dados en su lado del botín. Además, para su adversario debe ser imposible conseguir una mejor combinación con tres dados (en cuanto a la jerarquía, véase abajo), independientemente de qué dados utilice. Sólo ahora, el jugador gana su botín.

Abandonar: independientemente de la cantidad de dados que haya colocado al lado de una ficha, un jugador también puede abandonarla. En este caso, su adversario gana este botín.

Si hay tres dados en cada lado de la ficha de botín, la ganará el jugador que tenga la mejor combinación.

El jugador coloca la ficha ganada delante de él sobre la mesa. Todos los dados que estén colocados al lado de esta ficha se ponen de nuevo en el saquito. Después, se complementa la fila con la primera ficha del mazo de manera que hayan de nuevo 4 fichas. Si se agotan las fichas, se continúa jugando con menos fichas.

Las combinaciones de dados

A continuación, se muestran las posibles combinaciones con tres dados. La jerarquía va desde un trío de un color (el mejor resultado) hasta tres dados individuales (el peor resultado):



Trío de un color (Three Flush): tres dados del mismo color con el mismo valor



Escalera de un color (Straight Flush): tres dados del mismo color con valores consecutivos



Trío (Three of a Kind): tres dados de cualquier color con el mismo valor



Escalera (Straight): tres dados de cualquier color con valores consecutivos



Par de un color (Pair Flush): dos dados del mismo color con el mismo valor + un tercer dado cualquiera



Par (Pair): dos dados de cualquier color con el mismo valor + un tercer dado cualquiera



Individuales (Individuals): cualquier otra combinación de tres dados

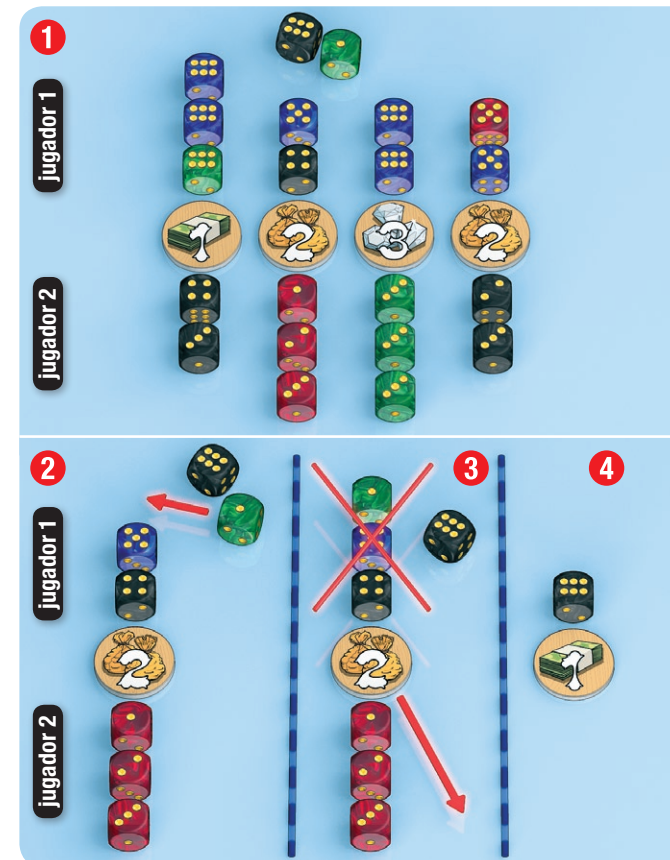
En el caso de las escaleras, no es necesario colocar los dados en orden ascendente o descendente. Si ambos jugadores tienen una combinación del mismo tipo, ganará la combinación con los valores más altos. Por eso, tres 6 de un color son mejor que tres 5 de un color. Del mismo modo, una escalera de 6, 5 y 4 es mejor que una escalera de 5, 4 y 3. Si se trata de pares, se comparan primero los valores de los pares y después el tercer dado. Si se trata de dados individuales, se comparan primero los dados con valores más altos y, en caso necesario, los dados con los segundos o los terceros valores más altos. Si no se puede deshacer un empate, el primer jugador en conseguir la combinación ganará la ficha.

Ejemplo:

- 1 El jugador 1 lanza un 1 y un 6. Como quiere guardar la oportunidad de conseguir tres 6 del mismo color al lado de la ficha de tres puntos y no quiere destruir el posible trío de 5, coloca el 1 y después abandona 2 esta ficha de botín.
- 2 Por eso, el jugador 2 la recibe. Ahora, el jugador 1 coloca

su 6 al lado de la nueva ficha de botín que se acaba de poner boca arriba. 4

También hubiera podido abandonar la ficha primero, pero en este caso hubiera tenido el problema de no saber dónde colocar su 1.



Final de la partida

La partida se termina inmediatamente cuando un jugador haya recogido botines con el valor total de 10 o más puntos.



Wenig Regeln – Viel Spaß!



Jetzt neu auf www.schmidtspiele.de:
Videoerklärungen der Easy Play Spielregeln.

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

