

# THE BANDIT'S CODE

Règles • Regeln • Reglas

# RULES



<b>ENGLISH</b>	<b>5</b>
<b>FRANÇAIS</b>	<b>17</b>
<b>DEUTSCH</b>	<b>29</b>
<b>ESPAÑOL</b>	<b>41</b>
<b>ITALIANO</b>	<b>53</b>
<b>PORTUGUÊS</b>	<b>65</b>
<b>NEDERLANDS</b>	<b>77</b>
<b>POLSKI</b>	<b>89</b>
<b>SVENSKA</b>	<b>101</b>
<b>TÜRKÇE</b>	<b>113</b>
<b>日本語 (JAPANESE)</b>	<b>125</b>
<b>中文 (CHINESE)</b>	<b>137</b>



---

# ENGLISH

---

---

## 01 OBJECTIVE OF THE GAME

.....

Accumulate the fewest points possible per round. The player with the lowest score at the end of the game wins.

---

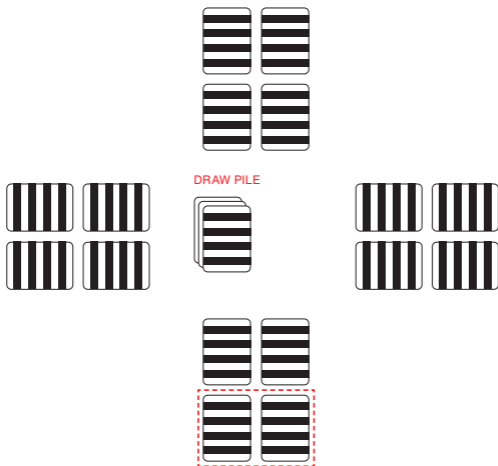
## 02 GAME CONTENTS

- .....
- 10**                    **Cards without powers**
- Value of 0 and 2 points.
  - No special action.

- .....
- 36**                    **Cards with powers**
- Value of 4 to 18 points.
  - Each card has a specific power that activates when discarded.
  - Refer to the Bandit Skills card, included separately, for the list of powers.

- .....
- 4**                      **Bandit Cards**
- Green Bandit: -2 points
  - Red Bandit: +20 points

- 1 **Dealing**
- Each player receives 4 face-down cards, arranged in a square in front of them.
  - Secretly look at your two bottom cards only once.



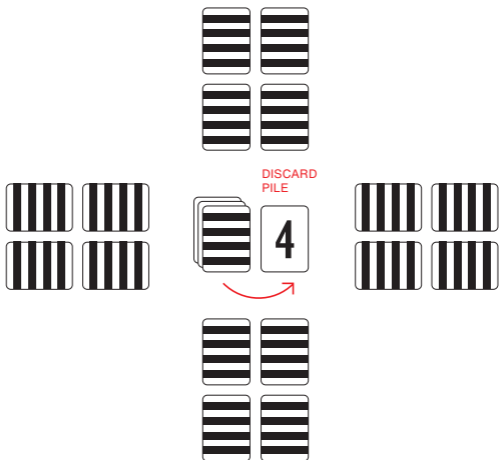
*Setup for a 4-Player Game*

---

2

**Draw and Discard**

- Place the remaining cards in the draw pile at the center.
- Flip the first card to start the discard pile.



---

3

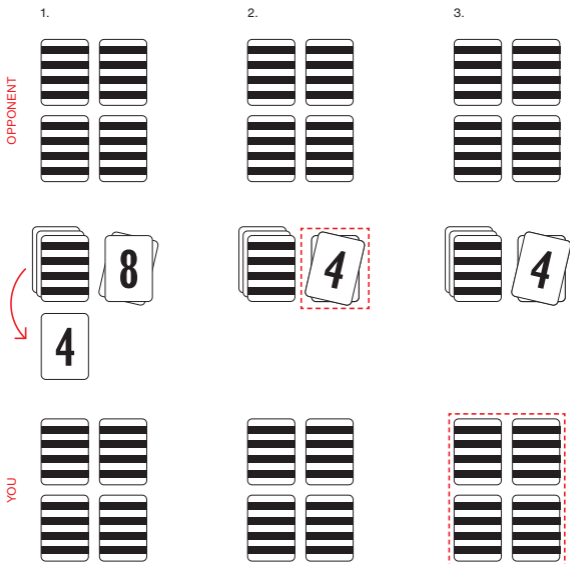
**First Player**

- Draw lots to determine who starts.

## Option A

## Use the power of a card

1. Draw a card and look at it secretly.
2. Discard it face up.
3. Activate the power if the card has one (cards worth 4 to 18 points).



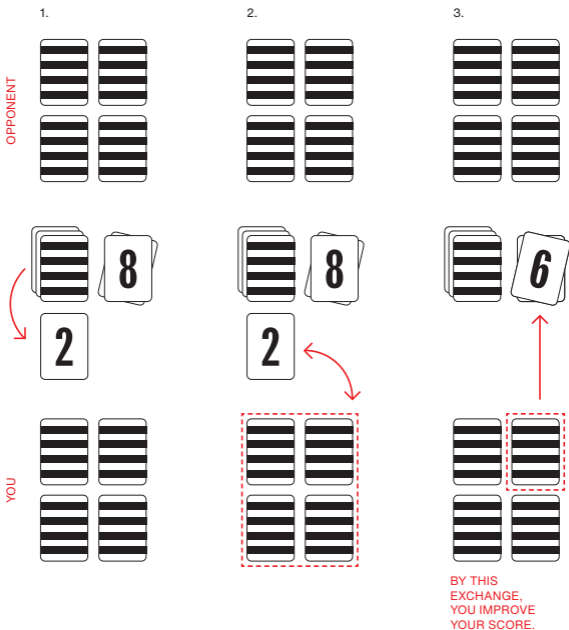
WITH THIS POWER,  
YOU MAY LOOK  
AT ONE OF YOUR  
CARDS.



## Option B

### Exchange with your cards

1. Draw a card and look at it secretly.
2. Exchange it with one of your cards without looking at it.
3. Discard the removed card face up.



**Option C****Exchange with the discard pile**

1. Take the top card from the discard pile.
2. Exchange it with one of your cards without looking at it.
3. Discard the removed card face up.

1.

2.

3.

OPONENT

YOU

BY THIS EXCHANGE, YOU IMPROVE YOUR SCORE.

The diagram illustrates the 'Exchange with the discard pile' rule in three steps:

- Step 1:** Opponent has a hand of four cards (two pairs of 1 and 2) and a discard pile of 6. You have a hand of four cards (two pairs of 1 and 2) and a discard pile of 0. A red arrow points from the 6 in the discard pile to the 0 in your discard pile.
- Step 2:** Opponent has a hand of four cards (two pairs of 1 and 2) and a discard pile of 8. You have a hand of four cards (two pairs of 1 and 2) and a discard pile of 0. A red dashed box highlights your hand. A red arrow points from the 8 in the discard pile to the 0 in your discard pile.
- Step 3:** Opponent has a hand of four cards (two pairs of 1 and 2) and a discard pile of 16. You have a hand of four cards (two pairs of 1 and 2) and a discard pile of 0. A red dashed box highlights the top card of your discard pile (0). A red arrow points from the 0 in your discard pile to the 16 in the discard pile.

BY THIS EXCHANGE, YOU IMPROVE YOUR SCORE.

---

**Notes**

- In options B and C, no power is activated, even if the discarded card has one.
- When you discard a card from your deck, do not look at it in advance. All players must discover the discarded card at the same time.

At any time, including when creating the discard pile, if you have a card identical to the one in the discard pile, you may:

### Option A

#### Discard one of your cards

- Place it face up on the discard pile, thereby removing it from your deck.

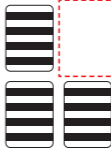
1.



2.



OPPONENT



YOU

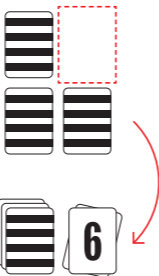
---

**Option B****Discard an opponent's card**

- If you know that an opponent has a card identical to yours, take their card and place it face up on the discard pile.
- Give them one of your cards, without looking at it, to replace theirs, thereby removing a card from your deck.

OPPONENT

1.



2.



YOU



- Rules**
- You can perform only one immediate discard per turn.
  - If multiple players try to discard at the same time, only the fastest completes the discard. The others retrieve their card and must draw a penalty card.

- Note**
- If an immediate discard occurs while you are playing Option A (see section 4), you must activate your power afterward.

- Bandit Cards**
- The green Bandit and red Bandit are identical for immediate discard: you can discard a green Bandit on a red Bandit, and vice versa.

---

## 06 PENALTIES

You must draw a penalty card if:

- Incorrect Discard**
- The discarded card is not identical. Retrieve your card and draw a penalty card.

- Failed Simultaneous Discard**
- You are not the fastest to make an immediate discard. Retrieve your card and draw a penalty card.

- No Cards in Play**
- You have no cards left in front of you. Draw a penalty card.

---

## 07

## END OF ROUND

---

### Announce “Bandit”

- At the start of your turn, if you believe you have the lowest score, announce “Bandit.” Then, play your turn as normal.
- For 2 players: Your opponent plays a final turn.
- For 3 or more players: The next two players play a final turn. Other players may continue to discard immediately during these turns.

---

### Scoring

- Add up the value of all the cards in your deck to determine your total score.
- If you have the lowest score: Subtract 10 points from your total score (-10).
- If another player has an equal or lower score: Add 10 points to your total score (+10).

---

### Note

- You can have a negative score.

---

## 08

## END OF THE GAME

---

### End

- When a player reaches or exceeds 100 points.

---

### Winner

- The player with the lowest total score wins.

**Shuffling**

- When the draw pile is empty, shuffle the discard pile to form a new draw pile.

**One hand only**

- Play with one hand to ensure fairness during rapid discards.



**READY TO BECOME THE CRAFTIEST  
BANDIT? HAVE FUN!**

**ASK YOUR QUESTIONS ABOUT  
THE RULES OR ANY ASPECT OF  
THE GAME TO BANDIT GPT.  
WWW.BANDIT.CARDS**



---

# FRANÇAIS

---

## 01 BUT DU JEU

.....

Accumuler le moins de points possible par manche. Le joueur avec le score le plus bas à la fin de la partie remporte la victoire.

---

## 02 CONTENU DU JEU

- .....
- 10 Cartes sans pouvoir**
- Valeur de 0 et 2 points.
  - Aucune action spéciale.

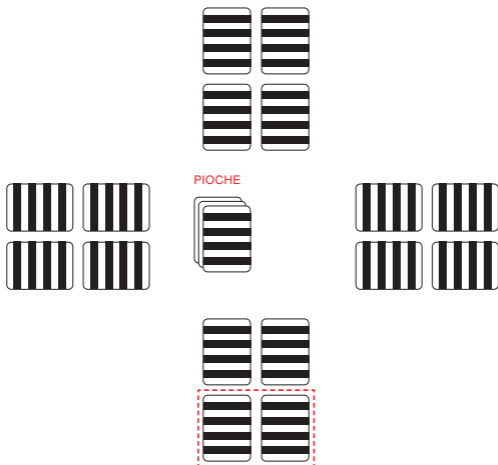
- .....
- 36 Cartes avec pouvoirs**
- Valeur de 4 à 18 points.
  - Chaque carte possède un pouvoir spécifique qui s'active lors de sa défausse.
  - Consultez la carte Bandit Skills, incluse séparément, pour obtenir la liste des pouvoirs.

- .....
- 4 Cartes Bandit**
- Bandit vert: -2 points
  - Bandit rouge: +20 points

1

**Distribution**

- Chaque joueur reçoit 4 cartes face cachée, disposées en carré devant lui.
- Regardez secrètement vos deux cartes inférieures une seule fois.



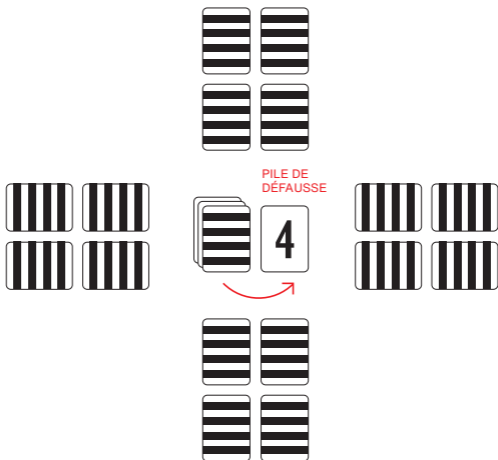
*Configuration du jeu pour 4 joueurs*

---

2

### Pioche et Défausse

- Placez le reste des cartes en pioche au centre.
- Retournez la première carte pour commencer la pile de défausse.



---

3

### Premier Joueur

- Tirez au sort pour déterminer qui commence.

## Option A

## Utiliser le pouvoir d'une carte

1. Piochez une carte et regardez-la secrètement.
2. Défaussez-la face visible.
3. Activez le pouvoir si la carte en possède un (cartes de 4 à 18 points).

1.



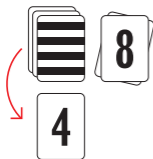
2.



3.



ADVERSAIRE



VOUS

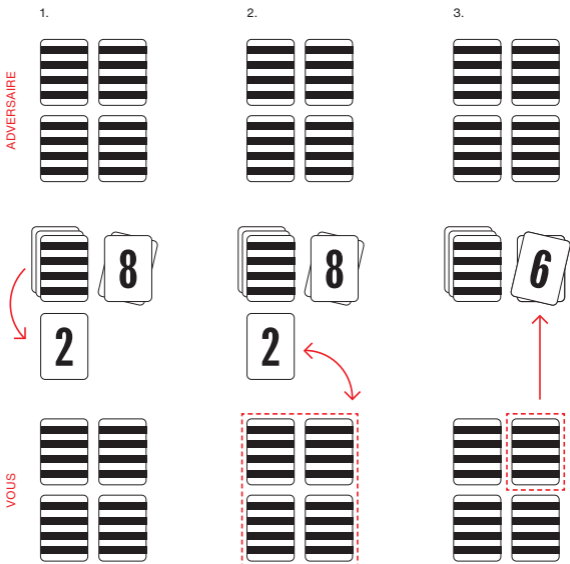


AVEC CE POUVOIR,  
VOUS POUVEZ  
REGARDER L'UNE  
DE VOS CARTES.

## Option B

### Échanger avec vos cartes

1. Piochez une carte et regardez-la secrètement.
2. Échangez-la avec l'une de vos cartes sans la regarder.
3. Défaussez la carte retirée face visible.




PAR CET  
ÉCHANGE, VOUS  
AMÉLIOREZ  
VOTRE SCORE.

## Option C


## Échanger avec la défausse

1. Prenez la carte du dessus de la défausse.
2. Échangez-la avec l'une de vos cartes sans la regarder.
3. Défaussez la carte retirée face visible.


1. **ADVERSAIRE**



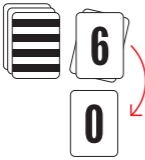
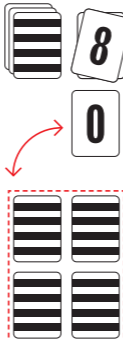
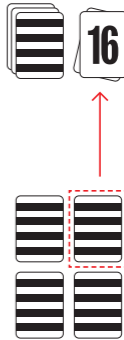
2. **ADVERSAIRE**



3. **ADVERSAIRE**



**VOUS**

**PAR CET ÉCHANGE, VOUS AMÉLIOREZ VOTRE SCORE.**

---

**Notes**

- Dans les options B et C, aucun pouvoir ne s'active, même si la carte défaussée en possède un.
- Lorsque vous défaussez une carte de votre jeu, ne la regardez pas à l'avance. Tous les joueurs doivent découvrir la carte défaussée en même temps.

À tout moment, y compris lors de la création de la défausse, si vous avez une carte identique à celle de la défausse, vous pouvez :

## Option A

## Défausser une de vos cartes

- Placez-la face visible sur la pile de défausse, éliminant ainsi une carte de votre jeu.

1.



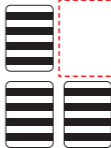
2.



ADVERSAIRE



VOUS





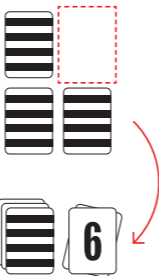
## Option B

### Défausser une carte d'un adversaire

- Si vous savez qu'un adversaire possède une carte identique, prenez sa carte et placez-la face visible sur la pile de défausse.
- Donnez-lui l'une de vos cartes, sans la regarder, pour la remplacer, éliminant ainsi une carte de votre jeu.

ADVERSAIRE

1.



2.



VOUS

**Règles**

- Vous pouvez effectuer qu'une seule défausse immédiate par tour.
- Si plusieurs joueurs essaient de défausser en même temps, seul le plus rapide réalise la défausse. Les autres récupèrent leur carte et doivent piocher une carte de pénalité.

**Note**

- Si une défausse immédiate se produit pendant que vous jouez l'Option A (voir section 4), vous devez activer votre pouvoir après.

**Cartes  
Bandit**

- Les Bandit vert et Bandit rouge sont identiques pour la défausse immédiate : vous pouvez défausser un Bandit vert sur un Bandit rouge, et inversement.

**06****PÉNALITÉS**

Vous devez piocher une carte de pénalité si :

**Défausse  
incorrecte**

- La carte défaussée n'est pas identique. Vous récupérez votre carte et devez piocher une carte de pénalité.

**Défausse  
simultanée  
manquée**

- Vous n'êtes pas le plus rapide à effectuer une défausse immédiate. Vous récupérez votre carte et devez piocher une carte de pénalité.

**Aucune  
carte en jeu**

- Vous n'avez plus de cartes devant vous. Vous devez piocher une carte de pénalité.

---

## 07

## FIN DE MANCHE

---

### Annonce "Bandit"

- Au début de votre tour, si vous pensez avoir le score le plus bas, annoncez "Bandit". Ensuite, jouez votre tour normalement.
- Pour 2 joueurs : Votre adversaire joue un dernier tour.
- Pour 3 joueurs ou plus : Les deux joueurs suivants jouent un dernier tour. Les autres joueurs peuvent continuer à défausser immédiatement pendant ces tours.

---

### Décompte des points

- Additionnez la valeur de toutes les cartes dans votre jeu pour déterminer votre score total.
- Si vous avez le score le plus bas : Retirez 10 points de votre score total (-10).
- Si un autre joueur a un score égal ou inférieur : Votre score total est augmenté de 10 points (+10).

---

### Note

- Vous pouvez avoir un score négatif.

---

## 08

## FIN DE LA PARTIE

---

### Fin

- Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse 100 points.

---

### Gagnant

- Le joueur ayant le score total le plus bas gagne.

**Remélanger**

- Lorsque la pioche est épuisée, mélangez la pile de défausse pour former une nouvelle pioche.
- 

**Une seule main**

- Jouez avec une seule main pour garantir l'équité lors des défausses rapides.



**PRÊT À DEVENIR LE BANDIT LE PLUS  
RUSÉ ? BONNE PARTIE !**

**POSEZ VOS QUESTIONS  
SUR LES RÈGLES OU TOUT AUTRE  
ASPECT DU JEU À BANDIT GPT.  
[WWW.BANDIT.CARDS](http://WWW.BANDIT.CARDS)**

## 01 ZIEL DES SPIELS

So wenige Punkte wie möglich pro Runde sammeln. Der Spieler mit der niedrigsten Punktzahl am Ende des Spiels gewinnt.

## 02 SPIELINHALT

- 10 **Karten ohne Fähigkeiten**
- Wert von 0 und 2 Punkten.
  - Keine spezielle Aktion.

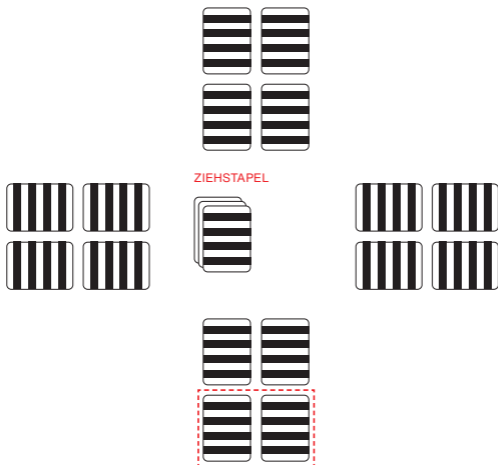
- 36 **Karten mit Fähigkeiten**
- Wert von 4 bis 18 Punkten.
  - Jede Karte hat eine spezifische Fähigkeit, die beim Ablegen aktiviert wird.
  - Siehe die Karte Bandit Skills, die separat enthalten ist, für die Liste der Fähigkeiten.

- 4 **Bandit-Karten**
- Grüner Bandit: -2 Punkte
  - Roter Bandit: +20 Punkte

1

**Austeilen**

- Jeder Spieler erhält 4 verdeckte Karten, die in einem Quadrat vor ihm angeordnet sind.
- Schauen Sie sich Ihre beiden unteren Karten einmal heimlich an.



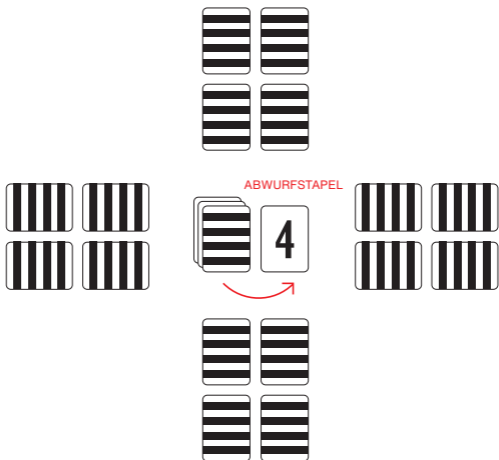
*Spielkonfiguration für 4 Spieler*

---

2

### Ziehen und Ablegen

- Legen Sie die restlichen Karten als Nachziehstapel in die Mitte.
- Drehen Sie die erste Karte um, um den Ablagestapel zu starten.



---

3

### Erster Spieler

- Lösen Sie aus, wer beginnt.

## Option A

## Nutzen Sie die Fähigkeit einer Karte

1. Ziehen Sie eine Karte und sehen Sie sie sich heimlich an.
2. Legen Sie sie offen ab.
3. Aktivieren Sie die Fähigkeit, falls die Karte eine besitzt (Karten mit einem Wert von 4 bis 18 Punkten).

1.



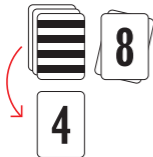
2.



3.



GEGNER



SIE



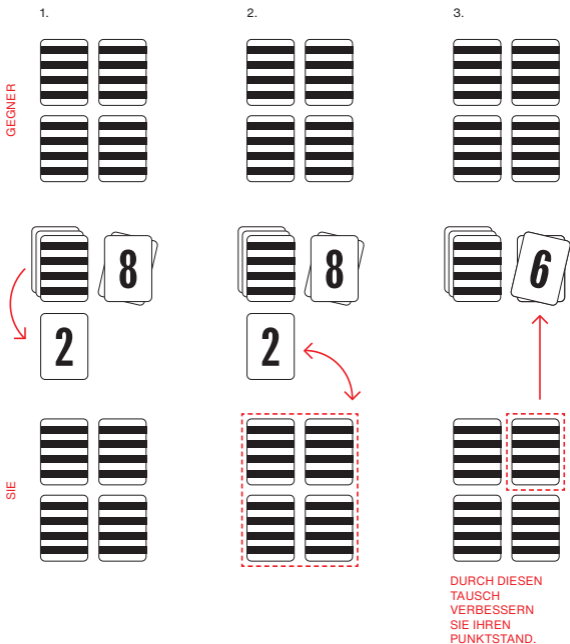
MIT DIESER  
FÄHIGKEIT DÜRFEN  
SIE EINE IHRER  
KARTEN ANSEHEN.



## Option B

### Tauschen Sie mit Ihren Karten

1. Ziehen Sie eine Karte und sehen Sie sie sich heimlich an.
2. Tauschen Sie sie mit einer Ihrer Karten, ohne sie anzusehen.
3. Legen Sie die entfernte Karte offen ab.



**Option C****Tauschen Sie mit dem Ablagestapel**

1. Nehmen Sie die oberste Karte vom Ablagestapel.
2. Tauschen Sie sie mit einer Ihrer Karten, ohne sie anzusehen.
3. Legen Sie die entfernte Karte offen ab.

1. 2. 3.

**GEGNER**

**SIE**

**DURCH DIESEN TAUSCH VERBESSERN SIE IHREN PUNKTSTAND.**

---

**Hinweise**

- In den Optionen B und C wird keine Fähigkeit aktiviert, auch wenn die abgelegte Karte eine hat.
- Wenn Sie eine Karte aus Ihrem Stapel ablegen, schauen Sie sich nicht vorher an. Alle Spieler müssen die abgelegte Karte gleichzeitig entdecken

Zu jeder Zeit, auch beim Erstellen des Ablagestapels, wenn Sie eine Karte haben, die identisch mit der im Ablagestapel ist, dürfen Sie:

## Option A

## Eine Ihrer Karten ablegen

- Legen Sie sie offen auf den Ablagestapel und entfernen Sie sie damit aus Ihrem Stapel.

GEGNER

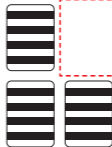
1.



2.



SIE



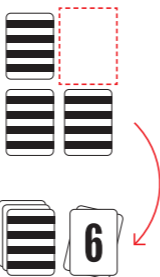
## Option B

### Eine Karte eines Gegners ablegen

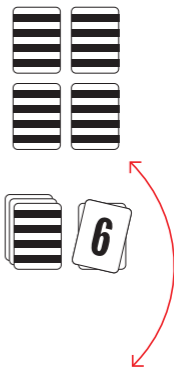
- Wenn Sie wissen, dass ein Gegner eine Karte hat, die mit Ihrer identisch ist, nehmen Sie seine Karte und legen Sie sie offen auf den Ablagestapel.
- Geben Sie ihm eine Ihrer Karten, ohne sie anzusehen, um sie zu ersetzen, und entfernen Sie so eine Karte aus Ihrem Stapel.

GEGNER

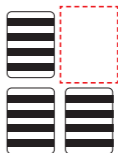
1.



2.



SIE



**Regeln**

- Sie dürfen pro Runde nur eine sofortige Ablage durchführen.
- Wenn mehrere Spieler gleichzeitig versuchen abzulegen, darf nur der Schnellste die Ablage ausführen. Die anderen nehmen ihre Karte zurück und müssen eine Strafkarte ziehen.

**Hinweis**

- Bei sofortiger Ablage während Option A (siehe Abschnitt 4) müssen Sie Ihre Fähigkeit aktivieren.

**Bandit-Karten**

- Der grüne Bandit und der rote Bandit sind für die sofortige Ablage identisch: Sie können einen grünen Bandit auf einen roten Bandit ablegen und umgekehrt.

---

**06****STRAFEN**

Sie müssen eine Strafkarte ziehen, wenn:

**Falsche Ablage**

- Die abgelegte Karte ist nicht identisch. Nehmen Sie Ihre Karte zurück und ziehen Sie eine Strafkarte.

**Fehlgeschlagene gleichzeitige Ablage**

- Sie sind nicht der Schnellste, der eine sofortige Ablage durchführt. Nehmen Sie Ihre Karte zurück und ziehen Sie eine Strafkarte.

**Keine Karten im Spiel**

- Sie haben keine Karten mehr vor sich. Ziehen Sie eine Strafkarte.

---

## 07

## RUNDE ENDE

---

### Bandit“ Ansagen

- Zu Beginn Ihres Zuges, wenn Sie glauben, dass Sie die niedrigste Punktzahl haben, sagen Sie „Bandit“. Spielen Sie dann Ihren Zug wie gewohnt.
- Für 2 Spieler: Ihr Gegner spielt eine letzte Runde.
- Für 3 oder mehr Spieler: Die nächsten zwei Spieler spielen eine letzte Runde. Andere Spieler können während dieser Züge weiterhin sofort ablegen.

---

### Punktzahl

- Addieren Sie den Wert aller Karten in Ihrem Stapel, um Ihre Gesamtpunktzahl zu bestimmen.
- Wenn Sie die niedrigste Punktzahl haben: Ziehen Sie 10 Punkte von Ihrer Gesamtpunktzahl ab (-10).
- Wenn ein anderer Spieler die gleiche oder eine niedrigere Punktzahl hat: Fügen Sie Ihrer Gesamtpunktzahl 10 Punkte hinzu (+10).

---

### Hinweis

- Sie können eine negative Punktzahl haben.

---

## 08

## SPIELEND

---

### Ende

- Wenn ein Spieler 100 Punkte erreicht oder überschreitet.

---

### Gewinner

- Der Spieler mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

**Mischen**

- Wenn der Nachziehstapel leer ist, mischen Sie den Ablagestapel, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden.

**Nur eine Hand**

- Spielen Sie mit nur einer Hand, um Fairness bei schnellen Ablagen zu gewährleisten.



**BEREIT, DER CLEVERSTE BANDIT  
ZU WERDEN? VIEL SPASS!**

**STELLEN SIE IHRE FRAGEN ZU DEN  
REGELN ODER ZU EINEM ANDEREN  
ASPEKT DES SPIELS AN BANDIT GPT.  
WWW.BANDIT.CARDS**



## 01 OBJETIVO DEL JUEGO

Acumular la menor cantidad de puntos posible por ronda. El jugador con la puntuación más baja al final de la partida gana.

## 02 CONTENIDO DEL JUEGO

10

### **Cartas sin poder**

- Valor de 0 y 2 puntos.
- Sin acción especial.

36

### **Cartas con poderes**

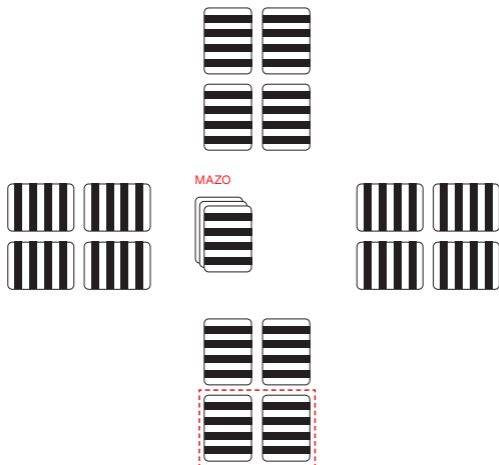
- Valor de 4 a 18 puntos.
- Cada carta posee un poder específico que se activa al descartarse.
- Consulta la carta Bandit Skills, que se incluye aparte, para obtener la lista de poderes.

4

### **Cartas Bandit**

- Bandit verde: -2 puntos
- Bandit rojo: +20 puntos

- 1 **Distribución**
- Cada jugador recibe 4 cartas boca abajo, dispuestas en cuadrado frente a él.
  - Mira en secreto tus dos cartas inferiores una sola vez.



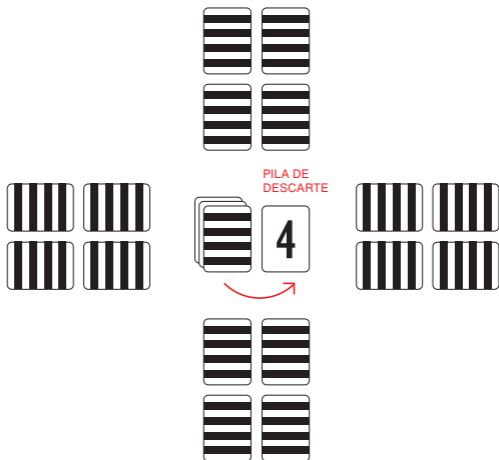
*Configuración del juego para 4 jugadores*

---

2

### Robo y descarte

- Coloca el resto de las cartas para robar boca abajo en el centro del mazo.
- Voltea la primera carta para comenzar la pila de descarte.



---

3

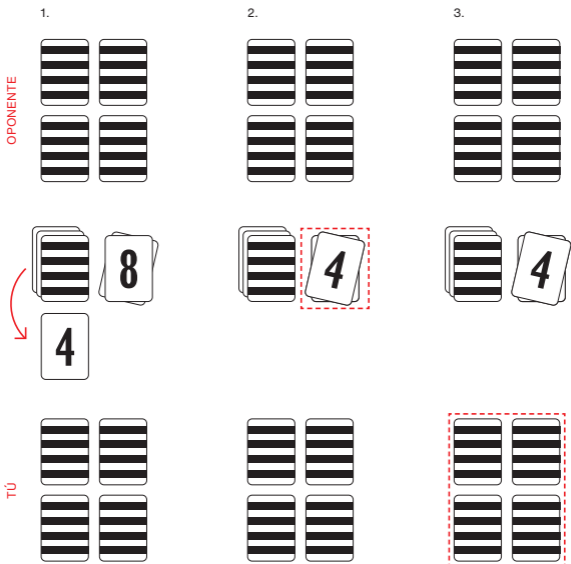
### Primer jugador

- Se sortea al azar para determinar quién comienza.

## Opción A

## Usar el poder de una carta

1. Roba una carta y mírala en secreto.
2. Descártala boca arriba.
3. Activa el poder si la carta tiene uno (cartas de 4 a 18 puntos).



CON ESTE PODER  
 PUEDES MIRAR UNA  
 DE TUS CARAS.

## Opción B

### Intercambiar con tus cartas

1. Roba una carta y mírala en secreto.
2. Intercámbiala con una de tus cartas sin mirarla.
3. Descarta la carta retirada visible.

1. 2. 3.

OPONENTE

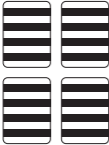
TÚ


POR ESTE INTERCAMBIO, MEJORAS TU PUNTUACIÓN

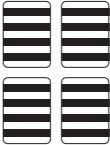
**Opción C****Intercambiar con el descarte**

1. Toma la carta superior del descarte.
2. Intercámblala con una de tus cartas sin mirarla.
3. Descarta la carta retirada visible.

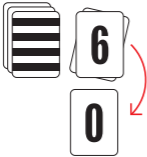
OPONENTE

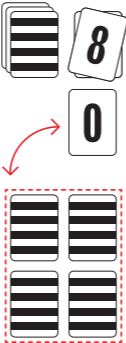
1. 

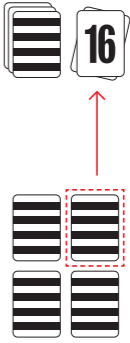
2. 

3. 

TÚ







POR ESTE INTERCAMBIO, MEJORAS TU PUNTUACIÓN

---

**Notas**

- En las opciones B y C, no se activa ningún poder, incluso si la carta descartada lo tiene.
- Cuando descartes una carta de tu mazo, no la mires de antemano. Todos los jugadores deben descubrir la carta descartada al mismo tiempo.

En cualquier momento, incluso al crear el descarte, si tienes una carta idéntica a la del descarte, puedes:

### Opción A

#### Descartar una de tus cartas

- Colócala boca arriba en el descarte, eliminando así una carta de tu mazo.

OPONENTE

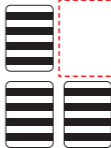
1.



2.



TÚ





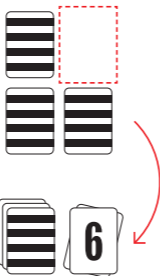
## Opción B

### Descartar una carta de un oponente

- Si sabes que un oponente tiene una carta idéntica toma su carta y colócala boca arriba en el descarte.
- Dale una de tus cartas sin mirarla para reemplazarla, eliminando así una carta de tu mazo.

OPONENTE

1.



2.



TÚ



**Reglas**

- Solo se puede realizar un descarte inmediato por turno.
- Si varios jugadores intentan descartar al mismo tiempo, el más rápido realiza la acción. Los demás recuperan su carta y roban una carta de penalización.

**Nota**

- Si se produce un descarte inmediato mientras juegas la Opción A (ver sección 4), debes activar tu poder después.

**Cartas  
Bandit**

- Los Bandit verde y Bandit rojo son idénticos para el descarte inmediato, puedes descartar un Bandit verde sobre un Bandit rojo, y viceversa.

**06****PENALIZACIONES**

Debes robar una carta de penalización si:

**Descarte  
incorrecto**

- La carta descartada no es idéntica. Recuperas tu carta y debes robar una carta de penalización.

**Descarte  
simultáneo  
fallido**

- No eres el más rápido al realizar un descarte inmediato. Recuperas tu carta y debes robar una carta de penalización.

**Sin cartas  
en juego**

- No te quedan cartas frente a ti. Debes robar una carta de penalización.

---

## 07

## FIN DE RONDA

---

### Anuncio "Bandit"

- Al inicio de tu turno, si crees tener la puntuación más baja, anuncia "Bandit". Luego, juegas tu turno normalmente.
- Para 2 jugadores: Tu oponente juega un último turno.
- Para 3 jugadores o más: Los dos siguientes jugadores juegan un último turno. Los demás jugadores pueden continuar descartando inmediatamente durante estos turnos.

---

### Se cuentan los puntos

- Suma el valor de todas las cartas en tu juego para determinar tu puntuación total.
- Si tienes la puntuación más baja: Se restan 10 puntos de tu puntuación total (-10).
- Si otro jugador tiene una puntuación igual o inferior: Tu puntuación total se incrementa en 10 puntos (+10).

---

### Nota

- Puedes tener una puntuación negativa.

---

## 08

## FIN DEL JUEGO

---

### Fin

- Cuando un jugador llega o supera los 100 puntos.

---

### Ganador

- Quien tenga la puntuación total más baja.

**Revolver**

- Cuando el mazo se agota, mezcla la pila de descarte para formar un nuevo mazo.
- 

**Una sola mano**

- Juega con una sola mano para asegurar la equidad durante los descartes rápidos.



**¿LISTO PARA CONVERTIRTE  
EN EL BANDIDO MÁS ASTUTO?  
¡BUENA PARTIDA!**

**HAZ TUS PREGUNTAS SOBRE  
LAS REGLAS O SOBRE ALGÚN  
ASPECTO DEL JUEGO A BANDIT GPT.  
WWW.BANDIT.CARDS**

---

## 01 OBIETTIVO DEL GIOCO

.....

Accumulare il minor numero possibile di punti per turno. Il giocatore con il punteggio più basso alla fine della partita vince.

---

## 02 CONTENUTO DEL GIOCO

- .....
- 10 Carte senza poteri**
- Valore di 0 e 2 punti.
  - Nessuna azione speciale.

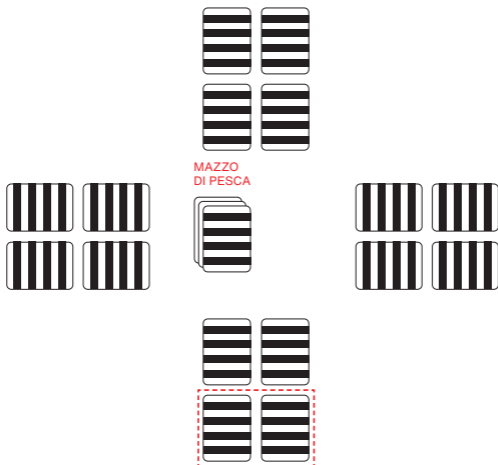
- .....
- 36 Carte con poteri**
- Valore da 4 a 18 punti.
  - Ogni carta ha un potere specifico che si attiva quando viene scartata.
  - Consulta la carta Bandit Skills, inclusa separatamente, per l'elenco dei poteri.

- .....
- 4 Carte Bandit**
- Bandit verde: -2 punti
  - Bandit rosso: +20 punti

1

**Distribuzione**

- Ogni giocatore riceve 4 carte coperte, disposte in un quadrato davanti a sé.
- Guarda segretamente le tue due carte inferiori solo una volta.

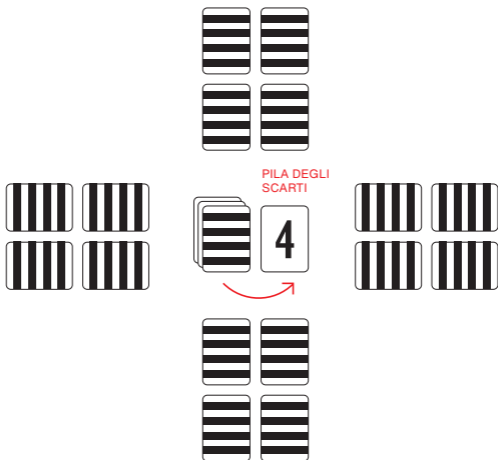
*Configurazione per 4 giocatori*

---

2

**Pesca e scarto**

- Metti il resto delle carte al centro come mazzo di pesca.
- Girare la prima carta per iniziare la pila degli scarti.



---

3

**Primo Giocatore**

- Sorteggia chi inizia.

## Opzione A

## Usa il potere di una carta

1. Pesca una carta e guardala segretamente.
2. Scartala a faccia in su.
3. Attiva il potere se la carta ne possiede uno (carte da 4 a 18 punti).

1.



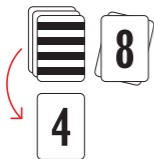
2.



3.



OPPONENTE



TU



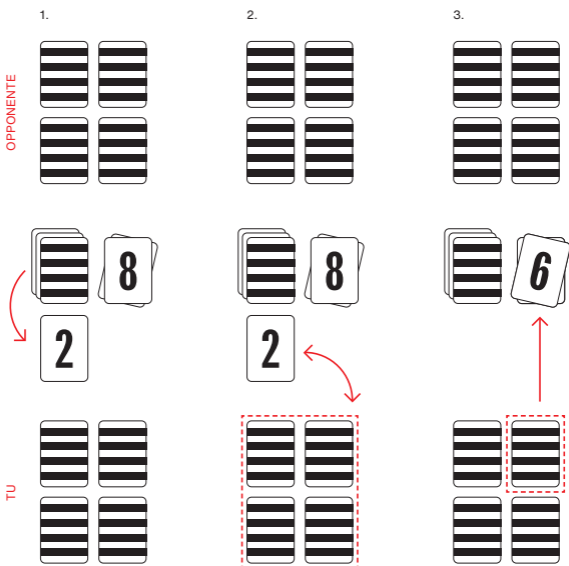
CON QUESTO  
POTERE, PUOI  
GUARDARE UNA  
DELLE TUE CARTE.



## Opzione B

### Scambia con le tue carte

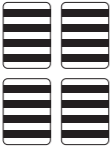
1. Pesca una carta e guardala segretamente.
2. Scambiala con una delle tue carte senza guardarla.
3. Scarta la carta rimossa a faccia in su.




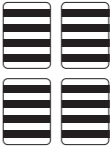
**Opzione C****Scambia con la pila degli scarti**

1. Prendi la prima carta dalla pila degli scarti.
2. Scambiala con una delle tue carte senza guardarla.
3. Scarta la carta rimossa a faccia in su.

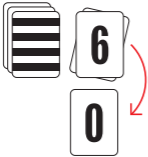
**OPPONENTE**

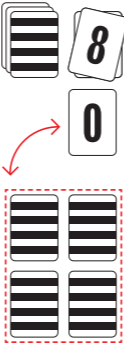
1. 

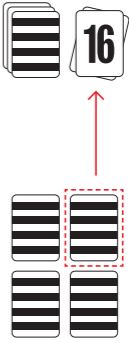
2. 

3. 

**TU**







**CON QUESTO SCAMBIO, MIGLIORI IL TUO PUNTEGGIO.**

---

**Note**

- Nelle opzioni B e C, nessun potere viene attivato, anche se la carta scartata ne possiede uno.
- Quando scarti una carta dal tuo mazzo, non guardarla in anticipo. Tutti i giocatori devono scoprire contemporaneamente la carta scartata.

In qualsiasi momento, anche durante la creazione della pila degli scarti, se hai una carta identica a quella nella pila degli scarti, puoi:

**Opzione A****Scartare una delle tue carte**

- Mettila a faccia in su nella pila degli scarti, rimuovendola così dal tuo mazzo.

OPPONENTE

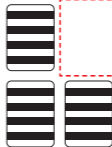
1.



2.



TU



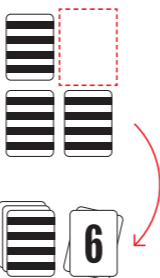
## Opzione B

### Scartare una carta di un avversario

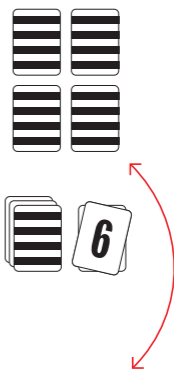
- Se sai che un avversario possiede una carta identica, prendi la sua carta e mettila a faccia in su nella pila degli scarti.
- Dagli una delle tue carte, senza guardarla, per sostituirla, rimuovendo così una carta dal tuo mazzo.

OPPONENTE

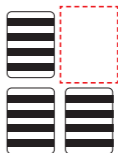
1.



2.



TU



- 
- Regole**
- Puoi effettuare solo uno scarto immediato per turno.
  - Se più giocatori cercano di scartare contemporaneamente, solo il più veloce completa lo scarto. Gli altri riprendono la propria carta e devono pescare una carta penalità.
- 
- Nota**
- Se uno scarto immediato si verifica mentre giochi l'Opzione A (vedi sezione 4), devi attivare il tuo potere dopo.
- 
- Carte Bandit**
- Il Bandit verde e il Bandit rosso sono identici per lo scarto immediato: puoi scartare un Bandit verde su un Bandit rosso e viceversa.
- 

## 06

## PENALITÀ

---

Devi pescare una carta penalità se:

- 
- Incorrect Discard**
- La carta scartata non è identica. Recupera la tua carta e pesca una carta penalità.
- 
- Scarto simultaneo fallito**
- Non sei il più veloce a effettuare uno scarto immediato. Recupera la tua carta e pesca una carta penalità.
- 
- Nessuna carta in gioco**
- Non hai più carte davanti a te. Pesca una carta penalità.
-

---

## 07

## FINE DEL TURNO

---

### Annuncia "Bandit"

- All'inizio del tuo turno, se credi di avere il punteggio più basso, annuncialo. Poi gioca normalmente il tuo turno.
- Per 2 giocatori: Il tuo avversario gioca un ultimo turno.
- Per 3 o più giocatori: I due giocatori successivi giocano un ultimo turno. Gli altri giocatori possono continuare a scartare immediatamente durante questi turni.

---

### Punteggio

- Somma il valore di tutte le carte nel tuo mazzo per determinare il tuo punteggio totale.
- Se hai il punteggio più basso: Sottrai 10 punti dal tuo punteggio totale (-10).
- Se un altro giocatore ha un punteggio uguale o inferiore: Aggiungi 10 punti al tuo punteggio totale (+10).

---

### Nota

- Puoi avere un punteggio negativo.

---

## 08

## FINE DEL GIOCO

---

### Fine

- Quando un giocatore raggiunge o supera 100 punti.

---

### Vincitore

- Il giocatore con il punteggio totale più basso vince.

---

**Mescolare**

- Quando il mazzo di pesca è vuoto, mescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo.

---

**Una sola mano**

- Gioca con una sola mano per garantire equità durante gli scarti veloci.



**PRONTO A DIVENTARE IL BANDIT PIÙ  
ASTUTO? BUON DIVERTIMENTO!**

**FAI LE TUE DOMANDE SULLE  
REGOLE O SU QUALSIASI ASPETTO  
DEL GIOCO A BANDIT GPT.  
WWW.BANDIT.CARDS**



---

# PORTUGUÊS

---

---

## 01 OBJETIVO DO JOGO

Acumule o menor número possível de pontos por ronda. O jogador com a pontuação mais baixa no final do jogo vence.

---

## 02 CONTEÚDO DO JOGO

---

10

### **Cartas sem poderes**

- Valor de 0 ou 2 pontos.
- Nenhuma ação especial.

---

36

### **Cartas com poderes**

- Valor de 4 a 18 pontos.
- Cada carta tem um poder específico que é ativado quando descartada.
- Consulte a carta Bandit Skills, incluída separadamente, para obter a lista de poderes.

---

4

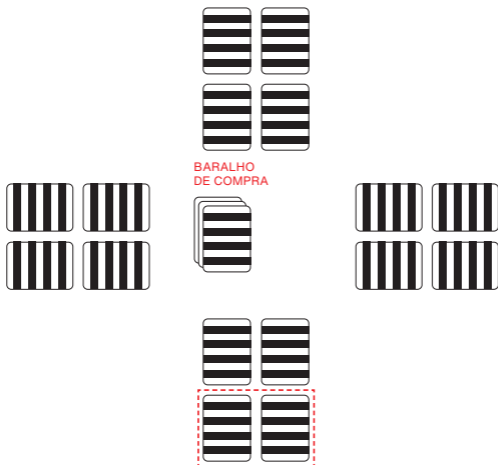
### **Cartas Bandit**

- Bandit verde: -2 pontos
- Bandit vermelho: +20 pontos

1

**Distribuição**

- Cada jogador recebe 4 cartas viradas para baixo, dispostas em forma de quadrado à sua frente.
- Olhe secretamente para as suas duas cartas inferiores apenas uma vez.



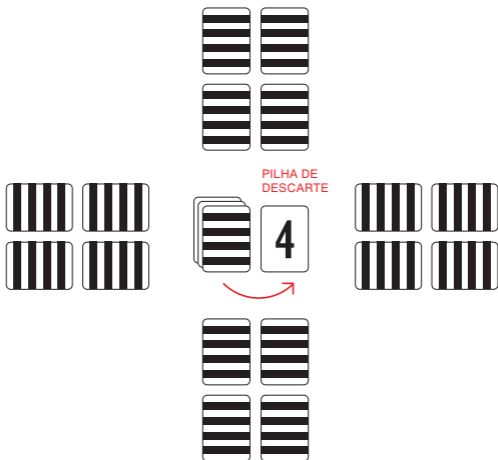
*Configuração para um jogo de 4 jogadores*

---

2

### Comprar e Descartar

- Coloque as cartas restantes no centro como baralho de compra.
- Vire a primeira carta para iniciar a pilha de descarte.



---

3

### Primeiro Jogador

- Sorteie para determinar quem começa.

## Opção A

## Use o poder de uma carta

1. Compre uma carta e olhe para ela secretamente.
2. Descarte-a virada para cima.
3. Ative o poder se a carta tiver um (cartas com valor entre 4 e 18 pontos).

1.



2.



3.



OPONENTE



VOCÊ




COM ESTE PODER,  
PODE VER UMA DAS  
SUAS CARTAS.

## Opção B

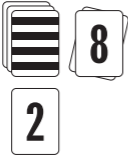
### Troque com as suas cartas

1. Compre uma carta e olhe para ela secretamente.
2. Troque-a com uma das suas cartas sem olhar para ela.
3. Descarte a carta removida virada para cima.

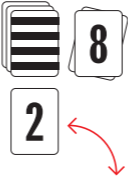
1. **OPONENTE**



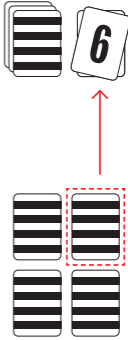
2. **OPONENTE**



3. **OPONENTE**



4. **OPONENTE**

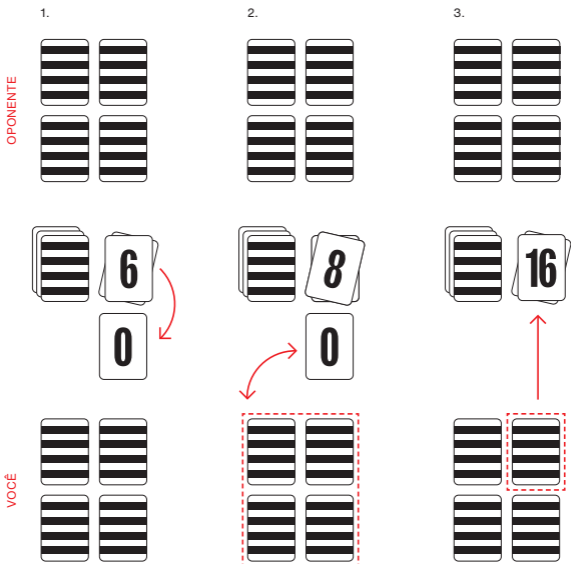


**VOCE**

COM ESTA TROCA, MELHORA A SUA PONTUAÇÃO.

**Opção C****Troque com a pilha de descarte**

1. Pegue a carta do topo da pilha de descarte.
2. Troque-a com uma das suas cartas sem olhar para ela.
3. Descarte a carta removida virada para cima.



COM ESTA TROCA,  
MELHORA A SUA  
PONTUAÇÃO.

---

**Notas**

- Nas opções B e C, nenhum poder é ativado, mesmo que a carta descartada tenha um.
- Quando descartar uma carta do seu baralho, não olhe para ela com antecedência. Todos os jogadores devem descobrir a carta descartada ao mesmo tempo.

A qualquer momento, incluindo ao criar a pilha de descarte, se tiver uma carta idêntica à que está na pilha de descarte, pode:

### Opção A

#### Descartar uma das suas cartas

- Coloque-a virada para cima na pilha de descarte, removendo-a assim do seu baralho.

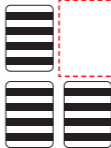
1.



2.



OPONENTE



VOCÊ



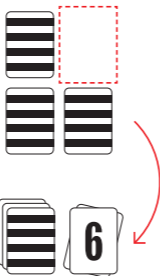
## Opção B

### Descartar uma carta de um oponente

- Se souber que um oponente tem uma carta idêntica à sua, pegue a carta dele e coloque-a virada para cima na pilha de descarte.
- Dê-lhe uma das suas cartas, sem olhar para ela, para a substituir, removendo assim uma carta do seu baralho.

OPONENTE

1.



2.



VOCÊ

- 
- Regras**
- Pode realizar apenas um descarte imediato por turno.
  - Se vários jogadores tentarem descartar ao mesmo tempo, apenas o mais rápido completa o descarte. Os outros recuperam a sua carta e devem tirar uma carta de penalidade.
- 
- Nota**
- Se ocorrer um descarte imediato enquanto joga a Opção A (ver secção 4), deve ativar o seu poder depois.
- 
- Cartas Bandit**
- A Bandit verde e a Bandit vermelha são idênticas para descarte imediato: pode descartar uma Bandit verde numa Bandit vermelha e vice-versa.
- 

## 06

## PENALIZAÇÕES

---

Deve comprar uma carta de penalização se:

- 
- Descarte incorreto**
- A carta descartada não é idêntica. Recupere a sua carta e compre uma carta de penalização.
- 
- Falha no descarte simultâneo**
- Não foi o mais rápido a realizar um descarte imediato. Recupere a sua carta e compre uma carta de penalização.
- 
- Sem cartas em jogo**
- Já não tem cartas à sua frente. Compre uma carta de penalização.
-

---

## 07

## FIM DA RONDA

---

### Declare "Bandit"

- No início da sua vez, se acreditar que tem a pontuação mais baixa, declare "Bandit". Depois, jogue a sua vez normalmente.
- Para 2 jogadores: O seu oponente joga uma última vez.
- Para 3 ou mais jogadores: Os dois jogadores seguintes jogam uma última vez. Os outros jogadores podem continuar a descartar imediatamente durante estas rondas.

---

### Pontuação

- Some o valor de todas as cartas no seu baralho para determinar a sua pontuação total.
- Se tiver a pontuação mais baixa: Subtraia 10 pontos da sua pontuação total (-10).
- Se outro jogador tiver uma pontuação igual ou inferior: Adicione 10 pontos à sua pontuação total (+10).

---

### Nota

- Pode ter uma pontuação negativa.

---

## 08

## FIM DO JOGO

---

### Fim

- Quando um jogador atinge ou ultrapassa 100 pontos.

---

### Vencedor

- O jogador com a pontuação total mais baixa vence.

**Baralhar**

- Quando o baralho de compra estiver vazio, baralhe a pilha de descarte para formar um novo baralho.

**Apenas  
uma mão**

- Jogue apenas com uma mão para garantir justiça durante descartes rápidos.



**PRONTO PARA SE TORNAR O BANDIT  
MAIS ASTUTO? DIVIRTA-SE!**

**COLOQUE AS SUAS PERGUNTAS  
SOBRE AS REGRAS OU QUALQUER  
ASPETO DO JOGO AO BANDIT GPT.  
WWW.BANDIT.CARDS**

---

# NEDERLANDS

---

---

## 01 DOEL VAN HET SPEL

Verzamel zo min mogelijk punten per ronde.  
De speler met de laagste score aan het einde van het spel wint.

---

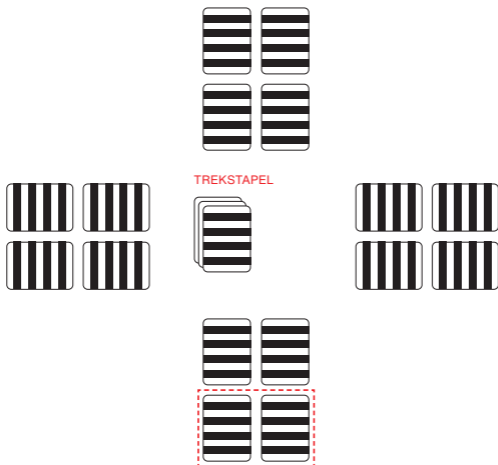
## 02 SPELINHOUD

- 
- 10**      **Kaarten zonder krachten**
- Waarde van 0 en 2 punten.
  - Geen speciale actie.

- 
- 36**      **Kaarten met krachten**
- Waarde van 4 tot 18 punten.
  - Elke kaart heeft een specifieke kracht die wordt geactiveerd wanneer deze wordt afgelegd.
  - Raadpleeg de Bandit Skills-kaart, apart inbegrepen, voor een lijst met krachten.

- 
- 4**      **Bandit-kaarten**
- Groene Bandit: -2 punten
  - Rode Bandit: +20 punten

- 1 **Verdelen**
- Elke speler ontvangt 4 kaarten met de afbeelding naar beneden, gerangschikt in een vierkant voor zich.
  - Kijk slechts één keer stiekem naar je twee onderste kaarten.



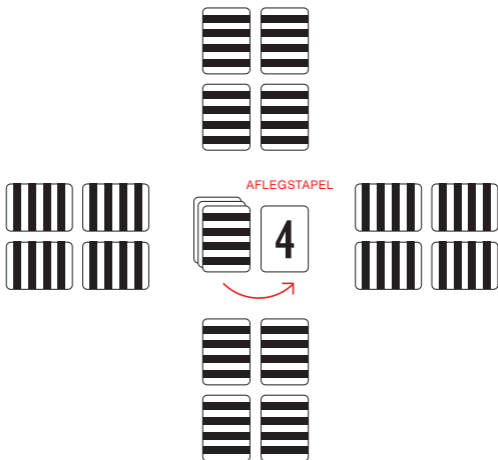
*Configuratie voor een spel met 4 spelers*

---

2

### Trekken en afleggen

- Plaats de resterende kaarten in het midden als trekstapel.
- Draai de eerste kaart om om de aflegstapel te starten.



---

3

### Eerste Speler

- Bepaal door loting wie er begint.

## Optie A

## Gebruik de kracht van een kaart

1. Trek een kaart en bekijk deze stiekem.
2. Leg de kaart open op de aflegstapel.
3. Activeer de kracht als de kaart er een heeft (kaarten van 4 tot 18 punten).

1.



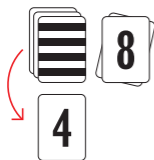
2.



3.



TEGENSTANDER



JIJ



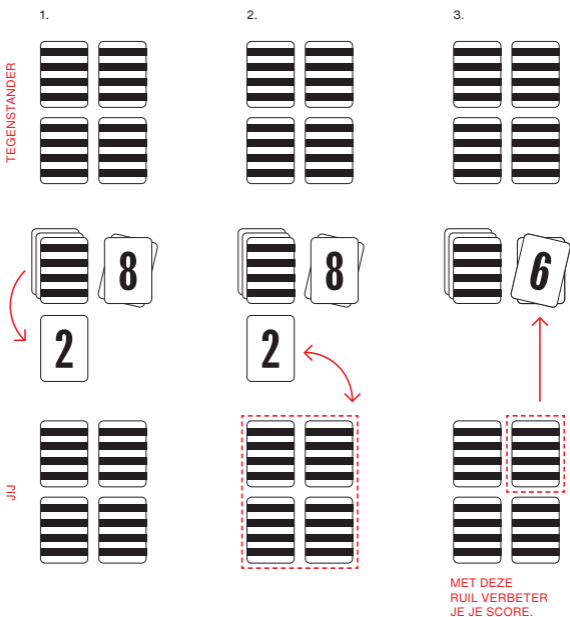
MET DEZE KRACHT  
MAG JE ÉÉN VAN JE  
KAARTEN BEKIJKEN.



## Optie B

### Ruil met je kaarten

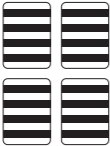
1. Trek een kaart en bekijk deze stiekem.
2. Ruil de kaart met een van je kaarten zonder ernaar te kijken.
3. Leg de verwijderde kaart open op de aflegstapel.




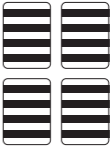
**Optie C****Ruil met de aflegstapel**

1. Neem de bovenste kaart van de aflegstapel.
2. Ruil de kaart met een van je kaarten zonder ernaar te kijken.
3. Leg de verwijderde kaart open op de aflegstapel.

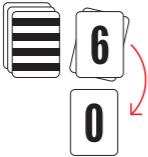
**TEGENSTANDER**

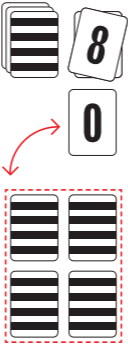
1. 

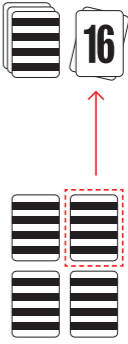
2. 

3. 

**JIJ**







**MET DEZE RUIL VERBETER JE JE SCORE.**

---

**Notities**

- Bij optie B en C wordt geen kracht geactiveerd, zelfs niet als de afgelegde kaart een kracht heeft.
- Wanneer je een kaart uit je deck aflegt, mag je er niet van tevoren naar kijken. Alle spelers moeten tegelijkertijd de afgelegde kaart ontdekken.

Op elk moment, ook bij het maken van de aflegstapel, als je een kaart hebt die identiek is aan de kaart op de aflegstapel, mag je:

### Optie A

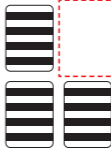
#### Een van je kaarten afleggen

- Leg deze open op de aflegstapel, waarmee je deze uit je deck verwijdert.

1.



2.



**Optie B****Een kaart van een tegenstander afleggen**

- Als je weet dat een tegenstander een identieke kaart heeft, neem dan zijn kaart en leg deze open op de aflegstapel.
- Geef hem een van je kaarten, zonder ernaar te kijken, om deze te vervangen, waarmee je een kaart uit je deck verwijdert.

1.



2.



- 
- Regels**
- Je mag slechts één onmiddellijke aflegactie per beurt uitvoeren.
  - Als meerdere spelers tegelijkertijd proberen af te leggen, voltooit alleen de snelste de aflegactie. De overige spelers nemen hun kaart terug en moeten een strafkaart trekken.

- 
- Opmerking**
- Als een onmiddellijke aflegactie plaatsvindt terwijl je optie A speelt (zie sectie 4), moet je daarna je kracht activeren.

- 
- Bandit-kaarten**
- De groene Bandit en de rode Bandit zijn identiek voor onmiddellijke aflegacties: je mag een groene Bandit op een rode Bandit afleggen en omgekeerd.

---

## 06

## STRAFFEN

---

Je moet een strafkaart trekken als:

- 
- Onjuiste aflegactie**
- De afgelegde kaart is niet identiek. Haal je kaart terug en trek een strafkaart.
- 
- Mislukte gelijktijdige aflegactie**
- Je bent niet de snelste met het uitvoeren van een onmiddellijke aflegactie. Haal je kaart terug en trek een strafkaart.
- 
- Geen kaarten meer in het spel**
- Je hebt geen kaarten meer voor je liggen. Trek een strafkaart.

---

## 07

## EINDE VAN DE RONDE

---

### Roep "Bandit"

- Aan het begin van je beurt, als je denkt dat je de laagste score hebt, roep je "Bandit". Speel daarna je beurt zoals normaal.
- Voor 2 spelers: Je tegenstander speelt een laatste beurt.
- Voor 3 of meer spelers: De volgende twee spelers spelen een laatste beurt. Andere spelers mogen tijdens deze beurten onmiddellijk afleggen.

---

### Scoren

- Tel de waarde van alle kaarten in je deck bij elkaar op om je totale score te bepalen.
- Als je de laagste score hebt: Trek 10 punten af van je totale score (-10).
- Als een andere speler een gelijke of lagere score heeft: Voeg 10 punten toe aan je totale score (+10).

---

### Opmerking

- Je kunt een negatieve score hebben.

---

## 08

## EINDE VAN HET SPEL

---

### Einde

- Wanneer een speler 100 punten bereikt of overschrijdt.

---

### Winnaar

- De speler met de laagste totaalscore wint.

---

**Schudden**

- Wanneer de trekstapel leeg is, schud de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te maken.

---

**Slechts één hand gebruiken**

- Speel met slechts één hand om eerlijkheid tijdens snelle aflegacties te garanderen.



**BEN JE KLAAR OM DE SLIMSTE  
BANDIT TE WORDEN? VEEL PLEZIER!**

**STEL JE VRAGEN OVER DE  
SPELREGELS OF ELK ANDER ASPECT  
VAN HET SPELAAN BANDIT GPT.  
WWW.BANDIT.CARDS**



## 01

## CEL GRY

---

Zdobądź jak najmniej punktów w każdej rundzie. Gracz z najniższym wynikiem na koniec gry wygrywa.

## 02

## ZAWARTOŚĆ GRY

---

10

### **Karty bez zdolności**

- Wartość 0 lub 2 punkty.
- Brak specjalnej akcji.

---

36

### **Karty ze zdolnościami**

- Wartość od 4 do 18 punktów.
- Każda karta ma określoną zdolność, która aktywuje się podczas jej odrzucenia.
- Zapoznaj się z kartą Bandit Skills, dołączoną oddzielnie, aby uzyskać listę zdolności.

---

4

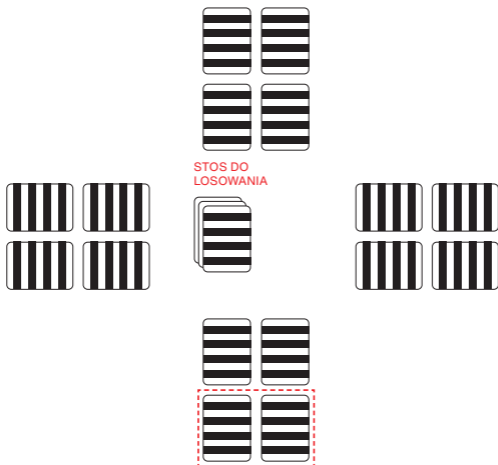
### **Karty Bandit**

- Zielony Bandit: -2 punkty
- Czerwony Bandit: +20 punktów

1

**Rozdanie**

- Każdy gracz otrzymuje 4 zakryte karty, które układa w kwadrat przed sobą.
- Obejrzyj potajemnie swoje dwie dolne karty tylko raz.

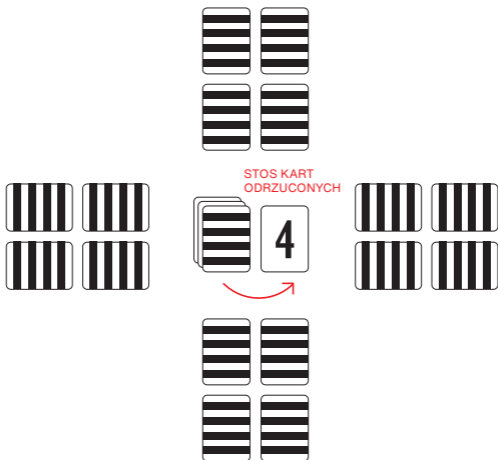
*Konfiguracja dla gry 4-osobowej*

---

2

### Dobieranie i odrzucanie

- Umieść pozostałe karty w stosie do losowania na środku stołu.
- Odkryj pierwszą kartę, aby rozpocząć stos kart odrzuconych.



---

3

### Pierwszy gracz

- Losowo zdecyduj, kto zaczyna grę.

## Opcja A

## Użyj zdolności karty

1. Dobierz kartę i obejrzyj ją potajemnie.
2. Odrzuć ją odkrytą.
3. Aktywuj zdolność, jeśli karta ją posiada (karty o wartości od 4 do 18 punktów).

1.



2.



3.



PRZECIWNIK



TY



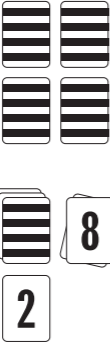
DZIĘKI TEJ  
ZDOLNOŚCI MOŻESZ  
OBEJRZEĆ JEDNĄ  
ZE SWOICH KART.

## Opcja B

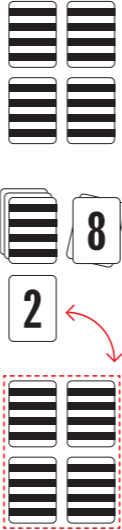
### Wymień ze swoimi kartami

1. Dobierz kartę i obejrzyj ją potajemnie.
2. Wymień ją z jedną ze swoich kart bez oglądania jej.
3. Odrzuć zamienioną kartę odkrytą.

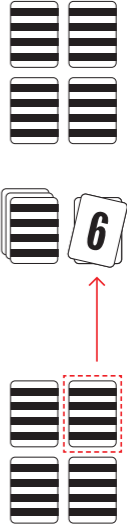
1. **PRZECIWNIK**



2. **TY**



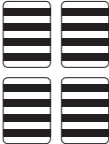
3. **DZIĘKI TEJ WYMIANIE POPRAWIASZ SWÓJ WYNIK.**




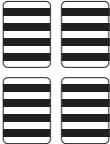
**Opcja C****Wymień z kartą na stosie odrzuconych**

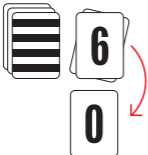
1. Weź górną kartę ze stosu odrzuconych.
2. Wymień ją z jedną ze swoich kart bez oglądania jej.
3. Odrzuć zamienioną kartę odkrytą.

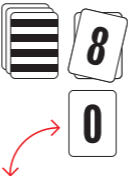
**PRZECIWNIK**

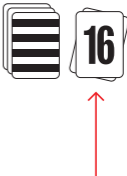
1. 

2. 

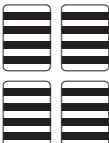
3. 




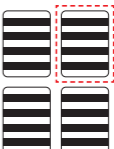




**TY**







**DZIĘKI TEJ WYMIANIE POPRAWIASZ SWÓJ WYNIK.**

---

**Uwagi**

- W opcjach B i C żadna zdolność nie jest aktywowana, nawet jeśli odrzucona karta ją posiada.
- Gdy odrzucasz kartę z talii, nie oglądaj jej wcześniej. Wszyscy gracze odkrywają odrzuconą kartę jednocześnie.

W dowolnym momencie, także podczas tworzenia stosu kart odrzuconych, jeśli masz kartę identyczną z tą na stosie kart odrzuconych, możesz:

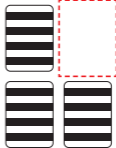
**Opcja A****Odrzucić jedną ze swoich kart**

- Połóż ją odkrytą na stosie kart odrzuconych, usuwając ją tym samym ze swojej talii.

1.



2.





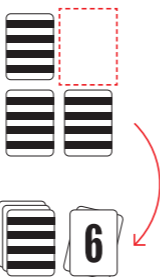
## Opcja B

### Odrzucić kartę przeciwnika

- Jeśli wiesz, że przeciwnik ma kartę identyczną z twoją, weź jego kartę i połóż ją odkrytą na stosie kart odrzuconych.
- Daj mu jedną ze swoich kart, bez oglądania jej, aby ją zastąpić, usuwając tym samym kartę ze swojej talii.

PRZECIWNIK

1.



2.



TY

**Zasady**

- Możesz wykonać tylko jedno natychmiastowe odrzucenie na turę.
- Jeśli kilku graczy próbuje jednocześnie odrzucić karty, tylko najszybszy gracz kończy odrzucenie. Pozostali zabierają swoją kartę i muszą dobrać kartę karną.

**Uwaga**

- Jeśli natychmiastowe odrzucenie ma miejsce podczas gry opcją A (patrz sekcja 4), musisz aktywować swoją zdolność po zakończeniu odrzucenia.

**Karty  
Bandit**

- Zielony Bandit i czerwony Bandit są identyczni w przypadku natychmiastowego odrzucenia: możesz odrzucić zielonego Bandit na czerwonego Bandit i odwrotnie.

**06****KARY**

Musisz dobrać kartę karną, jeśli:

**Nieprawidłowe odrzucenie**

- Odrzucona karta nie jest identyczna. Odbierz swoją kartę i dobierz kartę karną.

**Nieudane jednoczesne odrzucenie**

- Nie byłeś najszybszy w natychmiastowym odrzuceniu. Odbierz swoją kartę i dobierz kartę karną.

**Brak kart do gry**

- Nie masz już kart przed sobą. Dobierz kartę karną.

---

## 07

## KONIEC RUNDY

---

### Zadeklaruj „Bandit”

- Na początku swojej tury, jeśli uważasz, że masz najniższy wynik, zadeklaruj „Bandit”. Następnie zagraj swoją turę jak zwykle.
- Dla 2 graczy: Twój przeciwnik gra ostatnią turę.
- Dla 3 lub więcej graczy: Dwóch kolejnych graczy gra swoje ostatnie tury. Pozostali gracze mogą w tym czasie wykonywać natychmiastowe odrzucenia.

---

### Punktacja

- Zsumuj wartość wszystkich kart w swojej talii, aby obliczyć swój wynik końcowy.
- Jeśli masz najniższy wynik: Odejmij 10 punktów od swojego wyniku końcowego (-10).
- Jeśli inny gracz ma taki sam lub niższy wynik: Dodaj 10 punktów do swojego wyniku końcowego (+10).

---

### Uwaga

- Możesz mieć ujemny wynik.

---

## 08

## KONIEC GRY

---

### Zakończenie

- Gdy gracz osiągnie lub przekroczy 100 punktów.

---

### Zwycięzca

- Gracz z najniższym wynikiem końcowym wygrywa.

---

**Tasowanie**

- Gdy stos do losowania się wyczerpie, potasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć nowy stos do losowania.

---

**Tylko jedna ręka**

- Graj tylko jedną ręką, aby zapewnić uczciwość podczas szybkich odrzutów.



**GOTOWY, ABY ZOSTAĆ  
NAJSPRITNIEJSZYM BANDIT?  
MIŁEJ ZABAWY!**

**ZADAJ PYTANIA DOTYCZĄCE  
ZASAD LUB JAKIEGOKOLWIEK  
ASPEKTU GRY DO BANDIT GPT.  
WWW.BANDIT.CARDS**

---

# SVENSKA

---

01

## MÅL MED SPELET

---

Samla så få poäng som möjligt per runda.  
Den spelare med lägst poäng i slutet av spelet vinner.

02

## SPELINNEHÅLL

---

10

### Kort utan krafter

- Värde 0 eller 2 poäng.
- Ingen specialeffekt.

---

36

### Kort med krafter

- Värde 4 till 18 poäng.
- Varje kort har en specifik kraft som aktiveras när det kastas.
- Se kortet Bandit Skills, som medföljer separat, för en lista över krafter.

---

4

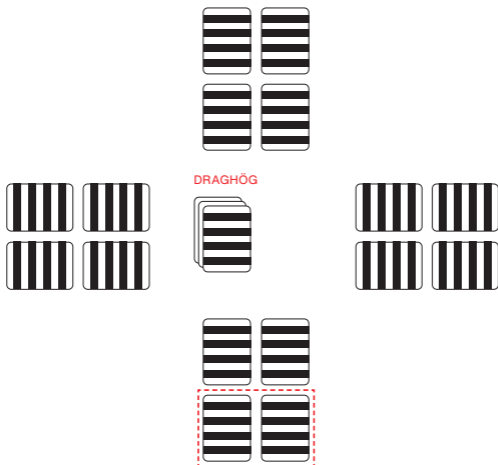
### Bandit-kort

- Grön Bandit: -2 poäng
- Röd Bandit: +20 poäng

1

**Utdelning**

- Varje spelare får 4 kort som placeras med bildsidan nedåt i en kvadrat framför sig.
- Titta hemligt på dina två nedersta kort en gång.



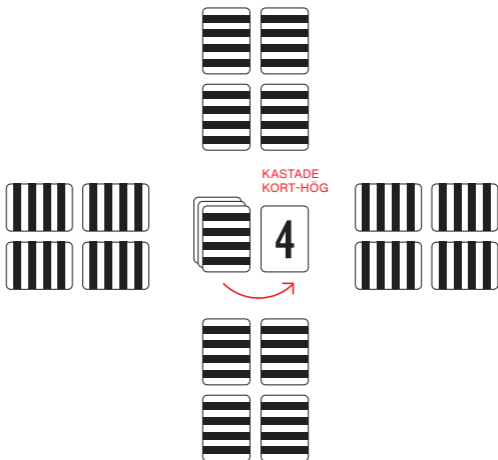
*Konfiguration för ett spel med 4 spelare*

---

2

### Dra och kasta

- Lägg de återstående korten i draghögen i mitten.
- Vänd det första kortet för att starta kastade kort-högen.



---

3

### Första spelare

- Lottas för att avgöra vem som börjar.

## Alternativ A

## Använd kraften på ett kort

1. Dra ett kort och titta på det hemligt.
2. Kasta det med bildsidan uppåt.
3. Aktivera kraften om kortet har en (kort med värde mellan 4 och 18 poäng).

1.



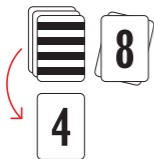
2.



3.



MOTSTÄNDARE



DU

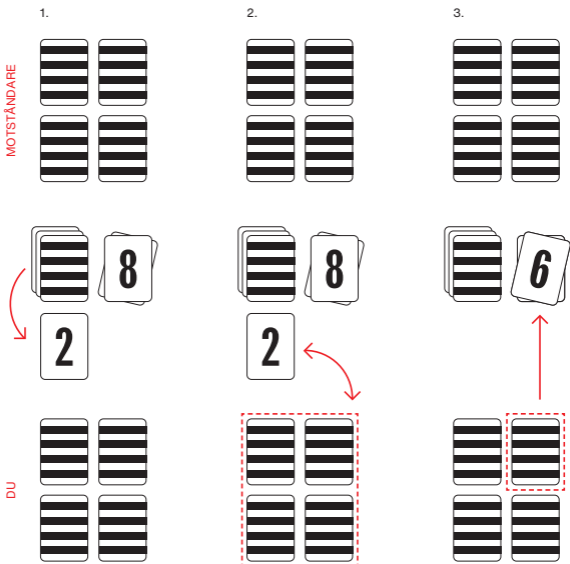


MED DENNA KRAFT  
FÅR DU TITTA PÅ  
ETT AV DINA KORT.



## Alternativ B Byt med dina kort

1. Dra ett kort och titta på det hemligt.
2. Byt det med ett av dina kort utan att titta på det.
3. Kasta det borttagna kortet med bildsidan uppåt.



MED DETTA BYTE  
FÖRBÄTTRAR DU  
DIN POÄNG.

**Alternativ C**    **Byt med kastade kort-högen**

1. Ta det översta kortet från kastade kort-högen.
2. Byt det med ett av dina kort utan att titta på det.
3. Kasta det borttagna kortet med bildsidan uppåt.

MOTSTÅNDARE

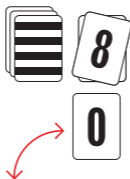
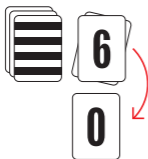
1.



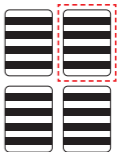
2.



3.



DU



MED DETTA BYTE  
FÖRBÄTTRAR DU  
DIN POÄNG.

---

**Noteringar**

- I alternativen B och C aktiveras ingen kraft, även om det kastade kortet har en kraft.
- När du kastar ett kort från din hög får du inte titta på det i förväg. Alla spelare måste upptäcka det kastade kortet samtidigt.

När som helst, även när kastade kort-högen skapas, om du har ett kort som är identiskt med det i kastade kort-högen, får du:

**Alternativ A****Kasta ett av dina kort**

- Lägg det med bildsidan uppåt i kastade kort-högen och ta bort det från din hög.

MOTSTÅNDARE

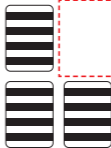
1.



2.



DU



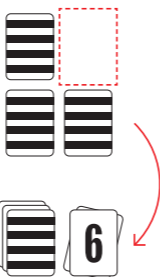
## Alternativ B

### Kasta en motståndares kort

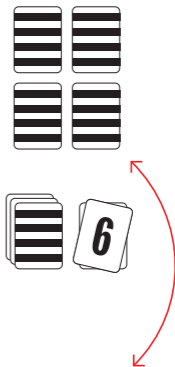
- Om du vet att en motståndare har ett kort som är identiskt med ditt, ta deras kort och lägg det med bildsidan uppåt i kastade kort-högen.
- Ge dem ett av dina kort, utan att titta på det, för att ersätta det och ta bort ett kort från din hög.

MOTSTÅNDARE

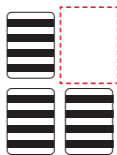
1.



2.



DU



- 
- Regler**
- Du får endast göra ett omgående kast per tur.
  - Om flera spelare försöker kasta samtidigt, är det endast den snabbaste som fullföljer kastet. De andra tar tillbaka sitt kort och måste dra ett straffkort.

- 
- Notering**
- Om ett omgående kast sker medan du spelar alternativ A (se avsnitt 4), måste du aktivera din kraft efteråt.

- 
- Bandit-kort**
- Grön Bandit och röd Bandit är identiska för omgående kast: du får kasta en grön Bandit på en röd Bandit och vice versa.

---

## 06

## STRAFF

---

Du måste dra ett straffkort om:

- 
- Felaktigt kast**
- Det kastade kortet är inte identiskt. Ta tillbaka ditt kort och dra ett straffkort.

- 
- Misslyckat samtidigt kast**
- Du var inte snabbast att göra ett omgående kast. Ta tillbaka ditt kort och dra ett straffkort.

- 
- Inga kort kvar i spel**
- Du har inga kort kvar framför dig. Dra ett straffkort.

---

## 07

## RUNDSLUT

---

### Deklarera "Bandit"

- I början av din tur, om du tror att du har lägst poäng, deklarerar "Bandit". Sedan spelar du din tur som vanligt.
- För 2 spelare: Din motståndare spelar en sista tur.
- För 3 eller fler spelare: De två följande spelarna spelar en sista tur. Övriga spelare kan fortsätta att göra omgående kast under dessa turer.

---

### Poängräkning

- Summera värdet på alla kort i din hög för att bestämma din totala poäng.
- Om du har lägst poäng: Dra av 10 poäng från din totala poäng (-10).
- Om en annan spelare har samma eller lägre poäng: Lägg till 10 poäng till din totala poäng (+10).

---

### Notering

- Du kan ha negativa poäng.

---

## 08

## SPELETS SLUT

---

### Slut

- När en spelare når eller överstiger 100 poäng.

---

### Vinnare

- Den spelare med lägst totalpoäng vinner.

---

**Blanda**

- När draghögen är tom, blanda kastade kort-högen för att skapa en ny draghög.

---

**Endast  
en hand**

- Spela med endast en hand för att garantera rättvisa under snabba kast.



**REDO ATT BLI DEN SLUGASTE  
BANDIT? HA SÅ KUL!**

**STÄLL DINA FRÅGOR OM  
REGLERNA ELLER NÅGON ANNAN  
ASPEKT AV SPELET TILL BANDIT GPT.  
WWW.BANDIT.CARDS**



## 01

## OYUNUN AMACI

Her turda mümkün olan en az puanı toplayın. Oyunun sonunda en düşük skora sahip oyuncu kazanır.

## 02

## OYUN İÇERİĞİ

10

### Güçsüz Kartlar

- 0 veya 2 puan değerinde.
- Özel bir eylem yok.

36

### Güçlü Kartlar

- 4 ile 18 puan arasında bir değere sahip.
- Her kart, atıldığında etkinleşen belirli bir güce sahiptir.
- Güçlerin listesini görmek için ayrı olarak eklenmiş olan Bandit Skills kartını kontrol edin.

4

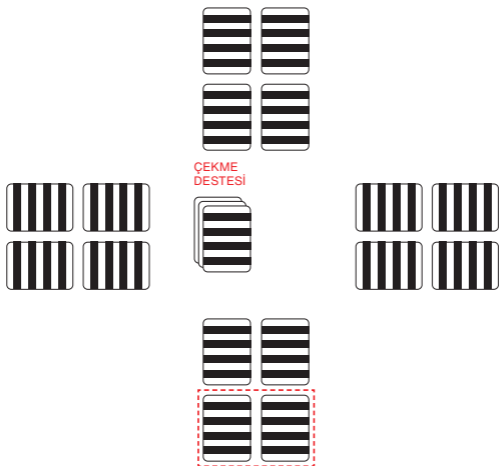
### Bandit Kartları

- Yeşil Bandit: -2 puan
- Kırmızı Bandit: +20 puan

1

**Kart Dağıtımı**

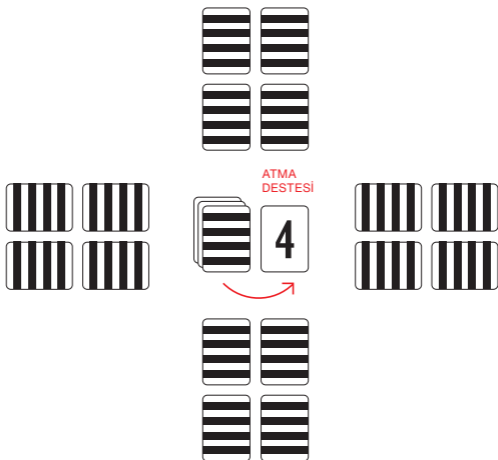
- Her oyuncu, yüzü aşağı dönük olarak 4 kart alır ve bunları önüne kare şeklinde yerleştirir.
- Sadece alt iki kartınıza bir kez gizlice bakın.

*4 Oyunculu Oyun Kurulumu*

2

### Çek ve At

- Kalan kartları merkeze çekme destesi olarak yerleştirin.
- İlk kartı çevirerek atma destesini başlatın.



3

### İlk Oyuncu

- Kim başlayacak, kura ile belirleyin.

## Seçenek A

## Bir kartın gücünü kullan

1. Bir kart çekin ve gizlice inceleyin.
2. Kartı yüzü açık şekilde atın.
3. Kartın bir gücü varsa etkinleştirin (değeri 4 ile 18 arasında olan kartlar).

1.



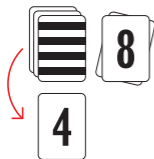
2.



3.



RAKİP



SİZ

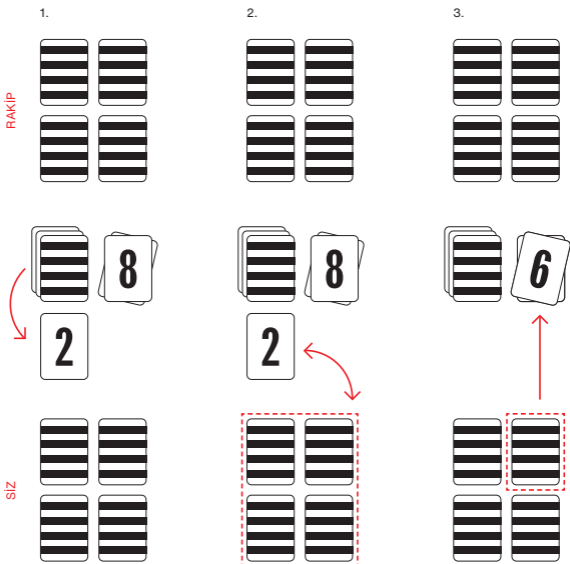


BU GÜÇLE,  
KARTLARINIZDAN  
BİRİNİ GÖRÜNTÜLE-  
YEBİLİRSİNİZ.

## Seenek B

### Kartlarınızla deęiřtirin

1. Bir kart ekin ve gizlice inceleyin.
2. Onu, kartlarınızdan biriyle bakmadan deęiřtirin.
3. ıkardığınız kartı yz açık řekilde atın.



**Seçenek C****Atma destesiyle değiştirin**

1. Atma destesinin üst kartını alın.
2. Onu, kartlarınızdan biriyle bakmadan değiştirin.
3. Çıkardığınız kartı yüzü açık şekilde atın.

1. **RAKİP**

2. **RAKİP**

3. **RAKİP**

**SİZ**

**BU DEĞİŞİM SAYESİNDE, SKORUNUZU İYİLEŞTİRİRSİNİZ.**

---

## Notlar

- Seçenek B ve C'de, atılan kartın gücü olsa bile, güç etkinleştirilmez.
- Destenizden bir kart attığınızda, önceden bakmayın. Tüm oyuncular atılan kartı aynı anda görmelidir.

Atma destesini oluřtururken dahil olmak üzere, herhangi bir zamanda, atma destesindeki kartla aynı olan bir karta sahipseniz řunları yapabilirsiniz:

## Seenek A

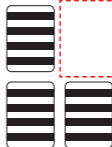
## Kartlarınızdan birini atın

- Onu atma destesine yüzü açık řekilde yerleřtirin ve bu řekilde destenizden ıkarın.

1.



2.



RAKIP

SİZ



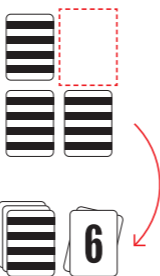
## Seenek B

### Rakibin bir kartını atın

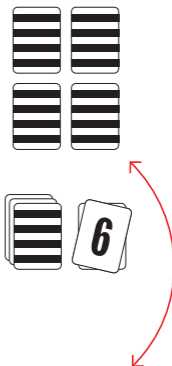
- Rakibinizin sizinle aynı karta sahip olduğunu biliyorsanız, kartını alın ve yüzü açık şekilde atma destesine yerleřtirin.
- Kendi kartlarınızdan birini, bakmadan ona vererek deęiřtirin ve bu řekilde destenizden bir kart ıkarın.

RAKIP

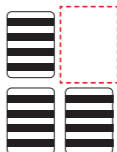
1.



2.



SİZ



**Kurallar**

- Her turda yalnızca bir anında atma gerçekleştirebilirsiniz.
- Birden fazla oyuncu aynı anda kart atmaya çalışırsa, yalnızca en hızlı olan oyuncu atmaya tamamlar. Diğerleri kartlarını geri alır ve bir ceza kartı çekmek zorundadır.

**Not**

- Anında atma, Seçenek A'yı oynarken gerçekleşirse (bkz. Bölüm 4), gücünüzü daha sonra etkinleştirmeniz gerekir.

**Bandit Kartları**

- Yeşil Bandit ve kırmızı Bandit, anında atma için aynıdır: Yeşil Bandit'i kırmızı Bandit üzerine veya tam tersi şekilde atabilirsiniz.

**06****CEZALAR**

Şu durumlarda bir ceza kartı çekmeniz gerekir:

**Yanlış Atma**

- Atılan kart aynı değilse, kartınızı geri alın ve bir ceza kartı çekin.

**Eşzamanlı Atma Başarısızlığı**

- Bir anında atmaya gerçekleştiren en hızlı oyuncu değilseniz, kartınızı geri alın ve bir ceza kartı çekin.

**Oyunda Kart Kalmaması**

- Önünüzde hiç kart kalmadıysa, bir ceza kartı çekin.

## 07

## TURUN SONU

### “Bandit” Diye İlan Edin

- Turunuzun başında, en düşük skora sahip olduğunuzu düşünüyorsanız “Bandit” diye ilan edin. Ardından, turunuzu normal şekilde oynayın.
- 2 oyuncu için: Rakibiniz son turunu oynar.
- 3 veya daha fazla oyuncu için: Sonraki iki oyuncu son turlarını oynar. Diğer oyuncular bu turlar sırasında anında atmaya devam edebilir.

### Puanlama

- Destenizdeki tüm kartların değerini toplayarak toplam puanınızı hesaplayın.
- Eğer en düşük puana sahipseniz: Toplam puanınızdan 10 puan çıkarın (-10).
- Başka bir oyuncu eşit veya daha düşük puana sahipse: Toplam puanınıza 10 puan ekleyin (+10).

### Not

- Negatif bir puana sahip olabilirsiniz.

## 08

## OYUNUN SONU

### Bitiş

- Bir oyuncu 100 puana ulaştığında veya aştığında.

### Kazanan

- En düşük toplam puana sahip oyuncu kazanır.

**Karıştırma**

- Çekme destesi bittiğinde, atma destesini karıştırarak yeni bir çekme destesi oluşturun.

**Yalnızca bir el kullanma**

- Hızlı atmalar sırasında adaleti sağlamak için yalnızca bir elinizi kullanarak oynayın.



**EN KURNAZ BANDIT OLMAYA HAZIR  
MISINIZ? İYİ EĞLENCELER!**

**OYUN KURALLARI VEYA  
OYUNUN HERHANGİ BİR YÖNÜ  
HAKKINDAKİ SORULARINIZI  
BANDIT GPT'YE SORUN.  
WWW.BANDIT.CARDS**

# 日本語

---

## 01 ゲームの目的

各ラウンドで可能な限り少ないポイントを獲得することを目指します。ゲーム終了時に最も低いスコアのプレイヤーが勝者です。

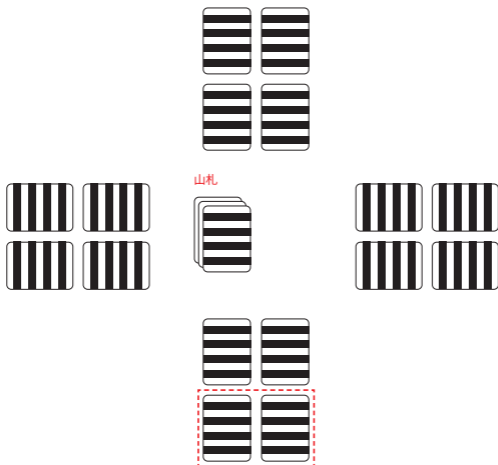
## 02 ゲーム内容

- 10 **パワーなしのカード**
- 0点または2点の価値。
  - 特別なアクションはありません。
- 36 **パワー付きのカード**
- 4点から18点の価値。
  - 各カードには特定のパワーがあり、それはカードが捨てられる際に発動します。
  - パワーのリストについては、別途付属のBandit Skillsカードをご覧ください。
- 4 **Banditカード**
- 緑のBandit: -2点
  - 赤のBandit: +20点

1

## 配布

- 各プレイヤーは4枚の裏向きカードを受け取り、自分の前に正方形の形に配置します。
- 自分の下2枚のカードを1回だけ秘密裏に確認してください。



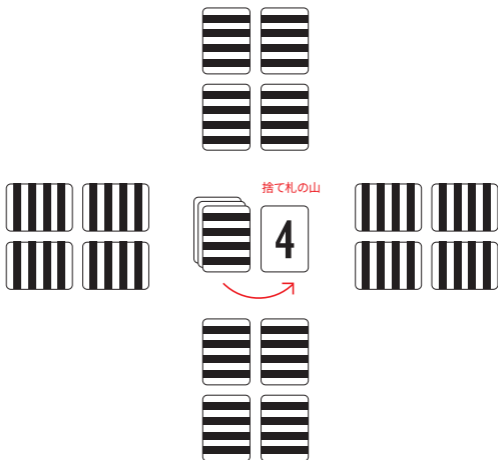
4人プレイのセットアップ

---

2

### 山札と捨て札

- 残りのカードを山札として中央に配置します。
- 最初のカードをめくって捨て札の山を作ります。



---

3

### 最初のプレイヤー

- 誰が最初にプレイするかを抽選で決めます。

## オプションA

## カードのパワーを使用する

1. カードを引いて秘密裏に確認します。
2. カードを表向きにして捨てます。
3. カードがパワーを持っている場合、それを発動します(価値が4点から18点のカード)。

1.



2.



3.



対戦相手



あなた



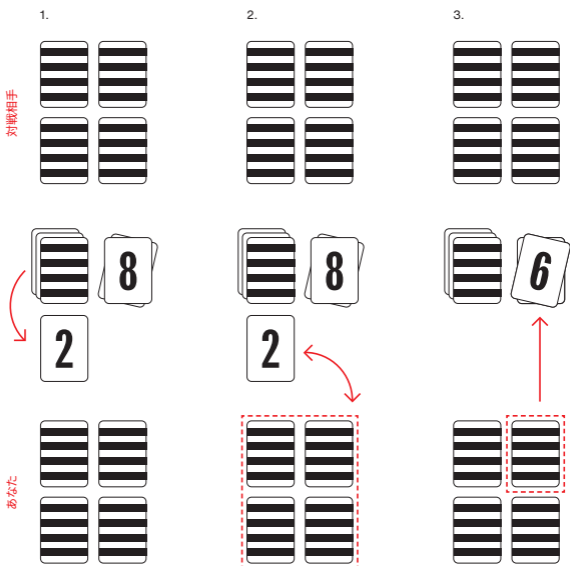
このパワーを使うことで、自分のカードの1枚を確認できます。



## オプションB

### 自分のカードと交換する

1. カードを引いて秘密裏に確認します。
2. 自分のカードの1枚と見ずに交換します。
3. 捨てたカードを表向きにします。



## オプションC

## 捨て札の山と交換する

1. 捨て札の山の一番上のカードを取ります。
2. 自分のカードの1枚と見ずに交換します。
3. 捨てたカードを表向きにします。

対戦相手

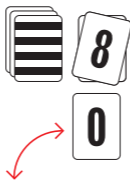
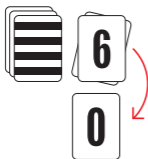
1.



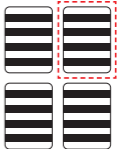
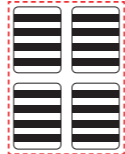
2.



3.



あなた



この交換により、自分のスコアを改善します。

---

注意事項

- オプションBおよびCでは、捨てたカードがパワーを持っていても、パワーは発動しません。
- 自分のデッキからカードを捨てる際、事前に見ないでください。全員が同時に捨てたカードを確認します。

いつでも、捨て札の山を作成する際も含め、捨て札の山にあるカードと同じカードを持っている場合、次のことができます：

## オプションA

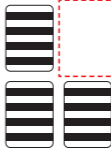
## 自分のカードを捨てる

- そのカードを表向きで捨て札の山に置き、デッキから取り除きます。

1.



2.



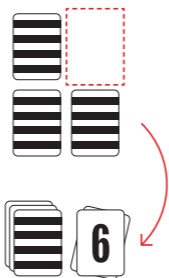
## オプションB

### 対戦相手のカードを捨てる

- 対戦相手が自分と同じカードを持っている場合、そのカードを取り、表向きで捨て札の山に置きます。
- 自分のカードの1枚を、見ずに相手に渡して交換し、その結果自分のデッキからカードを1枚取り除きます。

対戦相手

1.



2.



あなた

---

**ルール**

- ターンごとに即時捨ては1回のみ可能です。
- 複数のプレイヤーが同時に捨てようとした場合、一番早いプレイヤーだけが成功します。他のプレイヤーはカードを回収し、ペナルティカードを引かなければなりません。

---

**注意**

- 即時捨てがオプションA中に発生した場合(セクション4参照)、その後にパワーを発動させる必要があります。

---

**Banditカード**

- 緑のBanditと赤のBanditは即時捨てにおいて同じ扱いです: 緑のBanditを赤のBanditの上に捨てることも可能ですし、その逆も可能です。

---

**06****ペナルティ**

---

次の場合、ペナルティカードを引く必要があります:

---

**間違った捨て方**

- 捨てたカードが一致しません。自分のカードを回収し、ペナルティカードを引いてください。

---

**同時捨て失敗**

- 即時捨てで一番早くない場合、自分のカードを回収し、ペナルティカードを引いてください。

---

**手札がない場合**

- 手札がなくなった場合、ペナルティカードを引いてください。

---

## 07

# ラウンド終了

---

### 「Bandit」と宣言

- 自分のターンの開始時、スコアが最も低いと思う場合、「Bandit」と宣言してください。その後、通常通りターンをプレイします。
- 2人プレイの場合：相手が最後のターンをプレイします。
- 3人以上の場合：次の2人が最後のターンをプレイします。他のプレイヤーはその間も即時捨てを行うことができます。

---

### スコアリング

- デッキ内のすべてのカードの価値を合計し、合計スコアを決定します。
- スコアが最も低い場合：合計スコアから10点を引きます (-10点)。
- 他のプレイヤーが同じまたはそれ以下のスコアの場合：合計スコアに10点を加えます (+10点)。

---

### 注意

- 負のスコアになる可能性があります。

---

## 08

# ゲーム終了

---

### 終了条件

- プレイヤーが100点に達するか、それを超えた場合。

---

### 勝者

- 合計スコアが最も低いプレイヤーが勝者です。

## シャッフル

- ・山札がなくなった場合、捨て札の山をシャッフルして新しい山札を作成します。

## 片手のみ使用

- ・迅速な捨て札中の公平性を確保するため、片手のみでプレイしてください。



最も賢いBANDITになる準備  
はできましたか？楽しいゲームを！

ゲームのルールやその他の  
点についての質問は、  
BANDIT GPTにお寄せください。  
[WWW.BANDIT.CARDS](http://WWW.BANDIT.CARDS)



# 中文

---

## 01 游戏目标

在每一轮中尽量获得最低的分数。游戏结束时，得分最低的玩家获胜。

## 02 游戏内容

- 
- 10 **无技能卡**
- 分值为0或2分。
  - 无特殊功能。

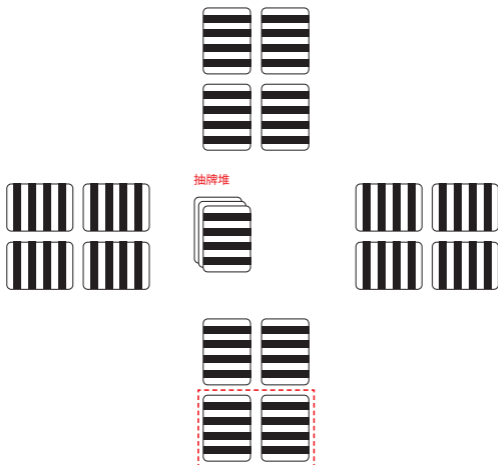
- 
- 36 **有技能卡**
- 分值为4到18分。
  - 每张卡都有一个特定的技能，在卡牌被弃置时激活。
  - 请参阅单独附上的 Bandit Skills 卡，了解技能列表。

- 
- 4 **Bandit卡**
- 绿色Bandit: -2分
  - 红色Bandit: +20分

1

## 发牌

- 每位玩家获得4张面朝下的卡片，并在自己面前摆成正方形。
- 悄悄查看自己的两张底部卡片，仅限一次。



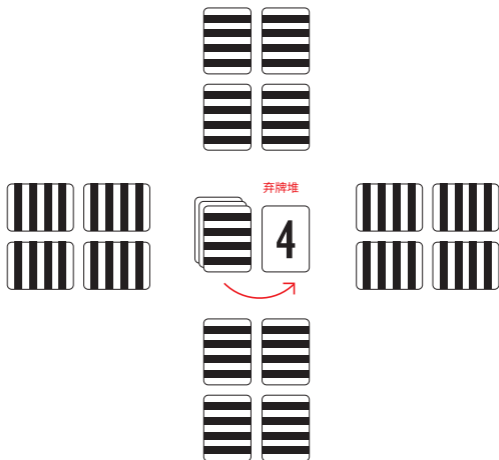
4人游戏设置

---

2

### 抽牌和弃牌

- 将剩余的牌放在中间，作为抽牌堆。
- 翻开第一张牌，开始弃牌堆。



---

3

### 第一位玩家

- 抽签决定谁先开始。

## 选项A

## 使用卡牌技能

1. 抽一张牌,悄悄查看。
2. 将其正面朝上弃置。
3. 如果这张卡有技能,则激活(4到18分的卡牌)。

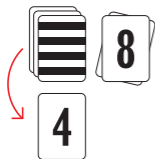
1.



2.



3.

手  
友

您

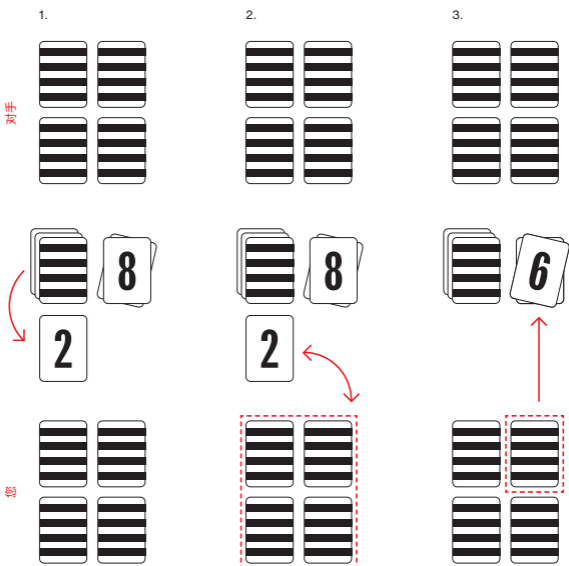


使用此技能,您可以查看自己的其中一张卡片。

## 选项B

### 与自己的卡片交换

1. 抽一张牌，悄悄查看。
2. 将其与自己的一张卡片交换，但不要查看这张卡片。
3. 将被移除的卡片正面朝上弃置。

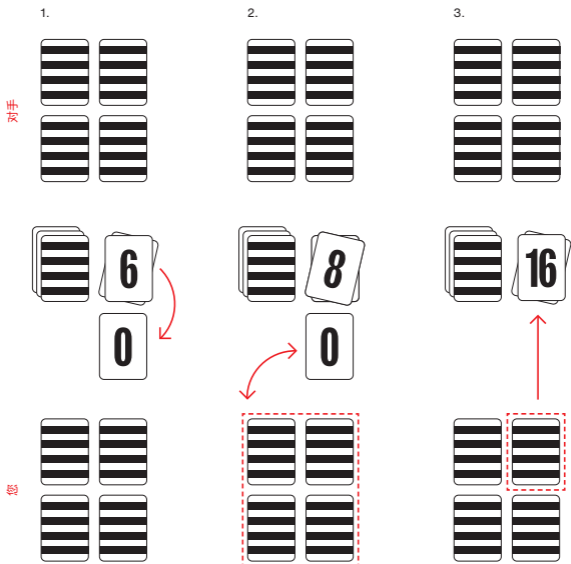


通过此交换，您可以提高得分。

## 选项C

## 与弃牌堆交换

1. 从弃牌堆顶部拿取一张卡片。
2. 将其与自己的一张卡片交换, 但不要查看这张卡片。
3. 将被移除的卡片正面朝上弃置。



通过此交换, 您可以提高得分。

---

**注意事项**

- 在选项B和C中,即使被弃置的卡片有技能,技能也不会激活。
- 弃置卡片时,不要提前查看。所有玩家必须同时揭示被弃置的卡片。

在任何时候,包括创建弃牌堆时,如果您有一张与弃牌堆顶部卡片相同的卡片,您可以:

## 选项A

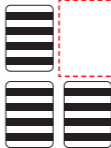
弃置自己的一张卡片

- 将其正面朝上放在弃牌堆上,从自己的牌堆中移除。

1.



2.





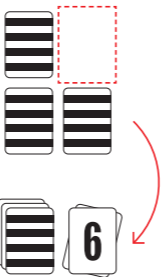
## 选项B

### 弃置对手的一张卡片

- 如果您知道对手有一张与您相同的卡片，请拿走对手的卡片，将其正面朝上放在弃牌堆上。
- 给对手一张您的卡片，但不要查看这张卡片，替换对手的卡片，从而移除一张自己的卡片。

对手

1.



2.



您

**规则**

- 每回合只能执行一次即时弃置。
- 如果多名玩家同时尝试弃置,只有最快的玩家可以完成弃置。其他玩家需要收回自己的牌,并抽取一张惩罚牌。

**注意**

- 如果即时弃置发生在您执行选项A时(参见第4节),您必须在之后激活您的技能。

**Bandit卡**

- 绿色Bandit和红色Bandit在即时弃置中效果相同:您可以将绿色Bandit弃置在红色Bandit上,反之亦然。

## 06

## 即时弃置

如果发生以下情况,您必须抽一张惩罚牌:

**错误弃置**

- 被弃置的卡片不相同。收回您的卡片并抽一张惩罚牌。

**即时弃置失败**

- 您不是最快完成即时弃置的玩家。收回您的卡片并抽一张惩罚牌。

**没有可用卡片**

- 您面前没有剩余的卡片。抽一张惩罚牌。

---

## 07

## 回合结束

---

### 宣布“Bandit”

- 如果您认为自己的得分是最低的,可以在回合开始时宣布“Bandit”。然后按正常流程进行回合。
- 2人游戏:您的对手进行最后一回合。
- 3人或更多玩家游戏:接下来的两名玩家进行最后一回合。在这些回合中,其他玩家仍可执行即时弃置。

---

### 计分

- 将自己牌堆中所有卡片的分值相加,确定总分。
- 如果您的得分最低:从总分中减去10分(-10)。
- 如果其他玩家的得分与您相同或更低:在总分中加上10分(+10)。

---

### 注意

- 您可能会得到负分。

---

## 08

## 游戏结束

---

### 结束

- 当一名玩家的得分达到或超过100分时。

---

### 胜者

- 总分最低的玩家获胜。

---

洗牌

- 如果抽牌堆用完, 将弃牌堆洗牌形成新的抽牌堆。

---

仅用一只手

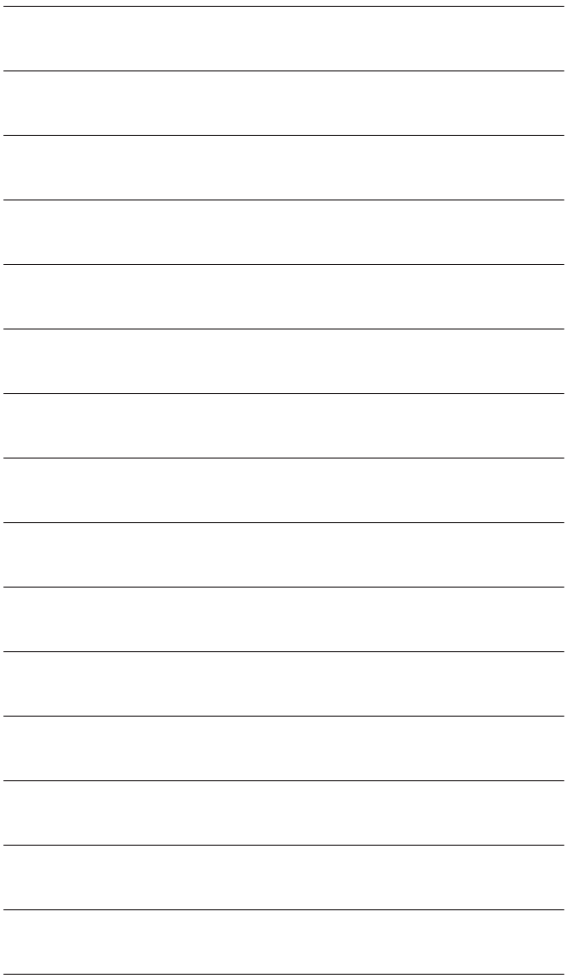
- 为确保快速弃置的公平性, 请仅用一只手进行游戏。



准备成为最狡猾的BANDIT吗?  
玩得开心!

如有关于规则或游戏方面的  
任何问题, 请咨询 BANDIT GPT。  
[WWW.BANDIT.CARDS](http://WWW.BANDIT.CARDS)







**B B**