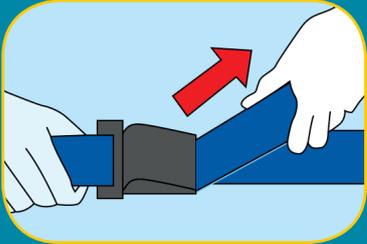
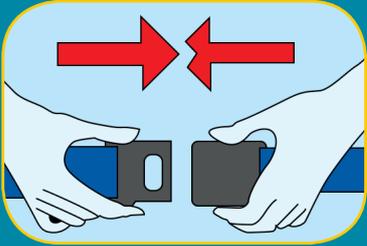


BAHAMAS

4-8 jugadores / 10+ años / 30 minutos

¡Hemos dado el golpe perfecto! Un plan genial, sin fisuras, que nos permite relajarnos en el vuelo de camino a las Bahamas con las bolsas rebosantes de dinero. Pero, de repente, el motor de la avioneta falla y comenzamos a caer. Sí, el plan era perfecto y teníamos todo controlado... ¡salvo la cantidad de paracaídas!



CONTENIDO:



10 fichas de personaje



40 cartas de botín



27 cartas de acción



8 cartas iniciales



1 carta de caída

7 dados

PREPARACIÓN:

- 1) Repartid al azar una ficha de personaje a cada jugador.
- 2) Preparad el siguiente número de dados y cartas iniciales según el número de jugadores:

Nº de jugadores	4	5	6	7	8
Paracaídas	2	3	4	4	5
Paracaídas falsos	1	1	1	2	2
Placa de agente del FBI	1	1	1	1	1
Dados	3	4	5	6	7

- 3) Con menos de 6 jugadores, retirad del mazo de acción las cartas con el símbolo .
- 4) Devolved a la caja todos los elementos que no se vayan a usar en la partida.
- 5) Mezclad las cartas iniciales y repartid una a cada jugador.
- 6) Tomad la carta de caída, mezcladla con las 4 últimas cartas del mazo de acción y colocad éste, boca abajo, en el centro de la mesa.
- 7) Mezclad el mazo de cartas de botín y colocadlo boca abajo junto al otro.
- 8) Cada jugador roba una carta de acción y dos cartas de botín.
- 9) Quien haya viajado en avión más recientemente tomará los dados y empezará la partida.



TURNO DE JUEGO:

El jugador que tenga los dados los lanza en el centro de la mesa y sigue estos 3 pasos:

- 1) Elegir un dado del centro de la mesa y colocarlo sobre su ficha de personaje.
- 2) Realizar la acción que dicta el dado.
- 3) Elegir un jugador que aún no tenga un dado sobre su hoja de personaje.

El jugador elegido en el paso 3 ejecuta estos 3 pasos ahora, y los jugadores siguen haciendo esto hasta que todos los dados hayan sido reclamados. Cuando todos los dados se hayan jugado, el jugador que no tenga dados en su ficha de personaje coge todos los dados y comienza una nueva ronda.

ACCIONES DE LOS DADOS:



Roba 1 carta de acción.



Roba 1 carta de botín.



Activa la habilidad de tu personaje.



Elige un jugador. Roba 1 carta de acción al azar de su mano.



Elige un jugador. Roba 1 carta de botín al azar de su mano.

POR FAVOR, ABRÓCHENSE LOS CINTURONES DE SEGURIDAD - EN CASO DE TURBULENCIAS PERMANEZCAN SENTADOS

FINAL DE LA PARTIDA:

La partida de Bahamas termina cuando se cumpla cualquiera de estas dos condiciones:

- 1) Si un jugador tiene las 3 cartas distintas de agente del FBI en su mano al final de su turno, las revela y ganará inmediatamente la partida.
- 2) En cuanto se roba la carta de caída en picado, termina la partida y se determina quién ha ganado de esta forma:
 - Los jugadores sin paracaídas (o con paracaídas falsos) son eliminados.
 - El jugador o jugadores con paracaídas o con bote salvavidas cuentan su botín.
 - El jugador más rico gana la partida. En caso de empate, se comparte la victoria entre los jugadores empatados.



REGLAS IMPORTANTES:

- Si al final de su turno un jugador tiene más de 4 cartas de acción en la mano, deben jugar o descartar hasta tener 4 como máximo.
- Las cartas de acción pueden ser jugadas en cualquier momento. Se interrumpe la partida, se aplica el efecto de la carta y se sigue con la partida. **Nota:** las cartas que se juegan se descartan en una pila junto al mazo, boca arriba.
- Un jugador puede mirar su botín en cualquier momento, pero no puede mostrárselo al resto de jugadores.
- Está prohibido intercambiar cartas o incluso mostrarlas a otros jugadores.



CARTAS DE ACCIÓN:

Agente del FBI:

Si tienes en la mano las 3 cartas distintas del agente del FBI (placa, esposas y teléfono), ganas la partida inmediatamente.



Hurto:

Elige entre robar 1 carta de acción o 1 carta de botín de un jugador adyacente a ti (a tu izquierda o a tu derecha).

Atraco:

Si aún no has realizado tu turno esta ronda, juega la acción que muestre el dado de otro jugador. Después, ese jugador sigue su turno con normalidad.



Turbulencias:

Elige: izquierda o derecha. Cada jugador roba, a la vez, 1 carta de acción al azar del jugador adyacente a él o ella en la dirección elegida antes.

Bote salvavidas:

Te permite sobrevivir a la caída y contar tu botín al final de la partida.



Caída:

¡Ha fallado el motor del avión! La partida acaba inmediatamente cuando se robe esta carta.

Diamantes:

Vale por 250.000 dólares al final de la partida (si sobrevives a la caída).



Extintor:

Cancela el efecto de 1 carta que acabe de ser jugada.

Paracaídas falso:

Esta carta **NO** te permite sobrevivir a la caída.



Fisgoneo:

Un jugador a tu elección deberá mostrarte todas sus cartas de acción.

Paracaídas:

Te permite sobrevivir a la caída y contar tu botín al final de la partida.



Patadón:

Cuando un oponente esté a punto de jugar la acción de su dado, cambia la cara del dado por la que tú quieras.

HABILIDADES DE LOS PERSONAJES:



Joana: Roba 3 cartas de acción del mazo. Quédate con 1 y devuelve las otras 2 a la parte superior del mazo en el orden que quieras.



Jenn: Roba 3 cartas de botín del mazo. Quédate con 1 y coloca las otras 2 debajo del mazo.



Mario: Elige un jugador. Debe darte 1 carta de acción y 1 de botín, a su elección.



Julia: Elige un jugador. Mira 2 de sus cartas de botín al azar. Quédate con 1 y devuélvele la otra.



Tito: Elige un jugador. Mira sus cartas de acción y descarta 1 de ellas (que no sea un paracaídas). Después, roba 1 carta de acción del mazo.



Nick: Elige un jugador. Mira sus cartas de acción. Puedes comprarle 1 de ellas dándole 1 de tus cartas de botín a cambio.



Mary: Roba de los mazos 1 carta de acción y 1 carta de botín.



El Jefe: Coloca el dado en la cara que quieras y realiza esa acción.



Lucy: Elige un jugador. Mira 2 de sus cartas de acción al azar. Quédate 1 de ellas y devuélvele la otra.



Piero: Elige un jugador, mira todas sus cartas de botín y descarta 1. Después, roba 1 carta de botín del mazo.

