

UN JUEGO DE:
KRISTIAN A. ØSTBY, KENNETH MINDE Y EILIF SVENSSON

MALAS COMPAÑÍAS

Jugadores: 1-6
Edad: 8+
Tiempo de juego:
30 minutos

COMPONENTES

2 TABLEROS DE JUEGO



Tablero de ciudad



Tablero de puntuación

1 HOJA DE REFERENCIA



54 CARTAS DE MEJORA

30 CARTAS DE BOTÍN

48 CARTAS DE ATRACO

6 CARTAS DE REFERENCIA



Anverso
(ejemplo)



Reverso



Anverso
(ejemplo)



Reverso



Anverso
(ejemplo)



Reverso
(ejemplo)



Habilidades
de atraco
(x3)



Puntuación de atracos/
Efectos de botín
(x3)

12 SECCIONES DE TABLERO DE BANDA



6 secciones izquierdas (ejemplo)



6 secciones derechas (ejemplo)

5 DADOS



Dado de policía



4 dados dorados

6 RECLUTADORES



6 DISCOS DE PUNTUACIÓN



7 COCHES



Coche de policía



6 coches de jugador

70 MARCADORES



37 MONEDAS (\$)



17 x 1 \$

20 x 2 \$

4 FICHAS DE COLLAR



PREPARACIÓN

Pon el **tablero de ciudad** y el **tablero de puntuación** en el centro de la mesa.

Baraja las **cartas de mejora** y ponlas en un mazo bocabajo sobre la mesa.

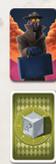
Baraja las **cartas de botín** y ponlas en un mazo bocabajo junto al **tablero de ciudad**.

Baraja las **cartas de atraco** (en adelante, **atracos**) y ponlas en un mazo con el **anverso** bocarriba. Roba 4 **atracos** del mazo y ponlos bocarriba junto al mazo. Estos 4 más el primero del mazo forman la **oferta de atracos**.

Pon el **coche de policía** en la **casilla inicial de la policía** del mismo valor que el número de jugadores.

Pon en la mesa las **fichas de collar** (en adelante, **collares**), los **marcadores** y las **monedas**, formando tres **reservas separadas**. Si la reserva de marcadores o monedas se agota en algún momento, sustituye el componente que te falte por cualquier otra cosa.

El último jugador que haya vandalizado algo coge los 5 **dados** y se convierte en el primer jefe.



Mazo

La oferta de atracos (incluida la primera carta del mazo).



Con 4 jugadores, el coche de policía comienza en la casilla «4».

PREPARACIÓN DE LOS JUGADORES

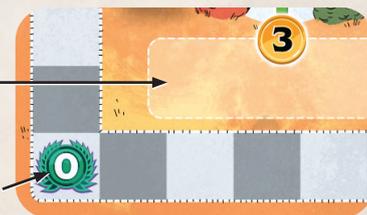
Cada jugador coge los siguientes componentes:

- Un **disco de puntuación** del color que hayas elegido. Colócalo en la casilla 0 del **medidor de puntos** del **tablero de puntuación**. Cada vez que obtengas puntos, haz avanzar tu disco de puntuación como corresponda.
- Un **reclutador** de tu color. Colócalo en la primera casilla del **medidor de reclutamiento** en el **tablero de puntuación**.
- Un **coche de jugador** de tu color. Colócalo en la **casilla inicial** (casilla azul) del **tablero de ciudad**.
- 2 **secciones de tablero de banda** al azar, una **izquierda** y otra **derecha**. Ponlas una al lado de la otra en tu área de juego de modo que juntas muestren el nombre completo de tu banda. Las dos secciones forman tu **tablero de banda**.
- 3 **atracos** del **mazo**. Robad cartas por orden de turno, empezando por el jefe y continuando en el sentido de las agujas del reloj. Elige 2 y ponlas bocarriba por encima de tu **tablero de banda**; estos son tus **atracos activos** actuales. Devuelve el tercer **atracó** a la parte inferior del mazo.
- 2 \$ de la **reserva**. Ponlos junto a tu **tablero de banda**.

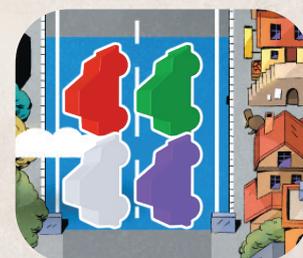
Reclutador



Disco de puntuación



Los jugadores colocan sus coches en la casilla inicial.



Atracos activos

Modo solitario: Lee este reglamento y luego revisa las reglas adicionales para jugar en solitario que aparecen en la hoja de referencia.

2



Cada jugador comienza con un tablero de banda seleccionado al azar (formado por una sección izquierda y otra derecha), 2 atracos activos y 2 \$ en su área de juego.

RESUMEN DEL JUEGO

En **Malas compañías**, los jugadores llevan a cabo atracos, se llevan el botín, mejoran a los *miembros de su banda* y escapan de la policía para obtener puntos. ¡El jugador que consiga más puntos gana!

En cada ronda, el **jefe** usa los **dados** para activar a dos de los *miembros de su banda*, mientras que cada uno de los otros jugadores activa a uno de los *miembros* correspondientes de su *banda* en su propio **tablero de banda**. Activarlos te permite llevar a cabo **atracos** y completar **tareas**, obtener monedas o hacer avanzar tu **coche** en la carretera. El final de la partida se desencadena cuando un jugador completa su sexto **atracó**, o cuando cualquier **coche** (de **jugador** o de **policía**) entra en la zona roja del final de la carretera. Después de este turno, se juega un último turno antes de que se calcule la puntuación final, momento en el que los jugadores suman puntos por los **atracos** completados, las **cartas de botín** y las **cartas de mejora**. ¡El jugador con más puntos gana!

EL TABLERO DE BANDA

En cada tablero de banda hay 11 miembros de la banda y 4 tareas.



Miembros de la banda del 2 al 7 (sección izquierda) Miembros de la banda del 8 al 12 (sección derecha)

Los miembros de la banda del 3 al 11 se pueden mejorar

REGLAS DEL JUEGO

Malas compañías se juega por turnos, en cada uno de los cuales uno de los jugadores es el **jefe**. Un turno se compone de las siguientes fases:

1. TIRAR LOS DADOS
2. ACTIVAR A LOS MIEMBROS DE LA BANDA
3. FIN DEL TURNO

Después de la fase 3, el **jefe** pasa todos los **dados** al jugador de su izquierda, que se convierte en el **jefe** del siguiente turno.

1. TIRAR LOS DADOS

- 1** El **jefe** tira los cinco **dados**. Si al **jefe** no le gusta el resultado, puede pagar **1 \$** para volver a lanzar cualquier número de **dados**. Puede repetir la tirada de esta forma tantas veces como pueda permitírsele.

Irene es la jefa y ha tirado los dados. Paga 1 \$ por volver a tirar el dado de la policía y dos de los dados dorados.

- 2** El **jefe** usa los 4 **dados dorados** para formar dos pares cualesquiera. Suma los valores de cada par de **dados** por separado y anuncia en voz alta los resultados a los *demás jugadores*.

Nota: Los dos pares pueden tener el mismo valor.



(primera tirada)

$$2 \text{ (dado negro)} \rightarrow 1 \text{ (dado negro)}$$

$$2 \text{ (dado dorado)} + 3 \text{ (dado dorado)} = 5$$

(segunda tirada)

$$2 \text{ (dado dorado)} + 5 \text{ (dado dorado)} = 7$$

Irene forma dos parejas Y anuncia en voz alta los números 5 y 7 a los demás jugadores.

2. ACTIVAR A LOS MIEMBROS DE LA BANDA

En esta fase, los jugadores activan a los *miembros de su banda* para obtener recompensas. A continuación, pueden RECLUTAR, COMPLETAR TAREAS y LLEVAR A CABO ATRACOS (todo esto se describe en las siguientes páginas).

Los jugadores pueden realizar esta fase *simultáneamente*. Sin embargo, si la decisión de un jugador depende de la que tome otro, puede pedir que los jugadores realicen sus acciones por orden de turno, empezando por el jefe y continuando en el sentido de las agujas del reloj.

El valor de cada par de **dados** se corresponde con un *miembro de la banda* específico (señalado con los números del 2 al 12 en el **tablero de banda**).



En el orden que elija, el *jefe* activa a los dos miembros de su banda que se correspondan con el resultado de los dos pares de **dados** que formó en la fase 1.

Cada uno de los demás jugadores activa un solo miembro de su banda que corresponda a cualquiera de los pares de **dados** formados en la fase 1.



Importante: Si los dos pares de **dados** tienen el mismo valor, el *jefe* activa el *miembro* correspondiente de su banda dos veces.

Como jefe, Irene activa a los miembros 5 y 7 de su banda, mientras que todos los demás jugadores eligen entre activar el 5 o bien el 7 en sus propios tableros de banda.

Cuando actives a un *miembro de tu banda*, coge todas las recompensas que indique. Al principio de la partida, cada *miembro de tu banda* tiene solo un símbolo de recompensa, pero puede obtener más cuando adquieras **cartas de mejora** (ver RECLUTAMIENTO en la página 5).

RECOMPENSAS DE LOS MIEMBROS DE LA BANDA COMUNES (3 A 11):

2 Coge **2 \$** de la reserva.

Haz avanzar tu **coche** una casilla por la carretera (ver PERSECUCIÓN en la página 5).

Obtén un **marcador**.



Regla general: Siempre que se te indique que obtengas un marcador, cógelo de la reserva y colócalo sobre uno de los símbolos de tus **atracos** o **tareas** que coincida con el símbolo indicado.

Chema activa el miembro 5 de su banda. Tiene dos cartas de mejora sobre él, y recibe recompensas por los 3 símbolos: 2 marcadores (por el candado y la máscara) y 2 \$. Decide poner un marcador en una máscara de uno de sus atracos activos, y el otro en la tarea del candado.

Nota: Los puntos de la esquina superior izquierda de las cartas de mejora se anotan al final de la partida.

RECOMPENSAS DE LOS MIEMBROS DE LA BANDA ESPECIALES (2 Y 12):



EL FACILITADOR (2): Elige uno de los tres símbolos mostrados y obtén una cantidad de **marcadores** igual al número de **símbolos de recompensa** de ese mismo tipo que haya entre todos los miembros de tu banda. Ten en cuenta que debes elegir el candado, la mano o la máscara. No puedes elegir la linterna.



LA CHÓFER (12): haz avanzar tu **coche** dos casillas por la carretera (ver PERSECUCIÓN en la página 5).



Alberto activa EL FACILITADOR (2). Elige activar todos los símbolos de mano. Coge 3 marcadores de la reserva y los pone en los símbolos de mano de los atracos o las tareas.

PERSECUCIÓN:

Cada vez que tu **coche** pase por un *punto de control*, recibes la bonificación indicada si el coche de policía no ha pasado ya por él.

BONIFICACIONES DE LOS PUNTOS DE CONTROL:

2 Coge **2\$** de la reserva.

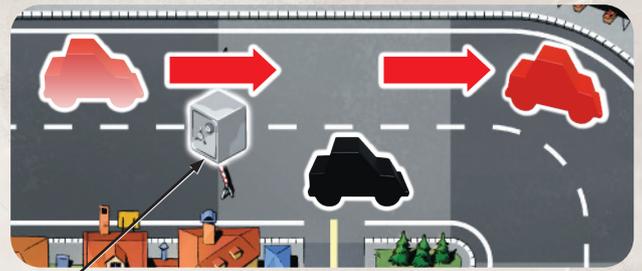


Roba una **carta de botín** del mazo, mírala y ponla bocabajo en tu área de juego (consulta HABILIDADES Y EFECTOS en la página 7).



Obtén el número de puntos indicado.

Atajos: Al hacer avanzar tu **coche**, puedes elegir tomar un *atajo*. Cuando lo hagas, muévete a la casilla a la que apunta la flecha. Como todos los *atajos* se saltan *puntos de control*, perderás la oportunidad de ganar las bonificaciones correspondientes.



Punto de control

Alberto avanza 2 casillas. Como el coche de policía ya ha pasado por este punto de control, Alberto no recibe la bonificación.



Irene avanza 1 casilla y elige tomar un atajo, con lo que se pone por delante del coche de policía, pero no obtiene la bonificación del punto de control que se ha saltado.

Después de haber activado a los miembros de la banda y obtenido recompensas, los jugadores resuelven los atracos y las tareas que hayan completado (consulta los detalles en la página siguiente). Los jugadores también pueden mejorar a los miembros de su banda para el siguiente turno (consulta la siguiente sección, RECLUTAMIENTO). Cada jugador puede reclutar y resolver los atracos y tareas que haya completado en el orden que elija.

RECLUTAR

Paga el valor en **monedas** indicado para hacer avanzar a tu **reclutador** a la siguiente casilla del *medidor de reclutamiento* en el **tablero de puntuación**. Puedes pagar para avanzar tantas veces como puedas permitirte durante el mismo turno.

Cada vez que hagas avanzar a tu **reclutador** a la siguiente casilla, roba las 3 primeras **cartas de mejora** del mazo y elige una para quedártela. Colócala sobre el *miembro de la banda* con el número correspondiente en tu **tablero de banda**.

Pon **las cartas de mejora** que no hayas elegido en una pila de descartes.

Si ya hay **cartas de mejora** sobre el *miembro de la banda* correspondiente, pon la nueva **carta de mejora** sobre ellas de forma que todos los *símbolos de recompensa* anteriores sigan siendo visibles.

Notas:

- Si el mazo se agota, baraja las cartas descartadas para formar un nuevo mazo.
- Si mejoras a un miembro de la banda que tiene un collar (ver COMPLETAR ATRACOS, en la página 6), pon el collar sobre la carta de mejora superior del miembro.
- No hay límite en el número de cartas de mejora que puede tener un miembro de la banda.

Cuando llegues al **final del medidor de reclutamiento**, ya no podrás mover a tu **reclutador** ni robar **cartas de mejora**. En vez de eso, puedes gastar 5 \$ para conseguir 3 puntos tantas veces como puedas permitirte.



Alberto paga 4 dólares para avanzar en el medidor de reclutamiento. Roba 3 cartas de mejora, las mira y se queda con la carta «9», que pone en el miembro de la banda 9. Las otras dos cartas se descartan.



Irene está en la última casilla del medidor de reclutamiento.

Paga 5 \$ para conseguir 3 puntos.

COMPLETAR TAREAS

Cada vez que tengas dos **marcadores** en cualquiera de las cuatro *tareas* de tu **tablero de banda**, puedes retirarlos y devolverlos a la *reserva* para ganar la bonificación indicada.

BONIFICACIONES POR TAREAS:



Obtén y pon un **marcador** en cualquier símbolo (incluso en uno de *tarea*).



Coge **2\$** de la *reserva*.



Haz avanzar tu **coche** una casilla.



Roba una **carta de botín** del mazo, mírala y ponla bocabajo en tu área de juego (consulta HABILIDADES Y EFECTOS en la página 7).



Chema tiene dos marcadores en la «*tarea de la máscara*». Retira los dos para colocar una **marcador** en un *atracó*.

Nota: Puedes completar varias *tareas* en el mismo turno, incluso la misma *tarea* varias veces.

COMPLETAR ATRACOS

Completas un **atracó** cuando todas las casillas de símbolos que hay en la *carta* están cubiertas con **marcadores**. Después de completar un **atracó**, coge la bonificación inmediata indicada en la parte inferior de dicho *atracó*, devuelve todos los **marcadores** del **atracó** a la *reserva*, pon bocabajo el **atracó** y colócalo por debajo de tu **tablero de banda**.

BONIFICACIONES INMEDIATAS DE LOS ATRACOS:

2 Obtén **2\$** de la *reserva*.

Roba una **carta de botín** del mazo, mírala y colócala bocabajo en tu área de juego (consulta HABILIDADES Y EFECTOS en la página 7).

Importante: Los puntos de los **atracos** completados se anotan durante la puntuación final.

Nota: Puedes completar tus dos *atracos* activos durante el mismo turno.

DISTRIBUIR COLLARES:

El reverso de todos los **atracos** completados muestra uno o más *símbolos de misión* (diamante, lingote de oro, cuadro o bolsa de monedas).

Cuando todos los jugadores hayan terminado de completar los **atracos** de este turno, el jugador que tenga más *símbolos de misión* de un tipo determinado entre todos sus **atracos** completados coge el **collar** correspondiente (de la *reserva* o del jugador que lo tenga) y lo coloca sobre uno de los *miembros de su banda*. Cada *miembro de la banda* solo puede tener un **collar**.

En caso de empate, el jugador empatado con el número más alto en un **atracó** completado con ese tipo de símbolo de misión obtiene el **collar**.

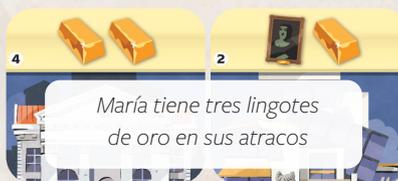
Cuando obtengas un **collar** (de la *reserva* o de otro jugador), anótate de inmediato 1 punto.

Cada vez que actives un *miembro de la banda* con un **collar**, también sumarás 1 punto.

Bonificación inmediata



Alberto ha completado un *atracó*. Coge 2\$ por su *bonificación inmediata*, devuelve los *marcadores* a la *reserva*, pone bocabajo el *atracó* y lo coloca debajo de su **tablero de banda**.



En caso de empate, compara los números de desempate



María y Alberto tienen 3 lingotes de oro cada uno entre todos sus *atracos* completados. Como Alberto tiene el número más alto (8), toma el **collar** de lingote de oro de María y se lo pone a uno de los *miembros de su banda*. Esto hace que Alberto sume 1 punto.

HABILIDADES Y EFECTOS:

- **Habilidades de atraco:** Algunos **atracos** tienen habilidades (recuadro rojo). Una vez que hayas completado el **atracó**, dispondrás de esta habilidad permanente durante el resto de la partida. Consulta la **hoja de referencia** para más detalles.
- **Puntuación del atraco:** Algunos **atracos** tienen efectos en la puntuación final (recuadro morado). Consulta la **hoja de referencia** para más detalles.
- **Efectos de botines:** Puedes descartar **cartas de botín** en cualquier momento (a menos que se indique lo contrario) para aplicar su efecto, que es de un solo uso. Consulta la **hoja de referencia** para más detalles. *Si el mazo de **cartas de botín** se agota, baraja las cartas descartadas para formar un nuevo mazo de robo.*



Carta con habilidad de atraco.



Carta con puntuación de atraco (puntuación final).

3. FIN DEL TURNO

Cuando todos los jugadores anuncien que han completado la fase 2, completa los pasos de FIN DE TURNO en este orden:

1 MOVER EL COCHE DE POLICÍA:

El **jefe** mueve el **coche de policía** un número de casillas igual al resultado del **dado de policía** (0, 1 o 2 casillas) que haya salido en la tirada de la fase 1. El **coche de policía** nunca toma atajos.

Consejo: Una buena manera de no olvidar este paso es poner el dado de policía en el tablero de ciudad para indicar que has movido el coche de policía.



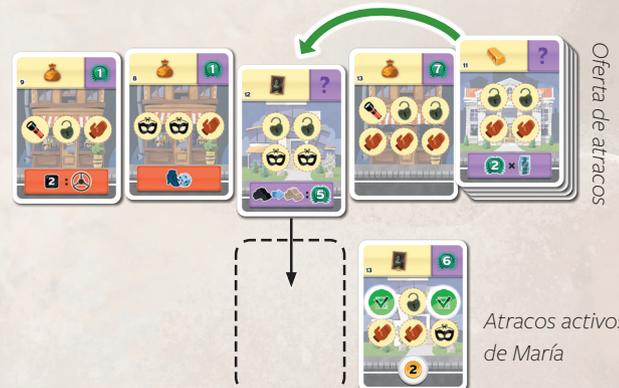
El resultado del dado de policía es 1, así que Irene (la jefa) pone el dado de policía en el tablero de ciudad y hace avanzar el coche de policía 1 casilla.

2 COGER NUEVOS ATRACOS:

Por orden de turno, empezando por el **jefe** y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador con menos de 2 **atracos activos** coge otros de la **oferta de atracos** hasta que tenga 2 **atracos activos**.

Cada vez que la **oferta de atracos** tenga menos de 5 **atracos**, reponla de inmediato; siempre debe haber 5 **atracos** en la oferta, incluida la primera carta del mazo.

Caso inusual: Si no hay suficientes atracos en la oferta y en el mazo para que cada jugador tenga dos atracos activos, cada jugador que haya completado atracos en este turno coge solo un atraco.



Oferta de atracos

Atracos activos de María

3 COMPROBAR SI SE DESENCADENA EL FINAL DE LA PARTIDA:

El final de la partida se desencadena cuando se produce una de las siguientes situaciones:

Al menos un jugador ha completado 6 o más atracos.

O BIEN

Cualquier **coche** (de jugador o de policía) ha llegado a la zona roja de la carretera.

Si se desencadena el final de la partida, el siguiente turno será el turno final de la partida, y debe seguir las reglas del FINAL DE LA PARTIDA, en la página 8. Si no se ha desencadenado el final, la partida continúa de la forma normal con un nuevo turno, y se pasan todos los **dados** (incluido el **dado de policía**) al jugador situado a la izquierda del **jefe** actual. El jugador que los recibe se convierte en el nuevo **jefe**.



María ha completado 1 atraco en este turno, y le queda 1 atraco activo. Elige un nuevo atraco de la oferta y lo coloca por encima de su tablero de banda. A continuación, repon la oferta de atracos con un atraco del mazo.



Irene llega con su coche a la zona roja, lo que desencadena el final de la partida. También obtiene 2 puntos por pasar por el punto de control.

El orden en el que se desarrollan las fases 2 y 3 a menudo no implica ninguna diferencia. Una vez que todos los jugadores conozcan bien el juego, es posible jugar las fases 2 y 3 de forma simultánea. Esto funciona siempre que todos los jugadores sepan lo que están haciendo y hagan las cosas en el orden correcto cuando sea importante hacerlo.

FINAL DE LA PARTIDA

TURNO FINAL:

El jugador a la izquierda del anterior *jefe* tira los 4 **dados dorados** (pero no el **dado de policía**). En el turno final, se aplican las siguientes reglas:

- No se pueden volver a tirar los **dados**.
- Cada jugador, de forma independiente, usa los 4 **dados dorados** para formar dos pares cualesquiera.
- Cada jugador activa a los dos miembros de su banda que correspondan con los pares de **dados** que haya elegido.
- Este turno final termina después de la fase 2.

Puntos por un atraco completado.



Efecto en la puntuación final de un atraco completado



Puntos visibles en las cartas de mejora.
Este miembro de la banda te da 2 puntos (solo los de la carta superior).

PUNTUACIÓN FINAL Y DETERMINACIÓN DEL GANADOR:

Tras el turno final, todos los jugadores ponen sus **atracos** completados bocarriba y proceden a calcular la puntuación final. Añade los siguientes puntos a tu puntuación:

- Los puntos de los **atracos** completados.
- Los puntos de los *efectos en la puntuación final* de los **atracos** completados (consulta la **hoja de referencia**).
- Los puntos de las **cartas de botín** reunidas.
- Los puntos visibles en las **cartas de mejora** (solo la carta superior de cada *miembro de la banda*).
- 2 puntos por cada **collar** que poseas.
- 1 punto por cada **2 marcadores** que tengas en tus *atracos activos*, *tareas* o el *almacén* (consulta *Almacén* en la hoja de referencia), redondeando hacia abajo.
- Pierdes 3 puntos si tu **coche** está detrás del **coche de policía** (no pierdes puntos si tu **coche** está en la misma casilla que el **coche de policía**).

El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, gana el jugador empatado con el mayor valor restante en **monedas**. Si aun así no se produce un desempate, los jugadores comparten la victoria.

Haz una foto de la banda ganadora y publícala con la etiqueta

#BADCOMPANY

Nos gustaría darle las gracias a todos los que ayudaron a probar este juego, en particular a Kjetil Svendsen, Marianne Ringås, Maria B. Østby, Aleksander B. Østby, Helge Meissner, Anna Wermlund, Ove Wahl, Sturla Naas Johansen, Helene Forberg, Helge Rege Gårdsvoll, Tor Helge Huse, Kristian Brustad, Aleksander Dye, Aleksander Castberg, Elias Minde, Emilie Minde, Liv Minde, Mats Kranmo Smedstad, Kjetil Ødegårdstuen, Jarle Havnæs, Andreas Fyrileiv, Vidar Olav Jupskås, Espen Skovdahl, Jakob Høglund, Johanne Von Heesch, Kanutte Huse, Jørgen Kjøge Brunborg Næss, Carl Gustav Lind, Paul Christoffer Hansen, Tore Sæther y Lars Sandvold Schee.

Diseño del juego:

Kristian A. Østby
Kenneth Minde
Eilif Svensson

Diseño artístico y gráfico:

Gjermund Mørkved Bohne

Edición:

Van Willis

Traducción:

Ángel Martínez Murillo

Corrección:

María José Barrios González



© 2021, Aporta Games
Todos los derechos reservados.
www.aportagames.com