

## DEUTSCHE SPIELREGELN

# Bulp!



20'



8+



2-4

## Ein Spiel von Michele Quondam

Illustrationen von Alberto Bontempi. Art Director: Paula Simonetti. Playtesting: Luca Balestreri, Daniele Ragazzoni, Tommaso Fauli, Stefano Muret, Arnaldo Maggiora Vergano, Michele Stucchi, Fabrizio Ferré.

**Bulp! ist ein unterhaltsames und leicht zu erlernendes Lege- und Konstruktions-Kartenspiel. Man kann mit 2 – 4 Spielern spielen (oder auch mit 5 – 8, dann mit zwei Sätzen des Spiels).**

Auf dem Hügel von Bulp! ist eine Wasserquelle entdeckt worden. Das Wasser reicht nur für eines der umliegenden Dörfer. Um eine heikle Entscheidung zu vermeiden, hat der Gouverneur beschlossen, es dem Ersten zu überlassen, dem es gelingt, eine Leitung zu verlegen, die das Wasser bis zu seinem Dorf zu führen vermag. Kaum gesagt, hat der Wettstreit schon begonnen, und alle Dörfer ringsum haben mit den Arbeiten losgelegt!!! Wer weicht den unfairen Aktionen und Sabotagen der anderen am geschicktesten aus und meistert dadurch als Erster erfolgreich das Unterfangen?

## Spielziel

Es geht darum, Wasser aus der Quelle von Bulp bis zum eigenen Dorf zu leiten und dabei den Gegnern zuvorzukommen. Dazu konstruiert jeder Spieler eine entsprechende Leitung und versucht die Leitungen der anderen unter Einsatz seiner Karten zu sabotieren.

## Spielvorbereitung

Es werden sechs Karten pro Person ausgeteilt. In die Mitte des Tisches legt man eine mit einem Kreuz versehene Karte mit 4 Leitungsausgängen. Diese Karte stellt die Wasserquelle von Bulp dar. Die Dörfer der Spieler werden in einer gewissen Entfernung von der Quelle platziert. Die fragliche Entfernung wird von den Spielern festgelegt und kann nach Belieben verändert werden. Auch die absolute Position der Dörfer kann willkürlich bestimmt und somit in Bezug auf die Quelle nach rechts oder links verlagert werden. Man kann das Spiel auch abwandeln, indem man zu Beginn mehr als eine Quelle einsetzt oder Hindernisse auf den Tisch legt, welche von den entstehenden Leitungen umgangen werden müssen.

**HINWEIS ZUR ENTFERNUNG:** will man die Begünstigung eines Spielers vermeiden, muss die Quelle in gleicher Entfernung von allen Dörfern hingelegt werden, auch wenn die Einhaltung dieses Prinzips nicht erforderlich ist, um sich mit Bulp zu amüsieren! Man wird dazu kein Metermaß, sondern die Spielkarten verwenden müssen: tatsächlich haben die beiden Dörfer, welche jeweils 3 Karten weit von der Quelle postiert

sind (eines entsprechend 3 Kartenlängen und das andere entsprechend 3 Kartenbreiten), eine für die Spielzwecke gleiche Entfernung.

## Kartentypen und Stöpsel

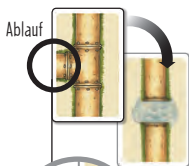
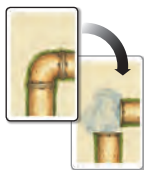
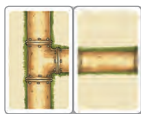
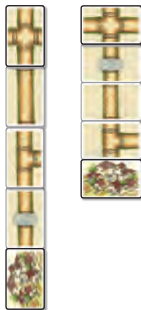
Es gibt verschiedene Kartentypen: die Leitungskarten, welche die Leitung als solche bilden (gerade, kurven-, kreuz- oder T-förmige Stücke), und die Bruchkarten, welche beschädigte Leitungsstücke zeigen. Weiter gibt es 24 Stöpsel in Form von Kunststoffmarken, welche man zum Verschließen der offen gelassenen Leitungsausgänge verwendet.

Die Leitungskarten dienen dazu, die Leitung als Ganzes zu gestalten. Sie werden im Spiel so eingesetzt, dass mindestens ein Ablauf einer vorhergehenden Karte mit einem Ablauf der folgenden Karte zusammenfällt. Es ist jedenfalls möglich, längs des Leitungsverlaufs Abläufe offen zu lassen (die man eventuell mit den dafür vorgesehenen „Stöpseln“ verschließen kann).

Die Bruchkarten spielt man nur auf den Leitungskarten und dienen der Unterbrechung des Wasserzulaufs. Man kann sie nur auf einer Karte spielen, welche von der Form her identisch mit der Bruchkarte ist: zum Beispiel kann man eine Bruchkarte in Form einer Haarnadelkurve nur auf einer Leitungskarte in Form einer Haarnadelkurve spielen.

Die Leitung repariert man, indem man auf der Bruchkarte erneut eine kompatible Leitungskarte spielt. Um kompatibel zu sein, muss sie den ursprünglichen Leitungstyp aufweisen, kann aber auch mehrere Leitungsarme haben: zum Beispiel kann man eine „T“-Karte wie in der Abbildung auf einem beschädigten geraden Leitungsstück spielen.

Die Stöpsel kann man auf den offen gelassenen Abläufen der eigenen Leitung spielen, nicht jedoch auf den beschädigten Teilen einer Bruchkarte. Sobald ein Ablauf abgedichtet worden ist, wird er als verschlossen betrachtet und kann nicht mehr zum Verbinden mit neuen Karten verwendet werden.



## Spielbeginn

Jeder Spieler zieht eine Karte, wenn er an der Reihe ist, und spielt eine Karte, wenn er möchte. Er kann sie an der eigenen Leitung oder aber an der des Gegners spielen. Außerdem kann ein Spieler während seines Spieldurchgangs eine Karte seines Blatts ablegen und einen offenen Ablauf seiner Leitung mit einem Stöpsel versehen.

## Regeln für die Positionierung der Leitungen

Die Karten müssen alle im gleichen Orientierungssinn bezüglich der zuerst hingelegten platziert werden.

## Spielende

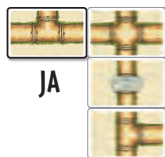
Das Spiel endet, sobald ein Spieler es schafft, einen Ablauf seiner Leitung mit einem Teil seiner Dorfkarte in Berührung zu bringen. Dies gilt in jedem Fall, sei es dass die Leitung intakt ist oder aber längs ihres Verlaufs an einem oder mehreren Teilen Unterbrechungen durch Löcher oder Abläufe aufweist.

Alternativ endet das Spiel, wenn ein Spieler die letzte Karte vom Stapel zieht und seinen Zug noch macht.

## Berechnung der Punkte

Nach Abschluss des Spiels zählt man die in den Leitungen (sowohl in den brauchbaren als auch in den blinden Verzweigungen) eines jeden Spielers vorhandenen Löcher und offenen Abläufe, und man fährt mit der Berechnung der Punktzahl fort.

**A. EINFACHE PUNKTEWERTUNG (ODER TURNIERMODUS):** Am einfachsten und gerechtesten verfährt man so: man zählt, wie viele Karten jeweils den Spielern noch fehlen, um zu ihrem Dorf zu gelangen. Zu diesem Wert wird für jedes Loch und jeden Ablauf in der Leitung jeweils 1 Punkt dazugezählt. Der Spieler mit dem niedrigsten Punktwert gewinnt. Im Falle von Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Leitung aus weniger Karten besteht. Besteht auch hier Gleichheit, gewinnt der Spieler, der mehr Karten in der Hand übrig hat.

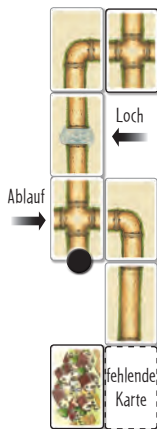


JA



NAIN

### A. Berechnung der Punkte



1 fehlende Karte  
+ 1 Loch + 1 Ablauf  
= 3 Punkte

**B. PUNKTEWERTUNG MIT ELIMINIERUNG:** Dieses System ist ein wenig komplizierter, erlaubt aber dafür eine amüsante Variabilität am Ende des Spiels. Bei dieser Option muss man für jedes vorhandene Loch bzw. jeden Ablauf eine Karte des eigenen Leitungsverlaufs eliminieren, ausgehend von derjenigen, die dem eigenen Dorf am nächsten ist, und dann der Leitung in Richtung des Ursprungs folgend. Beim Entfernen der Karten folgt man dem kürzesten Weg zur Quelle und ignoriert eventuelle Gabelungen, die dabei abgeschnitten werden. Teile, die mehreren Spielern gemeinsam sind, werden nicht eliminiert.

Nach Abschluss dieses Verfahrens gewinnt derjenige Spieler, dem am wenigsten Karten zur Vervollständigung seiner Leitung fehlen. Im Falle von Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern gewinnt der Spieler, dessen Leitung aus weniger Karten besteht. Besteht auch hier Gleichheit, gewinnt der Spieler, der mehr Karten in der Hand übrig hat.

Mit diesem Spiel könnte der Sieg einem Spieler zuerkannt werden, den die Gegner zum Umkreisen seines Dorfes mit der Leitung gezwungen haben, indem die von den Feinden platzierten Karten nun eliminiert werden. Damit ist dies ein System, welches am Schluss für Belebung durch mehr Abwechslung sorgt.

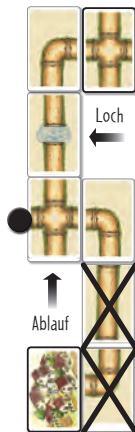
## Doppeldeutige Verläufe

Bisweilen können Verläufe vorkommen, die sich in einer Zone zwischen zwei Spielern erstrecken und damit nicht eindeutig sind. Da es bezüglich jedem Verlauf wichtig ist, seine Zugehörigkeit zu wissen, ist in so einem Fall der Verlauf demjenigen Spieler zuzuordnen, dessen Dorf dem abschließenden Ablauf der Leitung am nächsten ist. Dies gilt auch für die Abzweigungen der Hauptleitungen. Also aufgepasst, denn es könnte einem jemand eine Leitung voller Löcher zuschieben!

## Weitere Informationen

Besuchen Sie unsere Internetseite [www.giochix.it](http://www.giochix.it), um sich über die FAQ zu den Spielregeln und die dort vorhandenen Beispiele zum Spielsystem zu informieren.

## B. Berechnung der Punkte



1 Loch + 1 Ablauf,  
also werden **2** Karten  
entfernt. Zum Schluss  
fehlt **1** Karte, um  
die Leitung zu  
vervollständigen