

Règles du jeu

Un jeu réalisé par Michèle Quondam

Illustrations par Alberto Bontempi.

Directeur artistique : Paula Simonetti.

Testeurs : Luca Balestreri, Danièle Ragazzoni, Tommaso Fauli, Stefano Muret, Arnaldo M. Vergano, Michèle Stucchi, Fabrizio Ferré.

Bulp ! est un jeu de cartes de placement et de construction amusant et facile à apprendre. Il peut être joué de 2 à 4 joueurs mais aussi de 5 à 8 joueurs avec deux exemplaires du jeu Bulp !.

Bulp!



20'



8+



2-4

Sur la colline de Bulp, on a découvert une source d'eau. L'eau est suffisante seulement pour un des villages environnants et le gouverneur, pour éviter d'être responsable d'une décision embarrassante, a voulu le remettre au premier village qui réussira la construction d'un pipeline pour transporter l'eau de la source jusqu'à lui. Aussitôt proclamé, le concours débute et tous les villages de la zone commencent les travaux !!!
Qui, en évitant les embûches et les sabotages des autres, sera le gagnant ?

Le but du jeu est de porter l'eau de la source de Bulp à votre village et le faire comme suit. Pour atteindre ce but, chaque joueur construit un pipeline et peut saboter les pipelines des autres joueurs en utilisant les cartes dans sa possession.

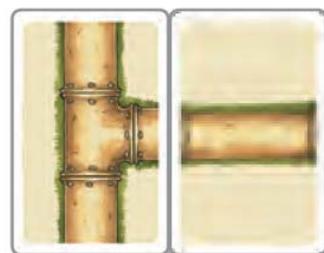
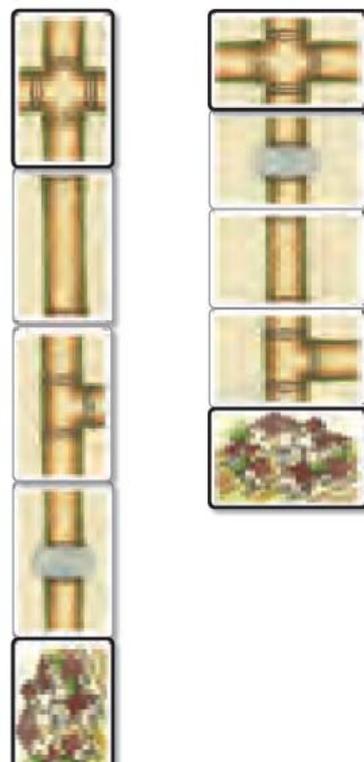
La préparation de jeu

- distribuez 6 cartes à chaque joueur,
- mettre au centre de la table : une carte de démarrage avec 4 sorties de pipeline. Cette carte représente la source de Bulp.
- mettez les villages des joueurs à une certaine distance de la source. La distance est définie par les joueurs et peut varier à volonté. Vous pouvez aussi placer les villages soit à gauche ou soit à droite de la source. Il est possible aussi de varier le jeu utilisant plusieurs sources.

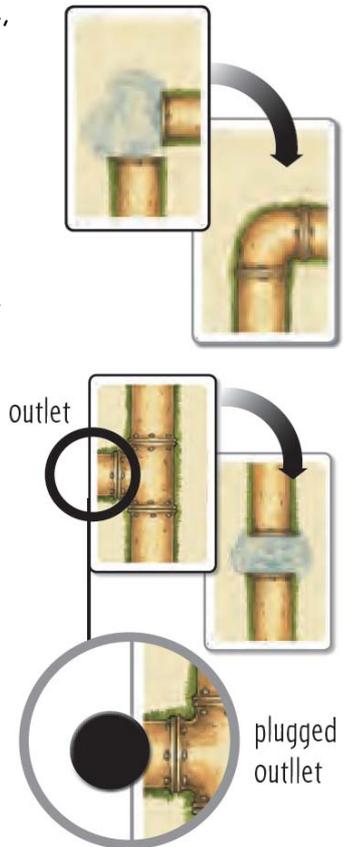
Note sur la question de distance des villages de la source : si vous ne voulez pas favoriser certains joueurs, la source doit être placée à égale distance de tous les villages des joueurs, même s'il n'est pas obligatoire de suivre ce principe pour s'amuser avec Bulp ! Pour le faire, utilisez les cartes de jeu pour mesurer la distance de la source. Dans l'exemple, en fait, les deux villages mis à la distance de 3 cartes de la carte « source », elles sont à égales distances (l'un est mis à 3 cartes sur la longueur et l'autre à 3 cartes sur le côté court).

Différents types de cartes

- les cartes de canalisation, la canalisation elle-même (directement, courbe, croix, ou cartes de T),
Les cartes de canalisation sont jouées pour créer le parcours de canalisation. Elles sont mises dans le jeu de sorte qu'au moins une sortie d'une carte précédente coïncide avec une sortie de la carte successive. Il est cependant possible de laisser des sorties ouvertes le long du parcours de canalisation (elles peuvent par la suite être fermées avec les chapeaux pendant le jeu).

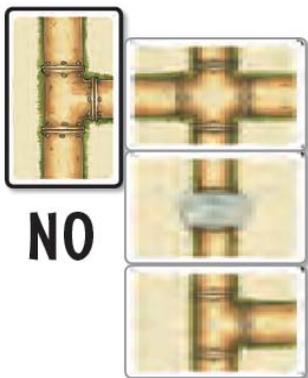
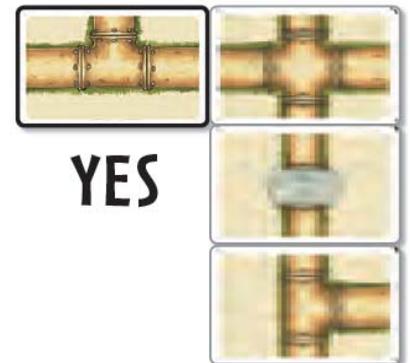


- **les cartes de coupure**, qui montrent des parties de canalisation endommagée, Les cartes de coupure peuvent seulement être jouées au-dessus des autres cartes de canalisation et sont jouées pour interrompre le flux de l'eau. Elles ne peuvent être jouées que si elles ont la forme exacte de la carte qu'elle endommage : comme dans l'exemple, une carte de coupure de courbe ne peut être jouée que sur une carte de canalisation de courbe.
Le parcours de canalisation peut être réparé avec la carte compatible de canalisation, de la carte de coupure. Pour être compatible, la carte doit être du même type que la canalisation endommagée, mais elle peut avoir également plus de sorties que l'original : par exemple une carte de T peut être jouée sur une carte cassée droite comme dans la figure.
- il y a également **24 chapeaux**, représentés par les pastilles en plastique, qui sont utilisés afin de fermer les sorties de canalisation. Les chapeaux peuvent être joués sur l'ouverture de sorties pour posséder la manière de canalisation, mais pas sur les pièces endommagées d'une carte de coupure. Une fois qu'une sortie a été bouchée par un chapeau, on la considère comme définitivement fermée et cette canalisation ne peut plus être prolonger par de nouvelles cartes de canalisation.



Début du jeu

À son tour, chaque joueur prend une carte de la pioche et il peut jouer une carte s'il le veut. Il peut jouer une carte sur son propre parcours de canalisation ou sur le parcours d'un autre joueur. D'ailleurs, pendant son tour, un joueur peut jeter une carte de sa propre main et mettre un chapeau sur une sortie ouverte de sa propre canalisation.



Positionnement des cartes canalisation

Les cartes doivent être mises toutes dans la même orientation que la première carte. Elles ne peuvent pas être tournées de 90 degrés.

Fin du jeu

Le jeu finit quand un joueur réussit par arriver à sa carte de village avec une sortie de sa propre canalisation. Ceci se produit quand la canalisation est intacte et aussi quand elle est interrompue le long de son parcours par un ou plusieurs pièces cassées ou quand elle a toujours des sorties ouvertes.

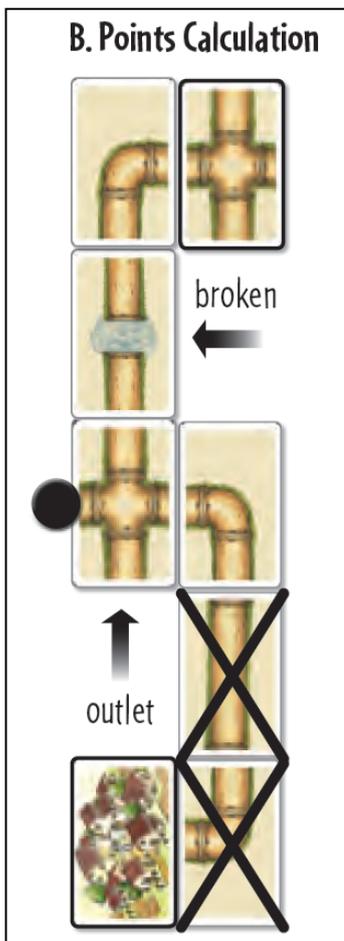
Dans l'alternative, le jeu finit quand un joueur prend la dernière carte de la pioche et joue son propre tour.

Calcul de points

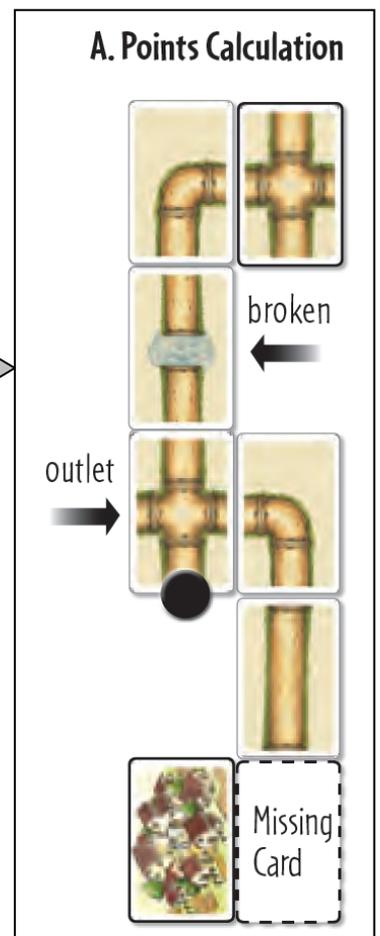
A la fin du jeu, vous devez compter les parties de canalisation cassées et les sorties ouvertes dans la canalisation de chaque joueur (le parcours principal de canalisation et également toutes les parties mortes de la canalisation) et poursuivre le calcul des points finaux.

A. Décompte simple des points (mode de tournoi) :

Ce procédé est plus facile et plus juste : compter les cartes que chaque joueur a manquées pour arriver à son village. Ajouter à ces points : 1 point pour chaque partie cassée ou sortie ouverte qu'il y a dans la canalisation. Le joueur avec le score le plus bas a gagné. En cas d'égalité, le joueur dont la canalisation comprend le moins de cartes gagne. En cas de nouvelle égalité, le joueur avec le nombre de cartes le plus bas dans sa propre main, gagne.



1 missing card
+ 1 outlet + 1 broken part
= 3 points



B. Décompte des points d'élimination :

C'est un système un peu plus compliqué mais ce décompte peut être une variante amusante pour la fin du jeu.

Avec cette option, vous devez éliminer une carte de votre canalisation pour chaque partie cassée et sortie ouverte que vous avez, en commençant par la plus proche de votre village et puis sur le parcours de canalisation jusqu'à la source de départ. En enlevant les cartes, suivre le chemin le plus court jusqu'à la carte de départ, en négligeant les bifurcations de certaines de canalisation qui coupe le résultat. Si celles-ci sont en commun avec d'autres canalisations de joueurs, on ne les éliminera pas.

À la fin de ce procédé, le joueur qui aura avec peu de cartes accompli le parcours, gagne.

En cas d'égalité entre deux joueurs ou plus, le joueur avec la canalisation la plus courte (peu de nombre de cartes de la carte départ à son village) gagne.

En cas de nouvelle égalité, le joueur avec le nombre de cartes dans sa main le plus bas, gagne. Ce système pourrait assigner la victoire à un joueur auquel les adversaires ont fait des obstacles pour tourner la canalisation autour de son village, coupant les

cartes placées par des adversaires.

Pour cette raison, ce système de décompte donne plus de mordant à cette variante, au résultat de jeu.

Situations ambiguës

Parfois, les canalisations ambiguës peuvent exister, quand elles se prolongent dans la zone appartenant à deux ou plusieurs joueurs. Il est donc important de savoir à qui appartient chaque pièce de canalisation, ainsi quand un cas similaire se produit, vous devez considérer comme propriétaire, le joueur pour qui la distance sera la plus courte de son village et la sortie finale de la canalisation contestée.

C'est valide également pour les déviations des canalisations principales. Ainsi attention à bien regarder car quelqu'un pourrait te donner une canalisation pleine de trous !

Questions diverses

- Est-il possible de placer un bouchon sur une conduite adverse ?
Non, cela n'est pas possible, on ne peut les placer seulement sur sa canalisation.
- Est-il possible de positionner un pipeline de façon à fermer la parcours de l'adversaire ?
Non, cela ne peut pas se faire. Les joueurs peuvent placer les pipelines sur le parcours de n'importe quel joueur, à condition que soit toujours présent un débouché libre pour chaque joueur (les débouchés s'assignent aux divers joueurs sur la base de la proximité de ceux-ci au village).
- Est-il possible de placer un pipeline de sorte qu'il y ait des débouchés incompatibles avec une conduite adjacente ?
Il est possible le faire. Les débouchés qui ne peuvent pas être rallongés dans une conduite devront être bouchés ou produiront 1 point négatif à la fin du jeu.
- Dans le décompte des points négatifs, dois-je considérer toutes mes conduites ou seulement la branche principale ?
Toutes les conduites. Les branches latérales s'assignent aux différents joueurs sur la base de la distance du village de chacun de leur débouché final. En cas d'égale distance, ils appartiendront au joueur qui possède la branche principale de telle conduite.
- Est possible placer les pipelines sabotées sur ses conduites ?
Il est possible le faire, en suivant les normales règles.
- Est-il possible de placer des obstacles autour de la source d'eau, ou près des villages, ou dans une autre partie du jeu ?
Il est possible et même conseillé pour varier le jeu. À ce propos, il est par exemple possible d'utiliser des objets divers ou un n'importe quel autre objet à votre disposition pour créer des obstacles sur la table de jeu avant le démarrage du jeu. Les joueurs devront tourner autour des objets ou de toute façon trouver un accès rapide vers leur village.
- Est-il possible de disposer plusieurs sources d'eau sur le plateau de jeu ?
Il est possible et engendre une amusante variante pour ce jeu. Chaque joueur choisira de quelle source il partira, ou si deux joueurs peuvent partir de la même carte, ou encore choisir par exemple en regardant s'il y a des inconvénients ou s'il lui semble plus avantageux de prendre tel ou tel départ.

Des informations supplémentaires sont disponibles sur le site Web de www.giochix.it → lire le FAQ des règles et de beaucoup d'exemples du système de jeu.

Règle traduite en français par Mikado