

# Bulp!

## Un gioco di Michele Quondam

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



20'



8+



2-4

**Bulp! è un gioco di carte di piazzamento e di costruzione divertente e facile da imparare.**

**Si può giocare in 2-4 giocatori**

**(o anche in 5-8 con due copie del gioco).**

Sulla **Collina di Bulp** è stata trovata una sorgente d'acqua. L'acqua è sufficiente solo per uno dei villaggi circostanti e il governatore per evitare di prendere una decisione imbarazzante ha deciso di affidarla al primo che riuscirà a costruire una conduttura capace di portare l'acqua fino al suo villaggio. E' bastato dirlo ed è iniziata la gara e tutti i villaggi della zona che hanno cominciato i lavori!!! Chi sarà il primo a riuscire nell'impresa evitando scorrettezze e sabotaggi degli altri?

## Scopo del gioco

È quello di portare l'acqua dalla sorgente di Bulp al proprio villaggio e di farlo per primo rispetto agli avversari. Con le carte a propria disposizione ogni giocatore tenta di costruire una conduttura che va dalla sorgente fino al proprio villaggio, e cerca di sabotare le condutture degli altri buccandole o deviandole.

## Preparazione al gioco

Si distribuiscono **6 carte a testa** e si posiziona al centro del tavolo una carta a croce con 4 sbocchi (la sorgente di Bulp). Ogni giocatore sceglie il proprio sbocco e posiziona il proprio villaggio ad una certa distanza dalla sorgente. La distanza in questione viene definita dai giocatori come meglio credono. Si può utilizzare anche più di una carta sorgente (in 5-8 giocatori si usano 2 carte sorgente) o porre degli ostacoli sul tavolo di gioco, che dovranno essere aggirati dalle condotte in costruzione.

Se si vuole evitare di favorire un giocatore la sorgente va posta equidistante dai villaggi presenti. Per farlo bisognerà misurare le distanze con le carte da gioco: nell'esempio seguente, i due villaggi posti a 3 carte di distanza dalla sorgente (uno a 3 carte messe per il lato lungo e uno messo a 3 carte per il lato corto) sono equidistanti ai fini del gioco.

## Sequenza di gioco

1. Si pesca una carta dal mazzo.
2. Se si vuole, si gioca una carta sulla propria condotta o su quella dell'avversario.
3. Se si vuole, si scarta una carta dalla propria mano e si mette un tappo su di uno sbocco di una **PROPRIA** condotta.
4. Si passa al giocatore successivo in senso orario.

## Tipi di carte e i tappi

**Le carte condotta** servono a creare la condotta nel suo complesso. Si calano dalla propria mano sul tavolo da gioco in modo che uno sbocco di una carta già presente sul tavolo coincida con uno sbocco della carta appena calata. E' comunque possibile lasciare sbocchi aperti lungo il percorso (che si possono eventualmente chiudere con gli appositi "tappi").

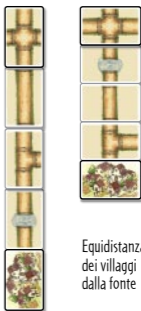
**Le carte rottura** si giocano solamente sopra le altre carte condotta e servono ad interrompere l'afflusso di acqua. Si possono giocare solo su di una carta esattamente identica nella forma: ad esempio una curva a gomito rottura si può giocare solo su di una carta condotta curva a gomito. Si possono giocare sulle condutture degli avversari, ma volendo anche sulla propria.

Una condotta si può riparare giocando nuovamente una carta condotta compatibile sulla carta rottura.

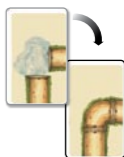
**I tappi** si possono giocare sugli sbocchi lasciati aperti della **PROPRIA** condotta, ma non sulle parti danneggiate da una carta rottura. Una volta che uno sbocco è stato tappato lo si considera chiuso e non si può più utilizzare per collegare nuove carte.

## Regole per il posizionamento

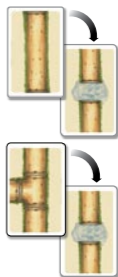
- 1) Le carte vanno posizionate tutte nello stesso senso rispetto a quella iniziale: non si possono girare di 90° gradi.
- 2) Le carte condotta si possono giocare accanto a qualsiasi altra carta unendo due tubi tra di loro (se la carta condotta ha altri rami laterali non importa come questi vanno a posizionarsi). Se uno sbocco è chiuso da un tappo non può più essere utilizzato per collegare un'altra carta.



Equidistanza dei villaggi dalla fonte



le carte rottura si giocano solo sopra carte identiche



le carte condotta si giocano per riparare carte rottura compatibili

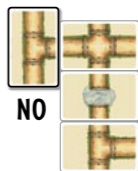
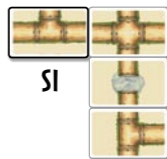
3) Le carte rottura si possono giocare solo sopra una carta conduttura identica nella forma.

4) Le carte conduttura si possono usare anche per riparare le parti rotte dal percorso, basta giocarle sopra una qualsiasi carta rottura di forma compatibile: sono compatibili se la forma della carta rottura può essere contenuta all'interno di quella della carta conduttura.

5) I tappi si possono giocare su tutti gli sbocchi della propria conduttura (solo sulla **propria** conduttura). Un tappo una volta piazzato non può essere più rimosso.

6) Ogni giocatore deve sempre avere un proprio sbocco disponibile proveniente dalla sorgente: non si possono quindi piazzare carte che provochino un risultato contrario a questa regola di base.

7) Ogni giocatore deve sempre avere una via d'accesso al proprio villaggio: non si possono quindi piazzare carte che provochino un risultato contrario a questa regola di base.



## Fine del gioco

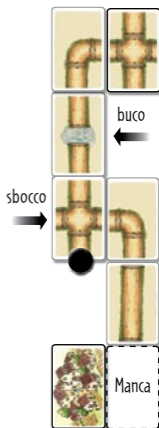
Il gioco finisce quando un giocatore costruisce una conduttura dalla sorgente ad un villaggio (il proprio o quello di un avversario). Questo avviene sia che la conduttura sia integra, con buchi, o con sbocchi aperti. In alternativa il gioco finisce quando un giocatore pesca l'ultima carta del mazzo e fa la propria ultima mossa.

## Calcolo dei punti

**A. PUNTEGGIO SEMPLICE (O MODALITÀ TORNEO):** È la procedura più facile ed equa: si contano le carte che mancano ai giocatori per arrivare al loro villaggio. Si aggiunge a questo punteggio 1 punto per ogni buco o sbocco aperto presente nella conduttura. Il giocatore con il punteggio più basso vince. In caso di parità si ricalcola il punteggio trascurando buchi e sbocchi aperti. In caso di ulteriore parità il giocatore con più carte residue nella propria mano vince.

**B. PUNTEGGIO AD ELIMINAZIONE:** È un sistema un po' più complicato ma che lascia una divertente variabilità alla fine del gioco. Con questa opzione bisogna eliminare una carta del proprio percorso per ogni buco/sbocco aperto posseduto a partire da quella più vicina al proprio villaggio e seguendo poi la conduttura fino all'origine.

### A. Calcolo dei punti



1 carta mancante + 1 buco  
+ 1 sbocco = 3 punti

Nel togliere le carte si segue la sua strada più breve verso la fonte eliminando eventuali biforcazioni della conduttura. Se ci sono parti in comune a più giocatori queste non vanno eliminate. Terminato questo procedimento il giocatore con meno carte necessarie a completare la conduttura fino al villaggio vince. In caso di parità tra due o più giocatori il giocatore con più carte presenti sul tavolo vince. In caso di ulteriore parità vince il giocatore con più carte residue nella propria mano.

Questo sistema potrebbe assegnare la vittoria ad un giocatore a cui gli avversari hanno fatto girare la conduttura intorno al villaggio, eliminandogli le carte piazzate dai nemici. Per questo è un sistema genera più varietà nel finale.

## Percorsi ambigui

A volte possono esistere percorsi ambigui che si estendono in una zona compresa tra due giocatori. Siccome è importante sapere a chi appartiene ogni percorso (sia alla fine del gioco per i punteggi, sia durante il gioco per giocare i tappi), quando si presenta un caso del genere considerate che il percorso rimane di un giocatore finché non gli viene rubato da qualcuno e che per rubare una conduttura si deve far sì che la sua carta finale vada più vicina al proprio villaggio di rispetto a quello dell'avversario.

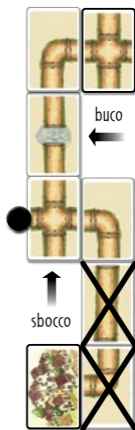
Ricorda la regola che ogni giocatore deve avere almeno uno sbocco disponibile con cui giocare: quindi se la conduttura che si vuole rubare è l'unica che ha il giocatore e questo non ha altri sbocchi secondari su cui costruire un'altra conduttura, allora la conduttura non è rubabile.

Ovviamente oltre che rubare una conduttura si può anche far sì che una conduttura "scomoda" diventi di un avversario. Quindi state attenti! Qualcuno potrebbe affibbiarvi una conduttura piena di buchi!

## Altre informazioni

Visita il nostro sito [www.giochix.it](http://www.giochix.it) per leggere le FAQ al regolamento e vedere gli esempi in formato Flash del gioco.

## B. Calcolo dei punti



1 buco+1 sbocco, quindi si tolgono **2 carte**.  
 Alla fine manca **1 carta** a completare la conduttura