REGLAMENTO **ESPAÑOL 1.0**

Bulp!



Un juego de Michele Quondam

Ilustraciones de Alberto Bontempi.
Directora de arte: Paula Simonetti. Playtesting: Luca Balestreri, Daniele Ragazzoni, Tommaso Fauli, Stefano Muret, Arnaldo Maggiora Vergano, Michele Stucchi, Fabrizio Ferré.

Bulp! es un juego de cartas de disposición y construcción, divertido y fácil de aprender.
Se puede jugar con 2-4 jugadores
(o también con 5-8 con dos parejas de juego).

En lo alto de la **Colina de Bulp** se ha descubierto una fuente de agua. Sólo hay agua suficiente para una de las aldeas aledañas, por lo tanto el gobernador, a fin de evitar una decisión comprometida, ha decidido entregarla al primero que logre construir una tubería capaz de conducir el agua hasta su aldea. Ha sido decirlo y ha dado inicio a la competición... ¡¡¡todas las aldeas de la zona han comenzado las obras!!! ¿Quién será el primero en alcanzar el objetivo, evitando las trampas y los sabotajes de sus vecinos?

Objetivo del juego

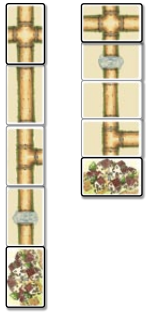
El objetivo es conducir el agua de la fuente de Bulp a la propia aldea y lograrlo antes que sus adversarios. Para este fin, cada jugador construye una tubería específica y trata de sabotear las tuberías de los otros utilizando las cartas que se poseen en mano.

Disposición inicial del juego

Se distribuyen seis cartas por jugador y, en el centro de la mesa, se dispone una carta a cruz con 4 bocas de tubería. Esta carta representa la fuente de agua de Bulp. La carta que identifica la aldea de cada jugador se ubica a cierta distancia de la fuente. La distancia en cuestión la definen los jugadores y puede variar según prefieran. También la posición absoluta de las aldeas es a preferencia, dispuesta tanto a derecha como a izquierda respecto a la fuente.
Es posible también variar el juego utilizando al inicio más de una fuente o poniendo obstáculos sobre la mesa que deberán ser esquivados por las tuberías en construcción.

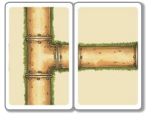
NOTA SOBRE LA DISTANCIA: Si no se quiere favorecer a un jugador, la fuente se dispone equidistante de cada aldea, ¡aunque no es obligatorio seguir esta regla para divertirse con Bulp!.

Para establecer la distancia podrán usarse las cartas de juego y no una cinta métrica; de hecho, en el ejemplo de la derecha las dos aldeas se ubican a 3 cartas de distancia de la fuente de agua (una a 3 cartas dispuestas verticalmente y la otra a 3 horizontalmente) y son equidistantes al final de la partida.

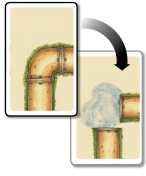


Tipo de cartas y tapones

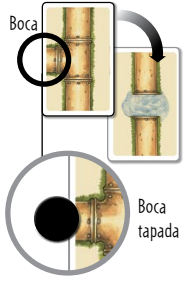
Existen dos tipos de cartas: las **cartas de tubería**, que forman la tubería en sí (derechas, curvas, a cruz o a T) y las **cartas de avería**, que muestran partes de tubería dañada. Hay además **24 tapones**, representados por las fichas de plástico, que se utilizan para cerrar las bocas de la tubería que han quedado abiertas.



Las cartas de tubería sirven para crear la tubería. Se ponen en el juego de modo que al menos una de las bocas de una carta precedente coincida con una boca de la carta siguiente. De esta manera es posible dejar bocas abiertas a lo largo de la tubería (que se pueden eventualmente cerrar con los "tapones" creados para tal fin).



Las cartas de avería se juegan solamente sobre las otras cartas de tubería y sirven para interrumpir el flujo de agua. Se pueden jugar sólo sobre una carta exactamente idéntica a la forma de la carta de avería: por ejemplo, una carta avería de curva a codo se puede jugar sólo sobre una carta tubería de curva a codo.



La tubería se repara poniendo nuevamente sobre la carta de avería una carta tubería compatible. Para ser compatible debe tener el mismo tipo de tubería original, pero puede tener más brazos de tubería: por ejemplo, una carta a "T" se puede jugar sobre una tubería derecha averiada (véase figura de la derecha).

Los tapones se pueden jugar sobre las bocas dejadas abiertas en la propia tubería, pero no sobre las partes dañadas de una

avería. Una vez que una boca ha sido tapada se considera cerrada y no se puede utilizar para conectar nuevas cartas.

Inicio del juego

Durante su turno el jugador coge una carta y si lo desea juega una. Puede jugarla en su tubería o en la de un adversario. Además un jugador puede, durante su turno de juego, descartar una carta que tenga en mano y poner un tapón encima de una boca abierta de su tubería.

Reglas para la disposición de las tuberías

Las cartas se posicionan todas en el mismo sentido respecto a la carta inicial (la carta de aldea); no se pueden girar 90°.

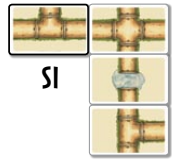
Final del juego

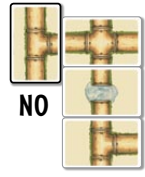
El juego concluye cuando un jugador logra tocar la boca de su tubería con una parte de su carta aldea. Esto sucede tanto en una tubería íntegra como en una interrumpida a lo largo de su trayecto, sea en una o más partes, por averías o bocas.
El juego también finaliza cuando un jugador coge la última carta del mazo y hace su última jugada

Cálculo de puntos

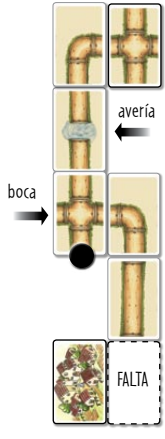
Terminado el juego se cuentan los agujeros o averías y las bocas abiertas presentes en la tubería de cada jugador -sean estas últimas útiles o ramas muertas- y se procede a la suma de los puntos.

A. PUNTUACIÓN SIMPLE (O MODALIDAD TORNEO): Es la forma más fácil y ecuánime: se cuentan las cartas que le faltan a cada jugador para conectar su aldea. Se agrega a este cálculo **1 punto** por cada avería o boca abierta presente en la tubería. El jugador con la puntuación más baja gana. En caso de empate el jugador con la tubería que tenga menos cartas gana; en caso





A. Cálculo de puntos



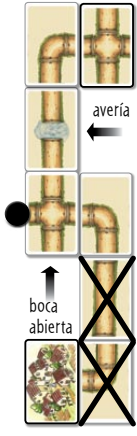
1 carta faltante
+1 avería+1 boca
abierta = **3 puntos**

de permanecer el empate, el jugador con más cartas sobrantes en mano gana.

B. PUNTUACIÓN POR ELIMINACIÓN: Es un sistema un poco más complicado pero que abre un abanico de posibilidades al final del juego. Con esta opción activada cada jugador debe eliminar una carta de su tubería por cada avería o boca abierta. Se cuenta a partir de la carta más cercana a su aldea y luego siguiendo la tubería hasta la fuente original. En el proceso de eliminación de cartas se sigue el camino mas breve hacia la fuente, desestimando eventuales bifurcaciones, que se descartan. Si hay partes en común a más jugadores, éstas no se eliminan. Terminado este paso, el jugador con menos cartas faltantes para completar la tubería gana la partida. En caso de empate entre dos o más jugadores, el jugador con más cartas sobrantes en mano es el vencedor.

Este sistema podría asignar la victoria a un jugador que se ha visto forzado a girar la tubería en torno a su aldea, eliminándosele las cartas dispuestas por sus enemigos. Por lo tanto, se trata de un sistema que recrea diversas alternativas hacia el final de la partida.

B. Cálculo de puntos



1 avería+1 boca abierta; por lo tanto se quitan **2 cartas** (cruz negra). Al final se considera **1 carta faltante** para completar la tubería.

Itinerarios ambiguos

Puede suceder que existan itinerarios ambiguos, es decir, que se extienden en una zona de disputa entre dos jugadores. Como es importante determinar la posesión de cada itinerario, cuando se presenta un caso de este tipo, el trayecto en disputa se considera del jugador que tiene su aldea más cerca de la boca final de la tubería. Esto vale también para las desviaciones presentes de la tubería principal. Por lo tanto... ¡atención! Alguien podría entregaros una tubería llena de averías!

Información adicional

Visita nuestro sitio **www.giochix.it** para leer las FAQ del reglamento y otros ejemplos del sistema de juego.