GRÉGORY OLIVER
ALEXEY RUDIKOV

SPIELREGEL

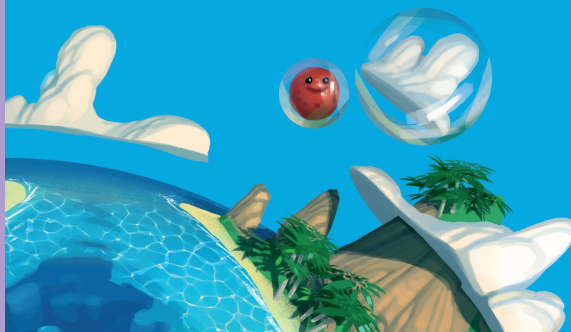
INHALT

- 96 Bubblees in 6 Farben (je 16 rot, violett, blau, grün, gelb und schwarz)
- 1 Stoffbeutel (Nachziehbeutel)
- 1 doppelseitiger Spielplan
- 1 Spielregel

WILLKOMMEN IM BUBBLEE POP UNIVERSUM!

DIESE HERRLICHE WELT MIT MASKENHAFTEN PLANETEN IST DIE WELT, IN DER DIE BUBBLEES LEBEN.

Die Bubblees sind kleine, runde, farbige Kreaturen, die mit diversen Mächten bestückt sind. Sie umrunden im Himmel die Planeten, bis sie mit Hilfe der Schwerkraft auf die Planeten herunterfallen.
Nun ist es deine Aufgabe, sie farblich auf eine Linie zu bringen, damit sie möglichst viele ihrer Mächte nutzen können.



SPIELVORBEREITUNG:

Legt den Spielplan so zwischen beide Spieler, dass jeder einen Planeten vor sich hat und der Himmel in der Mitte des Tisches liegt. Der mit den Bubblees gefüllte Stoffbeutel liegt neben dem Spielplan.

Zu Beginn füllt ihr den Himmel mit je 2 Bubblees von jeder Farbe (grün, gelb, violett, blau, rot). Legt sie so, dass sich 2 gleiche Farben nicht berühren (auch diagonal). Im Himmel dürfen keine schwarzen Bubblees liegen. Die restlichen farbigen Bubblees und nur 3 schwarze Bubblees kommen in den Nachziehbeutel.

Anschliessend legt jeder Spieler 3 schwarze Bubblees (oder mehr je nach Schwierigkeitsgrad) in seinen Planeten. Sie werden so verteilt, dass in der untersten Reihe ein leerer Platz dazwischen ist.

SPIELPRINZIP:

Es wird 1 gegen 1 gespielt. Jeder Spieler hat seinen eigenen Planeten, dieser kann mit bis zu 20 Bubblees belegt sein. Nacheinander lassen die Spieler je 2 Bubblees vom Himmel auf den eigenen Planeten fallen. Gelingt es einem Spieler eine gleichfarbige 3er-Kombination in horizontaler oder vertikaler Position zu legen, werden diese sofort vom Planeten entfernt, in die Scorepunkte-Zone gelegt und ihre Mächte dürfen sofort eingelöst werden.

ERSTES SPIEL

Beim ersten Spiel oder bei sehr jungen Spielern kann auf das Einsetzen der Mächte verzichtet werden.

SCHWIERIGKEITSGRAD:

3 Schwarze = einfach
4 Schwarze = mittel
5 Schwarze = schwer

Die restlichen schwarzen Bubblees werden aus dem Spiel genommen. Bestimmt den Startspieler und los geht's.

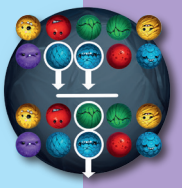
SPIELABLAUF:

SCHRITT 1

Der aktive Spieler nimmt 1 Bubblee aus dem Nachziehbeutel und legt diesen auf einen freien Platz im Himmel. Er wiederholt dies bis alle Himmelsfelder wieder aufgefüllt sind (ausser beim Spielstart, da ist der Himmel bereits voll belegt und es wird direkt mit Schritt 2 begonnen).

SCHRITT 2

Der aktive Spieler darf 2 nebeneinander liegende Bubblees im Himmel – vertikal oder horizontal – vertauschen.



SCHRITT 3

Der aktive Spieler lässt 2 nebeneinander liegende Bubblees – vertikal oder horizontal – vom Himmel auf seinen Planeten herunterfallen ohne die Kolonne zu verlassen. Die Anziehungskraft bewirkt, dass die Bubblees so fallen, dass es keine freien Felder gibt.

SCHRITT 4

Hat der aktive Spieler 3 oder mehr gleichfarbige Bubblees auf einer Linie – vertikal oder horizontal, aber nie diagonal – so nimmt er diese Bubblees und legt sie als Gewinnpunkte neben den Spielplan in seine Scorepunkte-Zone. Auch einzelne gleichfarbige Bubblees, die diese Linie berühren – vertikal oder horizontal, aber nie diagonal – werden in die Scorepunkte-Zone gelegt. Pro Bubblee in der Scorepunkte-Zone gibt es einen Punkt.

SCHRITT 5

Die restlichen Bubblees beim eigenen Planeten werden von der Schwerkraft angezogen und rutschen nach.

Danach kann (muss aber nicht) der Spieler die Mächte der weggelegten Bubblees chronologisch einlösen.

DOPPELTE REIHE

Wenn eine oder mehrere Kolonnen bereits voll sind, kann der Spieler trotzdem 2 Bubblees herunterfallen lassen, sofern er damit sofort eine gleichfarbige 3er-Kombination bilden kann.

DOPPELTE REIHE

Realisiert der Spieler zwei verschiedenfarbige 3er-Kombinationen gleichzeitig, so darf er auswählen, welche Macht er zuerst einlösen möchte.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn es im Nachziehbeutel zu wenig Bubblees mehr hat, um den Himmel aufzufüllen.

Jeder Spieler zählt dann seine beiseite gelegten Bubblees in der Scorepunkte-Zone: 1 Punkt pro Bubblee, auch für die schwarzen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen beide.

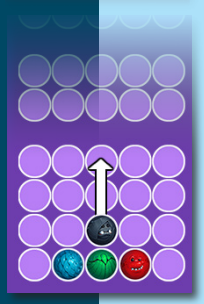
Das Spiel kann aber auch enden, wenn der Planet eines Spielers voll ist und dieser keine Reihe mehr bilden kann. Dieser Spieler verliert sofort das Spiel.

MÄCHTE

(das Einlösen ist freiwillig)

ROT

Der Spieler kann beim gegnerischen Planeten 2 nebeneinander liegende Bubblees vertauschen (horizontal oder vertikal).

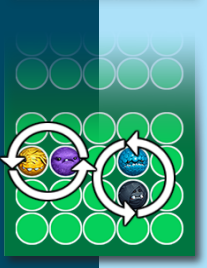


VIOLETT

Der Spieler kann einen seiner freiliegenden Bubblees auf die gegenüberliegende Kolonne zum Planeten des Gegners senden (ein Bubblee gilt als freiliegend, wenn kein anderer Bubblee auf ihm liegt). Ist diese voll, kann der aktive Spieler den Bubblee in eine parallel liegende noch unvollständige Kolonne senden. Sollte der Fall auftreten, dass beim Gegner alle Kolonnen voll sind, dann darf der aktive Spieler einen Bubblee senden, um seinen Gegner auszuschalten.

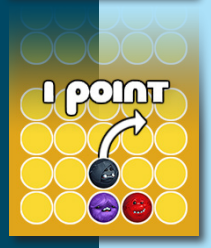
BLAU

Der Spieler kann dem Gegner einen Bubblee aus dem Himmel herunterfallen lassen. Auch hier wird die Kolonne beibehalten und der aktive Spieler kann den Bubblee nur in eine unvollständige Kolonne senden. Sollte der Fall auftreten, dass beim Gegner alle Kolonnen voll sind, dann darf der aktive Spieler einen Bubblee senden um seinen Gegner auszuschalten.
Vervollständigt der aktive Spieler damit eine 3er-Kombination, so kann der Gegner sie in seine Scorepunkte-Zone ablegen, erhält die Punkte und die entsprechenden Mächte, die er sofort einlösen darf.



GRÜN

Der Spieler darf auf dem eigenen Planeten 2 Bubblees – vertikal oder horizontal – vertauschen. Falls dadurch 2 Reihen 3er-Kombinationen und mehr aus verschiedenen Farben entstehen, so darf der Spieler beide Reihen entfernen und deren Mächte in der gewünschten Reihenfolge einlösen.



GELB

Der Spieler darf einen freiliegenden Bubblee in seine Scorepunkte-Zone legen (ein Bubblee gilt als freiliegend, wenn kein anderer Bubblee auf ihm liegt).

SCHWARZ

Die schwarzen Bubblees besitzen keine Macht. Sie können nur mit Einlösen von anderen Mächten vom Planeten entfernt werden. Die Reihenregel (3er-Kombination) ist hier ungültig.
Schwarze Bubblees, die in der Punktezone liegen, geben ebenfalls einen Scorepunkt am Ende des Spiels.

BEISPIEL EINES SPIELS:

1. Der Spieler nimmt einen roten Bubblee aus dem Beutel und legt diesen auf ein leeres Feld im Himmel. Danach zieht er einen grünen Bubblee und legt diesen auf den letzten leeren Platz.

2. Danach vertauscht er den roten und daneben liegenden blauen Bubblee horizontal.

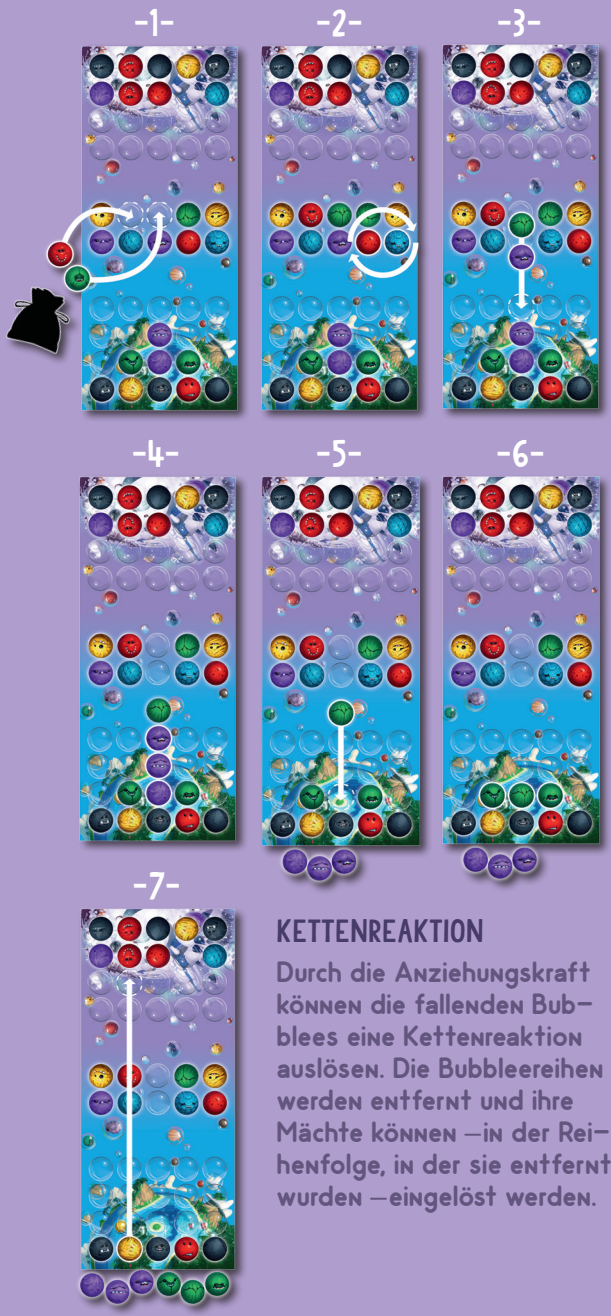
3. Danach lässt er die vertikal liegenden violetten und grünen Bubblees zu seinem Planeten herunterfallen.

4. 3 violette Bubblees sind vertikal aneinandergereiht!

5. Diese violetten Bubblees werden vom Planeten entfernt und in die Scorepunkte-Zone neben das Spielbrett gelegt. Der grüne Bubblee fällt durch die Anziehungskraft des Planeten herunter.

6. Nun sind – durch die Kettenreaktion - drei grüne Bubblees horizontal aneinandergereiht.

7. Auch die grünen Bubblees werden entfernt und in die eigene Scorepunkte-Zone gelegt. Der Spieler erhält dafür 3 Punkte. Er möchte die violette Macht einlösen. Er entsendet einen freiliegenden Bubblee auf den gegnerischen Planeten. Die grüne Macht möchte er nicht einlösen.



KETTENREAKTION

Durch die Anziehungskraft können die fallenden Bubblees eine Kettenreaktion auslösen. Die Bubbleereihen werden entfernt und ihre Mächte können –in der Reihenfolge, in der sie entfernt wurden –eingelöst werden.

ZIEL DES SPIELS

In der Solo Moduswelt muss der Spieler 20 verschiedene, immer schwieriger werdende Level (Aufgaben) lösen. Der Spieler muss den gegnerischen Planeten von seinen Bubblees befreien (mit Ausnahme der schwarzen). Wie im 1 gegen 1 Modus kann auch hier der Schwierigkeitsgrad mit zusätzlichen schwarzen Bubblees erhöht werden. Die Mächte bleiben gleich.

• Startaufstellung im Himmel

SOLO MODUS

Der Solo Modus wird gleich gespielt, wie der 1 gegen 1 Modus. Die Spielaufstellung des Himmels und des Planeten bleibt gleich. Die Schritte 1 – 5 werden nur für den eigenen Planeten durchgespielt. Sobald eine 3er-Reihe Bubblees entsteht, kann (muss aber nicht) der Spieler als erstes einen der 3 Bubblees zum gegnerischen Planeten, jedoch in der gleichen Kolonne, senden. Bei einer 4er- oder grösseren Reihe, kann er 2 Bubblees senden. Die restlichen Bubblees der Farbreihe werden in die eigene Scorepunkte-Zone abgelegt. Die Mächte können angewendet werden.

Wenn beim gegnerischen Planeten eine 3er-Reihe entsteht, werden diese Bubblees einfach entfernt. Sie besitzen keine Mächte. Die Aufgabe ist gelöst, sobald alle Bubblees bis auf die schwarzen entfernt sind. Anschliessend kann die nächste Aufgabe in Angriff genommen werden.

• Aufstellung des gegnerischen Planeten

1 Combo

2 Plouf

3 Méga Combo

4 Volcan

5 BOSS Trésor

6 Tétriiis

7 ?

8 Puissance 3

9 0

10 BOSS Parapluie

11 Sous-marinjaune

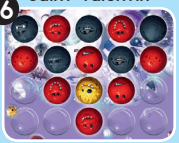
12 Maison

13 Convecteur

14 Croix

15 BOSS Barbecue

16 Saint Valentin



17 Pyramide

18 Feux Tricolores

19 Diagonales

20 BOSS Bouclier

BANKIIIZ Editions
134 route du Mont Frétignier
38460 Moras – FRANCE
Tous droits réservés
www.bankiiiz.com

Übersetung ins Deutsche Corinne Jungo, Ludothek Schmitten
Créé par Grégory OLIVER Illustré par Alexey RUDIKOV Publié par BANKIIIZ Editions Graphisme par Lise Escapa
Merci à Marie, Louise, Pascal, Modern City, Les Ludochons et la CAL