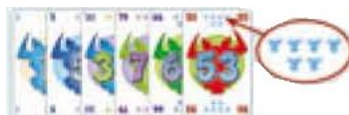


Bullenparty
Amigo, 2012
Wolfgang KRAMER
2 - 5 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

Spelmateriaal

⇒ **100 getalkaarten** van 1 - 100
met 1 - 7 runderkoppen



⇒ **10 stierkaarten** met 4 - 7 runderkoppen



⇒ **5 nulkaarten** A - E



Spelidee

Iedere speler probeert door het verstandig bieden, goede kaarten uit het midden van de tafel te veroveren. Deze kaarten moet hij dan zo geraffineerd mogelijk voor zich neerleggen. Op deze manier ontstaan voor iedere speler één of meerdere stapels met opklimmende getallenrijen. Het doel bestaat erin om, indien mogelijk, slechts één kaartenstapel te bezitten die veel runderkoppen bevat, want daarvoor ontvangt men pluspunten. Voor de kaarten van de andere stapel(s) krijgt men minpunten. De speler met de meeste punten wint het spel.

Spelvoorbereiding

De nulkaarten en de getalkaarten worden apart zeer grondig gemixt. **Iedere speler ontvangt verdekt één nulkaart**, de resterende nulkaarten worden terug in de doos gelegd. **Iedere speler ontvangt ook vijf getalkaarten** die hij samen met de nulkaart in de hand neemt. De resterende getalkaarten worden als verdekte voorraadstapel in het midden van de tafel gelegd.

AANDACHT

In een spel met drie spelers worden 25, bij twee spelers 50 getalkaarten afgeteld en terug in de doos gelegd. In een spel met vier en vijf spelers wordt met alle kaarten gespeeld.

De **stierkaarten** worden gesorteerd naar het aantal runderkoppen en gestapeld naast de voorraadstapel van de getalkaarten gelegd. Bovenaan ligt de kaart met vier runderkoppen, onderaan de kaart met zeven runderkoppen.

Spelverloop

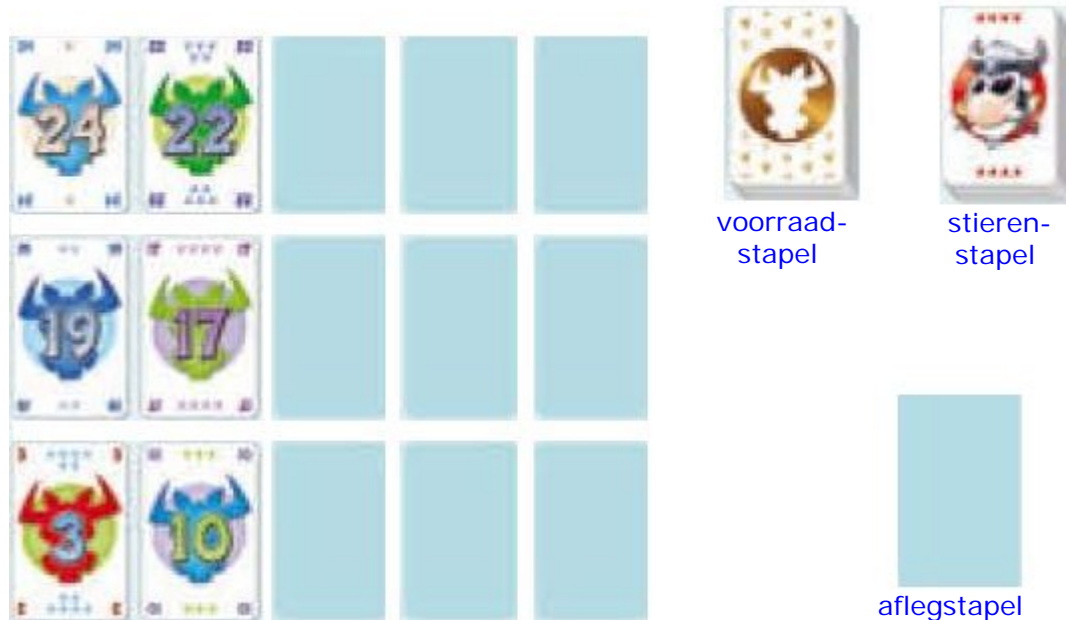
Er worden na elkaar meerdere spelrondes gespeeld. Een spelronde begint met het blootleggen van kaartenrijen en eindigt na het bieden, wanneer iedere speler een rij genomen heeft en kaarten op eigen stapels heeft gelegd.

Het blootleggen van rijen

Aan het begin van een spelronde worden in het midden van de tafel zoveel rijen gevormd als het aantal deelnemers. Bij twee spelers twee rijen, bij drie spelers drie rijen ... enzovoort. In elke rij worden **twee getalkaarten open** van de voorraadstapel gelegd. De kaarten in de rijen worden niet gesorteerd naar het getal. Gedurende een spelronde kunnen de rijen worden uitgebreid tot maximaal 5 kaarten.

Voorbeeld

De vitrine bij het begin van een ronde telt drie rijen bij een spel met drie spelers.



Het eerste bod

Nu moeten alle spelers bieden op de blootgelegde rijen. Iedere speler kiest uit zijn handkaarten één kaart (een getalkaart of een nulkaart) en legt die kaart **verdekt** voor zich neer op de tafel. Vervolgens worden deze kaarten tegelijkertijd blootgelegd.

De getalkaarten

De speler die de getalkaart met de laagste waarde (niet de nulkaart) heeft uitgespeeld, legt deze kaart op de aflegstapel en neemt als eerste een rij naar keuze. Daarna volgen de andere spelers in volgorde van de getallen van 1 - 100. De spelers nemen de kaarten van de gekozen rij in de hand.

De nulkaarten

Daarna is de speler aan de beurt die een nulkaart heeft gespeeld. De speler ontvangt geen kaartenrij, maar moet in de plaats hiervan een rij verlengen. Hij trekt een kaart van de voorraadstapel en legt die open aan een rij naar keuze.

De nulkaart wordt opnieuw in de hand genomen. Zij blijft gedurende het ganse verloop van het spel in het bezit van de speler. Als er meerdere spelers tegelijkertijd een nulkaart hebben uitgespeeld, begint de spelers wiens nulkaart de eerste letter in het alfabet heeft.

Daarna volgen de andere spelers, in volgorde van het alfabet, en spelen hun nulkaart.

OPMERKING

Een rij mag maximaal vijf getalkaarten lang zijn. Als dit het geval is, moet een nieuwe kaart aan een andere rij worden aangelegd. Als alle overblijvende rijen vijf kaarten bevatten, wordt er geen getalkaart meer aangelegd.

De stierkaarten

Zodra de vijfde getalkaart aan een rij wordt aangelegd, moet onmiddellijk de bovenste stierkaart aan deze rij worden gelegd (zolang de voorraad strekt).

Een volgend bod

Er komt een volgend bod wanneer minstens één speler bij het vorige bod een nulkaart heeft gespeeld.

Zodra een speler een rij heeft genomen, neemt hij niet meer deel aan een volgend bod van deze spelronde. Een volgend bod op een overblijvende en langer geworden rij blijft alleen beschikbaar voor die spelers die daarvoor een nulkaart hebben gespeeld.

Elk volgend bod wordt afgehandeld zoals hierboven werd beschreven. Als er nog maar één speler overblijft, kan hij net zo lang een nulkaart uitspelen tot de laatste rij uit vijf kaarten bestaat.

Als in alle nog resterende rijen **vijf getalkaarten en een stierkaart** liggen, moet in het volgende bod een getalkaart worden gespeeld en een rij worden genomen.

Een aflegstapel vormen

Zodra alle rijen werden genomen, moeten de getalkaarten op eigen stapels open worden neergelegd.

Een speler moet precies vijf getalkaarten en de nulkaart in de hand behouden. De overtollige getalkaarten moet hij vóór zich op één of meerdere stapels leggen. In elke stapel moeten de getalkaarten opklimmend, maar niet doorlopend, worden opgebouwd.

Meerdere kaarten worden afzonderlijk en goed te volgen afgelegd. De hoogste kaart ligt steeds bovenaan. Worden er volgende kaarten op een stapel gelegd, **moeten de getallen hoger zijn** dan de bovenste kaart.



Voorbeeld 1

Marc bezit een stapel met de 13 als hoogste kaart. Hij neemt een rij met drie kaarten (22, 24 en 60). De 24 en de 60 neemt hij in de hand. De 22 legt hij samen met de 20 in zijn hand in opklimmende volgorde op de 13.

Als een speler een kaart aflegt wiens getal kleiner is dan de bovenste kaart van zijn stapel, moet hij met deze kaart een nieuwe stapel vormen.



Voorbeeld 2

In de volgende ronde heeft Marc met de 24 geboden en hij neemt de rij met de kaarten 2, 4, en 18. De 2 neemt hij in de hand. De 4 en de 18 legt hij in een nieuwe stapel af.

Nieuwe spelronde

Als er geen kaartenrijen meer in het midden liggen en iedere speler nu nog vijf getalkaarten en de nulkaart in de hand heeft, is een spelronde beëindigd. De nieuwe spelronde begint met het blootleggen van nieuwe rijen. Daarna volgt het eerste bod.

Einde van het spel

Zodra de laatste kaart van de voorraadstapel aan een rij wordt aangelegd, bevinden de spelers zich in de laatste spelronde. Als bij het blootleggen van de rijen of bij het uitbreiden van een rij de kaarten van de voorraadstapel niet meer voldoen, wordt de aflegstapel grondig gemixt en worden daarvan de nog ontbrekende kaarten genomen. Er volgt nog het laatste bod en dan is het spel ten einde.

Nu moeten de spelers nog **al hun getalkaarten** die ze in de hand hebben verdelen over hun stapels of respectievelijk nieuwe stapels starten. De nulkaart speelt geen rol meer.

Dan wordt er gewaardeerd: Iedere speler maakt van zijn stapel met de meeste runderkoppen de plusstapel en telt de runderkoppen van zijn stierkaarten hierbij op. Van deze pluspunten worden alle runderkoppen van de andere stapels afgetrokken.

De speler met het beste resultaat wint het spel.

Voorbeeld voor het einde van een spelronde

Alle spelers hebben tot dusver hun nulkaart gespeeld. Nu liggen er in elke rij vijf getalkaarten en een stierkaart. Als laatste bod speelt speler A de 13, speler B de 85 en speler C de 36 uit.



stapel(s) na de ronde

Speler A begint en kiest de middelste rij. De stierkaart legt hij terzijde. De 24 en de 33 legt hij op zijn stapel met de 23. De 3, de 75 en de 94 neemt hij in de hand. Van de nu zeven getalkaarten die hij in de hand heeft, legt hij de 51 en de 72 neer en vormt een tweede stapel.



Speler C is de volgende speler en neemt de onderste rij. De stierkaart legt hij terzijde. Op zijn stapel met de 8 legt hij de 11 en de 19. De 55, de 63 en de 93 neemt hij in de hand. Ook hij moet nu nog twee getalkaarten neerleggen. De 87 die hij al in de hand had en de 93 legt hij op de tweede stapel met de 86.



Voor speler B blijft alleen de bovenste rij. De stierkaart legt hij terzijde. Hij begint een nieuwe stapel met de 17, de 18 en de 35. De 49 en de 77 neemt hij in de hand. Hij heeft nu zes getalkaarten in de hand en moet dus nog één getalkaart neerleggen. Hij speelt de 49 en legt die op de stapel met de 31.

