



6-99



2-4



15'

BUBBLY

Author:

Tobia Botta

Illustrations:

Clara San Millán

COMPONENTS

55 cards:

- 1 Starting card
- 54 Sky cards, in 6 colors

GOAL OF THE GAME

Fill your lungs and blow your soap bubble as far as possible through the sky, while the other players try to hamper you.

SETUP

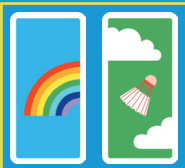
One player is the Bubble, and the others represent the Sky. Players will switch roles each round.

1. Shuffle the 54 Sky cards and deal 12 to the Bubble.
2. The Sky players each receive 9 cards (12 in a 4-player game). Use the remaining cards to create a face-down draw pile.
3. Keep the cards in your hand, and hide them from the other players.
4. Place the Starting card on the table.

Once setup is complete, the youngest Sky player starts the game.

HOW TO PLAY

The starting Sky player plays 3 cards from their hand, in a column. The top card must be next to the Starting card. This creates 3 levels.



Now, it's the Bubble player's turn. They must place 1 face-down card on the newly created column to carry out one of the following actions:

A/ Play a card of a matching color to ascend or remain at the same level.

B/ Play a card of any color to descend to a lower level.



In the example above, the Bubble starts at the level of the Starting card. They may play a green card to remain at the same level, or play a card of any other color on top of the pink card.

The Bubble must show their card to the other players before placing it face down on the card that's on the table.

The Bubble can only ascend or descend 1 level at a time.

Note: You may choose to descend by not playing a matching color, even if you have one or more matching cards in your hand. That way, you can try to bluff the Sky players.



← Starting level

Example:

The Bubble has a choice between:

- A/** Playing an orange card and ascending 1 level.
- B/** Playing a pink card and remaining on the same level.
- C/** Playing a card of any color to descend 1 level.



Now, it's the next Sky player's turn. They place 3 cards of their choice in a column to the right of the column that was most recently created. Slowly, 3 rows will start to form.

The Bubble now plays, then the Sky, then the Bubble, ... The Sky players take turns in clockwise order. They may freely communicate out loud.

If a Sky player runs out of cards at the end of their turn, they draw 9 new cards.

If the Bubble can no longer play, the round ends. This may happen prematurely if the Bubble is on the lowest level and is unable to play a card of a matching color to ascend or remain at the same level.

END OF THE ROUND

A round can end in 2 ways:

1. The Bubble is unable to advance. Write down how many cards they were able to play.
2. The Bubble was able to play all their cards. Write down how many cards they were able to play (12) and which level they ended up in.

Start a new round, with a different player as the Bubble. The Sky player to the left of the Bubble starts the new round.

After everyone has played a round as the Bubble, the game ends.

END OF THE GAME

The Bubble with the highest score (number of cards played) wins the game. In case of a tie, the Bubble who ended up in the highest row of the final column wins.

If there's still a tie, those Bubbles share the victory.

Did you know? The walls of a soap bubble are made of water and soap, a mixture that tends to descend because of gravity. The top wall of the bubble becomes thinner and thinner until it finally pops. If you touch a bubble while your hands are wet, most likely it won't pop.

BUBBLY

English Translation: Jo Lefebure
for The Geeky Pen





6-99



2-4



15'

BUBBLY

Spielidee:

Tobia Botta

Illustration:

Clara San Millán

MATERIAL

55 Karten:

- 1 Startkarte
- 54 Himmelskarten (in 6 Farben)

EUER ZIEL

Holt kräftig Luft und pustet eure Seifenblasen so weit ihr könnt durch den Himmel, während die anderen versuchen euch zu behindern.

VORBEREITUNG

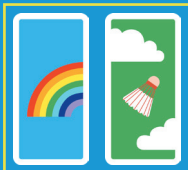
Eine Person ist die Seifenblase, während alle anderen den Himmel darstellen. Wechselt die Rollen jede Runde.

- Mischt die 54 Himmelskarten und gebt der Seifenblase 12 davon.
- Gebt den Himmelsspieler-innen jeweils 9 Karten (12 falls ihr insgesamt zu viert seid). Bildet aus den übrigen Karten den verdeckten Zugstapel.
- Behalte die Karten in deiner Hand und halte sie vor den anderen geheim.
- Legt die Startkarte in die Mitte.

Habt ihr die Vorbereitungen abgeschlossen, beginnt der/die jüngste Himmelsspieler-in die Partie.

ABLAUF

Beginnst du, lege 3 Karten aus deiner Hand untereinander in einer Reihe aus, wie hier gezeigt. Die oberste Karte muss dabei neben der Startkarte liegen. Dies eröffnet 3 Ebenen.



Dann ist die Seifenblase am Zug. Lege 1 Karte verdeckt auf die soeben gelegte Reihe, um eine der folgenden Aktionen durchzuführen:



A/ Spiele 1 Karte passender Farbe, um 1 Ebene aufzusteigen oder auf der aktuellen Ebene zu bleiben.



B/ Spiele 1 Karte beliebiger Farbe, um 1 Ebene abzustiegen.

Im obigen Beispiel startest du als Seifenblase auf der Ebene der Startkarte. Du kannst 1 grüne Karte spielen, um auf der aktuellen Ebene zu bleiben, oder 1 Karte einer beliebigen Farbe auf die pinke Karte, um abzustiegen.

Du musst den anderen deine Karte zeigen, bevor du sie verdeckt auf eine der Karten auf dem Tisch legst.

Du kannst pro Zug nur um 1 Ebene auf-/ bzw. absteigen.

Hinweis: Du kannst darauf verzichten eine Karte passender Farbe zu spielen, auch wenn du diese auf der Hand hast, und folglich absteigen. So kannst du versuchen die Himmelsspieler-innen zu täuschen.

< Startebene

Beispiel:

Als Seifenblase hast du die Wahl zwischen:

A/ Spiele 1 orange Karte und steige 1 Ebene auf.

B/ Spiele eine pinke Karte und bleibe auf der aktuellen Ebene.

C/ Spiele 1 Karte beliebiger Farbe und steige 1 Ebene ab.



Dann ist der/die nächste Himmelsspieler-in am Zug. Lege eine neue Reihe aus 3 Karten deiner Wahl rechts an die 3 Ebenen an und führe diese somit fort.

Dann ist erneut die Seifenblase am Zug. Himmel und Seifenblase führen ihre Züge weiterhin abwechselnd durch, wobei ihr euch als Himmelsspieler-innen im Uhrzeigersinn abwechselt. Ihr dürft dabei laut kommunizieren.

Hast du als Himmelsspieler-in am Ende deines Zugs keine Karten mehr, ziehe 9 Karten nach.

Sobald du als Seifenblase keine Karte mehr ausspielen kannst, endet diese Runde. Dies kann auch dadurch passieren, dass du dich bereits auf der untersten Ebene befindest und keine passende Karte zum Aufsteigen bzw. Verbleiben auf der aktuellen Ebene hast.

ENDE DER RUNDE

Eine Runde kann auf 2 Arten enden:

- Du kannst als Seifenblase die nächste Reihe nicht erreichen. Notiere, wie viele Karten du gespielt hast.
- Du hast als Seifenblase alle deine 12 Karten gespielt. Notiere diese 12 und die Ebene, auf der du endest.

Beginnt eine neue Runde, dabei ist jemand anderes die Seifenblase. Wer links von der Seifenblase sitzt, ist in der neuen Runde zuerst an der Reihe.

Die Partie endet, nachdem alle 1-mal die Seifenblase waren.

ENDE DER PARTIE

Wer als Seifenblase die meisten Punkte (Anzahl gespielter Karten) erreicht hat, gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnt, wer auf höherer Ebene geendet hat.

Herrscht noch immer Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Wusstet ihr schon? Die Haut einer Seifenblase besteht aus Wasser und Seife, einem Gemisch welches aufgrund der Schwerkraft absinkt. Dabei wird die Haut an der obersten Stelle dünner und dünner, bis die Blase schließlich platzt. Berührt ihr eine Seifenblase mit nassen Händen, platzt diese wahrscheinlich eher nicht.

BUBBLY

Deutsche Übersetzung:
Philipp Kühnl,
unterstützt von Paul Wilhelm,
für The Geeky Pen

FR

HEL·
VETIQ

6-99



2-4



15'

BUBBLY

Auteur :

Tobia Botta

Design :

Clara San Millán

MATÉRIEL DE JEU

55 cartes :

- 1 Carte de départ
- 54 Cartes Ciel réparties en 6 couleurs

BUT DU JEU

Gonflez vos poumons et soufflez pour faire voler votre bulle de savon le plus loin possible dans le ciel, tandis que les autres joueurs et joueuses essaient de vous en empêcher.

MISE EN PLACE

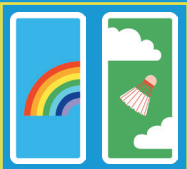
L'un ou l'une d'entre vous joue le rôle de la Bulle, les autres formeront le Ciel. Ces rôles changeront à chaque manche.

- Mélangez les 54 cartes Ciel et donnez en 12 à la Bulle.
- Les joueurs et joueuses Ciel prennent 9 cartes (12 si vous jouez à 4). Posez les cartes restantes en une pile face cachée accessible.
- Gardez les cartes en main, cachées des autres joueur-euses.
- Placez la carte de départ sur la table.

Une fois la mise en place terminée, le joueur ou la joueuse Ciel la plus jeune commence.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur ou la joueuse Ciel qui commence, joue 3 cartes de sa main en colonne. La carte la plus haute doit être à côté de la carte de départ. Cela forme trois niveaux.



C'est ensuite au tour de la Bulle de jouer. Elle doit poser une carte face cachée sur la colonne nouvellement posée. Elle a le choix entre :

A/ Poser une carte de la même couleur pour monter ou rester au même niveau.



B/ Poser une carte de la couleur de son choix pour descendre au niveau inférieur.

Dans l'exemple ci-dessus, la Bulle démarre au niveau de la carte de départ. Elle peut donc jouer une carte verte et rester tout en haut, ou jouer une carte de n'importe quelle couleur sur la carte rose.

La Bulle doit bien montrer sa carte face visible avant de la poser face cachée sur la carte posée sur la table.

La Bulle ne peut descendre ou monter de plus d'un niveau à la fois.

Note : vous pouvez ne pas fournir la couleur et descendre d'un niveau, même si vous avez en main la dite couleur. Cela vous permet de bluffer un peu les joueurs Ciel.

< Niveau de départ

Exemple :

La Bulle a le choix entre :

A/ Jouer une carte orange et monter d'un niveau.

B/ Jouer une carte rose et rester au même niveau.

C/ Jouer une carte de la couleur de son choix et descendre d'un niveau.



C'est ensuite au tour du joueur ou de la joueuse Ciel suivant-e de jouer. Il ou elle place 3 cartes de son choix en colonne à droite de la colonne précédemment jouée. Petit à petit, 3 lignes se forment.

C'est ensuite au tour de la Bulle, puis du Ciel, puis de la Bulle... Les joueurs et joueuses Ciel jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Ils et elles peuvent communiquer librement à haute voix.

Si un joueur ou une joueuse Ciel n'a plus de carte à la fin de son tour, il ou elle repioche 9 cartes.

Si à son tour la Bulle ne peut pas jouer, la manche s'arrête. Cela arrive si la bulle est au niveau le plus bas et ne peut pas jouer une carte de même couleur pour monter ou rester au même niveau.

FIN DE MANCHE

La manche s'arrête de deux façons :

- La Bulle ne peut plus avancer. On note alors le nombre de cartes qu'elle a jouées.
- La Bulle a posé toutes ses cartes. On note alors le nombre de cartes jouées (12) et le dernier niveau.

Démarrez une nouvelle manche en changeant la Bulle. Le joueur ou la joueuse Ciel à gauche de la Bulle commence la nouvelle manche.

Une fois que tout le monde a joué le rôle de la Bulle, c'est la fin de la partie.

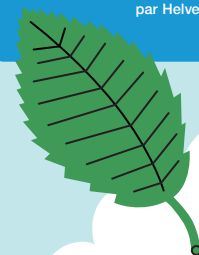
FIN DE LA PARTIE

La Bulle ayant réalisé le plus haut score (nombre de cartes jouées) gagne la partie. En cas d'égalité, la Bulle la plus haute sur la dernière colonne gagne.

Dans les autres cas d'égalités, les Bulles se partagent la victoire.

Le saviez-vous ? : Les parois d'une bulle de savon sont constituées d'eau et de savon, mélange qui tend à descendre grâce à la gravité (de la situation) rendant plus fine la paroi sommitale jusqu'à la faire céder. Si vous touchez une bulle avec une main humide, elle a de grandes chances de ne pas éclater.

BUBBLY

Version française
par Helvetiq



6-99



2-4



15'

BUBBLY

Autore:
Tobia Botta

Illustrazioni:
Clara San Millán

COMPONENTI

55 carte:

1 carta iniziale
54 carte Cielo, in 6 colori

OBIETTIVO DEL GIOCO

Riempi i polmoni e soffia la tua bolla di sapone il più in alto possibile nel cielo, mentre gli altri giocatori proveranno ad impedirtelo.

PREPARAZIONE

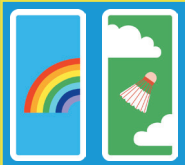
Un giocatore è la Bolla, mentre gli altri rappresentano il Cielo. I giocatori si scambiano i ruoli ad ogni turno.

1. Mescolare le 54 carte Cielo e consegnarne 12 alla Bolla.
2. Ogni giocatore Cielo riceve 9 carte (12 in 4 giocatori). Utilizzare le carte rimanenti per creare un mazzo a faccia in giù.
3. Tenere le carte in mano, nascoste agli altri giocatori.
4. Posizionare la carta iniziale sul tavolo.

Una volta completata la preparazione, il giocatore Cielo più giovane inizia il gioco.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il primo giocatore Cielo deve giocare 3 carte dalla propria mano, formando una colonna. La carta più in alto deve essere posizionata accanto alla carta iniziale, creando 3 livelli.



A questo punto è il turno della Bolla, che deve posizionare 1 carta a faccia in giù sulla colonna appena creata per eseguire una delle seguenti azioni:



A/ Giocare una carta dello stesso colore per salire o rimanere allo stesso livello.



B/ Giocare una carta di qualsiasi colore per scendere di un livello.

Nell'esempio sopra, il giocatore Bolla inizia allo stesso livello della carta iniziale e può giocare una carta verde per rimanere allo stesso livello oppure una carta di qualsiasi altro colore sopra la carta rosa.

La Bolla deve mostrare la propria carta agli altri giocatori, prima di posizionarla a faccia in giù sulla carta già presente sul tavolo.

La Bolla può salire o scendere solamente di 1 livello per volta.

Nota: È possibile scegliere di scendere non giocando una carta dello stesso colore anche se si hanno una o più carte dello stesso colore in mano, provando quindi a confondere gli avversari.

< Livello iniziale

Esempio:

La Bolla può scegliere tra:

A/ Giocare una carta arancione e salire di 1 livello.

B/ Giocare una carta rosa e rimanere allo stesso livello.

C/ Giocare una carta di qualsiasi colore e scendere di 1 livello.



A questo punto è il turno del giocatore Cielo successivo, che posiziona 3 carte a scelta in una colonna a destra di quella appena creata. Lentamente, le 3 file iniziano a formarsi.

Poi giocano la Bolla, il Cielo, la Bolla ecc. I giocatori Cielo si alternano in senso orario e possono comunicare liberamente tra loro.

Se un giocatore Cielo esaurisce le carte alla fine del proprio turno, può pescare 9 nuove carte.

Il turno termina quando la Bolla non può più giocare. Questo può avvenire anche prematuramente se la Bolla si trova al livello più basso e non è in grado di giocare una carta dello stesso colore per salire o rimanere allo stesso livello.

FINE DEL TURNO

Un turno può terminare in 2 modi:

1. La Bolla non è in grado di proseguire. In questo caso, annotare il numero di carte che è riuscito a giocare.
2. La Bolla è riuscita a giocare tutte le proprie carte. In questo caso, annotare il numero di carte che è riuscita a giocare (12) e quale livello ha raggiunto.

Inizia un nuovo turno con un altro giocatore come Bolla. Il primo giocatore del nuovo turno è il giocatore Cielo a sinistra della Bolla.

Il gioco termina dopo che tutti i giocatori hanno rivestito il ruolo di Bolla.

FINE DEL GIOCO

Il vincitore è la Bolla con il punteggio più alto (numero di carte giocate). In caso di parità, il vincitore è la Bolla che è riuscita a terminare sulla riga più alta dell'ultima colonna.

In caso di ulteriore parità, i giocatori Bolla con il punteggio più alto condividono la vittoria.

Lo sapevate che... Le pareti di una bolla di sapone sono costituite da acqua e sapone, una miscela che tende a scendere per effetto della gravità. La parete superiore della bolla diventa sempre più sottile, finché non scoppia. Toccando una bolla di sapone con le mani bagnate, probabilmente non scoppierà.

BUBBLY

Traduzione in Italiano
di Roberto Vaccari e Revisione a cura di
Salvatore Corrao per
The Geeky Pen

ES

HEL
VETIQ

6-99



2-4



15'

BUBBLY

Autor:
Tobia Botta

Ilustraciones:
Clara San Millán

COMPONENTES

55 cartas:

1 carta de inicio
54 cartas de Cielo de 6 colores

OBJETIVO DEL JUEGO

Toma aire y haz que tus burbujas de jabón lleguen lo más alto posible en el cielo, mientras los demás jugadores buscan entorpecer tu camino.

PREPARACIÓN

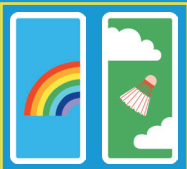
Una persona tendrá el rol de Burbuja y las demás tendrán el rol de Cielo. Los roles cambiarán en cada ronda.

1. Baraja las 54 cartas de Cielo y reparte 12 a la Burbuja.
2. Quienes tengan el rol de Cielo recibirán 9 cartas (12 en una partida a 4 personas). Coloca las cartas restantes, boca abajo, en una pila común.
3. Mantén las cartas en tu mano y evita que los demás jugadores las vean.
4. Coloca la carta de inicio en la mesa.

Una vez la preparación esté completada, la persona más joven que tenga el rol de Cielo comenzará.

CÓMO JUGAR

Quien comience la partida debe jugar 3 cartas de su mano en una columna. La carta más alta debe estar junto a la carta de inicio. Esto creará 3 niveles.



Ahora es el turno de la Burbuja. Deberá colocar 1 carta boca abajo en la columna recién creada para realizar una de las siguientes acciones:



A/ Jugar una carta del mismo color para ascender o mantenerse en el mismo nivel.



B/ Jugar una carta de cualquier color para descender a un nivel inferior.

En el ejemplo anterior, la Burbuja comienza al mismo nivel que la carta de inicio. Puede jugar una carta verde para mantenerse en el mismo nivel o jugar una carta de otro color sobre la carta rosa.

La Burbuja deberá mostrar la carta a los demás jugadores antes de colocarla boca abajo en la carta que está en la mesa.

La Burbuja solo puede ascender o descender 1 nivel cada vez.

Nota: Puedes elegir descender no jugando una carta del mismo color, aunque tengas una o más cartas de ese color en mano. De esa forma, puedes engañar a quienes tienen el rol de Cielo.

< Nivel de inicio

Ejemplo:

La Burbuja puede elegir entre:

A/ Jugar una carta naranja y ascender 1 nivel.

B/ Jugar una carta rosa y mantenerse en el mismo nivel.

C/ Jugar una carta de cualquier color para descender 1 nivel.



Ahora viene el turno de la siguiente persona con rol de Cielo. Esta deberá colocar 3 cartas a su elección a la derecha de la columna creada más recientemente. Se empezarán a formar 3 filas.

Ahora juega la Burbuja, luego el Cielo, luego la Burbuja... Quienes tienen el rol de Cielo toman turnos en sentido horario y pueden comunicarse en voz alta.

Si un jugador Cielo se queda sin cartas al final de su turno, roba 9 cartas nuevas.

Si la Burbuja ya no puede jugar, se termina la ronda. Esto puede ocurrir de forma prematura si la Burbuja está en el nivel más bajo y no puede jugar una carta del mismo color para ascender o mantenerse al mismo nivel.

FIN DE LA RONDA

Una ronda puede terminar de 2 formas:

1. La Burbuja ya no puede avanzar. Anota cuántas cartas pudo jugar.
2. La Burbuja pudo jugar todas sus cartas. Anota cuántas cartas pudo jugar (12) y en qué nivel terminó.

Comienza una nueva ronda, pero otra persona debe asumir el rol de Burbuja. La persona con rol de Cielo a la izquierda de la Burbuja comenzará la nueva ronda.

El juego termina cuando todos los jugadores hayan jugado una ronda como Burbuja.

FIN DEL JUEGO

La Burbuja con la puntuación más alta (número de cartas jugadas) gana el juego. En caso de empate, la Burbuja que terminó en la fila más alta de la columna final, gana.

Si aun así hay un empate, esas Burbujas compartirán la victoria.

¿Sabías qué? Las paredes de una burbuja de jabón están hechas de agua y jabón, una mezcla que suele descender debido a la gravedad. La pared superior se vuelve cada vez más fina hasta que explota. Si tocas una burbuja con las manos mojadas, es más que probable que no explote.

BUBBLY

Traducción al español:
Santiago Domínguez y Jael Herrera Gómez
para The Geeky Pen





6-99



2-4



15'

BUBBLY

Auteur:

Tobia Botta

Illustraties:

Clara San Millán

INHOUD

55 kaarten

1 Startkaart
54 Luchtkaarten in 6 kleuren

DOEL VAN HET SPEL

Vul je longen en blaas je zeepbel zo ver mogelijk door de lucht, terwijl de andere spelers je proberen te hinderen.

VOORBEREIDING

Eén speler is de Zeepbel, en de anderen vertegenwoordigen de Lucht. De spelers wisselen elke ronde van rol.

1. Schud de 54 Luchtkaarten en geef er 12 aan de Zeepbel.

2. De Luchtspelers ontvangen elk 9 kaarten (12 in een spel met 4 spelers). Vorm met de resterende kaarten een gedekte trekstapel.

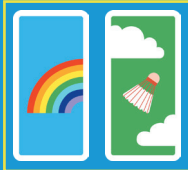
3. Hou de kaarten in je hand en verberg ze voor de andere spelers.

4. Leg de Startkaart op de tafel.

Zodra de voorbereiding voltooid is, begint de jongste Luchtspeler het spel.

SPELVERLOOP

De startende Luchtspeler speelt 3 kaarten uit zijn/haar hand, in een kolom. De bovenste kaart moet naast de Startkaart liggen. Hierdoor ontstaan 3 niveaus.



Nu is de Zeepbel aan de beurt. Hij/zij moet 1 gedekte kaart op de zonet gecreëerde kolom leggen om een van de volgende acties uit te voeren:



A/ Speel een kaart van een overeenkomstige kleur om een niveau te stijgen of op hetzelfde niveau te blijven.



B/ Speel een kaart van een kleur naar keuze om een niveau te dalen.

In het bovenstaande voorbeeld begint de Zeepbel op het niveau van de Startkaart. Hij/zij mag een groene kaart spelen om op hetzelfde niveau te blijven, of een kaart met een andere kleur bovenop de roze kaart spelen.

De Zeepbel moet zijn/haar kaart aan de andere spelers laten zien en hem daarna gedekt bovenop de kaart op de tafel leggen.

De Zeepbel mag slechts 1 niveau per keer stijgen of dalen.

Opmerking: je mag ervoor kiezen te dalen en dus geen overeenkomstige kleur te spelen, ook al heb je een van deze kaarten in je hand. Op die manier kun je de Luchtspelers proberen te misleiden.

< Startniveau

Voorbeeld:

De Zeepbel kan 1 van de volgende acties uitvoeren:

A/ Een oranje kaart spelen en 1 niveau stijgen.

B/ Een roze kaart spelen en op hetzelfde niveau blijven.

C/ Een kaart van een kleur spelen en 1 niveau dalen.



Nu is de volgende Luchtspeler aan de beurt. Hij/zij legt 3 kaarten naar keuze in een kolom rechts van de kolom die het laatst werd gecreëerd. Langzamerhand ontstaan er zo 3 rijen.

Eerst speelt de Zeepbel, dan de Lucht, dan de Zeepbel, ... De Luchtspelers voeren hun beurten met de klok mee uit. Ze mogen hardop met elkaar communiceren.

Een Luchtspeler die aan het einde van zijn/haar beurt geen kaarten meer heeft, mag 9 nieuwe trekken.

Als de Zeepbel niet meer kan spelen, is de ronde afgelopen. Dit kan gebeuren als de Zeepbel zich op het onderste niveau bevindt en geen kaart van een overeenkomstige kleur kan spelen om te stijgen of op hetzelfde niveau te blijven.

EINDE VAN DE RONDE

Een ronde kan op 2 manieren eindigen:

1. De Zeepbel kan niet meer naar voren bewegen. Noteer hoeveel kaarten deze speler heeft uitgespeeld.

2. De Zeepbel is erin geslaagd alle kaarten te spelen. Noteer hoeveel kaarten deze speler heeft uitgespeeld (12) en op welk niveau hij/zij is geëindigd.

Start een nieuwe ronde, met een andere speler als de Bubbel. De Luchtspeler links van de Bubbel begint de nieuwe ronde.

Nadat iedereen een ronde als de Zeepbel heeft gespeeld, is het spel afgelopen.

EINDE VAN HET SPEL

De Zeepbel met de hoogste score (meeste gespeelde kaarten) wint het spel. Bij een gelijkspel wint de Zeepbel die in de hoogste rij van de laatste kolom is geëindigd.

Is er nog steeds een gelijkspel, dan delen deze Zeepbellen de overwinning.

Wist je dat? De wanden van een zeepbel zijn gemaakt van water en zeep: een mengsel dat van nature daalt omwille van de zwaartekracht. De bovenwand van de zeepbel wordt steeds dunner, tot hij uiteindelijk springt. Als je een zeepbel aanraakt met natte handen, zal hij waarschijnlijk niet springen.

BUBBLY

Nederlandse Vertaling:
Jo Lefebure voor
The Geeky Pen