



PULP

In diesem Smoothie-Duell mixt du die richtigen Zutaten, findest starke Kombinationen und schlägst dein Gegenüber zu Brei!



60 Zutatensortenkarten – Grundspiel (grün & blau)



24 Zutatensortenkarten – Fortgeschrittenen (gelb)



15 Boosterkarten



5 Rundenkarten



2 Spielhilfen

ZIEL DES SPIELS

Gewinne das Spiel, indem du 13 oder mehr Siegpunkte erreichst.

ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, sobald jemand die Siegbedingung von 13 oder mehr Siegpunkten erfüllt. Es kommt häufig vor, dass ihr nicht alle Runden durchspielt.



Rundenbeginn



Aktuelle Runde

Anzahl der Karten, die ihr diese Runde spielt, und Siegpunkte, die es für diese Runde gibt

VORBEREITUNG

1. Bildet aus den 5 Rundenkarten einen Stapel, wobei ihr sie so anordnet, dass Runde 1 ganz oben liegt. Legt den Stapel so zwischen euch, dass ihr ihn beide gut erreichen könnt.
2. Sortiert die Boosterkarten und legt sie so zwischen euch, dass ihr sie beide gut erreichen könnt.
3. Sortiert die Zutatensorten nach Farben und bildet einen blauen, einen grünen und einen gelben Stapel. Nimm dir den blauen Stapel und gib deinem Gegenüber den grünen. Diese beiden Stapel sind identisch und bestehen aus je 30 Karten.
4. Der gelbe Stapel ist für die Fortgeschrittenen unter euch. Wollt ihr nur das Grundspiel verwenden, legt diesen Stapel in die Schachtel zurück.
5. Mischt eure eigenen Stapel und legt sie als Zugstapel verdeckt vor euch aus.
6. Der Pfeil auf der Rundenkarte zeigt an, bei wem die Runde beginnt.

ABLAUF

Eine Partie dauert max. 5 Runden. Dabei ist jede Runde ein bisschen anders. Bei wem die Runde beginnt, wie viele Zutatensorten ihr spielen müsst und wie viele Siegpunkte ihr erhalten könnt, ändert sich von Runde zu Runde.



Ihr seid abwechselnd dran. In deinem Zug spielst du 1 Karte auf „deiner“ Seite aus. Im Laufe der Runde legst du Karten von links nach rechts aus. So sollte der Spielbereich aussehen:



RUNDENABLAUF

- Ziehe zu Beginn jeder Runde 5 Karten von deinem Zugstapel. Wieviele Karten du auf der Hand hast, wird sich im Laufe der Partie immer wieder ändern. Sobald du die letzte Karte deines Zugstapel ziehst, mische deinen Abwurfstapel zu einem neuen Zugstapel.
- Zeigt der Pfeil auf dich, eröffnest du die Runde, indem du 1 Zutatensorte spielst.
- Dann ist dein Gegenüber dran und spielt ebenfalls 1 Zutatensorte.
- Wechselt euch ab, bis ihr beide die maximale Anzahl Zutatensorten gespielt habt (abhängig von der aktuellen Runde). Wann immer deine Hand leer ist und du eine weitere Karte spielen musst, ziehe die oberste Karte deines Zugstapels und spiele sie aus.

- Nun zählt ihr beide je eure Punkte (Grundwerte und Booster). Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Runde und bekommt die aktuelle Rundenkarte. Dafür gibt es 3-7 Siegpunkte, wie auf der Rundenkarte angegeben.
- Bei Gleichstand zieht ihr beide jeweils 1 weitere Karte und spielt sie aus. Das geht so weiter, bis feststeht, wer gewinnt.
- Erreichst du 13 oder mehr Siegpunkte, hast du die Partie gewonnen. Andernfalls räumt ihr auf und die nächste Runde beginnt.
- Aufräumen: Lege deine gespielten Zutatensorten auf deinen Abwurfstapel. Lege benutzte Booster an ihren Platz zurück. Karten, die du nicht ausgespielt hast, behältst du für die nächste Runde auf der Hand.
- Die neue Rundenkarte zeigt an, wer anfängt, wie viele Karten ihr spielen werdet, und wie viele Siegpunkte ihr fürs Gewinnen der nächsten Runde erhalten könnt.

ZUTATENKARTEN

Die Zutatensorten haben mehrere Eigenschaften, darunter den Grundwert, die Farbe, die Wirkung und die Anzeige.



- A. Grundwert:** Der Grundwert ist eine fixe Zahl, angegeben auf einem ★.
- B. Farbe:** Der Hintergrund gibt an, ob die Karte zum grünen oder blauen Stapel gehört.
- C. Effekt:** Der Effekt tritt ein, sobald die Karte gespielt wird (mit Ausnahme der „Birne“).
- D. Anzeige:** Die Anzeige gehört nicht zum Effekt. Stattdessen gibt sie an, wen der Effekt betrifft. Gelb betrifft dich. Rot betrifft dein Gegenüber. Blau betrifft alle. Schwarz bedeutet, dass dies eine besondere Art von Effekt ist.

