



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



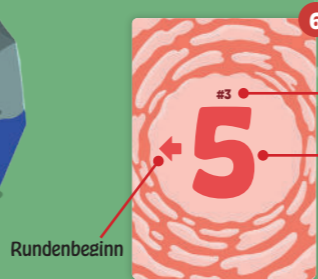
2 Spielhilfen

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.

IKONOGRAPHIE

Die Effekte der Karten werden durch Symbole angegeben. Es kann etwas dauern, alle Effekte zu verstehen. Aber keine Sorge, nach der 1. Partie wird es dir leicht fallen, die Effekte zu erkennen! *Alle Symbole findest du im folgenden Abschnitt und auf deiner Spielhilfe. Um dir das Leben einfacher zu machen, kannst du auch den QR-Code scannen. Auf der verlinkten Seite sind alle Karten mit ihren Effekten beschrieben.*

Siehst du ein 🍏-Symbol in einem Effekt, geht es um grüne und rote Äpfel.



BOOSTERKARTEN

Manche Effekte geben an, dass eine Zutatenkarte Booster erhält. Das bedeutet, dass du der Karte die entsprechende Anzahl Booster-Punkte hinzufügen musst. *Links siehst du ein Beispiel.*

Eine Zutatenkarte kann mehrere Boosterkarten erhalten.

VARIANTE FÜR 3-4 PERSONEN

Ihr könnt PULP auch zu dritt oder viert spielen. Dazu braucht ihr ein 2. Exemplar des Spiels. Die Regeln unterscheiden sich nicht, mit folgenden Ausnahmen:

- Ihr seid im Uhrzeigersinn nacheinander dran.
- Betrifft ein Effekt dein „Gegenüber“, ist die Person links von dir gemeint.



- Betrifft ein Effekt „eine beliebige Karte“, darfst du jemand anderen oder dich selbst auswählen.
- Betrifft ein Effekt „die letzte Zutatenkarte, die dein Gegenüber gespielt hat“, ist die letzte Karte der Person rechts von dir gemeint.
- Spielt ihr zu viert, bildet 2 Teams. Die Mitglieder eines Teams sitzen sich schräg gegenüber, sodass die Teams immer abwechselnd dran sind. Am Ende einer Runde zählt ihr die Werte beider Mitglieder eines Teams zusammen. Das Ziel des Spiels ist das gleiche wie bei einer Partie zu zweit.
- Spielt ihr zu dritt, gewinnst du mit 9 oder mehr Siegpunkten.

FÜR FORTGESCHRITTENE

Der gelbe Stapel ist für Fortgeschrittene. Er enthält 4 Sätze aus je 7 Karten. Such dir 1 Satz aus und mische ihn in deinen Zugstapel. Dafür musst du 7 Grundspiel-Karten aus dem Stapel entfernen. Wir empfehlen, einen Satz Karten mit * oder X zu entfernen. Dein Zugstapel enthält so nach wie vor 30 Karten. Du darfst dir auch selbst aussuchen, welche Karten du entfernst, um wieder auf 30 zu kommen.

Die Kartensätze könnt ihr anhand ihrer Zusatzsymbole unterscheiden. Ihre Namen geben euch einen Hinweis darauf, wie sie sich spielen:

- A** Gesundheitsboost
- B** Kraftpaket
- C** Apfelhimmel
- D** Innere Reinigung



Diese Karte betrifft deine Karten



Betrifft die Karten deines Gegenübers



Betrifft alle Karten (deine und die deines Gegenübers)



Diese Karte hat einen besonderen Effekt



Booster



Alle Booster



Grundwert



Zutaten-Effekt



Ignorieren



„Wenn, dann“-Symbol



Tauschen



Dein Abwurfstapel / der Abwurfstapel deines Gegenübers



Hand



Ende der Runde



Diese Karte



Die nächste Karte / die vorige Karte



Die zuletzt gespielte Karte deines Gegenübers



Die nächste gespielte Karte deines Gegenübers



Alle folgenden Karten / alle vorigen Karten



Eine gespielte Karte



Alle gespielten Karten (sowohl deine als auch die deines Gegenübers)



Dein Zugstapel / Karte aus deinem Zugstapel



Karten aus deinem Abwurfstapel / dem Abwurfstapel deines Gegenübers



Handkarte / Karte auf deiner Hand



Rundenkarte



Ziehe eine Karte aus der Hand deines Gegenübers



Du / dein Gegenüber

SCANNE DEN CODE UND LIES ERKLÄRUNGEN ALLER KARTEN



Einige Beispielleffekte



Deine nächsten 3 Karten erhalten je +1 Booster.



Ziehe 3 neue Karten. Tausche 1 davon mit dieser und wirf die anderen 2 ab.



Hat dein Gegenüber zuletzt einen Apfel gespielt, erhält diese Karte +3 Booster.



Dein Gegenüber darf seine zuletzt gespielte Karte in Höhe ihres Grundwertes boostern.



Diese Karte hat nun den gleichen Effekt wie die zuletzt gespielte Karte deines Gegenübers.



Die nächste Karte erhält +1 Booster. Alle darauffolgenden Karten erhalten je +2 Booster.

MITWIRKENDE

Autor: Casper van Est
Illustrationen: Henk-Jan Hoogendoorn
Grafikdesign: Vicky Trouerbach
Verlag: Jolly Dutch
Ausgabe: 2024
Deutsche Übersetzung: Tabea Mayerhofer, unterstützt von Markus Jost, für The Geeky Pen

SIEH DIR UNSER VIDEO ZUR SPIELANLEITUNG AN

