



PULP

Mélangez les bons ingrédients et créez de puissantes combinaisons afin de réduire votre adversaire en bouillie dans ce duel de smoothies !



60 cartes Ingrédient bleues et vertes (pioches de base)



24 cartes Ingrédient jaunes (pour le mode Avancé)



15 cartes Bonus



5 cartes Manche



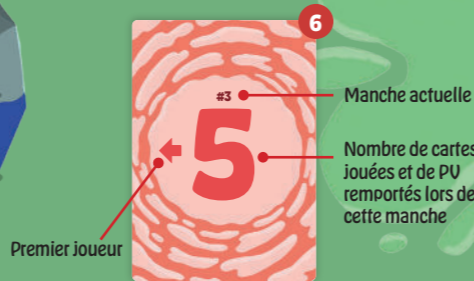
2 aides de jeu

BUT DU JEU

Pour remporter la partie, vous devez marquer au moins 13 points de victoire (PV).

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'un joueur a marqué 13 PV ou plus. La partie peut donc prendre fin avant que toutes les manches aient été jouées.



MISE EN PLACE

- Formez la pile de cartes Manche en plaçant ses cartes dans l'ordre croissant (le « 1 » au-dessus), puis placez-la entre les deux joueurs.
- Munissez-vous des cartes Bonus et placez-les à portée des joueurs.
- Triez les cartes Ingrédient selon leur couleur pour former trois paquets. Donnez le paquet bleu à un joueur et le paquet vert à l'autre joueur. Ces paquets forment des pioches de 30 cartes et sont identiques.
- Le paquet jaune est conçu pour le mode Avancé. Si c'est votre première partie, remettez ce paquet dans la boîte.
- Mélangez votre pioche et placez-la, face cachée, devant vous.
- La flèche présente sur la carte Manche indique le premier joueur de la manche.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en 5 manches au maximum. Les manches sont toutes légèrement différentes : le premier joueur, le nombre de cartes Ingrédient à jouer par joueur ainsi que le nombre de PV à gagner varient à chaque manche.



Vous jouez à tour de rôle en posant une carte de votre côté de la table. Pour cela, placez vos cartes de gauche à droite. Voici à quoi ressemble la zone de jeu :



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

- Au début de chaque manche, prenez 5 cartes de votre pioche. Tout au long de la partie, la taille de votre main variera. Si vous prenez la dernière carte de votre pioche, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche.
- Le premier joueur débute la manche en jouant une carte Ingrédient.
- Ensuite, le joueur adverse joue également une carte Ingrédient.
- Vous jouez à tour de rôle jusqu'à ce que vous ayez tous deux joué le nombre maximum de cartes Ingrédient (qui change selon la manche). Si votre main est vide et que vous devez jouer une carte, prenez la première carte de votre pioche et jouez-la.
- Comptez ensuite vos points (valeurs de base et bonus). Le joueur qui a marqué le plus de points remporte la manche

et reçoit la carte Manche actuelle. Ce joueur marque ainsi entre 3 et 7 PV, comme indiqué sur la carte Manche.

- En cas d'égalité, piochez tous deux une nouvelle carte et jouez un tour supplémentaire. Poursuivez jusqu'à ce que l'un de vous l'emporte.
- Si un joueur a marqué 13 PV ou plus, il remporte la partie. Dans le cas contraire, nettoyez la zone de jeu, puis commencez la manche suivante.
- Nettoyage : placez les cartes Ingrédient que vous avez jouées dans votre défausse. Remettez les cartes Bonus à leur place. Gardez en main les cartes non jouées pour la manche suivante.
- La nouvelle carte Manche indique le nouveau premier joueur, le nombre de cartes à jouer par joueur ainsi que le nombre de PV à remporter.

CARTES INGRÉDIENT

Les cartes Ingrédient comportent diverses informations : valeur de base, couleur du joueur, effet et indicateur.



- A. Valeur de base :** la valeur de base est un numéro de groupe indiqué par une ★.
- B. Couleur du joueur :** la couleur d'arrière-plan indique que la carte appartient au joueur bleu ou vert.
- C. Effet :** l'effet est appliqué au moment où la carte est jouée (sauf pour la poire).
- D. Indicateur :** les indicateurs ne modifient pas les effets. Ils servent uniquement à signaler à qui s'applique l'effet de la carte. Le jaune se réfère à vous, le rouge à votre adversaire et le bleu à tous les joueurs. Le noir indique un type d'effet spécial.

ICÔNES

Les effets des cartes sont signalés par des icônes. Il vous faudra peut-être un peu de temps pour retenir tous les effets, mais vous les reconnaîtrez facilement après votre première partie. La liste des icônes est disponible ci-après ainsi que sur votre aide de jeu. Pour plus d'informations, vous pouvez également scanner le QR code pour visiter une page décrivant toutes les cartes ainsi que leurs effets.

Lorsque vous rencontrez une 🍏 sur un effet, celle-ci fait référence aux pommes vertes et rouges.



CARTES BONUS

Certains effets vous permettent d'ajouter un ou plusieurs bonus à une carte Ingrédient. Pour ce faire, ajoutez le nombre de points bonus correspondant à la carte Ingrédient indiquée (voir exemple ci-contre).

Une carte Ingrédient peut recevoir plusieurs cartes Bonus.

VARIANTE POUR 3 OU 4 JOUEURS

Vous pouvez également jouer à PULP à trois, voire à quatre joueurs ! Pour cela, il vous faut une autre boîte de PULP. La partie se déroule normalement, à l'exception des changements suivants :

- Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire.
- Lorsqu'un effet indique « votre adversaire », il fait référence au joueur à votre gauche.



- Lorsqu'un effet indique « une carte », vous pouvez choisir n'importe quel joueur (vous compris).
- Lorsqu'un effet indique « la dernière carte Ingrédient jouée par votre adversaire », il fait référence à celle du joueur à votre droite.
- Si vous jouez à quatre joueurs, formez deux équipes. Chaque joueur s'assoit de manière à se trouver entre ses deux adversaires. À la fin d'une manche, additionnez les points des deux joueurs de chaque équipe. Le but du jeu est le même qu'à deux joueurs.
- Si vous jouez à trois joueurs, vous remportez la partie si vous avez marqué 9 PV ou plus.

MODE AVANCÉ

Le paquet jaune est conçu pour le mode Avancé. Il est composé de 4 groupes de 7 cartes. Retirez chacun 7 cartes de votre pioche de base, puis choisissez un groupe de cartes à ajouter à votre pioche. Nous vous recommandons de retirer un groupe de cartes * ou X de votre pioche. Cette dernière comptera toujours 30 cartes. Vous pouvez également sélectionner vous-mêmes les cartes à retirer pour former votre pioche personnalisée de 30 cartes.

Les groupes sont reconnaissables à leur icône. Nous leur avons donné chacun un nom correspondant à leur type d'aliments.

- A** Superaliments
- B** Riches en nutriments
- C** Paradis des pommes
- D** Régime détox



	Affecte vos cartes		Cette carte
	Affecte les cartes de votre adversaire		Prochaine carte / carte précédente
	Affecte toutes les cartes (les vôtres et celles de votre adversaire)		Dernière carte jouée par votre adversaire
	Possède un effet spécial		Prochaine carte jouée par votre adversaire
	Bonus		Tous les bonus
	Valeur de base		Toutes les prochaines cartes / toutes les cartes précédentes
	Effet d'ingrédient		Une carte jouée
	Ignorer		Toutes les cartes jouées (les vôtres et celles de votre adversaire)
	Condition		Votre pioche / carte de votre pioche
	résultat		Carte de votre défausse / carte de la défausse de votre adversaire
	Échanger		Carte de votre main
	Votre défausse / la défausse de votre adversaire		Carte Manche
	Main		Piocher une carte de votre adversaire
	Fin de la manche		Vous / votre adversaire

DÉCOUVREZ TOUTES LES CARTES ET LEURS EFFETS



Exemples d'effets



Vos 3 prochaines cartes reçoivent un bonus de +1.



Piochez 3 cartes. Échangez l'une d'entre elles avec cette carte, puis défaussez les 2 autres.



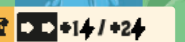
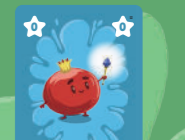
Si la dernière carte jouée par votre adversaire est une pomme, cette carte reçoit un bonus de +3.



Votre adversaire peut ajouter à la dernière carte qu'il a jouée un bonus correspondant à la valeur de base de sa carte.



Cette carte copie l'effet de la dernière carte jouée par votre adversaire.



Votre prochaine carte reçoit un bonus de +1. Toutes les cartes jouées ensuite reçoivent un bonus de +2.

CRÉDITS

Auteur : Casper van Est
Illustrateur : Henk-Jan Hoogendoorn
Graphiste : Vicky Trouerbach
Éditeur : Jolly Dutch
Version : 2024
Traduction française : Quentin Hanot et Robin Leplumey pour The Geeky Pen

LES RÈGLES EN VIDÉO

