



PULP

Mix de juiste ingrediënten, maak impactvolle combo's en verpletter je tegenstander tot pulp in dit smoothie-duel!



60 ingrediëntkaarten
basis decks (groen & blauw)



24 ingrediëntkaarten
geavanceerd deck (geel)



15 boosterkaarten



5 rondekaarten



2 overzichtskaarten

DOEL VAN HET SPEL

Win 13 of meer punten door rondes te winnen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra een speler de benodigde punten behaalt. Het kan dus dat niet alle rondes worden gespeeld.



Start speler



6

Ronde nummer
Aantal te spelen kaarten deze ronde en aantal overwinningpunten voor deze ronde

SPELOPZET

1. Neem de vijf rondekaarten en leg deze in volgorde, met ronde één bovenop, als een stapeltje binnen bereik van alle spelers.
2. Verdeel de boosterkaarten in drie stapels en leg deze binnen handbereik van beide spelers.
3. Sorteert de ingrediëntkaarten in een blauwe, groene en gele stapel. Geef een speler de blauwe kaarten en de andere speler de groene kaarten. Dit zijn hun identieke 'decks' bestaande uit 30 kaarten.
4. De gele kaarten zijn voor een geavanceerd spel. Leg deze terug in de doos als je een standaard potje speelt.
5. De spelers schudden hun deck en leggen deze als een gedekte trekstapel voor zich neer.
6. De pijl op de rondekaart bepaalt wie de ronde start.

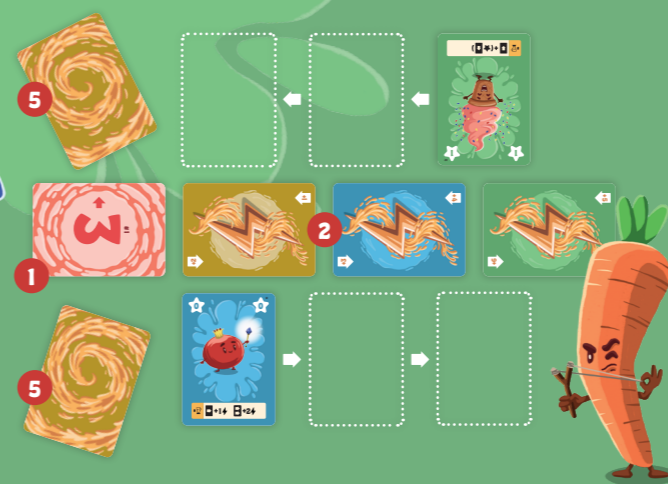
SPELVERLOOP

Je speelt het spel in maximaal vijf rondes. Iedere ronde is anders. Zo verschilt niet enkel de startspeler per ronde, maar ook het aantal kaarten dat de spelers moeten spelen en het aantal punten dat er verdiend kan worden. Om en om zullen de spelers één kaart spelen



aan 'hun kant'. De spelers leggen hun kaarten van links naar rechts op tafel.

Zo ziet het speelveld eruit:



EEN RONDE

- Aan de start van iedere ronde pakken beide spelers vijf kaarten van hun trekstapel. Door het spel heen zal het aantal kaarten op hand veranderen. Mocht je trekstapel leeg zijn, schud dan je aflegstapel tot een nieuwe trekstapel.
- De startspeler begint de ronde door één ingrediëntkaart te spelen.
- De tegenstander is aan de beurt en mag één ingrediëntkaart spelen.
- Je speelt door totdat beide spelers het maximaal aantal ingrediëntkaarten hebben gespeeld (afhankelijk van de ronde). Als je hand leeg is en je moet nog een kaart spelen, trek dan de bovenste kaart van je trekstapel en speel deze kaart.
- Beide spelers tellen hun eigen puntentotaal op (basiswaardes en boosters). De speler met de meeste punten wint de ronde

en krijgt de rondekaart in bezit. Hiermee scoor je 3-7 punten, aangeduid op de rondekaart.

- Is er een gelijkspel, dan moeten beide spelers nog één kaart nemen van de trekstapel en spelen ze nog één beurt. Dit gaat net zolang door totdat er een winnaar is.
- Controleer of er iemand 13 of meer punten heeft behaald. Zo niet, begin dan een volgende ronde door verder te gaan met opruimen.
- Opruimen: Leg je gespeelde ingrediëntkaarten op je aflegstapel. Leg ook de gebruikte boosterkaarten terug op hun plek. Je houdt je niet gespeelde handkaarten voor de volgende ronde.
- De nieuwe rondekaart geeft aan wie de volgende startspeler is, hoeveel kaarten er deze ronde worden gespeeld, en ook hoeveel punten er te verdienen zijn.

INGREDIËNTKAARTEN

De ingrediëntkaarten bevatten enkele belangrijke kenmerken: de basiswaarde, de spelerskleur, het effect en de indicator.

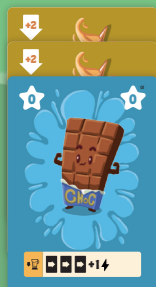


- A. Basiswaarde:** de basiswaarde is een vast gegeven van de kaart en wordt aangeduid met ★.
- B. Spelerskleur:** de achtergrondkleur geeft aan of dit een blauwe of groene kaart is.
- C. Effect:** deze wordt uitgevoerd zodra de kaart gespeeld wordt (m.u.v. de Peer).
- D. Indicator:** indicatoren hebben geen invloed op het effect maar geven weer op welke speler dit betrekking heeft. Geel heeft betrekking op jou. Rood heeft betrekking op je tegenstander. Blauw heeft betrekking op alle spelers. Zwart geeft aan dat dit effect anders werkt dan de andere effecten.

ICONOGRAFIE

De effecten van de kaarten zijn weergegeven in iconen. De eerste keer dat je dit spel speelt, kan het even duren voordat je bekend bent met de iconen. Maar geen zorgen, na slechts één potje zul je de effecten gemakkelijker herkennen. Op het overzichtskaartje vind je alle iconen. Voor het gemak kun je de QR code scannen. Op deze pagina vind je alle kaarten met uitleg van hun effecten.

Wanneer je een 🍏 ziet bij een effect, dan refereert dit naar de Groene en Rode Appel.



BOOSTER KAARTEN

Sommige effecten geven aan dat je een kaart moet 'boosten'. Dit houdt in dat je een ingrediëntkaart aanvult met boosterkaarten. Links een voorbeeld.

Er kunnen meerdere boosterkaarten onder een ingrediëntkaart liggen.

3-4 SPELER OPTIE

Je kan Pulp ook spelen met drie of vier spelers. Hiervoor heb je twee exemplaren van Pulp nodig. Dit speelt hetzelfde als het twee speler spel met de volgende aanpassingen:

- De spelers spelen hun beurten met de klok mee.
- Wanneer een effect betrekking heeft op 'je tegenstander', dan gaat dit om de speler links van je. Wanneer een effect betrekking heeft op 'een kaart' dan mag je zelf kiezen welke kaart.



- Een effect kan ook betrekking hebben op de laatst gespeelde ingrediëntkaart. Dit gaat dan om de speler rechts van je.
- Speel je met vier spelers, dan vorm je twee teams. De teams zitten om en om tegenover elkaar. De bovenstaande regels zijn nog steeds van toepassing. Aan het einde van de ronde tel je de totaalwaardes van het team bij elkaar op. Het doel van het spel is hetzelfde als bij twee spelers.
- Speel je met drie spelers. Dan win je zodra je negen of meer punten hebt.

GEAVANCEERD SPEL

Het gele deck is voor een geavanceerd spel. Er zijn vier groepen van zeven kaarten. De spelers mogen een groep kiezen en aan hun deck toevoegen. Je moet ook zeven kaarten uit je standaard deck verwijderen. We adviseren de spelers om een set met * of X uit het deck te verwijderen. Je behoudt een deck van 30 kaarten. Je mag ook zelf een selectie maken van de kaarten die je wilt verwijderen om zo een deck van 30 kaarten te vormen.

Je kan de kaarten makkelijk herkennen aan hun iconen. De extra groepen hebben de volgende namen, deze geven ook een indicatie van hun effecten:

- A** Gezonde boost
- B** Dit geeft een kick
- C** Appelparadijs
- D** Doorspoeling



Deze kaart heeft effect op jouw kaarten



Heeft effect op de kaarten van je tegenstander



Heeft effect op alle kaarten (zowel die van jou als die van je tegenstander)



Deze kaart heeft een speciaal effect



Boost



Alle boosts



Basiswaarde



Ingrediënt effect



Negeer



Als dit, dan dat-symbool



Verwissel



Jouw aflegstapel / tegenstanders aflegstapel



Hand



Einde ronde



Deze kaart



Volgende kaart / vorige kaart



De laatst gespeelde kaart van je tegenstander



De volgende gespeelde kaart van je tegenstander



Alle volgende kaarten / alle vorige kaarten



Een gespeelde kaart



Alle gespeelde kaarten (Zowel jouw gespeelde kaarten als die van je tegenstander)



Jouw trekstapel / kaart van jouw trekstapel



Kaart uit jouw aflegstapel / uit de aflegstapel van je tegenstander



Handkaart / kaart in je hand



Rondekaart



Trek een kaart bij je tegenstander



(Bij) jou / (bij) je tegenstander

SCAN VOOR DE UITLEG VAN ALLE KAARTEN



Je volgende drie kaarten krijgen +1 boost.



Pak 3 nieuwe kaarten. Verwissel er 1 met deze kaart en leg de andere 2 kaarten af.



Is de laatst gespeelde kaart van je tegenstander een appel, dan krijgt deze kaart +3 boost



Je tegenstander mag zijn laatst gespeelde kaart boosten met de basiswaarde van die kaart.



Deze kaart krijgt het effect van de laatst gespeelde kaart van je tegenstander.



De volgende kaart krijgt +1 boost. De kaart daarna krijgt +2 boost.

CREDITS

Auteur: Casper van Est
Illustraties: Henk-Jan Hoogendoorn
Grafische vormgeving: Vicky Trouerbach
Uitgever: Jolly Dutch
Versie: 2024

BEKIJK ONZE UITLEGVIDEO

