



PUMPKIN PUNCH

ALLES KÜRBIS ODER WAS?!
TU AS LA COURGE ?

SPIELREGEL



Teile Deine Partien über
#pumpkinpunch
in den sozialen Medien.



Game published by Wild and Wolf Ltd. for Game Factory.
Ridley's is a trade mark of Wild and Wolf Ltd.
www.ridleysgames.com
© Wild and Wolf Ltd 2018. All rights reserved

Game Factory Version: © 2020 Game Factory
Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg
www.carletto.de
www.gamefactory-spiele.com

GME042

ZIEL DES SPIELS

Als Erster alle seine Karten loswerden.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle Karten und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler. Jeder Spieler bildet mit seinen Karten einen verdeckten Stapel. Der jüngste Spieler beginnt, und anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Die Kürbiskarten zeigen jeweils zwei Symbole – eins in der oberen und eins in der unteren Kartenhälfte. Die Hintergrundfarbe ist nicht wichtig: Sie dient nur zur Verwirrung, ebenso wie die kleinen Abweichungen zwischen „eigentlich identischen“ Symbolen!



SPIELABLAUF

- Zu Beginn jeder Runde deckt der Startspieler die oberste Karte seines Stapels auf und legt sie mit der Bildseite nach oben in die Tischmitte.
- Anschließend nimmt der zweite Spieler die oberste Karte seines Stapels und legt sie ebenfalls mit der Bildseite nach oben neben die erste Karte.
- Dann folgt der nächste Spieler, der seine oberste Karte mit der Bildseite nach oben neben die zweite Karte legt, sodass eine Reihe aus exakt drei Karten entsteht.



Jeder Spieler deckt seine Karte „von sich weg“ auf, sodass seine Mitspieler die Bildseite vor ihm sehen können.

DE

Weitere Karten werden in derselben Reihenfolge auf die drei Karten in der Tischmitte gelegt.

Dadurch entstehen in der Tischmitte drei sich stetig verändernde Kartenstapel.

STAPEL 1 STAPEL 2 STAPEL 3



SMASH

Wenn bei allen drei Stapeln die oberste Karte zu einem beliebigen Zeitpunkt dasselbe Symbol zeigt, ist das ein Smash! Alle Mitspieler müssen nun blitzschnell mit einer Hand in die Tischmitte schlagen. Wer als Letzter reagiert, verliert die Runde, muss alle Karten aus der Tischmitte nehmen und unter seinen Stapel schieben.

Hinweis: Sollte ein Spieler fälschlicherweise in die Tischmitte schlagen, muss er zur Strafe alle Karten aus der Tischmitte nehmen. Passiert dies mehreren Spielern, werden die Karten gleichmäßig unter ihnen aufgeteilt.



Der Verlierer beginnt die nächste Runde. Danach geht es wie gewohnt weiter im Uhrzeigersinn.

REGENBOGEN-KÜRBISKARTEN

Die Regenbogen-Kürbiskarte ist ein Joker. Liegt eine Regenbogen-Kürbiskarte mit zwei anderen Karten offen aus, welche dasselbe Symbol zeigen, ist das ein Smash.

Zu einem Smash kommt es natürlich auch dann, wenn zwei Regenbogen-Kürbiskarten mit einer Kürbiskarte oder drei Regenbogen-Kürbiskarten ausliegen.

BEISPIEL FÜR EINEN REGENBOGEN- SMASH!



GEISTER-KARTEN

Wenn eine Karte mit einem Geist aufgedeckt wird, rufen alle Spieler „Buuh“. Solange mindestens ein Geist sichtbar ist, gibt es keinen Smash. Schlägt ein Spieler dennoch versehentlich mit der Hand in die Mitte, während ein Geist sichtbar ist, verliert er diese Runde und muss sich alle Karten aus der Tischmitte nehmen. Wird ein Geist zugedeckt und drei gleiche Symbole sind zu sehen, kommt es sofort zu einem Smash.



SPIELENDE

Wer als Erster keine Karten mehr hat, gewinnt, sofern er beim nächsten Smash nicht Letzter ist und Karten aufnehmen muss.

Sollte der Fall eintreten, dass zwei oder mehr Spieler keine Karten mehr haben, bis es zum Smash kommt, gewinnt von diesen Spielern derjenige, der als Schnellster in die Tischmitte schlägt.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Wird zu zweit gespielt, werden die Karten nach einem Smash nicht unter den Stapel gelegt, sondern mit der Bildseite nach oben auf einen separaten eigenen Ablagestapel. Sobald ein Spieler die letzte Karte seines Staps gelegt hat, endet das Spiel. Beide Spieler zählen die Karten ihres Ablagestapels. Wer weniger Karten besitzt, gewinnt.

SPEZIAL-REGELN FÜR SMASH-PROFIS

Die Spielregeln bleiben gleich, aber es gelten die zwei folgenden Änderungen:

• Sind mehrere Geister gleichzeitig sichtbar, wird die Geister-Regel aufgehoben und die Spieler können einen Smash durchführen, sofern drei gleiche Symbole offen ausliegen.

• Liegen drei gleiche Symbole (ohne Regenbogen-Kürbisse) ausschließlich in der oberen oder unteren Kartenhälfte aus, ist dies KEIN Smash. Stattdessen müssen die Spieler „Kürbis-Matsch“ rufen. Wer versehentlich mit der Hand in die Mitte schlägt, verliert die Runde und muss sich alle Karten aus der Tischmitte nehmen.

BEISPIEL FÜR EINEN

KÜRBIS MATSCH





PUMPKIN PUNCH

ALLES KÜRBIS ODER WAS?
TU AS LA COURGE ?

RÈGLE DU JEU



INHALT

70 KARTEN:

- 66 KÜRBISKARTEN

- 4 RÉGIBOGEN-KÜRBISKARTEN

CONTENU

70 CARTES :

- 66 CARTES COURGE

- 4 CARTES COURGE ARC-EN-CIEL



Les joueurs retournent leur carte de telle façon à ce que tous les autres joueurs puissent voir la carte en même temps.

BUT DU JEU

Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

PRÉPARATION

Mélangez toutes les cartes et distribuez-les à parts égales entre les joueurs. Chaque joueur forme une pile avec ses cartes – face cachée. Le plus jeune commence, puis le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les cartes Courge comportent chacune deux symboles – un sur la moitié supérieure de la carte et l'autre sur la moitié inférieure. La couleur du fond n'a pas d'importance : c'est juste pour apporter un peu de confusion, tout comme les petites différences entre les symboles qui sont en fait « identiques » !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Au début de chaque tour, le premier joueur retourne la première carte de sa pile et la place face visible au milieu de la table.
- Ensuite, le joueur suivant prend également la première carte de sa pile et la place face visible à côté de la carte du premier joueur.
- Le joueur suivant tire la première carte de sa pile et la place face visible à côté de la deuxième carte, formant ainsi une rangée de trois cartes.

FR

Les cartes suivantes sont placées dans le même ordre sur les trois cartes du milieu de la table.

Au milieu de la table, il y a donc trois piles de cartes qui changent en permanence.

PILE 1 PILE 2 PILE 3



SMASH

Si le même symbole apparaît sur les trois cartes des piles au milieu de la table, c'est un Smash ! Tous les joueurs doivent alors immédiatement taper le plus vite possible au milieu de la table avec leur main. Le joueur le plus lent est le perdant, il doit prendre toutes les cartes du milieu de la table et les placer sous sa propre pile de cartes.

Remarque : si un joueur tape sur la table par erreur, il doit prendre toutes les cartes posées sur la table à titre de pénalité. Si cela arrive à plusieurs joueurs, les cartes sont partagées en parts égales entre eux.



Le perdant commence le tour suivant en posant la première carte de sa pile face visible au milieu de la table. Ensuite, le jeu se poursuit normalement dans le sens des aiguilles d'une montre.

CARTES COURGE ARC-EN-CIEL

La carte Courge Arc-en-ciel est un joker. Si une carte Courge Arc-en-ciel est posée face visible à côté de deux cartes portant le même symbole, c'est aussi un Smash.

Bien sûr, un Smash se produit également lorsque deux ou trois cartes Courge Arc-en-ciel sont visibles au milieu de la table.

EXEMPLE D'UN ARC-EN-CIEL :



CARTES FANTÔME

Lorsqu'une carte avec un fantôme est retournée, tous les joueurs crient « Bouh ». Tant qu'un fantôme est



visible, il n'y a pas de Smash. Cependant, si un joueur tape accidentellement sur la table alors qu'un fantôme est visible, il a perdu et doit prendre toutes les cartes se trouvant sur la table. Si un fantôme est recouvert et que trois symboles identiques sont visibles, c'est un Smash.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur qui n'a plus de cartes gagne seulement s'il n'est pas le plus lent au prochain Smash et qu'il ne doit pas prendre les cartes.

Dans le cas où deux joueurs, ou plus, n'ont plus de cartes juste avant le dernier Smash, le joueur qui tape sur la table le plus rapidement gagne.

PARTIE À DEUX

Lors d'une partie à deux, les cartes ne sont pas placées sous la pile après un smash, mais face visible sur une pile de défausse séparée pour chaque joueur. Le jeu prend fin dès qu'un joueur a posé la dernière carte de sa pile. Les deux joueurs comptent les cartes de leur pile de défausse. Le joueur qui a le moins de cartes gagne.

RÈGLE DU JEU POUR LES PROS DU SMASH

Les règles du jeu restent les mêmes, mais les deux changements suivants s'appliquent :

• Si plusieurs fantômes sont visibles en même temps, la règle des fantômes est supprimée et les joueurs peuvent effectuer un Smash, à condition que trois symboles identiques soient visibles.

• Si trois symboles identiques sont visibles (sans Courge Arc-en-ciel) soit tous sur la partie inférieure ou soit tous sur la partie supérieure des cartes, il ne s'agit PAS d'un Smash. Au lieu de cela, les joueurs doivent crier « Purée ». Cependant, si un joueur tape accidentellement sur la table, il a perdu et doit prendre toutes les cartes se trouvant sur la table.

EXEMPLE D'UN

PURÉE

