Punch Bowl


WHEN LIFE GIVES YOU GIANT FRUITS
PUNCH BOWL
RUNAWAY PARADE GAMES
MAKE GIANT PUNCH

TESTO E INTRODUZIONE

Quando la vita ti dà frutti giganti, facci un punch gigante.
Nessuno sa quando i frutti giganti abbiano iniziato a crescere, ma tutti concordano sul fatto che creino un punch leggendario. Diventa il capo di una delle quattro fazioni (arancia, limone, uva o fragola) e guida una banda di festaioli scatenati verso la vittoria.
Competi con le altre fazioni per portare gli ingredienti più desiderati a tre enormi bowls di punch prima che vengano serviti. Ripesca i frutti dei tuoi avversari, aggiungi a frotte i tuoi e introduci ingredienti speciali per far pendere l'ago della bilancia. Quando un punch viene servito, il vincitore ne versa un po' nella propria tazza, insieme a desideratissimi cubetti di ghiaccio per ottenere bonus differenti.
Riuscirai a superare in astuzia i tuoi avversari per vincere la gloria eterna e una tazza di punch traboccante?

Progettato da Gwen Ruelle & Sam Bryant
Illustrazioni di Kevin Ruelle
©2025 Runaway Parade Games LLC. Tutti i diritti riservati.

COMPONENTI

68 Gemme frutto: 17 arance, 17 limoni, 17 fragole e 17 chicchi d'uva

4 Plance riserva: Per conservare i tuoi frutti e le carte festino

3 Bowls da punch: Competi per aggiungere i migliori frutti ai tre punch sul tavolo

1 Dado di servizio: Per far avanzare i punch

20 Cubetti di ghiaccio: Per altri bonus

4 Seltz: Per i bonus seltz

4 Tazze: Riempi la tua tazza per vincere!

1 Frutteto: Una riserva comune di frutti

48 Carte festino: 4 mazzi da 12 carte ciascuno

18 Ricette: Mostrano le caratteristiche di un punch

3 Mestoli: Indicano che un punch è pronto per essere servito

6 Anelli d'oro: Contrassegnano gli ingredienti speciali

PANORAMICA DEL GIOCO

Punch Bowl si gioca in una serie di round. In ogni round, pescherai tre carte festino dal tuo mazzo e ne sceglierai una da giocare, una da conservare per dopo e una da rimuovere completamente dal gioco. Le carte possono aggiungere frutti ai tre punch e manipolarli in vari modi. Ruba frutti agli altri giocatori, scambia con il frutteto o cambia l'ingrediente speciale per rendere determinati frutti di maggior valore. Quando un punch viene servito, chi possiede il valore di frutta più alto ottiene di aggiungere frutti alla propria tazza, guadagnando punti. Inoltre, ottieni seltz e cubetti di ghiaccio per il raggiungimento di vari bonus. Assicurati però di consumare tutti i tuoi frutti, poiché quelli lasciati a marcire nella tua riserva a fine partita varranno punti negativi.

OBIETTIVO

Il giocatore con la tazza di punch più traboccante — ovvero il totale più alto di frutti, cubetti di ghiaccio e seltz nella propria tazza — vince la partita! Vedere i dettagli del punteggio a pag. 11.

TERMINE IMPORTANTE

Quadrante: Il tuo quadrante è la sezione triangolare di ciascun punch che corrisponde alla tua fazione. Quando aggiungi un frutto, aggiungilo al tuo quadrante a meno che non sia specificato diversamente. Esempio: Nell'immagine (a destra), il quadrante del giocatore limone è delineato in blu.

PREPARAZIONE

1. Posiziona le tre bowls da punch al centro del tavolo, a portata di mano di tutti i giocatori. Ogni punch deve essere orientato nello stesso modo, con i frutti rivolti nella stessa direzione. Esempio (sopra): Il quadrante del limone su ciascuna plancia si trova in alto a sinistra.
2. Mescola le ricette e disponi una carta scoperta accanto a ciascun punch. Posiziona le carte rimanenti coperte in un mazzo a lato, lasciando spazio per una pila degli scarti.
3. Metti da parte i cubetti di ghiaccio, i mestoli e gli anelli d'oro in pile separate.
4. Posiziona il frutteto a lato dei punch e metti i frutti nel frutteto secondo la tabella sottostante:

   2–3 Giocatori: 4 frutti per ogni tipo (16 frutti totali)

   4 Giocatori: 5 frutti per ogni tipo (20 frutti totali)
5. Posiziona una tazza e una plancia riserva davanti a ciascun giocatore. Riponi le rimanenti nella scatola.
6. Dai a ciascun giocatore un mazzo di 12 carte festino che corrisponda al quadrante del frutto rivolto verso di loro. Questa è la loro fazione. Ogni giocatore mescola le proprie carte festino e le posiziona coperte nello spazio "festino" della propria riserva. Esempio (sopra): Se siedi in basso a destra con il quadrante dell'arancia di ogni punch rivolto

verso di te, giochi come fazione arancia. Ogni carta del tuo mazzo raffigura un'arancia sul retro. Rimuovi il mazzo degli spiriti (vedi pag. 12 per la modalità solitario).

7. Dai a ciascun giocatore tre frutti per ciascun tipo e un seltz. Ogni giocatore aggiunge i propri frutti agli spazi corrispondenti sulla propria riserva e posiziona il seltz nell'angolo in alto a destra. Rimuovi i frutti o i seltz rimanenti nella scatola.
8. Quando hai finito di preparare la tua riserva, alza la tazza per un brindisi! Il primo giocatore a farlo prende il dado di servizio e diventa il primo giocatore.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni round si compone di tre fasi: Seleziona le tue carte, Fai un'azione e Fai avanzare un punch.

SELEZIONA LE TUE CARTE

Tutti i giocatori eseguono contemporaneamente quanto segue:

1. Pesca le prime tre carte dal tuo mazzo festino. Se il tuo mazzo è vuoto, mescola le carte nella tua pila Riposo per formare un nuovo mazzo. Pesca sempre tutte le carte rimanenti prima di formare un nuovo mazzo.
2. Scegli una carta da GIOCARE, una per il RIPOSO e una da SCARTARE.

   GIOCARE: Tieni questa carta in mano per giocarla in questo round.

   RIPOSO: Conserva questa carta per più avanti nella partita. Posizionala scoperta sullo spazio Riposo accanto al tuo mazzo

festino. Le carte posizionate qui verranno rimescolate più tardi per riformare il tuo mazzo festino una volta esaurito.

SCARTARE: Posiziona questa carta coperta a lato della tua plancia riserva. Viene così rimossa dal tuo mazzo per il resto della partita.

Esempio (sopra): Il giocatore decide di giocare TANDEM, mettere a riposo RIPESCARE e scartare ALLA SALUTE. Nel suo turno, gioca TANDEM e la posiziona scoperta sopra RIPESCARE. Una volta esaurito il mazzo festino, TANDEM e RIPESCARE verranno mescolate con altre carte per formare un nuovo mazzo.

3. Attendi che tutti i giocatori abbiano una carta in mano prima di passare alla fase successiva.

FAI UN'AZIONE

A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, gioca la carta selezionata. Devi eseguire le azioni nell'ordine dall'alto verso il basso. Poi, scarta la tua carta scoperta sulla tua pila Riposo. Una volta che tutti i giocatori hanno giocato la loro carta, passa alla fase successiva.

FAI AVANZARE UN PUNCH

Il primo giocatore tira il dado di servizio: Se sei il primo giocatore, tira il dado di servizio. Fai avanzare il punch corrispondente al simbolo mostrato sul dado OPPURE tira di nuovo. Se scegli di tirare di nuovo, devi far avanzare il punch mostrato nel secondo lancio. Non puoi tirare una terza volta.
Fai avanzare il punch: Se il punch non ha un mestolo, posiziona un mestolo su di esso. Il mestolo indica che questo punch è un passo più

vicino ad essere servito. Se c'è un'icona mestolo sulla ricetta di quel punch, esegui immediatamente l'azione sotto l'icona.
Se il punch ha già un mestolo, servilo immediatamente. Questo è il momento in cui il punch viene valutato. Vedi "Servire un punch" a pag. 8.
Passa il ruolo di primo giocatore: Il primo giocatore passa ora il dado di servizio al giocatore alla sua sinistra, che inizierà il round successivo come primo giocatore.

I round proseguono in questo modo fino a quando non viene attivata la Fine della partita (vedi pag. 10).

CARTE FESTINO E RICETTE

CARTE FESTINO

Le carte festino ti permettono di aggiungere frutti dalla tua riserva ai tre punch al centro. Aggiungi sempre il tuo frutto al quadrante corrispondente alla tua fazione. Con le carte festino puoi anche rimuovere i frutti degli avversari, servire punch, scambiare frutti con il frutteto e molto altro. Tutte le azioni sulle carte festino sono obbligatorie a meno che non dicano "opzionale". Devi eseguire le azioni nell'ordine dall'alto verso il basso.

Consiglio professionale: Controlla il numero in alto sulla carta per un riferimento rapido di quanti frutti ti permetterà di aggiungere ai punch se esegui l'azione completa.

Esempio: TANDEM – La carta ti permette di aggiungere due frutti dalla tua riserva a uno o due punch a tua scelta. Il giocatore arancia usa questa carta per aggiungere due limoni a un punch. Sceglie poi di non aggiungere un frutto dal frutteto alla sua riserva, poiché si tratta di un'azione opzionale.

RICETTE

Ogni punch ha una ricetta che include: (1) il numero massimo di frutti che potresti guadagnare vincendo il punch, (2) il nome del punch, e (3) un'icona stella, mestolo o servire. Se ha un'icona stella (*), il punch ha un attributo unico. Se ha un'icona mestolo o servire, esegui l'azione corrispondente sulla carta quando viene aggiunto il mestolo o quando il punch viene servito. Le ricette possono anche includere un bonus ricetta (4) o un ingrediente speciale. Puoi anche guadagnare un cubetto di ghiaccio come ricompensa su alcune carte ricetta; aggiungilo alla tua tazza.

INGREDIENTI SPECIALI

Per vincere un punch, devi avere l'assortimento di frutti di maggior valore nel tuo quadrante quando viene servito. Tutti i frutti in un punch hanno un valore di uno, a meno che non siano un ingrediente speciale. Gli ingredienti speciali hanno un valore di due.
Alcuni punch iniziano con un ingrediente speciale prefissato indicato sulla ricetta (un grande frutto con un anello d'oro attorno).

Impostare ingredienti speciali: Se non c'è alcun frutto mostrato nella parte superiore della ricetta, il punch non ha un ingrediente speciale prefissato. Il primo frutto aggiunto a questo punch diventerà un ingrediente speciale. Posiziona un anello d'oro attorno ad esso. Ora tutti i frutti di quel tipo in quel punch valgono due.

Aggiungere ingredienti speciali: La maggior parte dei punch ha un solo ingrediente speciale, ma puoi aggiungerne un altro con la carta MISCELA (Blend).

Consiglio professionale: Se tutti e sei gli anelli d'oro si trovano già sui frutti nei punch e ne aggiungi uno nuovo, ruba un anello d'oro dal punch che preferisci.

Modificare ingredienti speciali:

Rimuovere o spostare: Se rimuovi o sposti un frutto con un anello d'oro, rimuovi l'anello. Quel frutto non è più l'ingrediente speciale.

Scambiare: Se una carta ti permette di scambiare un ingrediente speciale con un altro frutto, l'anello d'oro rimane, ma l'ingrediente speciale diventa il frutto scambiato.

SERVIRE UN PUNCH

Quando un punch viene servito, esegui le seguenti azioni:

1. Se c'è un'icona servire sulla ricetta, esegui l'azione corrispondente. In caso di parità, tutti i giocatori in parità ottengono la ricompensa.
2. Calcola il punteggio del punch per vedere chi ha vinto il 1° e 2° posto.
3. Assegna le ricompense in frutti al vincitore (o vincitori) da aggiungere alla propria tazza secondo la ricetta.
4. Assegna il bonus fazione e i seltz se necessario.
5. Sposta gli eventuali frutti rimanenti dal punch al frutteto.
6. Svuota il punch e iniziane uno nuovo: rimuovi il mestolo, scarta la ricetta e sostituiscila con una nuova dal mazzo di pesca.

CALCOLO DEL PUNTEGGIO DEL PUNCH

Tutti i frutti nel punch che corrispondono agli ingredienti speciali valgono due, mentre gli altri valgono uno. Il giocatore con il valore totale più alto nel proprio quadrante vince il punch!

AGGIUNGERE LE RICOMPENSE ALLA TAZZA

Il vincitore prende FINO AL numero di frutti indicato in alto sulla ricetta dal proprio quadrante e li aggiunge alla propria tazza. Non prendere mai frutti dai quadranti degli altri giocatori!
Nota: Tutti i frutti nella tua tazza valgono 1 punto a fine partita. La distinzione di ingrediente speciale conta solo per determinare chi vince il punch.

Secondo posto: In una partita a 3–5 giocatori, il giocatore con il secondo valore più alto prende un frutto dal proprio quadrante e lo aggiunge alla tazza.

Parità: Le parità sono amichevoli. Se più giocatori sono pari al primo posto, ciascuno aggiunge l'intera ricompensa dal proprio quadrante e il secondo posto non riceve nulla.

BONUS E CUBETTI DI GHIACCIO

Bonus Ricetta: Il primo giocatore ad avere la combinazione specifica di frutti richiesta nel proprio quadrante ottiene il bonus. Aggiungi immediatamente due cubetti di ghiaccio alla tua tazza e fa scivolare la carta sotto il punch per nascondere il bonus.

Bonus Fazione: Ogni volta che vinci un punch con un ingrediente speciale che corrisponde alla tua fazione, ricevi immediatamente un cubetto di ghiaccio. Il secondo classificato non riceve il bonus fazione.

Seltz: Quando aggiungi un frutto, puoi aggiungere il seltz dalla tua riserva al suo posto. I seltz non aumentano il valore dei frutti nel quadrante, ma funzionano come una scommessa: se vinci quel punch, prendi tutti i seltz presenti (anche degli avversari) e li aggiungi alla tazza. Ogni seltz nella tazza vale 2 punti a fine partita. Se il seltz rimane nella tua riserva a fine partita, perdi 2 punti!

FINE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO FINALE

La fine della partita si attiva se:

1. Un giocatore non ha più frutti o seltz nella propria riserva alla fine del round.
2. Non puoi pescare tre carte all'inizio del round poiché ne restano meno di tre nel mazzo festino (inclusa la pila Riposo).

PUNTEGGIO FINALE

1. Servi immediatamente tutti e tre i punch e calcola i punteggi.
2. Alza il calice e fai un brindisi!
3. Conta tutto ciò che è presente nella tua tazza: Frutti e cubetti di ghiaccio = 1 punto ciascuno; Seltz = 2 punti ciascuno.
4. Aggiungi 1 punto per ogni tipo di frutto che hai completamente esaurito dalla tua riserva.
5. Sottrai 1 punto per ogni frutto rimasto nella tua riserva (è marcio!). Sottrai 2 punti se hai ancora il tuo seltz (è esploso!).

Il giocatore con più punti vince! In caso di parità, vince chi ha il minor numero combinato di frutti e seltz rimasti in riserva.

ESPANSIONE 5 GIOCATORI

Aggiunge un quinto giocatore senza fazione fissa.

Usa le 12 carte con l'anello d'oro sul retro.

Metti 1 carta cerchio al centro di ciascun punch (rappresenta il quadrante del 5° giocatore).

Aggiungi 6 frutti di ogni tipo nel frutteto.

Per ottenere il bonus fazione, il 5° giocatore deve vincere un punch con due o più ingredienti speciali differenti.

MODALITÀ SOLITARIO

Combatti contro gli Spiriti del Punch.

Preparazione: Imposta come per 2 giocatori, ma dai 6 frutti di ogni tipo alla riserva dello spirito (tu ne hai sempre 3). Lo spirito usa il mazzo spiriti (senza seltz).

Svolgimento: Sei sempre il primo giocatore. Dopo il tuo turno, pesca la prima carta del mazzo spiriti ed esegui le sue azioni. Lo spirito aggiunge frutti dalla sua riserva al suo quadrante.

Regole speciali: Lo spirito vince tutte le parità!

Punteggio finale: Sottrai i punti dello spirito dal tuo totale. Per vincere devi ottenere un punteggio finale di 10 o più punti.

Livelli di difficoltà (0–4): Ogni carta spirito mostra sfide in basso a destra che si accumulano in base al livello scelto (es. non poter ritirare il dado, pescare meno carte, ecc.).