

SPICY

♣ FÚSZEREK PRÓBÁJA

Legendás idők: három nagymacska klánja legjobbjaikat új küzdőtérre hívja. Bátorságukat immár nem véres harc bizonyítja. Az igazi hős nem csak erős, de könnyedén fogyasztja a legcsípősebb ételeket is! Lángoló ajkakkal és könnyező szemekkel licitálják túl egymást. Hazugság talán a nagyotmondás, ha vállalod a lelepleződés következményeit? E legendás dilemmából születik meg egy új korszak új harci taktikája, a BLÖFF.

♣ JÁTÉK TARTOZÉKAI

- **1 világvége kártya**
(kékeszöld hátoldal)
- **3 trófeakártya**
(fehér hátoldal)
- **6 extra kártya**
(piros hátoldal)
- **100 fűszerkártya**
(fekete hátoldal)

🎲 Fűszerkártyák 🎲

mindegyikből 3 db



csili
1-10-ig



vaszabi
1-10-ig



bors
1-10-ig



dzsóker fűszer



dzsóker szám



hátoldal

képes oldal

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keverjétek meg a **fűszerkártyák** pakliját (fekete hátoldal), és osszatok minden játékosnak **6 lapot**.
2. A maradék fűszerkártyákat tegyétek képpel lefordítva az asztal közepére: ez lesz a húzópakli.



3. Állítsátok a **világvége kártyát** (kékeszöld hátoldal) a húzópakli mellé. A kártya jobb alsó sarkában lévő rovátkák mutatják meg, hogy a játékosok száma alapján milyen magasra kell becsúsztatni a világvége kártyát a húzópakliba.



Világvége kártya



A játékosok száma a kártya sarkában



Húzópakli



Trófeakártyák

4. Terítsétek ki a **3 trófeakártyát** (fehér hátoldal) a húzópakli mellé az asztalra, képpel felfelé.
5. Ha az alapjátékot játsszátok, tegyétek vissza az **extra kártyákat** (piros hátoldal) a dobozba.
6. A legfiatalabb játékos kezd.



Extra kártyák

A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járásának irányában kerülnek sorra, egészen addig, míg valaki kihívást nem intéz a kijátszott lap ellen. A soron lévő játékos kijátszik egy fűszerkártyát vagy passzol. A kártyákat a fűszerhalomra kell kijátszani, és minden kihívás után új fűszerhalom kell kezdeni.

☞ Ebül jár a túl kíváncsi macska.
Soha ne nézzétek meg a képpel lefordított kártyákat! Aki megszegi ezt a szabályt, büntetésként húzzon egy kártyát a kezébe!

☞ FŰSZERKÁRTYA KIJÁTSZÁSA ☞

Válassz egy lapot a kezedből, tedd a fűszerhalomra képpel lefordítva, és jelentsd be a kijátszott lapon lévő fűszer fajtáját (színét) és az erősségét (számát).

Megjegyzés: a bejelentésednek nem kell igaznak lennie.

- **A fűszerhalom kezdőlapja:** Tetszőleges színű, de mindenképp 1-es, 2-es vagy 3-as számú lapot kell bejelentened.

Példa: „2-es csili”

- **A fűszerhalom további lapjai:**
A továbbiakban a bejelentett szín mindig meg kell egyezzen a kezdőlappal, a szám pedig nagyobb kell legyen, mint az előzőleg bejelentett szám. A 10-es után 1-est, 2-est vagy 3-ast kell bejelenteni.

Megjegyzés: Ha a bejelentésed téves (például más színű), vissza kell vened a kijátszott lapodat a kezedbe, és passzolnod kell.

☞ PASSZOLÁS ☞

Ha nem tudsz vagy nem akarsz kártyát kijátszani, mondhatod azt, hogy „passz”. Ekkor húzz egy lapot a húzópakliból, és a bal oldali szomszédod kerül sorra.



☐ A KIJÁTSZOTT LAP KIHÍVÁSA ☐

A fűszerhalom legfelső lapját bárki **bármikor** kihívhatja. Ha egy játékos passzolt, az előtte kijátszott lapot még mindig ki lehet hívni.

Bármelyik játékos ráteheti a kezét a fűszerhalomra, ezzel **kétségbe vonva** vagy a bejelentett **számot**, vagy a **színt**.

Példa: „9-es csili.”
„Nem csili!”



Megjegyzés: Ha anélkül fordítod fel a fűszerhalomra tett kártyát, hogy konkrétan megneveznéd a számot vagy a színt, azonnal elveszítéd a kihívást.

A kihívás eldöntése

☐ Dzsókerek ☐



Az összes számot/színt helyettesítik, de mindig veszítenek, ha a másik (hiányzó) tulajdonságukat vonják kétségbe.

Nézzétek meg a fűszerhalom felső lapját. Csak a kártya kétségbe vont tulajdonsága (szám vagy szín) számít. Ha a kétségbe vont, bejelentett tulajdonság hamisnak bizonyul, a kihívó nyer, ellenkező esetben a kihívott játékos nyer.

Példa: Miután a kihívó azt mondta, „Nem csili!”, felfedjük a kártyát, ami egy 5-ös csili. A kihívott játékos nyer.

• A kihívás győztese:

A győztes megkapja a teljes fűszerhalmot, és megnézés nélkül, képpel lefordítva maga elé teszi az asztalra: ezek lesznek a pontjai.

• A kihívás vesztese:

A vesztes húz 2 lapot a húzópakliból, és ő kerül sorra: új fűszerhalmot kezd (vagy passzol).

☐ A TRÓFEÁK ☐

Amikor az utolsó kártyát kijátszod a kezedből, azt hangosan be kell jelentened!

Megjegyzés: Ha elmulasztod bejelenteni, hogy az utolsó lapodat játszottad ki, vissza kell vened a kijátszott lapot a kezedbe, és passzolnod kell (tehát húzod egy lapot).

A következő játékos csak azután kerülhet sorra, miután mindenki úgy döntött, nem intéz kihívást a kijátszott lap ellen.

Mikor kapsz trófeát?

- Ha az utolsó lapodat is kijátszottad, és nem intéztek ellene kihívást, vagy
- ha az utolsó lapodat is kijátszottad, és az ellene intézett kihívást megnyerted. A kihívás vesztese húz 2 lapot, mint rendesen.

Megjegyzés: ha elveszíted a kihívást, a játék a normális mederben folyik tovább.

A játék véget ér:

- ha valaki megszerezte a 2. trófeáját, vagy
- ha mindhárom trófea gazdára talált.

Egyébként a játék folytatódik. A trófeát megszerző játékos 6 lapot húz a kezébe a húzópakliból.



Trófeakártyák



A JÁTÉK VÉGE

A játék 3 esetben érhet véget:

- ha valaki megszerezte a 2. trófeáját, vagy
- ha mindhárom trófea gazdára talált, vagy
- ha a húzópakli tetején megjelenik a világvége kártya

Megjegyzés: azonnal hagyjátok abba a laphúzást, és ne húzzátok fel a világvége kártyát.

Pontozás

Ha valakinek 2 trófeája van, ő a játék győztese.

Egyéb esetben mindenki összeszámolja a pontjait. 1 megszerzett kártya 1 pontot, 1 trófea 10 pontot ér. Minden kézben tartott kártya mínusz 1 pontot ér.

Példa: 1 trófea + 24 megszerzett kártya
- 4 kézben tartott kártya = 10 + 24 - 4 = 30 pont.

A játékot az nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze. Pontegyenlőség esetén az érintettek osztoznak a győzelemben.



KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Játéktervező: Győri Zoltán

Fejlesztők: Roland Goslar és a Gémklub Stúdió (Aczél Zoltán, Medgyesi Péter, Tuska Miklós, Vágó I. Dániel)

Szerkesztő: Sabine Machaczek

Illusztráció: Jimin Kim

Gyártásvezető: Heiko Eller-Bilz

Grafikai tervezés: Annika Brüning, Marina Fahrenbach

Korrektúra: Chris Meyer

Külön köszönet: Chris Baylis, Autumn Collier, Thomas Jeong, Future Pastimes, valamint minden barát és játéktesztelő.



© 2020 HeidelBÄR Games GmbH. SPICY, the HeidelBÄR Games logo and HeidelBÄR Games are TMs of HeidelBÄR Games GmbH. Distributed exclusively in the US by Asmodee North America, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 1-651-639-1906. Made in China. Actual components may vary from those shown. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 9 OR YOUNGER. Retain this information for your records.



JÁTÉKVÁLTOZAT AZ EXTRA KÁRTYÁKKAL

Az előkészületek az alapjátéknál ismertetett módon zajlanak, de véletlenszerűen húzzunk egyet az **extra kártyák** közül, és tegyük ki képpel felfelé a húzópakli mellé. Az extra kártya egészen a játék végéig minden játékos számára felülírja a játékszabályokat. Haladó játékosok akár 2 extra kártyát is használhatnak.

Az extra kártyák



☐ Csilimánia (1-3 csili) ☐

Ha a normál szabályok szerint **1-est, 2-est vagy 3-ast** jelentesz be: ha akarsz, megváltoztathatod a színt csilire (pirosra).

☐ Újrakezdés (1-3) ☐

8-as, 9-es vagy 10-es után is kijátszható **1-es, 2-es vagy 3-as**. A szín nem változtatható meg.



☐ Fűszercsempész (4) ☐

Ha **4-est** jelentesz be, tedd a mancsod a fűszerhalomra. Ha nem hívnak ki, akkor amint a következő kártya kijátszásra kerül, vidd el a mancsod alatt lévő fűszerhalmot. A játék folytatódik, és az előbb kijátszott kártya lesz az új fűszerhalom első lapja.



☐ Cserebere (5) ☐

Ha **5-öst** jelentesz be, azonnal válassz **legfeljebb 2 lapot** a kezedből, és tedd be a 5-ös alá a fűszerhalomra, majd húzz helyette ugyanennyi új lapot a húzópakliból. Mindezt nem érinti az esetleges kihívás.





☐ Felforgatás (6, 9) ☐

Kijátszatsz **6-ost 9-esként**, vagy **9-est 6-osként**. Ha egy 6-ost vagy egy 9-est kihívnak, a 6-os és a 9-es kártya is helyesnek számít.

☐ Utánozós majmacska (1-10) ☐

Miután valaki kijátszott egy kártyát, magadhoz ragadhatod a kijátszás jogát, ha – akár soron kívül – kijátszol egy lapot, és bejelented **pontosan ugyanazt a számot és színt**.



Ezután a tőled balra ülő játékos kerül sorra. Bárki magához ragadhatja a kijátszás jogát azonos szín és szám bejelentésével egy másik játékostól, de saját magától tilos.

Különleges kihívás: ha valaki a fentiek szerint magához ragadta a kijátszást, a kihíváshoz elég annyit mondani:

„Nem az!” Ekkor a **számnak és a színnek is egyeznie kell**.

A kártyát felfordítjuk, és a kihívó csak akkor veszít, ha a szín és a szám is azonos a bejelentettel.

