

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.

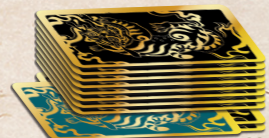
3. Állítsátok a **világvége kártyát** (kékeszöld hátoldal) a húzópakli mellé. A kártya jobb alsó sarkában lévő rovátkák mutatják meg, hogy a játékosok száma alapján milyen magasra kell becsúsztatni a világvége kártyát a húzópakliba.



Világvége kártya



A játékosok száma a kártya sarkában



Húzópakli



Trófeakártyák

Fűszerhalom



Extra kártyák

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.

2

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 fűszerhalomra 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.



3

☐ 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 elveszíted 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 fűszerhalomot, 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 fűszerhalomra kezd (vagy passzol).

4

☐ A TRÓFEÁK ☐

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

Megjegyzés: Ha elmulasztod bejelenteni, hogy az utolsó lapodat játsszátad ki, vissza kell vened a kijátszott lapot a kezedbe, és passzolnod kell (tehát húzol 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 kijátszotad, és nem intéztek ellene kihívást, vagy
- ha az utolsó lapodat is kijátszotad, 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

5



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: Györi Zoltán
Fejlesztők: Roland Goslar és a Gémklub Stúdió (Aczél Zoltán, Medgyesi Péter, Tuska Miklós, Vágó I. Dániel)
Szerkesztő: Sabine Machaczek
Gyártásvezető: Heiko Eller-Bilz

Illusztráció: Jimin Kim
Grafikai tervezés: Annika Brüning, Marina Fahrenbach
Külön köszönet: Thomas Jeong, Chris Meyer, valamint minden barátnak és játéktesztelőnek.



Gyártó: 2020 Heidelbär Games GmbH. SPICY, a Heidelbär Games logó and Heidelbär Games név a Heidelbär Games GmbH tulajdonosa.
Importálta: GémKör-GémKlub Kft. 1052 Budapest, Ráday utca 30. www.gemker.hu, info@gemker.hu. Made in Germany.
A képen látható elemek színe és formája eltérhet a valódi elemektől.
FIGYELEM! NEM ALKALMAS HÁROM ÉVEN ALULI GYERMEKEK RÉSZÉRE!
FÜLLADÁSVESZÉLY!
Özön meg a játék csomagolását!



JÁTÉKVÁLTOZAT AZ EXTRA KÁRTYÁKKAL

Az előkészületek az alapjátéknál ismertetett módon zajlanak, de véletlenül hűzzünk 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 akarod, megváltoztathatod a szint 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.

☐ Utánözös majmacska (1-10) ☐

Miután valaki kijátszott egy kártyát, magadhoz ragadhatod a kijátszás jogát, ha - akár soron kívül - kijátszol egy lapot, és bejelentet **pontosan ugyanazt a számot és szint**. Ezután a tőled balra ülő játékos kerül sorra. Bárki magához ragadhatja a kijátszás jogát azonos szín és szám bejelentésével egy másik játéktól, 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.



A FŰSZEREK PRÓBÁJA

Legendás idők: három nagymacska klánja legjobbjaik új küzdőterre 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.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

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

☐ Fűszerkártyák ☐

mindegyikből 3 db mindegyikből 5 db

- csili 1-10-ig
- vaszabi 1-10-ig
- bors 1-10-ig
- dzsóker fűszer
- dzsóker szám 1-10

hátoldal képes oldal