

FIM DO JOGO

O jogo acaba imediatamente em 3 casos:

- Um jogador ganha a sua 2ª carta Troféu.
- Um jogador ganha a última carta Troféu disponível.
- Quando a carta Fim do Jogo aparece no topo da pilha de biscoar.

Nota: se surgir a carta Fim do Jogo, não a bisques!

Pontuação

Se um jogador tiver 2 cartas Troféus, ganha imediatamente o jogo. Caso contrário, todos os jogadores somam a pontuação das suas cartas Especiarias (1 carta = 1 ponto) e Troféus (10 pontos cada carta). Subtraem um ponto por cada carta que ainda tiverem na mão.

Exemplo: 1 Troféu + 24 cartas Especiaria ganhas - 4 cartas na mão: 10 + 24 - 4 pontos = 30 pontos.

O jogador com mais pontos ganha. Em caso de empate, todos os jogadores empatados partilham a vitória.



CRÉDITOS

Autor: Zoltán Györi
Desenvolvimento: Roland Goslar and the Gémklub Studio (Aczél Zoltán, Medgyesi Péter, Tuska Miklós, Vágó I. Dániel)
Ilustração: Jimin Kim
Design Gráfico: Annika Brüning, Marina Fahrenbach
Edição: Sabine Machaczek
Produção: Heiko Eller-Bilz
Revisão de texto: Maria Júdice
Agradecimentos: Chris Baylis, Autumn Collier, Thomas Jeong, Future Pastimes e a todos os nosso os amigos e às pessoas que testaram o jogo.

Edição portuguesa e distribuição exclusiva em Portugal: MEBO Games Lda, Rua dos Bem Lembrados, 141 - Manique 2645-471 Alcabideche Portugal www.mebo.pt
Qualquer assunto sobre este jogo: info@mebo.pt
© 2020 HeidelBÄR Games GmbH



VARIANTES DO JOGO

Além da preparação normal, coloca uma carta Variante virada para cima ao lado da pilha de biscoar. Essa carta muda as regras básicas de todo o jogo. Os jogadores mais experientes podem acrescentar ainda mais uma carta.

CARTAS VARIANTE

☑ Adoramos Chili! (1-3 chili) ☑



Se puderes declarar legalmente 1, 2, ou 3, de qualquer especiaria, podes declarar chili em vez da especiaria necessária. O chili passa a ser a especiaria utilizada na jogada seguintes.

☑ Começa lá! (1-3) ☑

Depois do 8, 9, ou 10, também podes declarar um 1, 2, ou 3. A especiaria não pode ser alterada.



☑ Salteador de Especiarias (4) ☑

Se declarares um 4, põe a tua mão sobre a pilha de Especiarias. Se a tua carta não for desafiada, ganhas todas as cartas por baixo da tua mão, mal a próxima carta for jogada. O jogo depois continua só com a carta recém jogada na pilha de Especiarias.

☑ Muda a tua Sorte (5) ☑

Quando declarares um 5, acrescenta logo até mais 2 cartas da tua mão por baixo da tua carta 5 na pilha de Especiarias, e depois bisca para a tua mão o mesmo número de cartas da pilha de biscoar. Essas cartas extra não são afectadas por um desafio.



☑ Vira e Volta! (6, 9) ☑

Podes declarar um 6 como sendo um 9 e um 9 como sendo um 6. Ou seja, se um 6 ou um 9 for desafiado, um 6 ou um 9 revelado ganhará o desafio.

☑ Imitador (1-10) ☑

Depois de outro jogador jogar uma carta, podes imitar a jogada dele declarando exactamente a mesma carta, mesmo que não seja a tua vez. O jogo continua com o jogador à esquerda do imitador. Outro jogador pode imitar um imitador. Mas tu não podes imitar a tua própria jogada.



Importante - Se alguém usou a habilidade imitador, os outros jogadores para desafiá-lo usam uma forma especial:

Neste caso, o desafiador limita-se a dizer: "Errado!" e revela a carta desafiada. Para um imitador ganhar o desafio, ambos os tipos (número e Especiaria) têm de estar correctos. O desafio não afecta quaisquer imitadores anteriores, ou a carta original copiada.



A BATALHA DOS 3 TIGRES

Era uma vez 3 grandes tigres que ficaram exaustos de tanto lutar para ver quem era o maior. Resolveram então abandonar a luta e ver quem conseguia comer mais especiarias picantes! Infelizmente, todos estavam a fazer batota e por isso os tigres inventaram um novo jogo de "bluff" cheio de especiarias picantes onde quem desconfia pode ir às lágrimas!

COMPONENTES

- 100 Cartas Especiaria
- 3 Cartas Trófeu (brancas)
- 6 Cartas Variante
- 1 Carta Fim do Jogo (azul)
- (pretas)
- (vermelhas)



PREPARAÇÃO

1. Baralha **todas as cartas Especiaria** (pretas) e dá 6 cartas a cada jogador para formar a sua mão.
2. As restantes cartas Especiaria formam a pilha de biscoar.
3. Segura a carta **Fim de Jogo** (azul) na vertical ao lado da pilha de biscoar. Depois, insere-a nessa pilha aproximadamente à altura determinada pelo número de jogadores, tal como é indicado na carta.



carta Fim do Jogo



Nº de jogadores na carta Fim de Jogo

Pilha de Especiarias - é a zona onde jogas as tuas cartas Especiaria



pilha de biscoar



cartas Troféu



cartas Variante

2

4. Coloca as **3 cartas Troféu** (brancas) ao lado da pilha de biscoar.
5. Para um jogo normal, põe de lado as **cartas Variante** (vermelhas). Estas não serão usadas neste jogo.
6. O jogador mais novo é o 1º a jogar.

REGRAS DO JOGO

O jogo desenrola-se no sentido dos ponteiros do relógio até uma carta ser desafiada. Na tua vez optas por **jogar uma carta Especiaria** ou **passar**. Os jogadores jogam as suas cartas em cima da pilha de Especiarias e começam uma nova pilha de Especiarias após cada desafio.

📌 JOGAR UMA CARTA 📌

Joga 1 carta da tua mão, coloca-a voltada para baixo sobre a pilha de Especiarias e declara o seu número e tipo de especiaria. **Nota:** A tua declaração pode ser verdadeira, mas não tem de o ser. Se é a primeira carta da pilha de Especiarias: Tens que declarar um 1, um 2 ou um 3 de uma especiaria à tua escolha.

Exemplo: "2 chili".
Cartas colocadas sobre a pilha: Tens de declarar um número mais alto e a **mesma** Especiaria já declarada. Depois do 10 ser declarado, têm de ser declarados o 1, o 2 ou o 3 da **mesma** especiaria.

Nota: Se fizeres uma declaração inválida, (por ex.: especiaria errada), tens de recolher para a tua mão a carta jogada e **PASSAR** (vê o ponto abaixo).

Exemplo: "2 chili". É revelado um jôquer 1-10. O jogador que desafiou ganha.

📌 PASSAR 📌

Em vez de jogar uma carta, podes dizer "passo" e biscoar 1 carta do pilha de Biscoar. A tua jogada termina. Joga o jogador seguinte.

📌 A curiosidade matou o gato 📌

Não vejas nenhuma carta voltada para baixo! (Penalização: tira uma carta para a tua mão.)



3

📌 DESAFIAR UMA CARTA 📌

A carta de cima da pilha de Especiarias pode ser **sempre** desafiada. **Qualquer jogador** pode desafiar, colocando a mão sobre a pilha de Especiarias e dizer especificamente o que está errado: o **número** ou a **especiaria**. Mesmo que alguém tenha passado, o jogador que jogou a carta de cima da pilha de Especiarias pode ser sempre desafiado.

Exemplo: "9 chili."
"Não é chili."

Nota: Se revelares a carta que estás a desafiar sem anunciáres se é o número ou a especiaria que está errada, perdes imediatamente o desafio.



📌 Jôquer 📌



O jôquer ou tem todos os números ou todas as especiarias. Se o desafiáres pelo que ele não tem, ganhas sempre o desafio. **Exemplo:** "Não é chili". É revelado um jôquer 1-10. O jogador que desafiou ganha.

Resolver um Desafio:

Mostra a carta de cima da pilha de Especiarias. Se a carta estiver errada (só interessa o que foi desafiado, ou o número ou a especiaria), o desafiador ganha. **Caso contrário é o jogador desafiado quem ganha o Desafio.**

Exemplo: Após o desafio "Não é chili!" é mostrado um chili 5. O jogador que jogou a carta ganha o desafio.

4

Se ganhaste o Desafio:

Recolhe toda a pilha de Especiarias e coloca-a voltada para baixo diante de ti, sem olhares para as cartas.

Se perdeste o Desafio:

Bisca 2 cartas para a tua mão. Depois, joga uma carta da tua mão começando assim uma nova pilha de Especiarias.

📌 TROFÉU 📌

Tens que anunciar quando jogas a ÚLTIMA carta da tua mão.

Nota: se te esqueceres de declarar quando jogas a tua última carta, ela tem de voltar para a tua mão e tens de passar (e por isso tens de biscoar uma nova carta).

A próxima carta só pode ser jogada depois de todos os jogadores terem decidido não desafiar.

Como ganhar uma carta Troféu:

- Se a última carta da tua mão não for desafiada.
- Se a última carta da tua mão for desafiada e ganhares o desafio (quem perder o desafio tira 2 cartas para a sua mão, como é habitual).
Nota: Se perderes o desafio, o jogo continua o curso normal.

Coloca a carta Troféu ao lado das tuas cartas Especiaria já ganhas.

Efeitos do Troféu:

- Os Troféus podem terminar um jogo:
- Se um dos jogadores ganhar uma 2ª carta Troféu.
 - Se as 3 cartas Troféu forem ganhas.
- Caso contrário, o jogo continua e o jogador que tiver ganho a carta Troféu bisca 6 novas cartas para a sua mão.



cartas Troféu

5