

# SPICY

## BITWA NA PRZYPAWY

Dawno, dawno temu 3 duże koty zmęczyły się ciągłą walką o bycie najlepszym. Zgodziły się zrezygnować z niej i urozmaicić swoje 9 żyć konkursem jedzenia ostrych przypraw! Niestety, wkrótce wszyscy zaczęli oszukiwać, więc koty wymyśliły bardzo ostrą, często wywołującą łzy grę polegającą na oszukiwaniu.

## KOMPONENTY GRY

- **100 kart Przypraw** (czarne)
- **3 karty Trofeów** (białe)
- **1 karta Końca Świata** (morska)
- **6 kart DOPRAWIENIA** (czerwone)

**📄 Karty Przypraw: 📄**

3 z każdej:

-  **1 – 10 Chili**
-  **1 – 10 Wasabi**
-  **1 – 10 Pieprz**

5 z każdej:

-  **uniwersalne Przyprawy**
-  **1-10 uniwersalne liczby**



**rewers**      **awers**

# PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI



1. Potasujcie **wszystkie karty Przypraw** (czarne) i rozdajcie **po 6 z nich** każdemu z graczy.
2. Z pozostałych kart Przypraw utwórzcie talię dobierania.

3. Wsuńcie **kartę Końca Świata** (morską) do talii dobierania w miejsce odpowiednie dla danej liczby graczy, wskazane na tej karcie.



*karta  
Końca  
Świata*



*liczba graczy na  
karcie Końca Świata*



*talia dobierania*



*karty Trofeów*

4. Połóżcie **3 karty Trofeów** (białe) obok talii dobierania.
5. W standardowej rozgrywce nie używa się **kart DOPRAWIENIA** (czerwonych), więc odłóżcie je do pudełka.
6. Najmłodszy gracz rozpoczyna pierwszą rundę.



*stos Przypraw*



*karty DOPRAWIENIA*

# ROZGRYWKA

Gra toczy się w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara do momentu, aż karta zostanie sprawdzona. **Zagraj kartę Przyprawy albo spasuj.**

Gracze zagrywają swoje karty na wierzch stosu Przypraw, a po każdym sprawdzeniu rozpoczynają nowy stos Przypraw.

**☞ Ciekawość to pierwszy stopień do piekła ☞**  
**Nie podglądaj żadnych zakrytych kart!** (Kara: dobierz 1 kartę na rękę).

## ☞ ZAGRANIE KARTY ☞

Zagraj jedną zakrytą kartę ze swojej ręki na stos Przypraw i zadeklaruj jej numer oraz rodzaj.

**Uwaga:** twoja deklaracja może być zgodna z prawdą, ale nie musi taka być.

### • Pierwsza karta każdego stosu

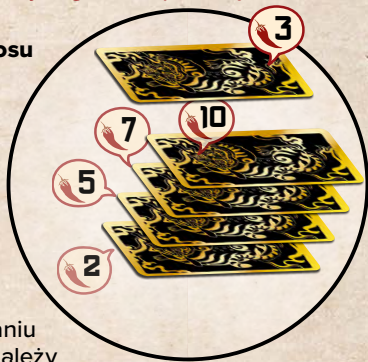
#### **Przypraw:**

Zadeklaruj 1, 2 albo 3 wybranej Przyprawy.

*Przykład: „2 Chili”.*

### • Karty zagrywane na wierzch stosu:

Twoja deklaracja musi być liczbą wyższą w tym samym kolorze (ta sama Przyprawa). Po zadeklarowaniu 10, w następnej kolejności należy zadeklarować 1, 2 albo 3 w tym samym kolorze.



**Uwaga:** jeśli pomylisz się przy deklaracji (np. podasz złą Przyprawę), musisz zabrać z powrotem swoją kartę i spasować.

## ☞ SPASOWANIE ☞

Zamiast zagrywać kartę, gracz może powiedzieć „pas” i dobrać 1 kartę z talii. Następnie swoją turę wykonuje kolejny gracz.



## ☐ SPRAWDZENIE KARTY ☐

Najwyższa karta na stosie Przypraw **zawsze** może zostać sprawdzona. Jeżeli ktoś spasował, to gracz, którego karta jest na wierzchu stosu, nadal może być sprawdzony.

**Każdy z graczy** może sprawdzić kartę poprzez położenie dłoni na stosie Przypraw. Gracz wskazuje (mówi na głos), co uważa za błędne (**rodzaj Przyprawy albo jej wartość**).

*Przykład: „9 Chili”*

*Wskazanie - „To nie Chili”.*



**Uwaga:** jeśli odkryjesz kartę bez wskazania numeru lub Przyprawy, natychmiast przegrywasz Sprawdzenie.



Karty Uniwersalne pokazują albo wszystkie Przyprawy, albo wszystkie liczby. W przypadku Sprawdzenia, przegrywa ją zawsze, gdy sprawdza się ich brakującą cechę.

### ☐ Uniwersalne karty ☐

### Rozpatrywanie Sprawdzenia:

Odkrycie wierzchnią kartę stosu Przypraw. Sprawdzana jest tylko wskazana cecha (wartość albo Przyprawa). Jeżeli wskazanie jest prawidłowe, wygrywa sprawdzający. Jeżeli się pomylił, wygrywa sprawdzany.

*Przykład: po wskazaniu, że „To nie Chili” okazuje się, że wierzchnia karta to 5 Chili. Gracz, który zagrał tę kartę, wygrywa Sprawdzenie.*

#### • Zwycięzca Sprawdzenia:

Zabiera cały stos kart Przypraw i kładzie go zakryty przed sobą, bez podglądania kart. Są to jego punkty.

#### • Przegrany Sprawdzenia:

Dobiera 2 karty na rękę. Następnie rozpoczyna nowy stos Przypraw.

## ☐ TROFEA ☐

Gdy zagrasz swoją ostatnią kartę z ręki ogłosz to natychmiast.

**Uwaga:** jeśli gracz zapomni ogłosić swoją ostatnią kartę, musi wziąć ją z powrotem i spasować (dobiera jedną kartę).

Następna karta może zostać zagrana dopiero, gdy żaden z pozostałych graczy nie zechce Sprawdzić wierzchniej karty stosu Przypraw.

### Zdobycie Trofeum:

- jeżeli twoja ostatnia karta nie jest Sprawdzana;
- jeżeli twoja ostatnia karta jest Sprawdzana, a Ty jesteś zwycięzcą Sprawdzenia (przegraný dobiera 2 karty, jak w przypadku standardowego Sprawdzenia).

**Uwaga:** jeśli przegrasz Sprawdzenie, gra toczy się dalej.



karty Trofeów

Weź kartę Trofeum i połóż ją obok swoich punktujących kart Przypraw (jeśli posiadasz). Są to dodatkowe punkty na koniec gry.

### Efekty Trofeów:

Trofea mogą doprowadzić do zakończenia gry:

- jeśli gracz zdobędzie swoje drugie Trofeum;
- jeśli wszystkie 3 Trofea zostaną zdobyte.

W przeciwnym wypadku gra toczy się dalej, a gracz, który zebrał Trofeum, dobiera 6 kart na rękę.



# ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się, gdy wystąpi co najmniej jeden z 3 przypadków:

- gracz zdobędzie swoje drugie Trofeum;
- wszystkie 3 Trofea zostaną zdobyte;
- karta Końca Świata zostanie odkryta na wierzchu talii dobierania.

**Uwaga:** jeśli karta Końca Świata zostanie odkryta, natychmiast przerwijcie dobieranie kart. Nie dobierajcie karty Końca Świata!



## Punktowanie

Jeżeli gracz ma dwa Trofea, natychmiast wygrywa.

W przeciwnym wypadku każdy gracz podlicza zdobyte przez siebie karty Przypraw (1 karta = 1 punkt) i Trofeów (każde warte 10 punktów), a od wyniku odejmują jeden punkt za każdą kartę, która pozostała mu na ręce.

*Przykład: Gracz posiada 1 Trofeum, 24 zdobyte karty oraz 4 karty w ręce. Jego wynik to: 10 + 24 - 4 punkty = 30 punktów.*

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

W przypadku remisu, gracze dzielą się zwycięstwem.

## TWÓRCY

**Autor gry:** Zoltán Györi

**Rozwój gry:**

Roland Goslar oraz the Gémklub Studio

(Aczél Zoltán, Medgyesi Péter, Tuska

Miklós, Vágó I. Dániel)

**Ilustracje:** Jimin Kim

**Opracowanie graficzne:** Annika

Brüning, Marina Fahrenbach

**Korekta:** Sabine Machaczek

**Producent:** Heiko Eller-Bilz

**Redakcja wersji angielskiej:**

Chris Meyer

**Podziękowania:** Chris Baylis,

Autumn Collier, Thomas Jeong, Future

Pastimes oraz dla wszystkich przyjaciół i testerów.

**Tłumaczenie:** Damian Mazur

**Wersja polska:** Zespół Portal Games



[www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)



[www.heidelbergames.com](http://www.heidelbergames.com)



Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



# WARIANT DOPRAWIONY

W trakcie przygotowania rozgrywki dodajcie losową, odkrytą kartę DOPRAWIENIA obok talii dobierania. Ta karta zmienia standardowe zasady na całą rozgrywkę. Bardziej zaawansowani gracze mogą dodać kolejną kartę.

## KARTY DOPRAWIENIA

### ☑ Kochamy Chili! (1-3 Chili) ☑



Jeśli możesz w legalny sposób zadeklarować **1, 2 albo 3** dowolnej Przyprawy, w zamian możesz zadeklarować Chili. Zmienia to rodzaj stosu Przypraw na Chili.

### ☑ Startujemy! (1-3) ☑

**1, 2 albo 3** możesz zadeklarować po **8, 9 albo 10**. Przyprawy nie można zmienić.



### ☑ Poszukiwacz Przypraw (4) ☑

Jeśli deklarujesz **4**, połóż dłoń na stosie Przypraw. Jeśli twoja karta nie zostanie Sprawdzona, wygrywasz wszystkie karty pod twoją dłoń, gdy tylko zostanie zagrana kolejna karta. Następnie gra jest kontynuowana z tylko nowo zagrana kartą w stosie Przypraw.

### ☑ Tylko dla szczęściarzy (5) ☑

Kiedy deklarujesz **5**, natychmiast dodaj do **2 dodatkowych kart** ze swojej ręki pod deklarowaną kartę 5 na stosie Przypraw, a następnie dobierz na rękę tyle samo kart z talii dobierania. Sprawdzenie nie wpływa na te dodatkowe karty.





### ☐ To ten sam obrazek (6, 9) ☐

Możesz deklarować **6 jako 9**, oraz **9 jako 6**. Innymi słowy: jeśli 6 albo 9 będzie Sprawdzana, odkryta 6 albo 9 wygra to Sprawdzenie.

### ☐ Naśladowca (1-10) ☐

Po tym, jak inny gracz zagra kartę, możesz skopiować jego turę, deklarując **dokładnie taką samą kartę**, nawet jeśli aktualnie to nie jest twoja tura. Gra jest



kontynuowana od gracza po lewej stronie Naśladowcy. Inny gracz może naśladować Naśladowcę. (Nie możesz skopiować własnej tury).

### Specjalne Sprawdzenie po Naśladowaniu:

Tylko w tym przypadku Sprawdzający mówi po prostu „Żle!” i odkrywa Sprawdzaną kartę.

Aby Naśladowca wygrał Sprawdzenie, obie cechy (liczba i Przyprawa) muszą być prawidłowe.

Sprawdzenie nie ma wpływu na poprzednich Naśladowców ani na oryginalną kopiowaną kartę.

