

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

- 100 fűszerkártya
- 1 játék vége kártya
- 3 trófea
- 6 szuperdzsóker

• FÜSZERKÁRTYÁK •

mindenből 3 db mindenből 5 db



csili
1-10-ig



citrom
1-10-ig



bors
1-10-ig



szín-
dzsóker



szám-
dzsóker



előlap

hátlap

• SZUPERDZSÓKEREK •

6 **szuperdzsóker**
egyedi elő- és hátlappal.



szuperdzsóker:
szám és fűszer is



hátlap

előlap

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keverjétek meg a **fűszerkártyák** pakliját, és osszatok minden játékosnak **5 fűszerkártyát**.*
2. A maradék fűszerkártyákat tegyétek képpel lefordítva az asztal közepére: ez lesz a húzópakli.
3. Adjatok 1 **szuperdzsókert** minden játékosnak.
4. Helyezzétek a megmaradt **szuperdzsókereket** a húzópakli mellé.
5. Állítsátok a **játék vége kártyát** a húzópakli mellé. A kártya jobb alsó sarkában lévő rovátkák mutatják meg, hogy a játékosok száma alapján milyen magasra kell becsúsztatni a játék vége kártyát a húzópakliba.
6. Terítsétek ki a **3 trófeakártyát** a húzópakli mellé az asztalra, képpel felfelé.



A játékosok száma
a kártya sarkában



Húzópakli



Trófeák

*Megjegyzés:

Fűszerhalom

Ha a hagyományos Spicy játékot játszanátok, tegyétek vissza a dobozba a **szuperdzsókereket**, és mindenkinek 6 fűszerkártyát osszatok.

A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezd.
A játékosok az óramutató
járásának irányában kerül-
nek 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
fűszerhalmot 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).

FONTOS: 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”

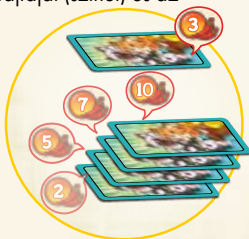
• A fűszerhalom további lapjai:

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

Megjegyzés: Ha a bejelentésed téves (például nem egyezik
a fűszerhalom színével), vissza kell venned a kijátszott lapodat,
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**.

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



Példa: „9-es csili.” „Nem csili!”

SZÍN- ÉS SZÁMDZSÓKEREK



Ezek a dzsókerek az összes számot vagy színt helyettesítik, de mindig veszítenek, ha a másik (hiányzó) tulajdonságukat vonják kétségbe.

A kihívás eldöntése

Nézzétek meg a fűszerhalom **legfelső** 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 fűszerhalom, és megnézés nélkül, képpel lefordítva maga elé teszi az asztalra: ezek lesznek a pontjai.

• SZUPERDZSÓKEREK•

A **szuperdzsókerek** az összes fűszert és számot helyettesítik.

A **szuperdzsókert** bármelyik körökben kijátszhatod.

Amikor **szuperdzsókert** játszol ki, **meg kell nevezned egy szabályosan kijátszható fűszert és számot.**



hátlap előlap

Nem lehet kihívást intézni ellene.

Nem szerezhetsz trófeát, ha utolsó kártyaként szuperdzsókert játszol ki a kezedből. Ha így teszel, húzz **5** lapot a kezedbe, és nem kapsz trófeát.

Sosem lehet egynél több **szuperdzsóker** a kezedben.

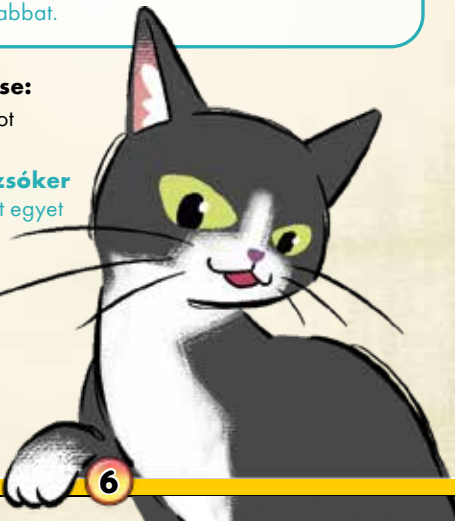
Ha már nincs a húzópakli mellett felvehető **szuperdzsóker**, nem szerezhetsz újabbat.

• A kihívás vesztese:

A vesztes húz 2 lapot a húzópakliból.

Ha nincs **szuperdzsóker** lapja, akkor felvehet egyet harmadiknak.

Majd új fűszerhalmot kezd (vagy passzol).



🌶️ A TRÓFEÁK 🌶️

Amikor az utolsó kártyádat 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 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 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.



Trófeák

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

A megszerzett trófeákat gyűjtsd a pontkártyáid közelében.

A trófeák hatásai:

A trófeák kiválthatják a játék végét:

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

Egyébként a játék folytatódik. A trófeát megszerző játékos 5 lapot húz a kezébe a húzópakliból.



A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér:

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

Megjegyzés: azonnal hagyjátok abba a laphúzást, ne húzzátok fel a játék vége kártyát!

Pontozás

Ha valakinek 2 trófeája van, ő a játék győztese.

Egyéb esetben mindenki összeszámolja a pontjait.

Minden megszerzett fűszerkártya 1 pontot, minden megszerzett **szuperdzsóker** 5 pontot, minden trófea 10 pontot ér.

Minden kézben tartott fűszerkártya mínusz 1 pontot és minden kézben tartott **szuperdzsóker** mínusz 5 pontot jelent.

Példa: 1 trófea + 2 megszerzett **szuperdzsóker** + 24 megszerzett fűszerkártya - 4 kézben tartott fűszerkártya = $10+10+24-4 = 40$ pont.

A játékban az győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

Pontegyenlőség esetén az érintettek osztoznak a győzelemben.

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Játéktervező: Győri Zoltán

Szuperdzsóker játékmód:

HeidelBÄR Games Team

Fejlesztők: Gémklub Stúdió

(Aczél Zoltán, Medgyesi Péter,

Tuska Miklós, Vágó I. Dániel)

Szerkesztő: Sabine Machaczek

Gyártásvezető: Heiko Eller-Bilz

Illusztráció: Yoon Sung

Grafikai tervezés: Marina Fahrenbach

Külön köszönet: Chris Baylis,

Autumn Collier, Thomas H. Jeong, Chris Meyer,

Future Pastimes, Erik Macht, Anna-Sophie

Kuhnt, Bianca Dietrich, Max Weber,

valamint minden barátunk és játéktesztelőnek.

www.ecofriendlygame.com/en



© 2021 HeidelBÄR Games GmbH. SWEET & SPICY, a HeidelBÄR Games logó és a HeidelBÄR Games HeidelBÄR Games GmbH tulajdona. Gyártó: HeidelBÄR Games GmbH, Haupt str. 107., 63897 Miltenberg, Németország. Importálja: GémKer-Gémklub Kft. 1143 Budapest, Stefánia út 45. www.gemklub.hu, info@gemklub.hu Made in Poland. A képen látható elemek színe és formája eltérhet a valódi elemekétől. FIGYELEM! NEM ALKALMAS HÁROM ÉVEN ALULI GYERMEKEK RÉSZÉRE! FULLADÁSVESZÉLY! P20220112



Sweet & SPICY

Jaj, hogy kong a cicapocak!
Hát a hűtő mit tartogat?
Annak minden finomsága
Súlyos ajtó mögé zárva.
Így a cicák, amit leltek
a konyhában, abból ettek.
Ami csípett, nem állhatták,
Félrenézték, továbbadták.

Már ismered a Spicyt?

Figyeld a **türkizzel**
kiemelt, megváltozott
szabályokat!

Itt találsz szabály-
magyarázó videót:

