



БИТВА СПЕЦИЙ

Давным давно три нехилые котяры притомились сражаться за титул "наикрутейшего". Они порешали закончить драку и добавить остроты в свои 9 жизней соревнованием по поеданию специй! Конечно, без жульничества тут не обошлось. Зато теперь в руках у вас жгучая игра, полная слёз, обмана и острых ощущений.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- 100 карт Специй (чёрные)
- 3 карты Наград (белые)
- 1 карта Конца Света (Бирюзовая)
- 6 Добавь остроты! (красные)

Карты специй

по 3 каждой:



от 1 до
10 чили



от 1 до
10 васаби



от 1 до
10 перца



джокер
специй



джокер
номеров



рубажка

лицо

ПОДГОТОВКА

1. Перемешайте **все карты специй** (чёрные) и сдайте по **6 карт** на руку каждому игроку.
2. Остальные карты образуют Колоду.



3. Поставьте вертикально карту **Конца Света** рядом с колодой. Затем вложите её в колоду на то место, на которое указывает стрелочка, согласно числу игроков в игре. (Если карты в протекторах, сделайте поправку на них).



*Карта
Конца
Света*



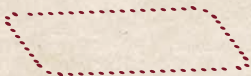
*Количество игроков
на карте Конца
Света*



Колода



Карты Награды



сброс специй

4. Положите **3 карты Наград** (белые) рядом с колодой.
5. В обычном варианте игры карты **Добавь Остроты!** (красные) не используются. Верните их в коробку.
6. Первым делает ход самый младший игрок.



карты ДОБАВЬ ОСТРОТЫ!

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игроки ходят друг за другом по часовой стрелке, до тех пор, пока верхняя карта не будет оспорена. В свой ход можно сыграть карту специи или спасо-

вать. Игроки играют свои карты поверх сброса специй до проверки. После проверки игроки начинают новый сброс.

🔒 Любопытной Варваре... 🔒

Не смотрите НИКАКИЕ карты, лежащие рубашкой вверх!

(Штраф: Возьмите на руку 1 карту из колоды.)

🔒 СЫГРАТЬ КАРТУ 🔒

Выложите 1 карту из руки лицом вниз на сброс специй и объявите номер карты и тип её специи.

Заметка: Вы можете сказать правду или солгать.

- **Первая карта каждого сброса:** Сыграйте карту и объявите номер 1, 2, или 3 любой (масти) специи.

Пример: "2 чили".

- **Карты, выложенные поверх других:** должны объявляться той же специи, но выше по номеру. После объявления 10, должна быть объявлена 1, 2 или 3 этой же специи (масти).

Заметка: Если ваше заявление не соответствует правилам выше, верните свою карту в руку и спасуйте.

🔒 СПАСОВАТЬ 🔒

Вместо того, чтобы сыграть карту, вы говорите "пас" и добираете на руку 1 карту из колоды. Затем наступает ход следующего игрока.



☐ ПРОВЕРКА ☐

Верхняя карта сброса **всегда** может быть проверена. Даже если до этого игроки пасовали, игрок, сыгравший верхнюю карту, всегда может быть проверен.

Любой игрок может накрыть сброс своей лапической и объявить с чем именно он не согласен: **не тот НОМЕР** или **СПЕЦИЯ**.

*Пример: "9 чили."
"Не чили!"*



Заметка: Если вы открыли карту без объявления оспариваемой категории, вы немедленно проигрываете проверку.

☐ Джокеры ☐



Джокеры всегда верны в своей категории (номер или специа) и всегда проигрывают в проверке по другой категории.

• Прохождение проверки:

Откройте верхнюю карту сброса. Значение имеет лишь оспариваемая категория (номер или специа). Если она действительно неверна, то побеждает, оспаривающий. Во всех других случаях побеждает игрок, сыгравший оспариваемую карту.

Пример: после оспаривания "не чили!", открывается карта 5 чили. Игрок, сыгравший эту карту, побеждает в проверке.

• Победитель проверки:

Забирает себе всю стопку сброса и кладёт перед собой лицом вниз. Игрок не смотрит выигранные карты.

• Проигравший проверку:

Добирает 2 карты из колоды себе на руку, после чего делает свой ход, начиная новый сброс.

📌 НАГРАДЫ 📌

Сыграв последнюю карту с руки, вы обязаны объявить об этом громко вслух.

Примечание: Если вы забыли объявить о своей последней карте, вы должны вернуть карту к себе в руку и спасовать (добрать ещё 1 карту из колоды).

После того, как была объявлена последняя карта, следующую карту можно сыграть лишь после того, как ВСЕ игроки отказались её проверить.

Заберите Награду:

- Если ваша последняя карта не была проверена.
- Если вы выиграли проверку своей последней карты (проигравший, как обычно, добирает 2 карты на руку).



карты
Награды

Примечание: Если ваша карта не прошла проверку, игра продолжается в обычном режиме.

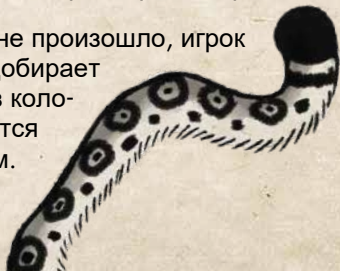
Положите карту награды рядом с картами, которые вы выиграли, в конце игры они принесут вам очки.

Эффекты наград:

Награды могут закончить игру:

- Если один игрок забрал 2 награды.
- Если все 3 награды были разобраны игроками.

Если ничего из этого не произошло, игрок забравший награду, добирает себе на руку 6 карт из колоды, и игра продолжается по обычным правилам.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра немедленно заканчивается в 3х случаях:

- Игрок с одной наградой, получает вторую.
- Один из игроков забирает последнюю награду.
- Открывается Карта Конца Света, лежащая в колоде.

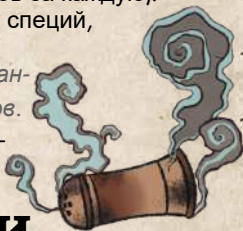
Примечание: Как только в колоде открылась карта Конца Света, игрок сразу же прекращает добирать карты на руку. Карта Конца Света останавливает игру и никогда не берётся на руку!

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Если у игрока есть 2 награды он мгновенно побеждает. Если нет, все игроки считают свои карты специй (1 карта = 1 очко), прибавляют награды (10 очков за каждую). И вычитают по 1 очку за каждую карту специй, что осталась в руке.

Пример: 1 карта награды + 24 выигранные карты - 4 карты в руке = 30 очков.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. В случае ничей, побеждают все претендовавшие.



БЛАГОДАГНОСТИ

Game Design: Zoltán Győri

Development: Roland Goslar

Editing: Sabine Machaczek

Artwork: Jimin Kim

Graphic Design: Annika

Brüning, Marina Fahrenbach

Перевод: Polyarnayasobaka

Proofreading: Chris Meyer

Thanks to: Chris Baylis, Autumn Collier, Thomas Jeong, Future Pastimes, the Gemklub team, Aczél Zoltán, and all our friends and playtesters.



© 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, 1-651-639-1905. Made in Germany. Actual components may vary from those shown. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 9 OR YOUNGER. Retain this information for your records.



ВАРИАНТ: ДОБАВЬ ОСТРОТЫ!

В добавок к основным правилам, во время подготовки выложите одну случайную карту **Добавь остроты!** на стол лицом вверх. Применяйте её эффект в течение всей игры, или меняйте карту на новую с каждым новым сбросом.

карты **ДОБАВЬ ОСТРОТЫ!**



Любитель чили! (1-3)

Если игроку нужно объявить **1, 2, или 3**, вместо требуемой масти, он может объявить Чили. Это меняет масть сброса на чили.

И снова - ЗдорОво! (1-3)

После карт **8, 9, or 10**, можно сразу объявлять **1, 2, или 3**. Масть специи менять нельзя.



Тяжёлая Лапа (4)

Игрок, объявивший **4**, кладёт свою лапищу на сброс. Его карту всё ещё можно оспорить. Игрок выиграет все карты в сбросе, сразу, как только будет выложена следующая карта. Она начнёт собой новый сброс.

Кручу-верчу (5)

После того, как игрок объявил **5**, он может сразу же положить под эту **5** **до двух других карт** с руки, а затем должен добрать из колоды столько же. На карты, под объявленной **5**, проверка не действует.





❑ Близнецы! (6, 9) ❑

Вы можете объявлять **6** как **9** и **9** как **6**. Пример: если оспаривается карта, объявленная как **9**, игрок, сыгравший её побеждает, если эта карта оказывается значением **6** или **9**.



❑ Скопируй котяру (1-10) ❑

После того, как другой игрок разыграл, карту, вы можете скопировать его ход, объявив **ТУ ЖЕ САМУЮ КАРТУ** что и он.

Игра продолжается игроком слева от скопировавшего котяру. Он может скопировать скопированного котяру. (Никто не может копировать свой собственный ход.)

Особая проверка скопированной карты:

В этом случае проверяющему достаточно сказать: "Неправильно!" и перевернуть карту, проходящую проверку. Скопированная карта побеждает в проверке, если соответствует **обеим заявленным категориям** (номеру и специи). Проверка не затрагивает ни предыдущие копии, ни оригинал.

