

TA 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 hagyjádok abba a laphúzást, és ne húzzatok 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 (Aczéi 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 barátunk és játékesztelőnek.



Grafika © 2020 HeideBär Games GmbH, SPICY, a HeideBär Games logo and HeideBär Games név a HeideBär Games GmbH tulajdonában.
 Importálta: Gem Klub Kft. 1143 Budapest, Stefánia út 45. www.gemklub.hu
 info@gemklub.hu, phone: +36 70 470 470
 A játékot illusztrálta és tervezte a világszerte ismert és népszerű JÁTÉKTERVEZŐK ÉS ILLUSZTRÁTOROK HÁLÓJA (www.jatektervezok.hu).
 FÜLSZÖVEG SZÖVEG
 Összeállítás: a játék címlapján.



www.heidelberg.de

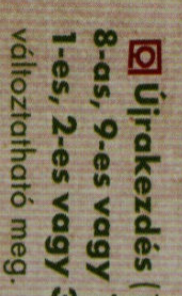
JÁTÉKVÁLTOZAT AZ EXTRA KÁRTYÁKKAL

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



Csillimánia (1-3 csili)
 Ha a normál szabályok szerint **1-est, 2-est vagy 3-ast** jelentesz be: ha akarod, megváltoztathatod a szint csillire (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 fűszerhalomot. A játék folytatódik, és az előbb kijátszott kártya lesz az új fűszerhalom első lapja.

Cerebere (5)
 Ha **5-öst** jelentesz be, azonnal válassz **legfeljebb 2 lapot** a kezedből, és tedd be az 5-ös alá a fűszerhalomra, majd húzz helyette ugyanennyi új lapot a húzópakliból. Mindezt nem érinti az esetleges kihívás.



Felforgatás (6, 9)
 Kijátszhatsz **6-ost 9-esként**, vagy **9-est 6-osként**. Ha egy 6-ost vagy egy 9-est kihívunk, 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 bejelentetted **pontosan ugyanazt a számot és színt**. Ezután a tőled balra ülő játékos kerül sorra. Bárki magához ragadhatja a kijátszás jogát azonos szín és szám bejelentésével egy másik játékosról, 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 színek is egyeznie kell**.

A kártyát felfordítjuk, és a kihívó csak akkor veszít, ha a szín és a szám is azonos a bejelentéssel.



TA FÜSZEREREK PRÓBÁJA

Legenda idő: három nagymacska klánja legjobbjait új küzdőterre hívja. Bátorságukat immár nem véres harc bizonyítja. Az igazi hős nem csak erős, de könnyedén fogyaszthatja a legcsípősebb ételeket is! Lángoló ajkakkal és könnyező szemekkel licitálják túl egymást. Hazugság talán a nagyotmondás, ha vállalod a lepleződések következményeit? E legenda dilemmáiból születik meg egy új korszak új harci taktikája, a BLÖFF.

TA JÁTÉK TARTOZÉKAI

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

Fűszerkártyák
 • 3 db mindenyikből
 • 5 db mindenyikből

Csili
 1-10-ig

Vaszabi
 1-10-ig

Bors
 1-10-ig

Dzσόker fűszer

Dzσόker szám
 1-10



hátoldal

képes oldal

ELŐKÉSZÜLTETEK

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 becúsztatni a világvége kártyát a húzópakliba.



A játékosok száma a kártya sarkában

Fűszerhalom



Trófeakártyák

4. Terítsétek ki a **3 trófeakártyát** (fehér hátoldal) a húzópakli mellé az asztalra, képpel felfelé.
5. Ha az alaplítékot játsszátok, tegyétek vissza az **extra kártyákat** (piros hátoldal) a dobozba.
6. A legfitalabb játékos kezd.



TA JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járáásának 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 fűszerhalomot kell kezdeni.

☞ Ebül jár a túl kíváncsi macska.
Soha ne nézzétek meg a képpel lefordított kártyákat! Aki megszegezi ezt a szabályt, büntetésként húzzon egy kártyát a kezébe!

☞ FÜSZERKÁRTYA KIJÁTSZÁSA ☞

Válassz egy lapot a kezedből, tedd a fűszerhalomra képpel lefordítva, és jelentsd be a kijátszott lapon lévő fűszer fajtaját (színét) és az erősségét (számát).

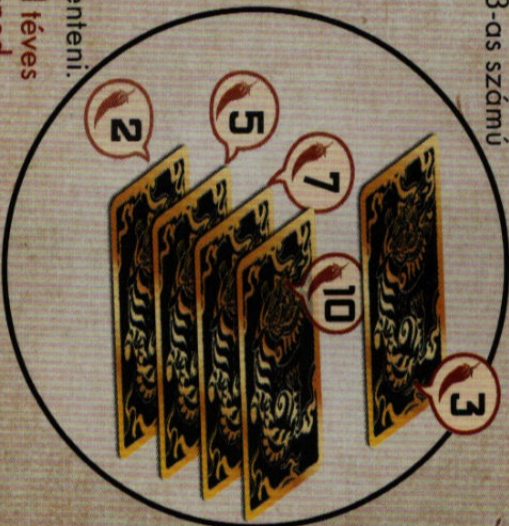
Megjegyzés: a bejelentésednek nem kell igaznak lennie.

- **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.

☞ 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.

• A kihívás vesztese:

A vesztes húz 2 lapot a húzópakliból, és ő kerül sorra: új fűszerhalomot kezd (vagy passzol).

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 TRÓFEÁK ☞

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

Megjegyzés: Ha elmulasztod bejelenteni, hogy az utolsó lapodat játsszotod 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 kijátszotod, és nem intéztek ellene kihívást, vagy
- ha az utolsó lapodat is kijátszotod, 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 végét ér:

- ha valaki megszerzte a 2. trófeáját, vagy
 - ha mindhárom trófea gazdára talált.
- Egyébként a játék folytatódik. A trófeát megszerző játékos ó lapot húz a kezébe a húzópakliból.



Trófeakártyák

