



Да начнётся битва!

Вы — наследники великих кошек, чемпионов Турнира Острых Приправ. Сначала участники и правда ели приправы, чтобы доказать своё превосходство, но скоро начали жульничать и, чтобы не рисковать своими девятью жизнями, придумали эту настольную игру. Теперь вы, столь же коварные, как и ваши предки, постараетесь притвориться, что можете съесть больше всех приправ!

Состав игры

- 100 остреньких карт
- 3 карты трофеев
- 1 карта конца игры
- 6 карт дополнительных режимов

☒ Остренькие карты ☒

**30 карт
каждой масти:**

30 
от 1 до 10
чили

30 
от 1 до 10
васаби

30 
от 1 до 10
перец



Оборот

Лицевая
сторона

10 карт джокеров:



любой номинал



любая масть

Подготовка

1 Замешайте все остренькие карты и сформируйте **колоду специй**. Раздайте каждому игроку **6 остреньких карт**. Вы можете смотреть свои карты, но не показывайте их другим игрокам. Колоду положите в центре стола лицевой стороной вниз.



2 Возьмите карту **конца игры** и приставьте к колоде: стрелочками отмечено, в какое примерно место колоды вы должны вложить эту карту в зависимости от числа игроков.



Карта конца игры



Число игроков

3 Разложите **3 карты трофеев** рядом с колодой специй.



Колода специй



Остренькая стопка



Карты трофеев

4 Для первой партии не рекомендуем использовать карты дополнительных режимов. О них мы расскажем на стр. 7. Пока что уберите их в коробку.

5 Игрок, у которого есть кошка, начинает игру. Если ни у кого нет кошки, тогда игру начинает самый младший.



Карты дополнительных режимов

Ход игры

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход можно **сыграть карту в остренькую стопку** или **спасовать**.

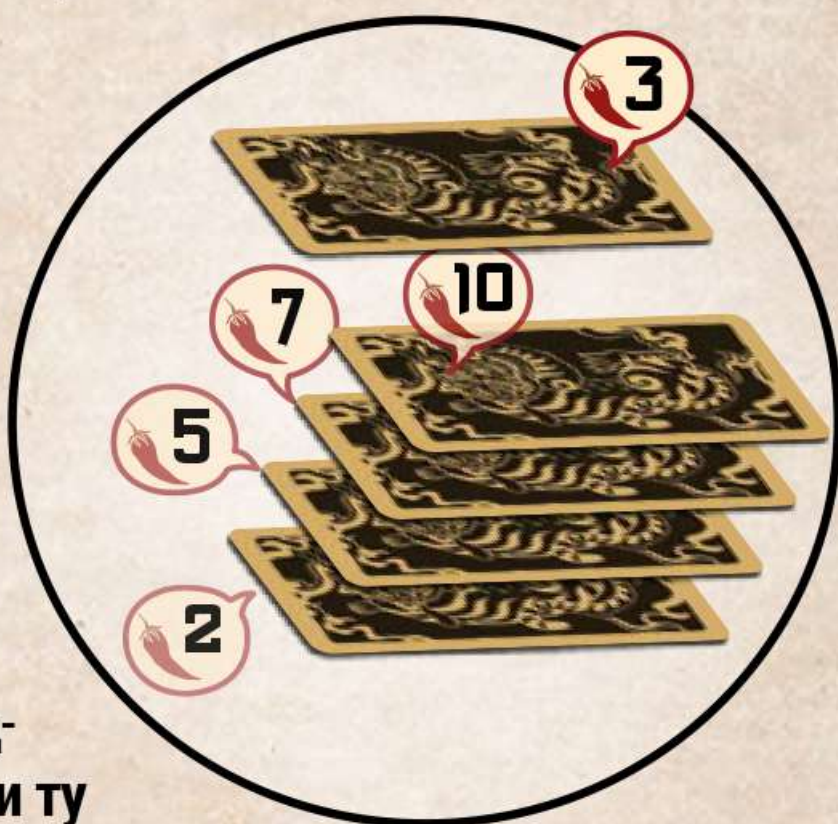
☞ Любопытство сгубило кошку! ☞

Нельзя просто так смотреть верхнюю карту остренькой стопки! Если кто-то нарушил это правило, то он должен взять на руку 1 карту из колоды специй.

☞ СЫГРАТЬ КАРТУ ☞

Положите 1 карту с руки на верх остренькой стопки лицевой стороной вниз и **заявите её масть и номинал**. Вам необязательно говорить правду, главное, чтобы об этом никто не узнал!

- Первая заявленная карта каждой новой остренькой стопки должна быть номиналом 1, 2 или 3, а вот масть может быть любой. Например, вы играете первую карту новой остренькой стопки и говорите: «Перец 2!» (Хотя на самом деле это «васаби 8», мяу-ха-ха-ха.)
- Если это **не первая карта** остренькой стопки, то вы должны заявить больший номинал, чем у последней сыгранной карты, и **ту же масть**. После карты номиналом 10 (и только после неё!) вы должны заявить карту номиналом 1–3. То есть нельзя перескочить с номинала 8 на номинал 2.



Знайте. Если ошиблись при заявлении номинала или масти, то заберите свою карту обратно на руку и спасуйте.

☐ ПАС ☐

Если вы не хотите играть карту, то вы можете спасовать, взять карту из колоды специй на руку и передать ход следующему игроку.

☐ ВЫЗОВ! ☐

Любой игрок в любой момент партии может бросить вызов игроку, чья карта самая верхняя в остренькой стопке. Одновременно бросить вызов может 1 игрок. Для этого положите свою лапу на остренькую стопку и скажите: «**Вызов!**» Теперь вы должны **оспорить номинал или масть** у верхней карты стопки.



Пример. Аня играет: «Чили 9!» Валера накрывает остренькую стопку рукой и говорит: «Вызов! Это не чили!»

Знайте. Если поторопились раскрыть верхнюю карту не назвав, что именно оспариваете, то автоматически проигрываете вызов.

Результаты вызова: раскройте верхнюю карту остренькой стопки и посмотрите параметр, который оспариваете (номинал или масть). Если **параметр совпадает с заявленным**, то бросивший вызов становится проигравшим. Если **не совпадает**, то бросивший вызов становится победителем.

- **Победитель:** возьмите все карты остренькой стопки и положите перед собой стопкой лицевой стороной вниз. Это стопка победных очков (1 карта = 1 ПО).
- **Проигравший:** возьмите 2 карты из колоды специй на руку и начните новую остренькую стопку, сыграв первую карту.

🀄 Джокеры 🀄

Джокер — это карта с **любой мастью** или с **любым номиналом**. Он приносит победу только при вызове по своему параметру. То есть если ваш **джокер масти оспорят по номиналу** (и наоборот), вы проиграете вызов.



🀄 ТРОФЕИ 🀄

Как только вы разыграли последнюю карту с руки, вы должны громко сказать об этом.

Знайте. Если забыли сказать о последней сыгранной карте, то заберите свою карту обратно на руку и спасуйте.

Теперь ваши соперники должны решить: бросать вам вызов или сыграть следующую карту.

Возьмите карту трофея, если:

- Никто не бросил вам вызов.
 - Вам бросили вызов и вы в нём победили.
- Если проиграли, то игра продолжается как обычно. (Проигравший берёт 2 карты из колоды специй как обычно.)



Карты трофеев

Положите карту трофея перед собой. Они учитываются в конце игры.

После получения трофея проверьте условия конца игры (см. стр. 6). Если ни одно из них не выполняется, возьмите на руку 6 карт из колоды специй и игра продолжается.

Конец игры

Игра немедленно заканчивается в трёх случаях:

- Один игрок собрал у себя 2 карты трофеев.
- Кто-то из игроков взял третью карту трофеев.
- На верху колоды специй оказалась карта конца игры.

Если в этот момент вы брали карты из колоды, то остановите игру и не добирайте карту конца игры.

Определение победителя

Победителем становится игрок, собравший 2 карты трофеев. Если таких нет, все игроки считают карты в своих стопках победных очков (1 карта = 1 ПО) и трофеи (1 карта трофея = 10 ПО). Вычтите из своего счёта 1 ПО за каждую карту, которая осталась у вас на руке к концу игры.

Пример. У вас 1 карта трофея, 24 карты в стопке победных очков и 4 карты на руке. $10 + 24 - 4 = 30$ ПО.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает!



© 2020 HeidelBÄR Games GmbH. SPICY, the HeidelBÄR Games logo and HeidelBÄR Games are TMs of HeidelBÄR Games GmbH.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов. **Руководство производством:** Иван Попов. **Директор издательского департамента:** Александр Киселев. **Главный редактор:** Валентин Матюша. **Выпускающий редактор и переводчик:** Павел Коврижкин. **Дополнительная вычитка:** Анастасия Егорова. **Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой. **Дизайнер-верстальщик:** Евгений Загатин. **Корректор:** Ольга Португалова. **Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены. Версия правил 1.0



Играть интересно

hobbyworld.ru



Карты дополнительных режимов

Чтобы разнообразить партии, вы можете воспользоваться картами дополнительных режимов! Они изменяют базовые правила. Перед началом партии возьмите одну (или несколько, если вы профессионал) случайную карту, положите рядом с колодой специй лицевой стороной вверх в качестве памятки и играйте по новым правилам.



☐ Мы любим чили! (1–3 чили) ☐

Если вы можете заявить **номинал 1, 2 или 3** при любой масти (например, после карты «васаби 10»), то вы можете сменить масть остренькой топки на чили.

☐ Погнали! (1–3) ☐

После номинала **8, 9 или 10**, вы можете заявить номинал **1, 2 или 3**. При этом масть менять нельзя.



☐ Специальный вор (4) ☐

Если вы заявляете **номинал 4**, положите лапу на остренькую стопку. Если никто не бросит вам вызов, то, как только будет сыграна следующая карта, вы забираете все карты под лапой. Затем игра продолжается с только что сыгранной картой в остренькой стопке.

☐ Хозяин удачи (5) ☐

Если вы заявляете номинал **5**, немедленно **подложите 2 или менее дополнительных карт с руки** под сыгранную вами карту. Затем возьмите из колоды специй столько же карт, сколько подложили. В случае вызова дополнительные карты проверять не нужно.





☞ Замурчательно! (6 = 9) ☞

Карта номиналом 6 приравнивается к карте номиналом 9 во всех отношениях.

Например, Аня играет «перец 9» и заявляет: «Васаби 6». Боря не верит ей и бросает ей вызов: «Это не 6!» Раскрытая карта — «перец 9», которая равняется 6 по номиналу. Аня побеждает в вызове.

☞ Дежавю (1–10) ☞

После того как любой соперник разыграл карту, вы **можете скопировать его ход**, заявив такую же карту (это необязательно должна быть та же карта, главное, чтобы вы её заявили). Это можно сделать, даже если после сыгранной карты не ваш ход. После этого ход передаётся игроку, который сидит слева от вас. Другой игрок может скопировать ваш ход после вашей копии, но вы не можете скопировать свой же ход.



Вызов при дежавю: вызов при скопированной карте разыгрывается чуть иначе. Бросивший вызов говорит: «Вруша!» **Скопированная карта раскрывается**, и оспариваются **оба её параметра** — и номинал, и масть. Только если скопированная карта полностью совпадает с заявленной, то в вызове побеждает скопировавший. В ином случае вызов проигран. Вызов затрагивает только последнюю карту-копию. Все предыдущие карты-копии и скопированная карта не оспариваются.

