

Sweet & SPICY

SCHARF, SCHÄRFER, SWEET & SPICY

Der Katzenbauch war furchtbar leer,
es musste was zu essen her.

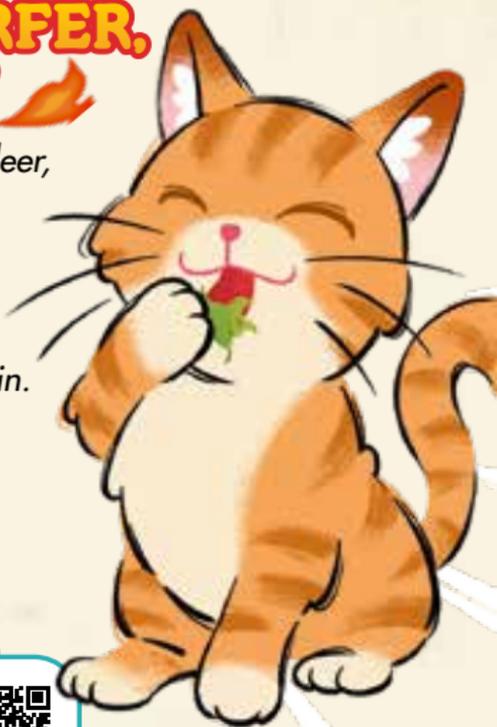
Zitrone-Chili? Warum nicht?
Hinein damit ins Katzgesicht.

Und aus der bitterscharfen Pein,
entstand dies Spiel vom Mietzelein.

Du kennst SPICY bereits?

Halte ausschau nach **türkis** markierten Textstellen, um schnell alle neuen Regeln zu finden.

Oder besuche diesen QR-Code für eine einseitige Übersicht der Änderungen:



SPIELMATERIAL

- 100 Spicy-Karten
- 1 Spielende-Karte
- 3 Trophäen-Karten
- 6 Super-Joker-Karten

• SPICY-KARTEN •

Je 3 mal:



1 – 10
Chili



1 – 10
Zitrone



1 – 10
Pfeffer

Je 5 mal:



Gewürz-
Joker



Zahlen-
Joker



Rückseite

Vorderseite

• SUPER-JOKER-KARTEN •

6 Super-Joker-Karten haben eine besondere Vorder- und Rückseite.



Gewürz- &
Zahlenjoker



Rückseite

Vorderseite

SPIELAUFBAU

1. Mischt **alle Spicy-Karten**. Jeder Spieler erhält davon **5 Handkarten**.*
2. Die übrigen Spicy-Karten werden als Nachziehstapel bereitgelegt.
3. Jeder Spieler erhält **1 Super-Joker-Karte** als zusätzliche Handkarte.
4. Legt die übrigen Super-Joker-Karten neben den Nachziehstapel.
5. Stellt die **Spielende-Karte** senkrecht neben den Nachziehstapel. Schiebt die Karte dann ungefähr auf der Höhe, die zu eurer Spieleranzahl passt, in den Stapel.
6. Legt die 3 Trophäen-Karten neben dem Nachziehstapel aus.



Spielende-Karte

Spielerzahlen auf der Spielende-Karte



Super-Joker-Karten

Nachziehstapel



Spicy Stapel



Trophäen-Karten

***Hinweis:** Für eine klassische Spicy-Partie, legt die **Super-Joker-Karten** zurück in die Schachtel und teilt jedem Spieler 6 Handkarten aus.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Ihr spielt im Uhrzeigersinn bis eine Karte herausgefordert wird. Wer am Zug ist, kann entweder eine Karte spielen oder passen. Jeder andere Spieler kann herausfordern, nach jeder Herausforderung gibt es einen neuen Spicy-Stapel.

• NEUGIERIGE KATZEN VERBRENNEN SICH DIE TATZEN! •

Verdeckte Karten dürfen nie angeschaut werden!
(Strafe: 1 Karte ziehen.)

🌶️ EINE KARTE SPIELEN 🌶️

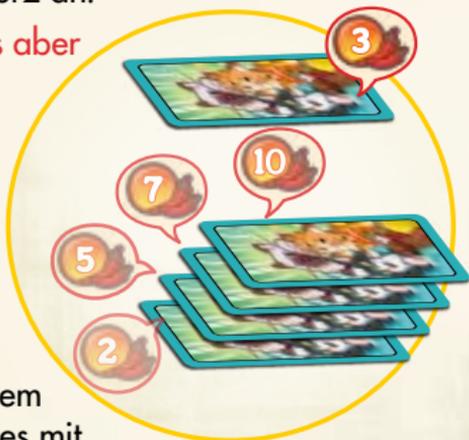
Siehe 1 deiner Handkarten verdeckt auf den Spicy-Stapel und sage ihre Zahl und ihr Gewürz an.

Hinweis: Die Ansage kann, muss aber nicht, der Wahrheit entsprechen.

- **Erste Karte des Spicy-Stapels:**
Sage eine 1, 2 oder 3 und ein Gewürz deiner Wahl an.

Beispiel: „Chili 2.“

- **Alle weiteren Karten:**
Sage eine höhere Zahl des gleichen Gewürzes an. Nachdem eine 10 angesagt wurde, geht es mit einer 1, 2 oder 3 des gleichen Gewürzes weiter.



Hinweis: Wer eine unpassende Ansage macht (z. B. falsches Gewürz), muss seine Karte zurück auf die Hand nehmen und passen.

🌶️ PASSEN 🌶️

Anstatt eine Karte zu spielen, kann auch gepasst werden. Sage „Passe“ und ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel. Dann ist der nächste Spieler am Zug.

🌶️ EINE HERAUSFORDERUNG 🌶️

Die oberste Karte des Spicy-Stapels kann **jederzeit** angezweifelt werden. Falls gepasst wurde, kann der Spieler der obersten Karte also immer noch herausgefordert werden.

Jeder Spieler kann herausfordern, indem er seine Tatze auf den Spicy-Stapel legt und anzweifelt, was genau an der obersten Karte falsch ist: Entweder **falsche Zahl** oder **falsches Gewürz**.

Hinweis: Wer die Karte ohne eindeutiges Anzweifeln aufdeckt, verliert die Herausforderung direkt.



Beispiel: „Chili 9.“ – „Nicht Chili.“

• HALBE JOKER •



Zahlen-Joker gelten als beliebige Zahl.

Gewürz-Joker gelten als beliebiges Gewürz. Beide sind immer falsch, wenn ihr fehlendes Merkmal angezweifelt wird.

Die Herausforderung austragen:

Decke die oberste Karte des Spicy-Stapels auf. Nur das angezweifelte Merkmal (Zahl oder Gewürz) zählt. Falls es tatsächlich falsch ist, gewinnt der Herausforderer. Ansonsten gewinnt der Spieler der Karte.

Beispiel: Der Herausforderer sagt „Nicht Chili!“. Es wird eine Chili 5 aufgedeckt. Der Spieler der Karte gewinnt die Herausforderung.



- **Als Gewinner der Herausforderung:** Nimm dir den gesamten Spicy-Stapel und lege ihn als verdeckten

• SUPER-JOKER •

Super-Joker gelten als beliebige Zahl und als beliebiges Gewürz. Sie sind daher immer richtig.

Ein **Super-Joker** kann immer als eigener Zug gespielt werden.

Beim Ausspielen eines **Super-Jokers** musst du eine **passende Zahl** und ein **passendes Gewürz** ansagen.

Der **Super-Joker** kann nicht angezweifelt werden.

Du kannst keine Trophäe gewinnen, wenn du einen **Super-Joker** als letzte Karte spielst. Falls du das tust, musst du 5 Spicy-Karten nachziehen und erhältst keine Trophäe.

Du kannst nie mehr als **1 Super-Joker** auf der Hand haben. Falls neben dem Spicy-Stapel keine **Super-Joker**-Karte mehr liegt, kannst du auch keine nachziehen.



Rückseite Vorderseite

Punktstapel vor dich, ohne dir die Karten anzuschauen.

• Als Verlierer der Herausforderung:

Ziehe 2 Handkarten vom Nachziehstapel.

Falls du keinen **Super-Joker** auf der Hand hast, kannst du **1 Super-Joker** als dritte Karte ziehen.

Dann beginne einen neuen Spicy-Stapel.



TROPHÄEN

Wenn du deine letzte Handkarte spielst, musst du das laut ansagen!

Hinweis: Falls du vergisst anzusagen, dass du deine letzte Karte spielst, musst du deine Karte zurück auf die Hand nehmen und passen (1 Karte ziehen).

Die nächste Karte darf erst gespielt werden, wenn kein Spieler diese letzte Karte herausfordern möchte.

Erhalte 1 Trophäe:

- Falls niemand deine letzte Karte herausfordert.
- Falls deine letzte Karte herausgefordert wird und du die Herausforderung gewinnst. (Der Verlierer der Herausforderung zieht wie üblich 2 Karten nach.)



Trophäen-Karte

Hinweis: Falls du die Herausforderung verlierst, geht das Spiel ganz normal weiter.

Lege die Trophäen-Karte neben deinen Punktstapel, um am Spielende dafür Punkte zu bekommen.

Trophäen-Effekte:

Trophäen beenden das Spiel in folgenden Fällen:

- Falls ein Spieler seine zweite Trophäe erhält.
- Falls alle 3 Trophäen genommen wurden.

Ansonsten geht das Spiel weiter. Der Spieler, der die Trophäe erhalten hat, zieht 5 Karten nach.

SPIELEND

In den folgenden 3 Fällen endet das Spiel sofort:

- Ein Spieler erhält seine zweite Trophäe.
- Ein Spieler erhält die letzte Trophäe.
- Die Spielende-Karte ist die oberste Karte des Nachziehstapels.

Hinweis: In diesem Fall werden keine weiteren Karten nachgezogen. Die Spielende-Karte wird nicht gezogen!

Wertung

Falls ein Spieler zwei Trophäen hat, gewinnt er sofort.

Ansonsten zählen nun alle Spieler ihre gewonnenen Trophäen (je 10 Punkte), **Super-Joker** (je 5 Punkte) und Spicy-Karten (1 Karte = 1 Punkt).

Zieht 1 Punkt pro Spicy-Karte auf der Hand ab und **zieht 5 Punkte für 1 Super-Joker-Karte auf der Hand ab.**

Beispiel: 1 Trophäe + 2 gewonnene Super-Joker-Karten + 24 gewonnene Spicy-Karten – 4 Spicy-Karten auf der Hand:
 $10 + 10 + 24 - 4 \text{ Punkte} = 40 \text{ Punkte.}$

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Bei Gleichstand teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

CREDITS

Autor: Zoltán Györi

Super-Joker-Variante:

HeidelBÄR Games Team

Spielentwicklung: Gémklub Studio

(Aczél Zoltán, Medgyxesi Péter,
Tuska Miklós, Vágó I. Dániel)

Illustration: Yoon Sung

Redaktion: Sabine Machaczek

Grafikdesign: Marina Fahrenbach

Herausgeber: Heiko Eller-Bilz

Besonderer Dank an: Thomas H. Jeong,

Chris Meyer, Jannes Rupf, Jan Wegner,

die Goslar-Gang, Erik Macht, Anna-Sophie Kuhnt, Bianca Dietrich, Max Weber und all unsere Freunde und Testspieler.

© 2022 HeidelBÄR Games GmbH, SWEET & SPICY, the HeidelBÄR Games logo and HeidelBÄR Games are TMs of HeidelBÄR Games GmbH. Developed in cooperation with Gémklub. **Producer:** HeidelBÄR Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, GERMANY. Made in Czech Republic. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 7 OR YOUNGER. Spielmaterial kann von Abbildung abweichen! Diese Information bitte aufbewahren.

Handeln statt reden!

Wir spenden pro verkauftem Spiel an: www.trees.org



**TREES
FOR THE
FUTURE**

