



SCHARF, SCHÄRFER, SPICY

Es waren einmal, vor sehr langer Zeit, drei Raubkatzen, die das ewige Kämpfen satt hatten. Stattdessen sollte fortan diejenige die Stärkste sein, welche am meisten scharfe Gewürze essen konnte.

Raubkatzen sind jedoch Meister der Täuschung und so kam es, dass dadurch ein extrem scharfes, spannendes, aber auch tränenreiches Bluffspiel entstand.

SPIELMATERIAL

- 100 Spicy-Karten (schwarz)
- 3 Trophäen-Karten (weiß)
- 1 Verbrannt-Karte (türkis)
- 6 EXTRASCHARF-Karten (rot)

Die Spicy-Karten

Je 3 mal:



1 bis 10
Chili



1 bis 10
Wasabi



1 bis 10
Pfeffer

Je 5 mal:



Gewürz-
Joker



Zahlen-
Joker



Rückseite

Vorderseite

SPIELAUFBAU

1. Mischt **alle Spicy-Karten** (schwarz). Jeder Spieler erhält davon **6 Handkarten**.
2. Die übrigen Spicy-Karten werden als Nachziehstapel bereitgelegt.



3. Stellt die **Verbrannt-Karte** (türkis) senkrecht neben den Nachziehstapel. Schiebt die Karte dann ungefähr auf der Höhe, die zu eurer Spieleranzahl passt, in den Stapel.



Verbrannt-Karte



Spielerzahlen auf Verbrannt-Karte

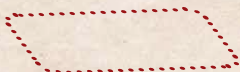


Nachziehstapel



Trophäen-Karten

4. Legt die **3 Trophäen-Karten** (weiß) neben dem Nachziehstapel aus.
5. Legt die **EXTRASCHARF-Karten** (rot) zurück in die Schachtel, sie werden fürs Standardspiel nicht benötigt.
6. Der jüngste Spieler beginnt.



Spicy-Stapel



EXTRASCHARF-Karten

SPIELABLAUF

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

Neugier tötet die Katze

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

☞ EINE KARTE SPIELEN ☞

Spiele 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: „2 Chili.“

- **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**.

Beispiel: "9 Chili.", "Nicht Chili."



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

☐ Joker ☐



Joker gelten entweder als beliebige Zahl oder als beliebiges Gewürz, sind aber 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 Punktestapel vor dich, ohne dir die Karten anzuschauen.
- **Als Verlierer der Herausforderung:** Ziehe 2 Handkarten vom Nachziehstapel. Dann beginne einen neuen Spicy-Stapel.

TROPHÄEN

Nachdem du deine letzte Handkarte gespielt hast, musst du das laut ansagen!

Hinweis: Falls du vergisst anzusagen, dass du deine letzte Karte gespielt hast, 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).

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



Trophäen-Karte

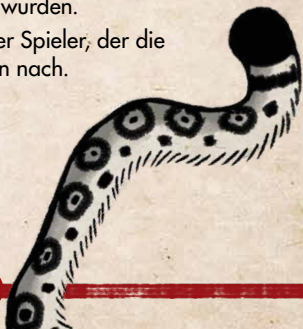
Lege die Trophäen-Karte neben deinen Punkte-stapel, um am Spielende dafür Punkte zu bekommen.

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 6 Karten nach.



SPIELENDE

In den folgenden 3 Fällen endet das Spiel sofort:

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

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

Wertung

Falls ein Spieler zwei Trophäen hat, gewinnt er sofort.

Ansonsten zählen nun alle Spieler ihre Punktestapel (1 Karte = 1 Punkt) und Trophäen (je 10 Punkte).

Zieht 1 Punkt pro Handkarte davon ab.

Beispiel: 1 Trophäe, 24 Karten im Punktestapel, 4 Handkarten: $10 + 24 - 4 \text{ Punkte} = 30 \text{ Punkte}$.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.
Bei Gleichstand teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.



CREDITS

Autor: Zoltán Győri

Spielentwicklung: Roland Goslar
und das Gémklub Studio
(Aczél Zoltán, Medgyesi Péter,
Tuska Miklós, Vágó I. Dániel)

Illustration: Jimin Kim

Grafikdesign: Annika Brüning,
Marina Fahrenbach

Redaktion: Sabine Machaczek

Herausgeber: Heiko Eller-Bilz

Besonderer Dank an: Thomas Jeong,
Tim Leuftink, Chris Meyer, Jannes
Rupf, Jan Wegner, die Goslar-Gang,
den HeidelBÄR-Spieleabend und all
unsere Freunde und Testspieler.



© 2020 HeidelBÄR Games GmbH. SPICY, the HeidelBÄR Games logo and HeidelBÄR Games are TMs of HeidelBÄR Games GmbH. HeidelBÄR Games, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg. Made in Germany.
NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 9 OR YOUNGER.
Spielmaterial kann von Abbildung abweichen! Diese Information bitte aufbewahren.

www.gemklub.hu



www.heidelbaer.de

EXTRASCHARF-VARIANTE

Legt zusätzlich zum normalen Spielaufbau eine beliebige **EXTRASCHARF-Karte** offen neben den Nachziehstapel. Diese ändert die Regeln für das gesamte Spiel. Fortgeschrittene Spieler können auch 2 EXTRASCHARF-Karten auf einmal verwenden.

Die EXTRASCHARF-Karten



☐ Wir lieben Chili! (1-3 Chili) ☐

Falls du eine **1, 2 oder 3** ansagen kannst, darfst du statt des aktuellen Gewürzes auch Chili ansagen. Das ändert den Spicy-Stapel zu Chili.

☐ Noch eine Prise (1-3) ☐

Nach einer **8, 9 oder 10** kannst du auch eine **1, 2, or 3** ansagen. Das Gewürz muss das gleiche bleiben.



☐ Gewürz-Räuber (4) ☐

Wenn du eine **4** ansagst, lege deine Tatze auf den Spicy-Stapel. Wird deine Karte nicht angezweifelt, erhältst du alle Karten unter deiner Tatze sobald die nächste Karte ausgespielt wird. Dann wird das Spiel mit der neuen Karte im Spicy-Stapel fortgesetzt.

☐ Neue Chance (5) ☐

Wenn du eine **5** ansagst, lege sofort **bis zu 2 Handkarten** unter die gerade gespielte Karte. Dann ziehe die gleiche Anzahl an Karten nach. Dieser Effekt wird durch eine Herausforderung nicht beeinflusst.





☐ Auf den Kopf gestellt (6, 9) ☐

Du kannst eine **6 als 9** ansagen und eine **9 als 6**. Falls z. B. eine 9 angezweifelt wird, gewinnt der Spieler der Karte die Herausforderung also auch mit einer 6.

☐ Copy Cat (1-10) ☐

Nachdem ein Spieler eine Karte gespielt hat, kann jeder andere Spieler dessen Zug kopieren, indem er die **gleiche Karte** selbst ansagt – das geht auch außerhalb seines Zugs. Anschließend geht das Spiel beim Spieler links von der Copy Cat weiter.

Ein anderer Spieler kann eine Copy Cat kopieren. (Deine eigene Karte kannst du nicht kopieren.)



Besondere Herausforderung für Copy Cats:

In diesem Sonderfall sagt der Herausforderer einfach nur: „Falsch!“ und deckt die Karte auf. Damit eine Copy Cat eine Herausforderung gewinnt, müssen **sowohl Zahl als auch Farbe** stimmen.

Die Herausforderung bezieht sich nur auf die letzte gespielte Karte und ihren Spieler.

