

SPICY

نبرد ادویه‌ها

روزی روزگاری، ۳ گربه بزرگ از مبارزه برای کسب مقام اول خسته شدند. آنها توافق کردند که از مبارزه دست بکشند و با مابقه خوردن ادویه‌های تند، به زندگی خود طعم تندی بدهند! ولی حیف که خیلی زود همه تقلب کردند، بنابراین گربه‌ها یک بازی بسیار داغ و اغلب گریه‌آور و بلوف‌زنانه اختراع کردند.

اجزای بازی

- ۱۰۰ کارت ادویه (مشکی)
- ۳ کارت جایزه (سفید)
- ۱ کارت پایان جهان (سبز فیروزه‌ای)
- ۶ کارت تند (قرمز)

کارت‌های ادویه

۳ عدد از هر کدام:



۵ عدد از هر کدام:



چیدمان



۱- تمام کارت‌های ادویه (مشکی) را بر بزنید و به هر بازیکن ۶ کارت به عنوان دستشان بدهید.

۲- کارت‌های ادویه باقی‌مانده، دسته کارت‌های کشیدنی را تشکیل می‌دهند.

۳- کارت پایان جهان (سبز فیروزه‌ای) را به صورت عمودی در کنار دسته کارت‌ها نگه دارید. سپس آن را در ارتفاع تقریبی بر اساس تعداد بازیکنان، همانطور که روی کارت مشخص شده است، داخل دسته کارت‌ها قرار دهید.



کارت انتهای جهان



تعداد بازیکنان روی کارت
پایان جهان



دسته کارت کشیدنی



کارت‌های جایزه



دسته ادویه

۴- سه کارت جایزه (سفید) را کنار دسته کارت‌ها قرار دهید.

۵- برای بازی استاندارد، کارت‌های تند (قرمز) را کنار بگذارید. آنها در این بازی استفاده نخواهند شد.

۶- جوان‌ترین بازیکن بازی را شروع می‌کند.



کارت‌های تند

گیم پلیر

بازی در جهت عقربه‌های ساعت ادامه می‌یابد تا زمانی که یک کارت به چالش کشیده شود.

شما می‌توانید یک کارت ادویه بازی کنید یا بازی را پاس دهید. بازیکنان کارت‌های خود را روی دسته کارت‌های ادویه بازی می‌کنند و پس از هر چالش، یک دسته کارت ادویه جدید شروع می‌کنند.

❏ فضولی گربه را کشت!! ❏

به هیچ کارتی که به پشت است نگاه نکنید! (مجازات: ۱ کارت به دست خود اضافه کنید.)

❏ یک کارت بازی کنید ❏

یک کارت از دستتان را به پشت روی دسته کارت‌های ادویه بازی کنید و عدد و اسم ادویه آن را اعلام کنید.

نکته: ممکن است اعلام شما درست باشد، اما لازم نیست که درست باشد.

• اولین کارت از هر دسته کارت‌های ادویه:

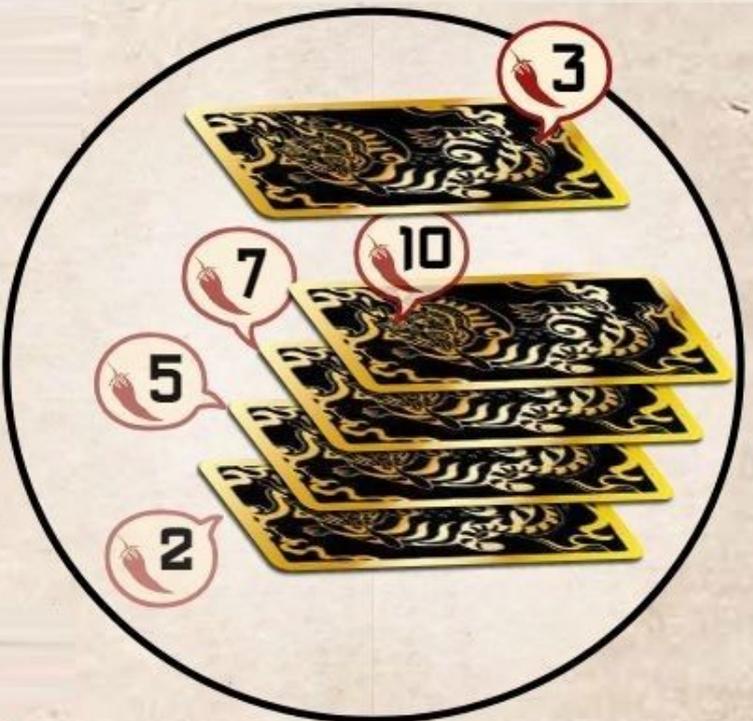
یک عدد ۱، ۲ یا ۳ را با یک ادویه دلخواه خود اعلام کنید.

مثال: "۲ فلفل"

• کارت‌های بازی شده در روی کارت قبلی:

اعلان باید عددی بزرگتر از قبلی و دنباله رو خال (ادویه) باشد. پس از اعلام عدد ۱۰، باید عدد ۱، ۲ یا ۳ از همان خال اعلام شود.

توجه: اگر یک اعلام اشتباه انجام دهید (مثلاً ادویه اشتباه)، باید کارت خود را پس بگیرید و نوبت خود را با کشیدن یک کارت پاس دهید.



❏ پاس دادن ❏

به جای بازی کردن کارت، یک بازیکن می‌تواند بگوید «پاس» و یک کارت از دسته کارت‌ها بردارد. سپس، بازیکن بعدی نوبت خود را بازی می‌کند.



چالش یک کارت



همیشه می‌توان بالاترین کارت دسته کارت‌های ادویه را به چالش کشید. اگر کسی نوبتش را پاس داد، بازیکنی که بالاترین کارت را بازی کرده، همچنان می‌تواند به چالش کشیده شود.

هر بازیکنی می‌تواند با قرار دادن دستش روی دسته کارت‌های ادویه و به طور خاص با گفتن عدد اشتباه یا ادویه اشتباه، کارت را به چالش بکشد.

مثال: "۹ فلفل".

"فلفل نیست".



توجه: اگر کارت را بدون اعلام عدد یا ادویه رو کنید، بلافاصله چالش را می‌بازید.

حل یک چالش:

وَحْشِی هَا



وحشی‌ها یا همه اعداد یا همه ادویه‌ها را نشان می‌دهند، اما اگر به دلیل ویژگی گمشده خود به چالش کشیده شوند، همیشه اشتباه می‌کنند.

کارت بالایی دسته کارت‌های ادویه را رو کنید. فقط ویژگی مورد چالش (عدد یا ادویه) مهم است. اگر ویژگی نام برده شده واقعاً اشتباه باشد، چالش دهنده برنده می‌شود. در غیر این صورت، بازیکن مورد چالش برنده می‌شود.

مثال: پس از چالش «۹ فلفل!»، یک ۵ فلفل رو می‌شود. بازیکن دارنده کارت، چالش را می‌برد.

• به عنوان برنده چالش:

تمام دسته کارت‌های ادویه را جمع کنید و بدون نگاه کردن به کارت‌ها، آن را به پشت در مقابل خود قرار دهید.

• به عنوان بازنده چالش:

۲ کارت بکشید. سپس، یک دسته کارت ادویه جدید را شروع کنید.



پس از بازی کردن آخرین کارت از دستتان، باید آن را با صدای بلند اعلام کنید.

نکته: اگر فراموش کردید آخرین کارت خود را اعلام کنید، باید کارت را به دست خود برگردانید و آن را پاس دهید (۱ کارت بکشید).

کارت بعدی فقط پس از اینکه همه بازیکنان تصمیم به عدم چالش گرفتند، قابل بازی است.

یک کارت جایزه بردارید:

- اگر آخرین کارت شما به چالش کشیده نشود.
- اگر آخرین کارت شما به چالش کشیده شود و شما در چالش برنده شوید (بازنده چالش طبق معمول ۲ کارت به دست خود اضافه می کند).

نکته: اگر چالش را ببازید، بازی به طور عادی ادامه می یابد.



کارت های جایزه

کارت جایزه را در کنار کارت های ادویه برنده شده خود قرار دهید تا در پایان بازی به عنوان امتیاز کسب کنید.

تأثیرات جوایز:

جوایز می توانند بازی را به پایان برسانند:

- اگر بازیکنی دومین جایزه خود را جمع آوری کرده باشد.
- اگر هر ۳ جایزه جمع آوری شده باشد.

در غیر این صورت، بازی ادامه می یابد و بازیکنی که یک جایزه جمع آوری کرده است، ۶ کارت می کشد.



پایان بازی

بازی در ۳ حالت بلافاصله به پایان می‌رسد:

- یک بازیکن دومین کارت جایزه خود را برمی‌دارد.
- یک بازیکن آخرین کارت جایزه را برمی‌دارد.
- کارت پایان جهان در بالای دسته کارت‌های کشیده شده رو می‌شود.

توجه: اگر کارت پایان جهان رو شد، فوراً کشیدن کارت را متوقف کنید. کارت پایان جهان را نکشید!

امتیازدهی

اگر بازیکنی دو کارت جایزه داشته باشد، بلافاصله برنده می‌شود.

در غیر این صورت، همه بازیکنان به ازای کارت‌های ادویه برنده شده (۱ کارت = ۱ امتیاز) و جوایزشان (هر کدام ۱۰ امتیاز) را امتیاز می‌گیرند. برای هر کارتی که هنوز در دست است، یک امتیاز کم کنید.

مثال: ۱ کارت جایزه + ۲۴ کارت برنده شده - ۴ کارت در دست: ۱۰ + ۲۴ - ۴ امتیاز = ۳۰ امتیاز.

بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده می‌شود. در صورت تساوی، همه بازیکنان مساوی برنده می‌شوند.

ترجمه و تنظیم:

مهمان زندگی



www.gemklub.hu

© 2020 HeidelBÄR Games GmbH. SPICY, the HeidelBÄR Games logo and HeidelBÄR Games are TMs of HeidelBÄR Games GmbH. Producer: HeidelBÄR Games, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, GERMANY. Made in Germany. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 9 OR YOUNGER. Actual components may vary from those shown! Retain this information for your records.



www.heidelbaer.de

وارینت "تند"

علاوه بر چیدمان معمولی، یک کارت تصادفی «تند» را به رو در کنار دسته کارت‌های بازی قرار دهید. کارت «تند» قوانین اساسی کل بازی را تغییر می‌دهد. بازیکنان حرفه‌ای می‌توانند یک کارت اضافی اضافه کنند.

کارت های تند

🎲 ما عاشق فلغل هستیم! (۱-۳ فلغل) 🎲



اگر می‌توانید به طور قانونی عدد ۱، ۲ یا ۳ را در هر ادویه‌ای اعلام کنید، می‌توانید به جای ادویه مورد نیاز، فلغل را اعلام کنید. این کار، خال دسته ادویه را به فلغل تغییر می‌دهد.

🎲 شروع کن! (۱-۳) 🎲

بعد از ۸، ۹ یا ۱۰، می‌توانید ۱، ۲ یا ۳ هم اعلام کنید. ادویه آن قابل تغییر نیست.



🎲 مهاجم ادویه (۴) 🎲



اگر عدد ۴ را اعلام کردید، دست خود را روی دسته کارت‌های ادویه قرار دهید. مگر اینکه کارت شما به چالش کشیده شود، به محض بازی کردن کارت بعدی، تمام کارت‌های زیر دست خود را برنده می‌شوید.

سپس بازی فقط با کارت تازه بازی شده در دسته کارت‌های ادویه ادامه می‌یابد.

🎲 شانس خود را تغییر دهید (۵) 🎲

وقتی عدد ۵ را اعلام کردید، بلافاصله حداکثر ۲ کارت اضافی از دست خود را زیر کارت ۵ خود در دسته کارت‌های ادویه اضافه کنید، سپس به همان تعداد کارت از دسته کارت‌های موجود کارت به دست خود اضافه کنید. این کارت‌های اضافی تحت تأثیر چالش قرار نمی‌گیرند.



☑ روشنش کن! (۶، ۹) ☑

شما می‌توانید عدد ۶ را ۹ و عدد ۹ را ۶ اعلام کنید. به عبارت دیگر: اگر عدد ۶ یا ۹ به چالش کشیده شود، عدد ۶ یا ۹ آشکار شده برنده چالش خواهد بود.



☑ کپی کردن گربه (۱-۱۰) ☑

بعد از اینکه بازیکن دیگری کارتی بازی کرد، می‌توانید با اعلام همان کارت توسط خودتان، نوبت او را کپی کنید، حتی اگر نوبت شما نباشد. بازی با بازیکن سمت چپ گربه کپی ادامه می‌یابد. بازیکن دیگر می‌تواند یک گربه کپی را کپی کند. (شما نمی‌توانید نوبت خودتان را کپی کنید.)



چالش ویژه پس از یک گربه کپی:

فقط در این مورد، چالش‌کننده به سادگی می‌گوید «اشتباه!» و کارت مورد چالش را رو می‌کند.

برای اینکه یک گربه کپی در چالش برنده شود، هر دو ویژگی (تعداد و چاشنی) باید صحیح باشند.

این چالش بر هیچ گربه کپی قبلی یا کارت کپی اصلی تأثیری ندارد.

نکته مهم!!

در این ترجمه برای راحت تر بازی کردن به ترتیب

فلفل / لیمو / نمک جایگزین

چیلی / واسابی (ادویه ژاپنی) / فلفل سیاه

شده است.