

SPICY



Règles du jeu



LA BATAILLE DES ÉPICES

Il était une fois trois grands félins qui s'épuisèrent à se battre : chacun voulait prouver qu'il était le meilleur chat. Mais ils trichaient tellement qu'ils ne parvenaient pas à se départager !

Ils décidèrent alors de se défier à un concours de mangeurs de piments ! Ils trichèrent tout autant (et eurent très chaud !), et réalisèrent qu'à défaut de savoir qui était le meilleur chat, ils avaient créé un jeu très épicé !



« Une des différences les plus marquantes entre un chat et un mensonge, c'est que le chat n'a que neuf vies. »

- Mark Twain



MATÉRIEL

100 cartes Épice



30 cartes Piment
(numérotées de 1 à 10
en 3 exemplaires)



30 cartes Wasabi
(numérotées de 1 à 10
en 3 exemplaires)



30 cartes Poivre
(numérotées de 1 à 10
en 3 exemplaires)



5 cartes Épice au choix



5 cartes Puissance au choix

1 carte Fin du monde



3 cartes Trophée




6 cartes Assaisonnement



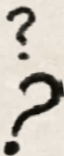
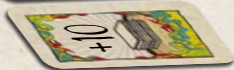
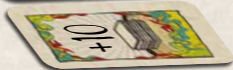
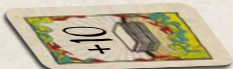
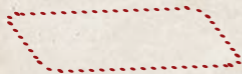



ÉLÉMENTS DE JEU ET MISE EN PLACE

1  Mélangez toutes les cartes Épice et distribuez 6 cartes face cachée à chaque joueur.

Les cartes Épice, au dos noir, sont de 3 types d'Épices : **Piment (rouge)**, **Wasabi (vert)** ou **Poivre (bleu)**.

Chaque Épice a des valeurs, appelée Puissance, allant de 1 à 10, toutes en 3 exemplaires. Les cartes Épice au choix et Puissance au choix permettent plus de souplesse lorsqu'une de ces cartes est jouée. Vous seul pouvez voir votre main de cartes.



6  Le dernier joueur à avoir mangé un plat épicé devient le premier joueur.



2 Formez une pioche face cachée au centre de la table avec les cartes Épice restantes.

Chaque fois que vous devez piocher de nouvelles cartes, prenez-les dans cette pioche.



3 Tenez la carte Fin du monde debout bien droite sur la table à côté de la pioche, puis glissez-la dans la pioche à la hauteur approximative déterminée par la flèche liée au nombre de joueurs indiqué sur la carte.

La carte Fin du monde sera révélée vers la fin du paquet de cartes, après un nombre approximatif de cartes piochées.

4 Étalez les 3 cartes Trophée à côté de la pioche, face visible.

Les cartes Trophée, au dos blanc, représentent des points de victoire. En remporter une est signe d'une bonne partie, en remporter deux vous fait gagner immédiatement.



5 Pour une partie standard, mettez de côté les cartes Assaisonnement.

Elles ne seront pas utilisées pour cette partie (voir Variante page 13).





DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de *Spicy* se déroule en un nombre indéterminé de tours jusqu'à ce qu'une des trois conditions de fin de partie survienne.

Jouez chacun votre tour, en commençant par le premier joueur, puis en continuant dans le sens horaire.

À votre tour, réalisez l'**une** de ces deux actions au choix :



Passer



Jouer une carte Épice




Passer

Lorsque vous passez, piochez 1 carte et ajoutez-la à votre main. C'est ensuite au joueur à votre gauche de jouer.







Jouer une carte Épice

Pour jouer une carte Épice, suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

1  Prenez une carte au choix de votre main, et placez-la face cachée au centre de la table. Si d'autres cartes ont déjà été jouées précédemment, empilez les cartes nouvellement jouées par-dessus pour ne former qu'une seule pile.



2  Faites une annonce à voix haute concernant cette carte. Pour faire une annonce, respectez les points suivants :

-  Une annonce consiste à déclarer une Puissance (allant de 1 à 10) **ET** une Épice (**Piment**, **Wasabi** ou **Poivre**).
-  La Puissance à annoncer pour la première carte jouée ainsi sur la table doit être de 1, 2 ou 3. L'Épice à annoncer n'est pas imposée.
-  La Puissance à annoncer pour n'importe quelle autre carte doit être **strictement** supérieure à la Puissance précédemment annoncée. Si l'annonce précédente est un 10, votre annonce **doit** être de Puissance 1, 2 ou 3. L'Épice à annoncer doit toujours être identique à celle précédemment annoncée.

C'est ensuite au joueur à votre gauche de jouer.








CONTESTATION !

Rien ne vous oblige à faire des annonces véridiques. Vous êtes libre de mentir comme bon vous semble concernant l'Épice ou la Puissance d'une carte. Ou bien même concernant l'Épice **ET** la Puissance ! Mentir de la sorte vous permet de vous débarrasser plus vite de vos cartes.

Cependant, n'importe quel autre joueur peut contester votre annonce tant que votre carte est la dernière jouée sur la pile.

Pour contester une carte, suivez les étapes suivantes :

- 1  Posez votre main sur le dessus de la pile.
- 2  Contestez soit l'Épice, soit la Puissance de l'annonce.
- 3  Révélez ensuite la carte dont l'annonce est contestée.

Si l'Épice ou la Puissance annoncée est bien celle de la carte, le joueur qui a contesté l'annonce est le perdant de la Contestation, et celui qui a joué la carte en est le gagnant.

Si l'Épice ou la Puissance annoncée n'est pas celle de la carte, le joueur qui a joué la carte est le perdant de la Contestation, et celui qui a contesté l'annonce en est le gagnant.

Dans tous les cas, seul l'élément qui est contesté est pris en compte (Épice ou Puissance). Ignorez complètement l'autre élément, que l'annonce à son propos soit juste ou fausse.



4 Le gagnant de la Contestation récupère toutes les cartes jouées au centre de la table, et les conserve devant lui. Cela constitue sa **réserve de points de victoire**.

Le perdant de la Contestation pioche 2 cartes, et les ajoute à sa main. Il commence ensuite une nouvelle pile d'épices.



Épice ou Puissance au choix

L'Épice qui est annoncée en jouant une carte Épice au choix est toujours juste, mais la Puissance est toujours fausse.

La Puissance qui est annoncée en jouant une carte Puissance au choix est toujours juste, mais l'Épice est toujours fausse.

Exemple :

- Je joue un Piment 9.
- Faux ! Ce n'est pas un Piment.

La carte jouée était bien un 9, mais de Poivre. Le Contestataire a bien fait de contester l'Épice, et non pas la Puissance. Il remporte la pile. L'autre joueur pioche 2 cartes.







TROPHÉES

Lorsque vous jouez la dernière carte de votre main, **avant de faire votre annonce**, indiquez à haute voix que vous venez de jouer la dernière carte de votre main.

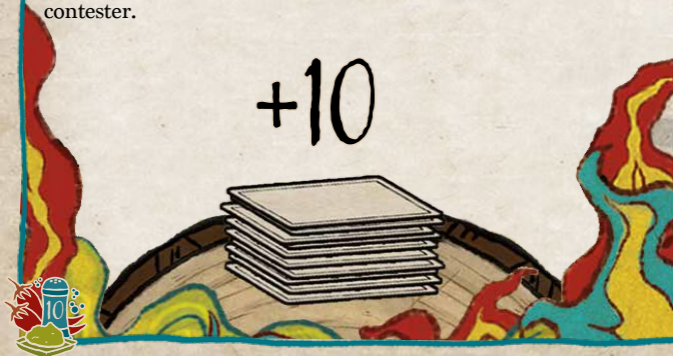
Si l'une des conditions suivantes se produit, prenez une carte Trophée au centre de la table et placez-la devant vous, avec le reste de vos points de victoire :

-  La dernière carte de votre main n'est pas contestée.
-  La dernière carte de votre main est contestée et vous êtes le gagnant de cette Contestation. Si vous êtes le perdant de la Contestation, le jeu se poursuit normalement.

Après avoir gagné une carte Trophée, piochez 6 cartes pour vous constituer une nouvelle main.

Le joueur suivant ne peut jouer qu'après une Contestation ou après que tous les joueurs ont déclaré ne pas vouloir contester.




+10





Pénalités

À tout moment durant la partie, vous êtes susceptible de faire des erreurs. Dans ce cas, appliquez les pénalités suivantes :

-  Si votre annonce ne respecte pas les points de la page 7, vous devez récupérer votre carte et passer votre tour.
-  La curiosité est un félin défaut. Il est interdit de regarder une carte face cachée tant qu'elle n'a pas été contestée. Il en est de même pour les cartes devant vous, constituant vos points de victoire. Si vous le faites, piochez 1 carte et ajoutez-la à votre main.
-  Si vous n'indiquez pas que vous venez de jouer la dernière carte de votre main lorsque cela se produit, vous devez reprendre cette carte en main, puis en piocher une autre et l'ajouter à votre main.








FIN DE LA PARTIE






La partie prend fin dès lors qu'une de ces trois conditions se produit :

- 1  Un joueur remporte sa 2^e carte Trophée.
- 2  Un joueur remporte la dernière carte Trophée au centre de la table.
- 3  La carte Fin du monde apparaît sur le dessus de la pioche. Si cette carte apparaît alors que vous devez encore piocher, arrêtez de piocher. La carte Fin du monde n'est jamais piochée.

Si la partie prend fin parce qu'un joueur remporte sa 2^e carte Trophée, ce dernier remporte la victoire !

Si la partie prend fin pour une autre raison, comptabilisez tous vos points de victoire :

-  Gagnez 10 points si vous avez gagné une carte Trophée.
-  Gagnez 1 point pour chaque carte gagnée dans votre réserve lors des Contestations.
-  Perdez 1 point pour chaque carte encore en main.

Exemple : Vous avez 1 carte Trophée, 24 cartes face cachée devant vous, et 4 cartes en main. Vous avez donc 30 points au total.

Le joueur avec **le plus de points de victoire** l'emporte.
En cas d'égalité, les joueurs en tête se partagent la victoire.





VARIANTES

Lors de la mise en place, vous pouvez décider d'ajouter une carte Assaisonnement pour relever un peu plus vos parties. Pour cela, mélangez les 6 cartes Assaisonnement, et révélez-en autant que souhaité à côté de la pioche. Laissez les cartes non utilisées dans la boîte.

On adore le piment ! (1-3 Piment)

Lorsque vous annoncez une Puissance de 1, 2 ou 3, vous pouvez toujours annoncer un Piment à la place de l'Épice requise. Désormais, tout le monde doit annoncer du Piment tant que cette pile de cartes n'a pas été remportée.



(chaud devant ! (1-3))

Vous pouvez annoncer une Puissance de 1, 2 ou 3 après un 8 ou un 9 (ou un 10).



Voleur d'Épice (4)

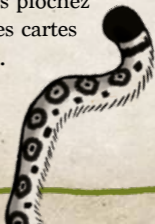
Si vous annoncez une Puissance de 4, posez votre main sur le dessus de la pile. Si votre annonce n'est pas contestée, vous remportez la pile dès que la prochaine carte est jouée. La partie se poursuit avec uniquement cette prochaine carte jouée dans la nouvelle pile.



La chance tourne (5)

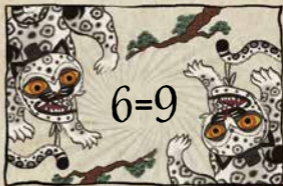
Lorsque vous annoncez une Puissance de 5, ajoutez immédiatement jusqu'à 2 cartes

de votre main sur la pile sous votre carte 5, puis piochez autant de cartes défaussées de cette manière. Ces cartes défaussées ainsi ne font pas partie de l'annonce.



Ça retourne les méninges ! (6, 9)

Si vous annoncez une Puissance de 6 en jouant un 9, ou une Puissance de 9 en jouant un 6, et que quelqu'un conteste la Puissance de votre carte, vous êtes le gagnant de la Contestation.



Siamois (1-10)

Après qu'un autre joueur a joué une carte, vous pouvez copier son tour en faisant exactement la même annonce, même si ce n'est

pas à votre tour de jouer. Le jeu se poursuit avec le joueur à votre gauche. Si une copie est contestée, le joueur qui conteste doit simplement dire « Faux ! » sans préciser quel élément est faux.





Auteur : Zoltán Győri

Développement : Roland Goslar et le studio Gémklub (Aczél Zoltán, Medgyesi Péter, Tuska Miklós, Vágó I. Dániel)

Illustrateur : Jimin Kim

Graphistes : Annika Brüning, Marina Fahrenbach et Cindy Roth

Montage : Sabine Machaczek

Chefs de projet : Heiko Eller-Bilz et Adrien Fenouillet

Relecture : Chris Meyer, Alain Wernert et Xavier Taverne

Merci à : Chris Baylis, Automne Collier, Thomas Jeong, Future Pastimes, et tous nos amis et playtesters. Merci également à la Feinte de l'Ours.

© 2020 HeidelBÄR Games GmbH

Spicy, HeidelBÄR Games et le logo HeidelBÄR Games sont des marques de HeidelBÄR Games GmbH. Développé en coopération avec le studio Gémklub.
www.gemklub.hu

© 2021 IELLO. Tous droits réservés

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341 - 54180 Heillecourt, France

Suivez-nous sur

WWW.IELLO.COM

