

# SPICY

## LA BATALLA DE LAS ESPECIAS

Hace mucho tiempo, 3 grandes gatos se cansaron de luchar por ser el gato superior. Acordaron abandonar la batalla y condimentar sus 7 vidas con un concurso de comida picante. Lamentablemente, ¡todos empezaron rápidamente a hacer trampa! Por esto, los gatos inventaron un juego de engaños, tan picante que puede hacerte llorar.

## COMPONENTES

- 100 cartas Spicy (reverso negro)
- 1 carta de Fin del Mundo (reverso turquesa)
- 3 cartas de Trofeo (reverso blanco)
- 6 cartas de Picante Extremo (reverso rojo)

3 de cada una:



1 al 10  
de aji



1 al 10  
de wasabi



1 al 10  
de pimienta

### Cartas Spicy

5 de cada una:



Picante  
comodín



Número  
comodín



Reverso

Anverso

# PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Baraja **todas las cartas Spicy** (reverso negro) y reparte **6 cartas** a cada participante. Será su mano inicial.
2. Forma un mazo de robo con las cartas Spicy que sobren.

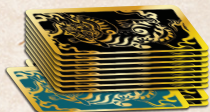


*Carta del Fin del Mundo*

3. Coloca la **carta del Fin del Mundo** (reverso turquesa) de forma vertical junto al mazo de robo. Luego, ubica dicha carta en el mazo de robo, aproximadamente a la altura determinada en la carta del Fin del Mundo según la cantidad de participantes.



*Cantidad de participantes en la carta del Fin del Mundo*



*Mazo de robo*



*Cartas de Trofeo*

4. Ubica las **3 cartas de Trofeo** (reverso blanco) junto al mazo de robo.
5. Para una partida normal, deja en la caja las **cartas de Picante Extremo** (reverso rojo). No serán usadas durante la partida.
6. La persona más joven comienza la partida.



*Pila de descarte*



*Cartas de Picante Extremo*

# DESARROLLO DE LA PARTIDA

Los turnos van en sentido horario hasta que una carta es puesta en duda. En tu turno puedes **jugar una carta Spicy** o **pasar**. Cada persona juega su carta sobre la pila de descarte. Después de que una carta es puesta en duda, se comienza una nueva pila de descarte.

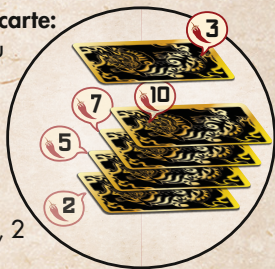
**La curiosidad mató al Gato**  
**¡No mires las cartas bocabajo!**  
(Penalización: roba una carta a tu mano.)

## ☞ JUGAR UNA CARTA ☞

Juega 1 carta de tu mano bocabajo en la pila de descarte, declara su número y especia.

**Nota:** no es obligación que tu declaración sea verdadera.

- **La primera carta de la pila de descarte:** declara 1, 2 o 3 en la especia de tu elección. *Ejemplo:* "2 de ají".
- **Las cartas que se jueguen encima:** la declaración debe ser con un número mayor al anterior, siguiendo la especia. Si se declara un 10, luego se debe declarar un 1, 2 o 3 de la misma especia.



**Nota:** si realizas una declaración inválida (por ejemplo, de una especia diferente), debes tomar la carta devuelta a tu mano y pasar.

## ☞ PASAR ☞

En vez de jugar una carta, en tu turno puedes "pasar", y tomar la primera carta del mazo de robo a tu mano. Luego será el turno de la siguiente persona.

## ☐ PONER EN DUDA UNA CARTA ☐

La carta que esté en la parte superior de la pila de descarte **siempre** puede ser puesta en duda. Si alguien pasa, aún se puede poner en duda a la última persona que colocó una carta en la pila de descarte.

**Cualquier persona** puede poner en duda una carta, poniendo su mano sobre la pila de descarte y especificando si cree que está errado **el número** o **la especie**.



*Ejemplo: "9 de ají." "No es ají."*

**Nota:** si revelas la carta sin especificar qué estás poniendo en duda (número o especie), automáticamente pierdes la puesta en duda.

### Desenlace de poner en duda una carta:

Revela la primera carta de la pila de descarte. Sólo importa el rasgo que fue puesto en duda (número o especie). Si el rasgo puesto en duda efectivamente es incorrecto, quien dudó gana. En caso contrario, de quien dudaron gana.

*Ejemplo: después de dudar "No es ají", se revela un 5 de ají. La persona que colocó esa carta ha ganado la puesta en duda.*

- **Si ganas la puesta en duda:**
  - Toma toda la pila de descarte y dejala bocabajo frente tuyo, sin revisar sus valores. Serán puntos al final de la partida.
  - **Si pierdes la puesta en duda:**
- Toma 2 cartas del mazo de robo a tu mano. Luego, comienza una nueva pila de descarte.



## Comodines

Los comodines muestran o todos los números o todas las especias, pero siempre están incorrectos si son puestos en duda en los elementos no incluidos.

## TROFEOS

Debes anunciar en voz alta cuando juegas la última carta de tu mano.

**Nota:** si olvidas anunciar cuando juegas tu última carta, debes tomarla de vuelta a tu mano y pasar (tomar 1 carta más del mazo de robo).

La siguiente carta sólo se puede jugar si el resto de participantes opta por no poner en duda esta carta.



Cartas de trofeo

### Tomas una carta de Trofeo:

- Si tu última carta no fue puesta en duda.
- Si tu última carta fue puesta en duda y ganas el desafío (quien puso en duda erradamente de todas formas debe robar 2 cartas a su mano, como es usual).

**Nota:** si ponen en duda tu última carta con éxito, el juego continúa de forma normal.

Coloca la carta de trofeo junto a las cartas spicy que te hayas llevado para sumar puntos al final de la partida.

### Efectos de los Trofeos:

Los Trofeos pueden gatillar el fin de la partida:

- Si un participante obtiene su segundo Trofeo.
- Si se han tomado las 3 cartas de Trofeo.

De otro modo, la partida continúa. Quien tomó el trofeo toma 6 cartas del mazo de robo a su mano.

# FIN DE LA PARTIDA

La partida puede terminar automáticamente de 3 formas distintas:

- Si una persona obtiene su segundo Trofeo.
- Si alguien toma la última carta de Trofeo.
- Si se revela la carta del Fin del Mundo en el mazo de robo.

**Nota:** si se revela la carta del Fin del Mundo, dejen de tomar cartas de inmediato. ¡No lleses esa carta a tu mano!

## Puntuación

Si alguien tiene 2 trofeos, esa persona ha ganado automáticamente.

De otra forma, cada participante debe sumar sus cartas Spicy obtenidas (1 carta = 1 punto) y Trofeos (10 puntos cada uno). Además, debes restar 1 punto por cada carta que tengas en la mano al final de la partida.

**Ejemplo:** 1 Trofeo + 24 cartas Spicy - 4 cartas en la mano = 30 puntos

La persona con más puntos gana. En caso de empate, las personas empatadas comparten la victoria.

**Autor del juego:** Zoltán Győri  
**Desarrollo:** Roland Goslar and the Gémklub Studio (Aczél Zoltán, Medgyesi Péter, Tuska Miklós, Vágó I. Dániel)  
**Arte:** Jimin Kim  
**Diseño Gráfico:** Annika Brüning, Marina Fahrenbach  
**Edición:** Sabine Machaczek  
**Producción:** Heiko Eller-Bilz  
**Corrección:** Chris Meyer

**Agradecimientos:** Chris Baylis, Autumn Collier, Thomas Jeong, Future Pastimes, y a todos nuestros amigos y playtesters.



**Edición en español por:**  
Fractal Juegos  
[www.fractaljuegos.com](http://www.fractaljuegos.com)



© 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 China. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 9 OR YOUNGER. Actual components may vary from those shown! Retain this information for your records.

# PICANTE EXTREMO VARIANTE

Luego de preparar la partida de forma normal, toma al azar una **carta de Picante Extremo** y déjala bocarriba junto al mazo de robo. La carta de Picante Extremo cambia las reglas normales por la partida completa. Si ya han jugado varias veces, pueden incorporar una segunda carta de Picante Extremo para hacer aún más divertida la partida.

## CARTAS DE PICANTE EXTREMO

### ☑ ¡Amamos el ají! (1-3) ☑

Si puedes declarar **1, 2, o 3**, en cualquier especia, puedes declarar ají en vez de la especia que correspondía. El resto debe continuar anunciando cartas de ají por el resto de la ronda.



### ☑ ¡Ponlo en marcha! (1-3) ☑

Después de un **8, 9, o 10**, puedes declarar un **1, 2, o 3**. No se puede cambiar la especia.



### ☑ Asalto picante (4) ☑

Si declaras un **4**, pon tu mano sobre la pila de descarte. A menos que alguien ponga en duda tu carta, ganas todas las cartas que están bajo tu mano luego de que se juega la siguiente carta. La ronda continúa, comenzando a formarse una nueva pila de descarte.



### 📏 **Cambia tu suerte (5)** 📏

Si declaras un **5**, inmediatamente agrega **hasta 2 cartas extra** de tu mano abajo de tu 5 en la pila de descarte. Luego toma del mazo de robo a tu mano tantas cartas como las cartas extra que colocaste. Las cartas extra que colocaste no pueden ser puestas en duda.



### 📏 **¡Sube el volumen! (6, 9)** 📏

Puedes declarar un **6 como un 9** y un **9 como un 6**. En otras palabras: si te ponen en duda cuando anunciaste un 9 o un 6, si revelas un 9 o un 6 ganas la puesta en duda.



### 📏 **Gato copión (1-10)** 📏

Después de que una persona ha jugado una carta, puedes copiarle su turno declarando **exactamente el mismo número**, incluso si no es tu turno. La partida continúa con el turno de la persona a la izquierda del gato copión. Otra persona puede copiar al gato copión (no te puedes copiar a ti mismo).



### **Puesta en duda especial luego de un gato copión:**

Sólo en este caso, si quieres poner en duda una carta sólo debes decir "¡Error!" y revelar la carta que se puso en duda. Para que un gato copión gane, **ambos rasgos** (número y especia) deben ser correctos. La puesta en duda no afecta ningún gato copión anterior, o el gato copiado originalmente.