

SPICY



Pendahuluan

Pada suatu ketika, 3 kucing besar telah lelah bertarung menjadi kucing terbaik. Mereka setuju untuk tidak bertarung lagi dan membumbui 9 kehidupan mereka dengan kontes makan-makanan pedas! Sayang, semuanya melakukan kecurangan, sehingga para kucing menciptakan kepedasan yang kadang membuat menangis, dan mencoba tetap berbohong.

Pemain: 2 - 6 orang

Waktu: 15 - 20 menit

Umur: 10 tahun keatas

ISI

- 100 Kartu Spicy (hitam)
- 1 Kartu World End (hijau laut)
- 3 Kartu Tropy (putih)
- 6 Kartu Spicy It Up / Varian (merah)



PERSIAPAN

1. Kocok semua kartu Spicy (hitam) dan bagikan 6 kartu ke setiap pemain untuk dipegang.



2. Kartu Spicy tersisa digunakan untuk membuat dek untuk mengambil kartu baru nanti.
3. Selanjutnya kartu World End (hijau laut) arahkan dengan tegak di dek, lalu masukkan kartunya ke dek berdasarkan tinggi yang sudah ditentukan dengan jumlah pemain sesuai di kartunya.



4. Taruh 3 kartu Tropy (putih) disamping dek.
5. Untuk permainan standar, taruh ke samping kartu Spice It Up (merah). Mereka tidak akan digunakan dalam permainan.



6. Pemain termuda mengambil giliran.



CARA BERMAIN

Permainan berlangsung searah jarum jam sampai sebuah kartu diantang pemain lain (penantang). Kamu bisa memainkan sebuah kartu atau pass.

Para pemain memainkan kartu mereka diatas tumpukan dan memulai tumpukan baru lagi setelah setiap tantangan selesai:

Catatan: Jangan membuka kartu yang tertutup kecuali kartu yang ditantang! (Pinalti: ambil 2 kartu)

Bermain kartu

Memainkan 1 kartu dari tanganmu tertutup di tumpukan dan nyatakan angka dan bumbu-nya.

Catatan: Pernyataanmu boleh jujur, tapi itu tidak harus.

- *Kartu Pertama dari Tumpukan*

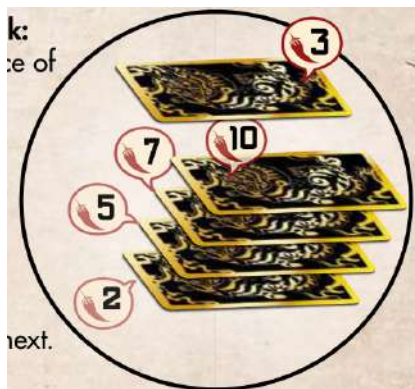
Mulai dengan kartu dengan angka 1, 2, atau 3 dan bumbunya sesuai dengan pilihanmu.

Misal: “2 cabai (merah)”.

- *Kartu yang Dimainkan Diposisi Atas*

Kartu yang dideklarasikan harus lebih tinggi mengikuti warna-nya (bumbu). Setelah 10 dideklarasikan, 1, 2, ata 3 dengan warna yang sama harus dimainkan lagi.

Catatan: Jika membuat sebuah deklarasi yang salah (misal: salah bumbu), kamu harus mengambil kartumu dan pilih opsi pass.



- **Pass (Lewat)**

Selain bermain sebuah kartu, pemain boleh berkata “pass” dan mengambil 1 kartu dari dek, Lalu pemain selanjutnya mengambil giliran.

- Menantang sebuah Kartu

Kartu teratas dari tumpukan kartu bisa selalu ditantang. Jika seseorang pass, pemain dari kartu tumpukan teratas masih bisa ditantang.

Siapapun pemain bisa menantang dengan cara menaruh tangan mereka di tumpukan kartu dan secara khusus mengucapkan “salah di angka” atau “salah di bumbu/warna”.

Contoh: “9 Cabai” “Itu bukan Cabai”



Catatan: Jika kamu membuka kartu tanpa menyebutkan angka atau bumbu, kamu kalah dalam tantangan.

*** Kartu Joker ***



Kartu joker digunakan untuk *semua angka* atau *semua bumbu*. tapi akan kalah jika ditantang dengan sebaliknya.

Misal: 1-10 kamu mainkan dengan mengatakan, “1 cabai” dan ditantang pemain lain dengan berkata “1 cabai, salah di bumbu”. Maka kamu kalah dalam tantangan.

- Menyelesaikan Tantangan

Buka kartu teratas dari tumpukan. Penting hanya boleh menantang warna atau angka. Jika yang ditantang salah/bohong, maka penantang menang.

Selain itu, maka yang ditantang menang.

Contoh: Setelah di tantang dengan `Bukan Cabai`, dan Cabai angka 5 terbuka. Pemain yang memiliki kartu yang menang.

- Sebagai Pemenang

Ambil semua tumpukan kartu dan taruh secara tertutup di depanmu sebagai poin, tanpa melihat kartunya.

- Sebagai yang Kalah

Ambil 2 kartu dari dek ke tanganmu, dan mulai membuat tumpukan baru.

Tropy

Jika kartu kamu tersisa satu, kamu harus mengumumkannya secara lantang.

Catatan: jika kamu lupa mengumumkan kartu terakhirmu, kamu harus mengambil kartu tersebut dan memilih opsi pass (ambil satu kartu).

kartu selanjutnya hanya boleh dimainkan jika tidak ada pemain yang menantang.

- Mengkoleksi Tropy



- Jika kartu terakhirmu tidak ditantang.
- Jika kartu terakhirmu di tantang dan kamu menang dari penantang (yang kalah tantangan mengambil 2 kartu seperti biasa).

Catatan: Jika kamu kalah saat ditantang permainan berlanjut seperti biasa.

Taruh kartu Tropy berdampingan dengan kartu Spicy yang didapatmu untuk di skor sebagai poin di akhir permainan.

- Efek Tropy

Tropy bisa mengakhiri permainan:

- Jika seorang mengkoleksi 2 kartu Tropy.
- Jika ke-3 kartu Tropy sudah terambil.

Selain itu, permainan tetap berlangsung, dan pemain yang mendapatkan kartu Tropy mengambil 6 kartu.

Akhir Permainan

Permainan segera berakhir dengan 3 cara:

- Seorang pemain mendapatkan 2 kartu Tropy.
- Seorang pemain mengambil kartu Tropy terakhir.
- Kartu World End muncul di atas dek.

Menghitung Skor

Cara lain adalah semua pemain menghitung kartu spicy yang mereka dapatkan (1 kartu = 1 poin) dan tropy (10 poin untuk tiap Tropy).

Kurangi 1 poin sejumlah kartu yang masih ada ditangan.

Contoh: 1 tropy + 24 kartu didapatkan - 4 kartu di tangan: $10 + 24 - 4 = 30$ poin.

Pemain yang memiliki poin terbanyak menang. Jika seri, maka menang bersama.

KREDIT

- * Game Design: Zoltán Gyó'ri
- * Development: Roland Goslar and the Gémklub Studio (Aczél Zoltán, Medgyesi Péter, Tuska Miklós, Vágó I. Dániel)
- * Artwork: Jimin Kim
- * Graphic Design: Annika Brüning, Marina Fahrenbach
- * Editing: Sabine Machaczek
- * Producer: Heiko Eller-Bilz
- * Proofreading: Chris Meyer
- * Terima kasih kepada: Chris Baylis, Autumn Collier, Thomas Jeong, Future Pastimes, and semua teman kami dan playtesters.
- * Penerjemah Indonesia: Agung Yuliyanto (agung96tm)

Kartu Spicy Up sebagai Varian

Dalam tahap persiapan, taruh secara acak 1 kartu Spicy It Up terbuka disamping dek. Kartu Spicy It Up mengubah aturan dasar permainan.

Para pemain tingkat lanjut dapat menambahkan varian kartu lagi.

Kartu Spicy It Up

- ***We Love Chili! / Kami suka Cabai (1 - 3 cabai)***



Jika kamu bisa memainkan angka 1, 2 atau 3, dengan bumbu apapun,

kamu harus mendeklarasikannya sebagai cabai (merah) ketimbang mengikuti bumbu yang sudah ditetapkan.

Perubahan bumbu ini akan mengubah tumpukan menjadi cabai.

- *Start It Up! / Mulailah! (1 - 3)*



Setelah angka 8, 9 atau 10, kamu bisa memainkan angka 1, 2 atau 3. Bumbu tidak berubah.

- *Spice Raider / Perampok Kartu (4)*



Jika kamu memainkan angka 4, taruh tanganmu di tumpukan. Jika kartumu tidak ditantang kamu memenangkan semua kartu dibawah tanganmu, ambil segera setelah kartu selanjutnya dimainkan.

Permainan berlanjut dengan kartu terbaru yang dimainkan di tumpukan.

- *Change Your Luck / Mengubah Keberuntunganmu (5)*



Ketika kamu memainkan angka 5, segera tambahkan 2 kartu dari tanganmu ke bawah kartu angka 5 di tumpukan. dan ambil 2 kartu baru dari dek ke tanganmu. Kartu tambahan tersebut

tidak terpengaruh bila ditantang.

- Turn It Up! / Nyalakan! (6, 9)



Ketika kamu memainkan angka 5, segera tambahkan 2 kartu dari tanganmu ke bawah kartu angka 5 di tumpukan. dan ambil 2 kartu baru dari dek ke tanganmu. Kartu tambahan tersebut tidak terpengaruh bila ditantang.

- Copy Cat / Kucing Peniru! (1 - 10)



Ketika kamu memainkan angka 5, segera tambahkan 2 kartu dari tanganmu ke bawah kartu angka 5 di tumpukan. dan ambil 2 kartu baru dari dek ke tanganmu. Kartu tambahan tersebut tidak terpengaruh bila ditantang.

-- Cara Menantang yang Memainkan Copy Cat --

Hanya dalam kasus Copy Cat, penantang secara mudah hanya berkata “Bohong!” dan membuka kartu yang ditantang. Untuk Copy Cat (Peniru) untuk memenangkan tantangan angka dan bumbu haruslah benar. Penantang tidak terpengaruh kartu Copy Cat sebelumnya maupun kartu asli dari yang ditiru.