

# CONTENIDO

- 100 cartas Picantes
- 1 carta de Fin de la partida
- 3 cartas de Trofeo
- 6 cartas de Comodín total

## • CARTAS PICANTES •

3 de cada:



Chile de  
1 a 10



Limón de  
1 a 10



Pimienta  
de 1 a 10



Comodín  
parcial:  
aderezo



Comodín  
parcial:  
número

*anverso*



*reverso*

## • COMODINES TOTALES •

6 cartas de Comodín total con  
reverso y anverso únicos.



Comodín total  
de número  
y aderezo



*reverso*

*anverso*

# PREPARACIÓN



1. Baraja **todas las cartas Picantes** y reparte **5 de ellas** a cada jugador; esa será su mano\*.
2. Forma el mazo de Robo con las cartas Picantes restantes.
3. Reparte 1 carta de **Comodín total** a cada jugador, que la añada a su mano.
4. Pon los **Comodines totales** restantes junto al mazo de Robo.
5. Coloca la carta de **Fin de la partida** en vertical al lado del mazo de Robo. A continuación, introdúcela en el mazo a la altura aproximada que se indica en la carta según la cantidad de jugadores.
6. Pon las **3 cartas de Trofeo** al lado del mazo de Robo.



**\*Nota:** Si quieres una partida más parecida a las reglas clásicas de Spicy, devuelve las **cartas de Comodín total** a la caja y reparte 6 cartas Picantes a cada jugador.

# CÓMO SE JUEGA

El jugador más joven juega el primer turno.

El juego avanza en sentido horario hasta que se desafíe una carta.

Puedes **jugar una carta Picante** o **pasar**.

Los jugadores juegan sus cartas en la parte superior de la pila Picante y comienzan una nueva pila Picante después de cada desafío.

## • LA CURIOSIDAD • MATÓ AL GATO

**No mires ninguna carta que esté bocabajo.** Si lo haces, como penalización, roba 1 carta y añádela tu mano.

## JUGAR UNA CARTA

Juega 1 carta de tu mano bocabajo en la pila Picante y di en alto su número y su aderezo.

**Nota:** lo que digas puede ser verdad o mentira.

• **Primera carta de cada pila Picante:** di en alto 1, 2 o 3 de un aderezo de tu elección.

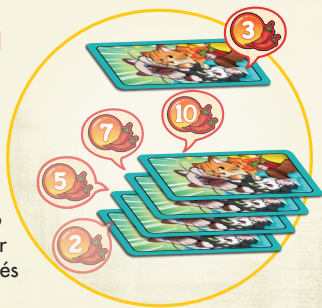
*Ejemplo:* «2 chile».

• **Cartas jugadas encima:** el número que digas en alto debe ser superior y del mismo palo (aderezo). Después de que se diga el 10, debe decirse 1, 2 o 3 del mismo tipo de picante.

**Nota:** si el aderezo o el número que digas en alto no es válido (por ejemplo, te equivocas de aderezo), debes tomar de nuevo la carta y pasar.

## PASAR

En lugar de jugar una carta, un jugador puede decir «paso» y robar 1 carta del mazo de Robo. A continuación, el turno pasa al siguiente jugador.



## DESAFIAR UNA CARTA

La primera carta de la parte superior de una pila Picante **siempre** se puede desafiar. Si alguien pasa, se puede desafiar al jugador que pusiera la última carta.

**Cualquier jugador** puede comenzar un desafío poniendo la zarpa sobre la pila Picante y diciendo el **número** o el **aderezo** que cree que es **incorrecto**.

**Nota:** si revelas la carta sin decir en alto el número o el aderezo, pierdes el desafío de inmediato.



*Ejemplo:* «9 chile». «No es chile».

### • COMODINES PARCIALES •



Los comodines parciales muestran todos los números o todos los aderezos, pero si el atributo que se desafía es el que les falta (número o aderezo), siempre se consideran incorrectos.

### Resolver un desafío:

Revela la primera carta de la pila Picante. Solo cuenta el atributo (número o aderezo) desafiado.

Si el atributo desafiado es incorrecto, gana el jugador que comenzó el desafío. De lo contrario, gana el jugador desafiado.

*Ejemplo:* tras el desafío «¡No es un chile!», se revela un 5 chile. El jugador que jugó la carta gana el desafío.

- **Si ganas el desafío:** toma toda la pila Picante y ponla (sin mirar las cartas) bocabajo frente a ti para contabilizar los puntos al final de la partida.



## • COMODINES TOTALES •

Un **Comodín total** muestra todos los aderezos y todos los números, así que siempre es correcto.

Un **Comodín total** puede jugarse en cualquier turno.

Cuando juegues uno, **declara cualquier número y aderezo válidos**.

Sin embargo, no se puede desafiar.

Si juegas un Comodín total como última carta de tu mano, no ganas una carta de Trofeo. En tal caso, roba 5 cartas Picantes para formar tu nueva mano sin recibir un Trofeo.

Nunca puedes tener más de **1 Comodín total** en tu mano.

Si no quedan más **Comodines totales** al lado del mazo Picante, no puedes robar uno.



### • Si pierdes el desafío:

Roba 2 cartas Picantes y añádelas a tu mano.

Si no tienes ningún **Comodín total** en la mano, opcionalmente puedes robar **1 Comodín total** como tercera carta.

A continuación, comienza una nueva pila Picante.



## TROFEOS

Una vez que juegues la última carta de tu mano, debes decirlo en alto.

**Nota:** si olvidas decir en alto que esa era tu última carta, debes devolver la carta de la pila a tu mano y pasar (roba 1 carta).

La siguiente carta solo se puede jugar una vez que todos los jugadores decidan no desafiar.

### Toma un Trofeo:

- Si nadie desafía tu última carta Picante.
- Si desafían tu última carta Picante y ganas el desafío (el perdedor del desafío roba 2 cartas y las añade a su mano de la forma habitual).

**Nota:** si pierdes el desafío, la partida continúa de forma habitual.

Pon la carta de Trofeo al lado de las cartas Picantes que hayas obtenido para contabilizar los puntos al final de la partida.



Cartas de Trofeo

### Efectos de los Trofeos:

Los Trofeos pueden finalizar la partida:

- Si un jugador obtiene su segundo Trofeo.
- Si se han obtenido los 3 Trofeos.

De lo contrario, la partida continúa y el jugador que obtuvo el Trofeo roba 5 cartas Picantes para formar su mano.



# FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina de inmediato en 3 casos:

- Si un jugador obtiene su segunda carta de Trofeo.
- Si un jugador obtiene la última carta de Trofeo.
- Si la carta de Fin de la partida aparece en la parte superior del mazo de Robo.

**Nota:** si aparece la carta de Fin de la partida, no se roban más cartas.  
¡No robéis la carta de Fin de la partida!

## Puntuación

Si un jugador tiene 2 Trofeos, gana de inmediato.

De lo contrario, cada jugador suma los puntos de los Trofeos que tenga (10 puntos cada uno) además de los **Comodines totales** (5 puntos cada uno) y las cartas Picantes (1 carta = 1 punto) que haya obtenido de pilas Picantes.

Resta 1 punto por cada carta Picante que le quede en la mano y **5 puntos si le queda un Comodín total en la mano.**

**Ejemplo:** 1 Trofeo + 2 **Comodines totales** obtenidos + 24 cartas Picantes obtenidas - 4 cartas Picantes en la mano:  $10 + 10 + 24 - 4$  puntos = 40 puntos.

El jugador con más puntos gana.

En caso de empate, todos los jugadores empatados ganan.

## CRÉDITOS

**Diseño del juego:** Zoltán Győri

**Variante de Comodines totales:**

HeidelBÄR Games Team

**Desarrollo:** Gémklub Studio

(Aczél Zoltán, Medgyesi Péter,  
Tuska Miklós y Vágó I. Dániel)

**Ilustraciones:** Yoon Sung

**Edición:** Sabine Machaczek

**Traducción:** Ángel Martínez Murillo

**Revisión:** Marina Temprano Benítez

**Diseño gráfico:** Marina Fahrenbach

**Producción:** Heiko Eller-Bilz

**Agradecimientos:** Chris Baylis,  
Autumn Collier, Thomas H. Jeong,  
Chris Meyer, Future Pastimes, Erik Macht,  
Anna-Sophie Kuhnt, Bianca Dietrich, Max  
Weber y a todos nuestros amigos  
y al equipo de pruebas.

© 2022 HeidelBÄR Games GmbH. SWEET & SPICY, el logotipo de HeidelBÄR Games y HeidelBÄR Games son marcas registradas de HeidelBÄR Games GmbH. Desarrollado en colaboración con Gémklub. **Producción:** HeidelBÄR Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, ALEMANIA. Fabricado en Polonia. Los componentes pueden variar con respecto a los que aparecen en las imágenes. NO APROPIADO PARA MENORES DE 8 AÑOS. Conserva esta información para futuras referencias.



# Sweet & SPICY



## LA BATALLA DE LOS ADEREZOS

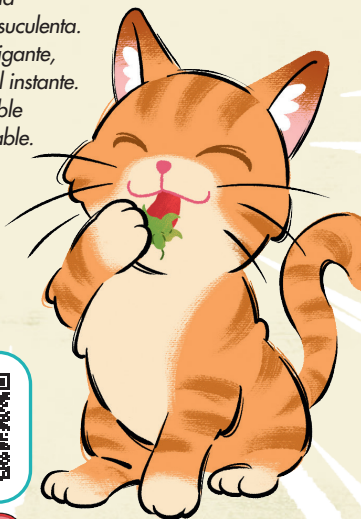


Érase una gatita de lo más hambrienta que no encontraba nada de comida succulenta. Entonces se topó con un aderezo intrigante, lo engulló con ansia y se arrepintió al instante. De esa sensación de picor incontrolable nació la idea de este juego tan adorable.

### ¿Ya conoces SPICY?

Fíjate en el texto azul, que distingue las reglas que difieren de las de Spicy.

También puedes visitar este código QR para ver todas las modificaciones en una sola página:





# SPICY: VARIANTE DE COMODINES TOTALES

## CONTENIDO

6 **Comodines totales** que muestran el mismo anverso y reverso, distinto del reverso normal.

## PREPARACIÓN

Cada jugador recibe 5 cartas Picantes y **Comodín total** para formar su mano. Pon los **Comodines totales** restantes junto al mazo de Robo.

## CÓMO SE JUEGA

Puedes jugar un **Comodín total** en cualquier turno.

Cuando juegues uno, declara cualquier número y aderezo válidos.

## TROFEOS

Si juegas un **Comodín total** como última carta de tu mano, roba 5 cartas para formar tu nueva mano sin recibir un Trofeo. Cuando obtengas un Trofeo, roba solo 5 cartas.

## DESAFÍOS

Un **Comodín total** siempre es correcto. No se puede desafiar.

## SI PIERDES UN DESAFÍO

Siempre robas 2 cartas Picantes. Si no tienes ningún **Comodín total** en la mano, además, tienes la opción de robar uno adicional. Nunca puedes tener más de 1 **Comodín total** en la mano. Si no quedan más **Comodines totales** al lado del mazo Picante, no puedes robar uno.

## PUNTUACIÓN

Los **Comodines totales** que hayas obtenido de pilas Picantes cuentan como 5 puntos. Si te queda un **Comodín total** en la mano, cuenta como 5 puntos negativos.

© 2022 HeidelBÄR Games GmbH. SPICY, el logotipo de HeidelBÄR Games y HeidelBÄR Games son marcas registradas de HeidelBÄR Games GmbH. Se permite la descarga y la impresión de este archivo para fines personales y no comerciales.

