

# PAPRENO

## BITKA DO SUZA

Nekada davno tri velike mačke su se umorile od borbe za mesto najveće face. Odlučile su da odustanu od borbe i da začine svojih devet života tako što će se takmičiti u jedenju ljutih začina! Međutim, vremenom su svi počeli da varaju, pa su izmislile ovu vrlo paprenu kartičnu igru blefiranja koja će vas dovesti do suza.

## KOMPONENTE

- 100 paprenih karata (crne)
- 3 trofej karte (bele)
- 1 DOSTA karta (plava)
- 6 ZAČINJENIH karata (crvene)

### 🎴 Paprene karte 🎴

3 od svake:



1 do 10  
čili



1 do 10  
vasabi



1 do 10  
biber

5 od svake:



džoker  
začin



džoker  
broj



zadnja strana

prednja strana

# POSTAVKA

1. Promešajte **sve paprene karte** (crna pozadina) i podelite svakom igraču **šest karata**.
2. Od preostalih paprenih karata formirajte špil karata za izvlačenje.



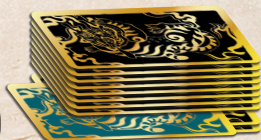
3. Držite **DOSTA** kartu (plava pozadina) uspravno pored špila, zatim je ubacite u špil na mesto gde pokazuje strelica koja odgovara broju igrača.



**DOSTA**  
karta



broj igrača na  
**DOSTA** karti



špil karata za izvlačenje



trofej karte

4. Postavite tri **trofej karte** (bela pozadina) pored špila karata za izvlačenje.
5. Za standardnu igru, uklonite **ZAČINJENE karte** (crvena pozadina). Nećete ih koristiti za sada.
6. Najmlađi igrač počinje igru.



paprena gomila



**ZAČINJENE** karte

# TOK IGRE

Igra teče u smeru kretanja kazaljke na satu sve dok neko ne izazove kartu. Na svom potezu možete da odigrate kartu na paprenu gomilu, licem prema dole, ili da kažete „dalje”. Nakon svakog izazova započinje se nova paprena gomila.

## ❑ Radoznalost je ubila mačku ❑

Ne gledajte karte koje su okrenute licem prema dole!

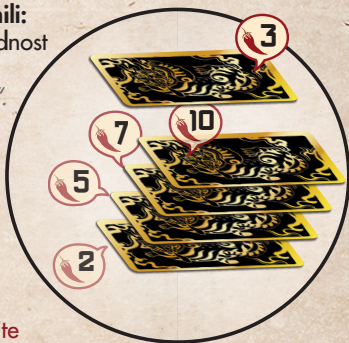
(Kazna: Vucite jednu kartu sa vrha špila.)

## ❑ ODIGRAVANJE KARTE ❑

Odigrajte jednu kartu iz ruke na paprenu gomilu, licem prema dole, i objavite koji je broj i koji je začin.

**Napomena:** Vaša objava može, ali i ne mora, da bude istinita.

- **Prva karta na paprenoj gomili:**  
Morate da objavite da je vrednost karte 1, 2 ili 3, a začin po vašem izboru. **Primer:** „2 čili”.
- **Swaka sledeća karta:**  
Morate da objavite da je broj veći od prethodne karte i isti začin. Nakon karte 10, sledeća karta mora da bude 1, 2 ili 3 istog začina.



**Napomena:** Ukoliko napravite nepravilnu objavu (npr. pogrešite začin) morate da vratite kartu u ruku i kažete „dalje” (vučete jednu kartu sa vrha špila).

## ❑ DALJE ❑

Umesto da odigrate kartu, možete da kažete „dalje” i da vučete jednu kartu sa vrha špila.

## ☐ IZAZOV ☐

Karta na vrhu paprene gomile uvek može da bude izazvana. Ako je sledeći igrač rekao „dalje“, još uvek možete da izazovete poslednju odigranu kartu.

**Bilo koji igrač** može da izazove kartu tako što će prekriti paprenu gomilu svojom šapom i objaviti šta ne valja, broj ili začim.

**Primer:** „9 čili.“

„Nije čili.“



**Napomena:** Ukoliko otkrijete kartu, a da pre toga niste objavili da li izazivate broj ili začim, automatski gubite izazov.

## ☐ Džokeri ☐



Džokeri pokazuju ili sve brojeve ili sve začine, ali nemaju drugu osobinu. Ako izazovete osobinu koja nedostaje džokeru automatski pobeđujete izazov.

## Rešavanje izazova:

Otkrijte kartu sa vrha paprene gomile. Posmatra se samo izazvana osobina (broj ili začim). Ukoliko je prozvana osobina pogrešna, izazivač je pobedio izazov. U suprotnom, pobedio je igrač koji je odigrao kartu.

**Primer:** Nakon izazova „Nije čili!“, otkrivena je 5 čili karta. Igrač koji je odigrao kartu je pobedio izazov.

### • Pobednik izazova:

Kupi sve karte iz paprene gomile i stavlja ih ispred sebe, licem prema dole, a da ih ne pogleda. Ove karte sada predstavljaju poene.

- **Gubitnik izazova:**

Vuče dve karte sa vrha špila i započinje novu paprenu gomilu.

## **TROFEJ KARTE**

Nakon što odigrate poslednju kartu iz ruke, morate to naglas da objavite.

**Napomena:** Ukoliko to ne uradite, morate da vratite odigranu kartu u ruku i da kažete „dalje” (vučete 1 kartu sa vrha špila).

Sledeća karta može da se odigra tek kada se svi igrači izjasne da niko neće da uputi izazov.

### **Uzmite trofej kartu:**

- Ukoliko niko nije izazvao vašu poslednju kartu.
- Ukoliko je neko izazvao vašu poslednju kartu i vi ste pobedili izazov (gubitnik izazova vuče dve karte sa vrha špila, kao i obično).

**Napomena:** Ukoliko ste izgubili izazov, igra se nastavlja.



*trofej karta*

Trofej kartu stavite pored vaših osvojenih karta, da biste je bodovali na kraju igre.

### **Efekti trofej karata:**

Trofej karte mogu da završe igru:

- Ukoliko je jedan igrač osvojio dve trofej karte.
- Ukoliko su podeljene sve tri trofej karte.

U suprotnom, igra se nastavlja i igrač koji je osvojio trofej kartu vuče novih šest karata sa vrha špila.



# KRAJ IGRE

Igra se završava odmah u tri slučaja:

- Igrač je osvojio drugu trofej kartu.
- Nema više trofej karata.
- Kada se otkrije karta DOSTA na vrhu špila.

**Napomena:** Kada se otkrije karata DOSTA, igra se odmah završava, prestanite da vučete karte!

## Bodovanje

Ako igrač ima dve trofej karte, automatski pobeđuje.

U suprotnom, svi igrači broje svoje osvojene paprene karte (jedna karta = jedan poen) i trofeje (10 poena svaki). Oduzmite jedan poen za svaku kartu koja vam je ostala u ruci.

**Primer:** 1 trofej + 24 osvojene karte - 4 karte u ruci:  $10 + 24 - 4 = 30$  poena.

Igrač sa najviše poena je pobednik. U slučaju nerešenog rezultata igrači dele pobedu.



## ZASLUGE

**Dizajner:** Zoltan Đori

**Razvoj igre:** Roland Goslar i Gemklub

Studio (Acel Zoltan, Medeši Peter,

Tuška Mikloš, Vago I. Daniel)

**Ilustrator:** Đžimin Kim

**Urednik:** Sabina Mahacek

**Producent:** Heiko Eler-Bilz

**Grafički dizajn:** Anika Bruning,  
Marina Fahrenbah

**Lektor:** Kris Mejer

**Zahvalnica:** Kris Bejlis, Otm  
Kolier, Tomas Jeong, „Future  
Pastimes“ i svim našim prijateljima  
i test igračima.



© 2020 HeidelBÄR Games GmbH. SPICY, HeidelBÄR Games logo i HeidelBÄR Games su zaštitni znak kompanije HeidelBÄR Games GmbH. Igra nastala u saradnji sa firmom Gemklub. Proizvedeno u Nemačkoj. Izgled komponenta može da se razlikuje od prikazanog. NIJE NAMENJENO ZA DECU MLADU OD 10 GODINA.

© 2022. Prvo srpsko izdanje: MIPL. Uvoznik i distributer za Srbiju: Pridemage Games, Josifa Runjanina 3, 21000 Novi Sad.



# ZAČINJENA VARIJANTA

Prilikom postavke igre, nasumično postavite jednu ZAČINJENU kartu, licem prema gore, pored špila. Ove karte menjaju neka osnovna pravila igre. Iskusni igrači mogu dodatno da začine igru tako što će koristiti dve ZAČINJENE karte.

## ZAČINJENE karte



### ☞ Mi volimo čili! (1-3 čili) ☞

Ukoliko možete legalno da objavite da je karta **1, 2 ili 3** bilo kog začina, možete da objavite da je čili umesto traženog začina. Sada čili postaje traženi začin.

### ☞ Predjelo! (1-3) ☞

Posle karata **8, 9 ili 10** možete da objavite da ste odigrali broj **1, 2 ili 3**. Ne smete da menjate začin.



### ☞ Paprena vožnja (4) ☞

Ukoliko objavite da ste odigrali **4**, prekrijte paprenu gomilu šapom. Ukoliko vas niko ne izazove, čim se odigra sledeća karta, osvajate sve prekrivene karte. Nakon toga, igra se nastavlja, a jedina karta u paprenoj gomili je poslednje odigrana karta.

### ☞ Srećno! (5) ☞

Nakon što ste objavili da ste odigrali **5**, odmah stavite **do 2** dodatne karte iz ruke, ispod odigrane karte. Zatim sa vrha špila vucite onoliko novih karata koliko ste odigrali dodatnih karata. Izazov ne utiče na dodatne karte.





## 🐯 Obrni okreni! (6, 9) 🐯

Možete da objavite **6 kao 9 i 9 kao 6**.  
 Drugim rečima, ukoliko je neko izazvao 6,  
 i 6 i 9 pobeđuju izazov. Isto važi i za 9.

## 🐯 Prepisivač (1-10). 🐯

Nakon što je neki igrač odigrao kartu,  
 možete da odigrate **identičnu kartu**, čak  
 i ako niste na potezu. Igru nastavlja igrač  
 levo od prepisivača. Drugi igrač može,  
 takođe, da prepíše od prepisivača. (Ne možete da prepisujete  
 sami od sebe).



## Specijalni izazov posle prepisivanja:

Samo u ovom slučaju dovoljno je  
 da izazivač kaže „Netačno!” i  
 otkrije izazvanu kartu. Da bi  
 prepisivač pobedio u ovom  
 izazovu, **obe osobine** (broj  
 i začín) moraju da budu  
 tačni.

Izazov ne utiče  
 na prethodne  
 prepisivače, ili  
 na igrača koji je  
 odigrao originalnu  
 kartu.

