



A BATALHA DA PIMENTA

Era uma vez, três grandes tigres que cansaram de lutar para ver quem era o melhor. Eles concordaram em desistir da luta e apimentar suas vidas em uma disputa de temperos picantes! Infelizmente, logo todos estavam trapaceando, então inventaram um jogo de blefe muito quente, mas que gerava muitas lágrimas.

COMPONENTES DO JOGO

- 100 Cartas de Pimenta (cartas pretas)
- 1 carta de Fim do Mundo (carta azul)
- 3 cartas de Troféu (cartas brancas)
- 6 cartas APIMENTAR (cartas vermelhas)



3 de cada:

1 a 10
chilli



1 a 10
wasabi



1 a 10
pimenta do reino



5 de cada:

pimenta
curinga



número
curinga



verso

frente

PREPARAÇÃO

1. Embaralhe **todas as cartas de pimenta** (pretas) e dê **6 cartas** para cada jogador como suas mãos.
2. As cartas de pimenta restantes são usadas para criar o baralho de compra.



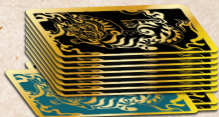
3. Mantenha a **carta do Fim do Mundo** (azul) na vertical ao lado do baralho de compra. Então, deslize-a para dentro do baralho na altura aproximada determinada pelo número de jogadores indicado na carta.



Carta de Fim do Mundo



Número de jogadores na carta de Fim do Mundo



baralho de compra



cartas de Troféu



pilha de pimenta

5. Coloque as **3 cartas de troféu** (brancas) próximas ao baralho de compra.
6. Para uma partida normal, deixe de lado as cartas **APIMENTAR** (vermelhas). Elas não são utilizadas nestas partidas normais.
7. O jogador mais jovem joga primeiro.



cartas APIMENTAR

COMO JOGAR

A partida segue em sentido horário até que uma carta seja desafiada. Você pode ou **jogar uma carta de pimenta** ou **passar**. Os jogadores jogam suas cartas no topo da pilha de pimenta e iniciam uma nova pilha de pimenta após cada desafio.

Curiosidade matou o gato
Não olhe para nenhuma carta virada para baixo! (Penalidade: Compre 1 carta para sua mão.)

🎴 JOGUE UMA CARTA 🎴

Jogue 1 carta de sua mão virada para baixo na pilha de pimentas e declare seu número e o tipo de pimenta.

Nota: Sua declaração pode ser verdadeira, mas não precisa ser.

- **Primeira carta de cada pilha de pimenta:**

Declare um 1, 2, ou 3 de uma pimenta a sua escolha.

Exemplo: "Chilli 2".

- **Cartas jogadas em cima:**

A declaração precisa ser um número maior seguindo o naipe (pimenta). Depois do 10 ser declarado, um 1, 2 ou 3 do mesmo naipe deve ser declarado em seguida.



Nota: Se você fizer uma declaração inválida (p.ex: tempero errado), deverá retirar sua carta e passar.

🎴 PASSAR 🎴

Em vez de jogar uma carta, o jogador pode dizer "passo" e comprar 1 carta do baralho. Em seguida, o próximo jogador faz o seu turno.

❑ DESAFIAR UMA CARTA ❑

A carta do topo da pilha de pimenta **sempre** pode ser desafiada. Se alguém passar, o jogador da carta mais alta ainda poderá ser desafiado.

Qualquer jogador pode desafiar colocando a pata na pilha de pimenta e chamando especificamente o **número errado** ou **a pimenta errada**.

Exemplo: "Chilli 9."

"Não é Chilli."

Nota: Se você revelar a carta sem declarar número ou pimenta, você imediatamente perde o desafio.



Resolvendo um desafio:



Revele a carta do topo da pilha de pimenta. Apenas a característica desafiada (número ou pimenta) importa. Se a característica nomeada estiver realmente errada, o desafiante vence. Caso contrário, o jogador desafiado vence.

Exemplo: Após o desafio "Não é Chilli!", um Chilli 5 é revelado. O jogador da carta vence o desafio.

- **Como vencedor do desafio:**
Colete toda a pilha de pimenta e coloque-a virada para baixo à sua frente como pontos, sem olhar para as cartas.

- **Como perdedor do desafio:**
Compre 2 cartas para sua mão. Então comece uma nova pilha picante.

📌 TROFÉUS 📌

Após jogar a última carta da sua mão, você deve anunciá-la em voz alta.

Nota: Se você esqueceu de declarar sua última carta, você deve devolver a carta para sua mão e passar (comprando 1 carta do baralho).

A próxima carta só pode ser jogada depois que todos os jogadores decidirem não desafiar.

Colete um troféu:

- Se sua última carta não for desafiada.
- Se sua última carta for desafiada e você vencer o desafio (o perdedor do desafio compra 2 cartas para sua mão, como de costume).

Nota: Se você perder o desafio, a partida continuará normalmente.



cartas de Troféu

Coloque a carta de troféu ao lado das cartas de pimenta ganhas para marcar pontos no final da partida.

Efeitos de troféus:

Os troféus podem encerrar a partida:

- Se um jogador coletou seu segundo troféu.
- Se todos os 3 troféus foram coletados.

Caso contrário, a partida continua e o jogador que coletou o troféu compra 6 cartas para sua mão.



FINAL DA PARTIDA

A partida termina imediatamente em 3 casos:

- Um jogador pega sua segunda carta de troféu.
- Um jogador pega a última carta de troféu.
- A carta do Fim do Mundo é revelada no topo do baralho.

Nota: Se a carta Fim do Mundo for revelada, pare imediatamente de comprar cartas. Não compre a carta do Fim do Mundo!

Pontuação

Se um jogador tiver dois troféus, ele ganha imediatamente. Caso contrário, todos os jogadores marcarão suas cartas de pimenta ganhas (1 carta = 1 ponto) e troféus (10 pontos cada troféu). Subtraia um ponto para cada carta ainda em mãos.

Exemplo: 1 troféu + 24 cartas ganhas - 4 cartas na mão:
 $10 + 24 - 4 \text{ pontos} = 30 \text{ pontos}$.

O jogador com mais pontos ganha.

Em caso de empate, todos os jogadores empatados vencem.



VARIANTE APIMENTAR

Além da preparação normal de jogo, coloque uma **carta APIMENTAR** aleatória virada para cima ao lado do baralho. A carta APIMENTAR muda as regras básicas de todo o jogo. Jogadores avançados podem adicionar uma carta APIMENTAR adicional.

cartas APIMENTAR

☐ Nós amamos Chilli! (1-3 chilli) ☐



Se você puder legalmente declarar **1, 2, ou 3**, em qualquer pimenta, você pode declarar chilli em vez do tempero exigido. Isso muda o naipe da pilha de pimenta para chilli.

☐ Comece! (1-3) ☐

Depois de um **8, 9, ou 10**, você também pode declarar um **1, 2, ou 3**. A pimenta não pode ser alterada.



☐ Caçador de Pimenta (4) ☐

Se você declarar um **4**, coloque a pata na pilha de pimentas. A menos que sua carta seja desafiada, você ganha todas as cartas sob sua pata assim que a próxima carta for jogada. A partida continua apenas com a carta recém jogada na pilha de pimenta.

☐ Mude sua Sorte (5) ☐

Quando você declarar um **5**, adicione imediatamente **até 2 cartas extras** da sua mão sob sua carta 5 na pilha de pimenta, então, compre essa quantidade de cartas do baralho para sua mão. Estas cartas extras não são afetadas por um desafio.





☐ Aumente Isso! (6, 9) ☐

Você pode declarar um **6 como um 9** e um **9 como um 6**. Em outras palavras: se um 6 ou 9 for desafiado, um 6 ou 9 revelado vencerá o desafio.

☐ Imitador(1-10) ☐

Depois que outro jogador tiver jogado uma carta, você pode copiar a vez dele declarando **exatamente a mesma carta**, mesmo que não seja a sua vez. A partida continua com o jogador à esquerda do tigre imitador. Outro jogador pode copiar o Imitador. (Você não pode copiar seu próprio turno.)



Desafio especial após imitador:

Somente neste caso, o desafiante simplesmente diz “Errado!” e revela a carta desafiada. Para que um imitador vença o desafio, ambas as características (número e pimenta) devem estar corretas.

O desafio não afeta nenhuma cópia anterior dos imitadores ou a carta original copiada.

CRÉDITOS

Game Design: Zoltán Györi

Desenvolvedores:

Roland Goslar and the Gémklub
Studio (Aczél Zoltán, Medgyesi
Péter, Tuska Miklós, Vágó I. Dániel)

Ilustrador: Jimin Kim

Designer Gráfico: Annika Brüning,
Marina Fahrenbach

Editora: Sabine Machaczek

Produtor: Heiko Eller-Bilz

Revisor: Chris Meyer

Versão BR: Ludofun Editora

Tradutor: Rafael Verri

Agradecimentos: Chris Baylis,
Autumn Collier, Thomas Jeong,
Future Pastimes, e todos os nossos
amigos e playtesters.



www.ludofun.com.br



www.heidelbear.com