

VOORBEREIDING

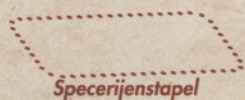
1. Schud **alle specerijenkaarten** (zwart) en geef iedere speler **6 kaarten**, die hij in zijn hand neemt.
2. Leg de resterende specerijenkaarten als gedekte stapel op tafel.
3. Houd de "einde van de wereld"-kaart (blauw) recht op naast de gedekte stapel. Kijk op de kaart waar het juiste aantal spelers staat en schuif de kaart dan ongeveer op die hoogte in de stapel.
4. Leg de **3 trofeeënkaarten** (wit) naast de gedekte stapel.
5. Leg in een standaard spel de **SMAAK-MAAK-kaarten** (rood) in de doos. Die zijn uitsluitend voor de variant nodig.
6. De jongste speler begint.



"Einde van de wereld"-kaart



Aantal spelers op de "einde van de wereld"-kaart



Specerijenstapel



Gedekte stapel



Trofeeënkaarten



SMAAKMAAK-kaarten

2

SPELVERLOOP

Er wordt met de klok mee gespeeld totdat er een kaart wordt uitgedaagd. Wie aan de beurt is **speelt een specerijenkaart** of **past**. De spelers leggen gespeelde kaarten op de specerijenstapel en starten na elke uitdaging een nieuwe stapel.

☒ EEN KAART SPELEN ☒

De speler speelt 1 kaart uit zijn hand, legt deze gedekt op de specerijenstapel en zegt welk getal en welke specerij erop staat.

Opmerking: wat hij zegt kan waar zijn, maar dat hoeft niet.

• De eerste kaart van elke specerijenstapel:

De speler moet een 1, 2, of 3 van een specerij naar keuze zeggen.

Voorbeeld: "2 chili".

• Volgende kaarten op de stapel:

De speler moet een hoger getal van de gespeelde specerij zeggen.

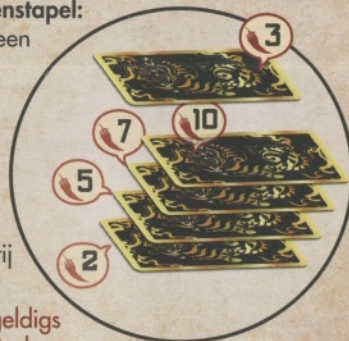
Als 10 is gezegd, moet daarna weer 1, 2 of 3 van dezelfde specerij worden gezegd.

Opmerking: zegt een speler iets ongeldigs (bijvoorbeeld een verkeerde specerij), dan moet hij zijn kaart terugnemen en passen.

☒ PASSEN ☒

In plaats van het spelen van een kaart mag de speler "pas" zeggen. Hij moet dan 1 kaart van de gedekte stapel trekken en in zijn hand nemen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

☒ Niet spieken! ☒
Een speler mag nooit gedekte kaarten bekijken! Doet hij dat toch (expres of per ongeluk), dan moet hij 1 kaart trekken en in zijn hand nemen.



3

☒ EEN KAART UITDAGEN ☒

De bovenste kaart van de specerijenstapel kan **altijd** worden uitgedaagd. Zelfs nadat een speler past, kan de kaart die bovenop ligt nog worden uitgedaagd.

Iedere speler mag de kaart uitdagen door zijn hand op de specerijenstapel te leggen en één van de volgende 2 dingen te zeggen: **verkeerd getal** of **verkeerde specerij**.

Voorbeeld: "9 chili."

"Geen chili."

Opmerking: draait een speler de kaart om zonder een getal of een specerij te noemen, dan verliest hij de uitdaging direct.



☒ Jokers ☒



Een joker toont altijd alle getallen of alle specerijen, maar ze zijn altijd fout als ze worden uitgedaagd vanwege de ontbrekende eigenschap.

• **De verliezer van een uitdaging** trekt 2 kaarten en neemt die in zijn hand. Daarna start hij een nieuwe specerijenstapel.

4

☒ TROFEEËN ☒

Een speler die de laatste kaart uit zijn hand speelt, moet dat hardop zeggen.

Opmerking: vergeet een speler te melden dat hij zijn laatste kaart speelt, dan moet hij de kaart terugnemen en passen (1 kaart trekken).

De volgende kaart mag pas gespeeld worden nadat alle spelers hebben besloten om deze laatste kaart niet uit te dagen.

Een speler ontvangt een trofee als...

... zijn laatste kaart niet wordt uitgedaagd, of

... zijn laatste kaart is uitgedaagd, maar hij deze uitdaging wint (de verliezer van de uitdaging trekt zoals gebruikelijk 2 kaarten).

Opmerking: verliest de speler die zijn laatste kaart speelde de uitdaging, dan gaat het spel zoals gebruikelijk door.



Trofeeënkaarten

Een speler legt een ontvangen trofeeënkaart als punten naast zijn gewonnen specerijenkaarten.

Gevolgen van trofeeën:

Het spel is afgelopen als...

... een speler zijn 2^e trofee ontvangt, of

... alle 3 trofeeën zijn gewonnen.

Anders gaat het spel verder en trekt de speler die een trofee heeft ontvangen 6 kaarten.

5



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt direct als 1 van de volgende 3 situaties zich voordoet:

- Een speler ontvangt zijn 2^e trofeeënkaart.
- Een speler ontvangt de laatste trofeeënkaart.
- De "einde van de wereld"-kaart is zichtbaar.

Opmerking: is de "einde van de wereld"-kaart zichtbaar, dan stopt de speler direct met kaarten trekken. Hij trekt de "einde van de wereld"-kaart niet!

Puntentelling

Een speler met 2 trofeeënkaarten wint het spel.

Heeft niemand 2 trofeeënkaarten, dan telt iedere speler zijn gewonnen specerijen- (1 punt per stuk) en trofeeënkaarten (10 punten per stuk). Hij trekt er voor elke kaart in zijn hand 1 punt vanaf.

Voorbeeld: 1 trofee + 24 gewonnen kaarten - 4 handkaarten:
10 + 24 - 4 punten = 30 punten.

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand delen deze spelers de winst.



Auteur: Zoltán Györi
Illustraties: Jimin Kim
A Game by: HeidelBÄR Games and Gémklub Studio
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.



SIY01-02543-2007

6

SMAAKMAAK-VARIANT

Leg naast de gebruikelijke voorbereiding 1 willekeurige SMAAKMAAK-kaart open naast de gedekte stapel. Deze kaart verandert de basisspelregels voor het hele spel. Ervaren spelers kunnen ervoor kiezen om er nog 1 open te leggen.

OVERZICHT SMAAKMAAK-KAARTEN



Wij houden van chili! (1-3 chili)

Als een speler 1, 2 of 3 van welke specerij dan ook geldig mag melden, mag hij in plaats van de gevraagde specerij chili melden. Dit verandert de gevraagde specerij van de stapel naar chili.

We beginnen opnieuw! (1-3)

Een speler mag na een 8, 9 of 10 ook een 1, 2 of 3 melden. De specerij mag niet worden gewijzigd.



Specerijenrover (4)

Meldt een speler een 4, dan legt hij zijn hand op de specerijstapel. Hij wint alle kaarten onder zijn hand zodra de volgende kaart wordt gespeeld, tenzij zijn kaart wordt uitgedaagd.

Het spel gaat dan door met uitsluitend de nieuw gespeelde kaart in de specerijstapel.

Manipuleer je geluk (5)

Meldt een speler een 5, dan schuift hij direct ten hoogste 2 extra kaarten uit zijn hand onder zijn 5 op de specerijstapel. Daarna trekt hij hetzelfde aantal kaarten van de gedekte stapel. Deze extra kaarten kunnen niet worden uitgedaagd.



Draai het om! (6, 9)

Een speler mag een 6 als een 9 beschouwen en andersom. Dus, als een 6 of een 9 wordt uitgedaagd, dan wint de uitgedaagde speler als de omgedraaide kaart een 6 of een 9 is.

Na-aper (1-10)

Een speler mag, nadat een andere speler een kaart heeft gespeeld, de beurt van die speler imiteren door **precies dezelfde kaart** nogmaals te melden, ook al is hij niet aan de beurt. Het spel gaat verder met de speler links van de na-aper. Een andere speler mag de na-aper daarna na-aperen (een speler mag niet zichzelf na-aperen).



Speciale uitdagingregel na een na-aper:

Uitsluitend in dit geval mag een speler de door de na-aper gespeelde kaart uitdagen door "Fout!" te zeggen en de kaart om te draaien. De na-aper wint deze uitdaging uitsluitend als **beide eigenschappen** (getal en specerij) correct zijn.

De uitdaging heeft geen invloed op eerdere na-apers of de oorspronkelijk gespeelde kaart.



8



DE STRIJD OM SPECERIJEN

Er waren eens 3 grote katten die eeuwig strijd leverden om de baas te worden. Uitgeput besloten ze om met vechten te stoppen en hun negen levens aangener te maken met een pittige eetwedstrijd. Omdat er ook nog valsgespeeld werd, vonden ze een pittig maar dramatisch bluffspel uit.

SPEELMATERIAAL

- 100 specerijenkaarten (zwart)
- 3 trofeeënkaarten (wit)
- 1 "einde van de wereld"-kaart (blauw)
- 6 SMAAKMAAK-kaarten (rood)

3 van elke:	5 van elk:
1-10 Chili	Specerijenjoker
1-10 Wasabi	1-10 Getallenjoker
1-10 Peper	Achterkant
	Voorkant

1