

Правила



КРУТІ ПЕРЦІ

Ця гра
пашить
вогнем!



СЕКРЕТНА ІНФОРМАЦІЯ

Ситуація у світі загострюється. Гарячі перці розкололися на угруповання, що призвело до появи організованої злочинності й заворушень. Усім нероздільно править мафія крутих перців. Міністерство міжнародної безпеки Чилі найняло вас — групу агентів — для роботи під прикриттям, щоб знайти найрозшукуваніших членів мафії перців з усього світу. Ваша мета — привезти їх у Мексику на мирні переговори.

ТРОХИ ЗГОДОМ У МЕКСИЦІ...

Щойно ви прибули в пустелю Чивава, як запеклі злочинці повистрибували з вашого багажника. Очевидно, що мир їх не дуже цікавить. Натомість вони хочуть остаточно з'ясувати стосунки. Вам з колегами-агентами залишається тільки здобути контроль над крутими перцями. Однак, щоб завоювати їхню повагу, вам доведеться змагатися між собою і визначити, хто стане наймогутнішим босом мафії. Підкоривши перців собі, що робитимете далі?

ВІТАЄМО!

«Круті перці» – це гра на збирання наборів карт для 2–8 гравців. Ви змагаєтеся за те, хто збере найсильніші банди перців (набори карт) і стане найшанованішим босом мафії. Переможе той, хто набере найбільше очок наприкінці гри.

ВМІСТ ГРИ

КАРТИ КРУТИХ ПЕРЦІВ (90 шт.)

Солодкий чилі (8 шт.)
Джиммі Нарделло (16 шт.)
Поблано (14 шт.)
Угорець (12 шт.)
Халапеньйо (10 шт.)
Табаско (8 шт.)
Хабанеро (7 шт.)
Перчина-примара (6 шт.)
Моруґа Скорпіон (5 шт.)
Каролінська жниця (4 шт.)

КАРТИ ДІЙ (30 шт.)

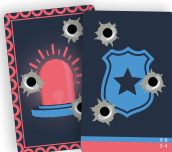
Навіть не думай! (8 шт.)
Контрабанда (5 шт.)
Крадіжка (5 шт.)
Шантаж (5 шт.)
Рекет (7 шт.)

ПЕКУЧІ КАРТИ (30 шт.)

За ґрати! (6 шт.)
Бах! (11 шт.)
Бах-бах! (5 шт.)
Зрада (8 шт.)

КАРТА ОБЛАВИ (1 шт.)

КАРТИ-ПАМ'ЯТКИ (4 шт.)

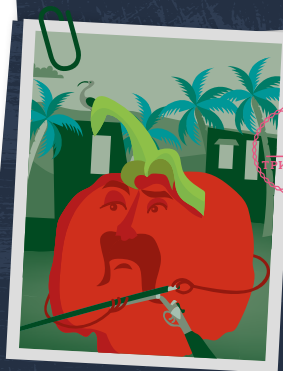




Каролінська жниця (Сполучені Штати)

Завжди перемагає. Легенда. Будьте обережні, бо за образом милої бабусі ховається ще та крута пані. Її майже неможливо здолати.

Сила: 10



Моруґа Скорпіон (Тринідад)

Представляючи інтереси своєї критичної батьківщини, він бореться за лідерство серед мафіозі. Усюди з'являється зі своїм домашнім ібісом, що ніколи не пропустить запальної колотнечі.

Сила: 9



Перчина-примара (Індія)

Мешканка далекої Індії, походить з родини видатних снайперів. Ховаючись за найближчим кактусом, вона чекає слухної нагоди, щоб натиснути на курок... і завжди влучає.

Сила: 8



Хабанеро (Перу)

Під його густими вусами ховається зухвала усмішка, що означає лише одне: не втечеш. Його озброєння вражає, а його лама, як відомо, плюється.

Сила: 7



Табаско (Мексика)

Він хитро підморгує з-під свого сомбреро, але щойно відчує загрозу, то, не роздумуючи, нападе. Остерігайтеся його двох пістолетів.

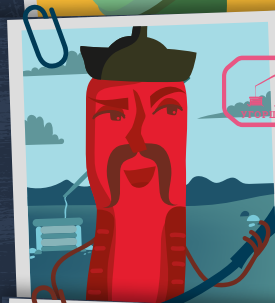
Сила: 6



Халапеньйо (Мексика)

Гітарні соло цього корінного мексиканця відомі в усьому світі. Щоб загіпнозувати жертву, йому потрібно лише кілька секунд. А тоді, приспавши пильність, він завдасть удару.

Сила: 5



Угорець (Угорщина)

«Лясь-лясь!» — чути його батіг, коли він з'являється верхи на своєму песику породи пулі. Цей перець не лише розумний, а й швидкий, як блискавка — лясне тоді, коли найменше цього чекаєш.

Сила: 4



Поблано (Мексика)

Хлопцеві з мачете не довелося далеко їхати, бо перці з'ясовуватимуть свої стосунки якраз на його батьківщині. Намагаючись справити враження крутого лиходія зі своїми розкішними вусами, він здобув репутацію вірного охоронця.

Сила: 3



Джиммі Нарделло (Італія)

Справжній джентльмен. Його усмішка, рум'яні щічки й солодкий аромат підкорять серце будь-якої жінки. Хоча в нього й небагато шансів проти сильніших перчених мафіози, він часто стає чудовим помічником.

Сила: 2



Солодкий чилі

Грайливий малюк, що стрибає від банди до банди. Його витівки залишаються непоміченими серед злодіянь інших перців. (Зрештою, хто може запідозрити в чомусь поганому ці невинні оцята?)

Сила: 1

Цікавий факт: значення сили кожного перця приблизно відповідає його мірі пекучості за шкалою Сковілла.

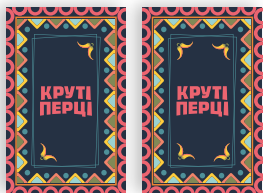
ПРАВИЛА БАЗОВОЇ ГРИ

Буде пікантно!

ПРИГОТУВАННЯ

1. Виберіть потрібний режим гри: індивідуальна чи командна гра (правила командної гри на с. 18).

2. Для 2–4 гравців використовуйте лише карти з символами перців у двох кутах (див. нижче). Для 5–8 гравців використовуйте всі карти. Правила для гри вдвох див. на с. 18.



3. Знайдіть у колоді карту *облави* й відкладіть убік. Перетасуйте решту карт.

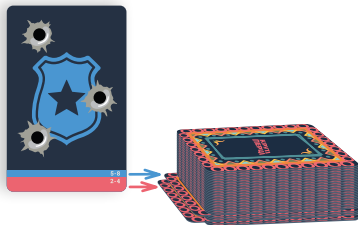
4. Роздайте кожному гравцеві по 6 карт долілиць.

5. Кожен гравець формує свою початкову руку, відбираючи карти. Виберіть 1 з отриманих 6 карт. Візьміть цю карту собі на руку.

Потім передайте решту 5 карт гравцеві ліворуч. Продовжуйте цей процес (вибрати собі 1 карту й передати решту ліворуч), поки кожен гравець не матиме 6 карт на руці.

6. З решти карт утворіть колоду та покладіть її долілиць на стіл. Біля колоди залиште місце для скиду.

7. Приставте карту *облави* до колоди, щоб знайти лінію, яка відповідає кількості гравців. Потім помістіть карту *облави* у визначене місце в колоді.







ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравець, який нещодавно їв пекучий перець, починає гру. Далі гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою.

ВАЖЛИВО! Протягом усієї гри ліміт руки становить 8 карт.

Якщо ви повинні взяти або отримати 9-ту карту, то спершу скиньте 1 карту.

У свій хід ви можете виконати БУДЬ-ЯКІ з наведених дій будь-яку кількість разів у довільному порядку:

-  Зібрати банду
-  Поповнити банду
-  Зіграти пекучу карту
-  Зіграти карту дії

Ці дії докладніше описано далі.

Якщо ви виконали принаймні одну дію, то берете 2 карти з колоди й завершуєте хід.

Якщо ви не могли або не хотіли виконати жодної дії, то спершу повинні скинути 1 карту (з руки або з банди), а потім узяти 2 карти з колоди й завершити хід.

Примітка. *Переміщення карти «Солодкий чилі» з однієї банди в іншу не вважають дією.*

Далі хід виконує наступний гравець за годинниковою стрілкою.

Примітка. *Якщо ви не можете взяти 2 карти, тоді починається фінальний раунд (див. с. 14).*

ЗІБРАТИ БАНДУ

Щоб зібрати банду перців, ви повинні викласти на стіл 3 або більше карт перців і створити банду одного з двох типів.

Змішана банда:

усі перці різні.





Банда побратимів:

усі перці однакові.



Зібравши банду перців, ви більше **НЕ МОЖЕТЕ:**

-  повернути карту будь-якого перця з банди собі на руку;
-  перемістити будь-яких перців між бандами, крім як протягом облави (див. с. 14). Єдиний виняток – карта «Солодкий чилі» (див. с. 10).

Неповні банди

Під час гри, після того як інший гравець атакує вашу банду перців, у ній може залишитися менше ніж 3 члени. Банду перців, що складається менше ніж із 3 членів, називають **неповною** бандою.



«Солодкий чилі» — це джокер. Ви можете поповнювати цією картою банди будь-якого типу, але в банді може бути лише 1 «Солодкий чилі».

Під час свого ходу ви можете переміщувати «Солодкий чилі» з однієї своєї банди в іншу, але тільки якщо при цьому не утворюватиметься неповних банд.

Змішана банда з «Солодким чилі»



Банда побратимів із «Солодким чилі»



ПОПОВНИТИ БАНДУ

Якщо ви вже маєте перед собою викладені банди перців, то можете поповнити їх 1 чи більше картою перця з руки. Ви повинні дотримуватися тих самих правил, що й під час збирання змішаних банд або банд побратимів.



ЗІГРАТИ ПЕКУЧУ КАРТУ

Пекучі карти (мають на тлі зображення полум'я) дають вам змогу атакувати банди перців ваших суперників. Щодо ви можете грати по 1 пекучій карті за кожну свою банду, за винятком неповних банд. Наприклад, якщо ви маєте 1 банду побратимів, 1 змішану банду та 1 неповну банду, то можете за хід грати до 2 пекучих карт.



Щоб зіграти пекучу карту:

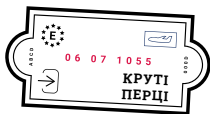
1. Виберіть пекучу карту, яку хочете зіграти. Покладіть її горілиць зверху скиду.
2. Виберіть одну свою банду й оголосіть, який перець із цієї банди атакуватиме.
3. Виберіть банду суперника й оголосіть, якого перця з цієї банди ви атакуватимете. Ви можете атакувати будь-якого перця, що має силу, меншу або рівну силі перця-нападника. Однак атакувати «Солодкий чилі» не можна.

Примітка. Суперники можуть відбити вашу атаку пекучою картою, використавши карту «Навіть не думай!». Докладніше див. с. 17.

Якщо ваша атака успішна, застосуйте ефект пекучої карти (див. с. 16).

ЗІГРАТИ КАРТУ ДІЙ

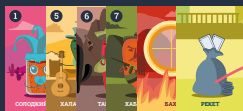
Кarti дій (мають жовто-зелене тло) дають вам переваги. Ви можете зіграти карту дій лише під час свого ходу. Однак карту «Навіть не думай!» ви можете грати будь-коли. Щоб зіграти карту дій, скиньте її, а потім дотримуйтеся її вказівок. Докладніше про кожну карту дій див. с. 17.



ПРИКЛАД ХОДУ

1. Ольга починає свій хід, маючи на руці 6 карт.
2. Вона грає карту дії «Рекет», щоб узяти 2 карти з колоди.

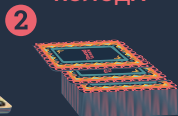
1 РУКА ОЛЬГИ



СКИД

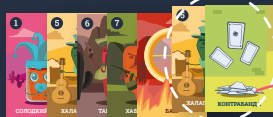


КОЛОДА



3. Ольга отримала з колоди «Халапеньйо» й карту дії «Контрабанда».
4. Вона грає карту дії «Контрабанда». Це дає їй змогу подивитися 3 верхні карти скиду й взяти 1 з цих карт собі на руку. Ольга вирішує залишити собі карту «Халапеньйо».
5. Потім вона збирає банду побратимів, граючи з руки 3 карти «Халапеньйо». Ольга також збирає змішану банду, граючи 1 «Солодкий чилі», 1 «Табаско» й 1 «Хабанеро».

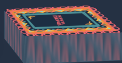
РУКА ОЛЬГИ



СКИД



КОЛОДА



РУКА ОЛЬГИ



5 БАНДИ ОЛЬГИ



6. Тепер Ольга грає карту «Бах!», кладучи її зверху скиду.

7. Вона вирішує атакувати картою «Хабанеро» зі своєї змішаної банди. Картою «Хабанеро» вона може атакувати будь-якого перця, чия сила не перевищує 7. Отже, Ольга каже, що вона нападе на «Табаско» (що має силу 6) з банди Андрія.

8. Андрій не має карти «Навіть не думай!», тому атака Ольги успішна. Андрій скидає свою атаковану карту «Табаско».

РУКА ОЛЬГИ

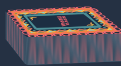


6

СКИД



КОЛОДА



БАНДИ ОЛЬГИ



БАНДИ АНДРІЯ



7

8 СКИД



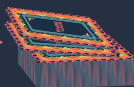
9. Ольга завершує свій хід, беручи ще 2 карти з колоди.

РУКА ОЛЬГИ

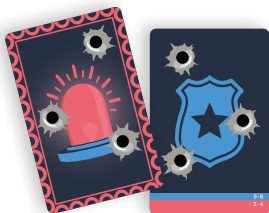


9

КОЛОДА



КАРТА ОБЛАВИ



Карта облави дає всім гравцям можливість перезібрати свої банди. Коли ви берете з колоди карту облави, ваш хід негайно завершується (навіть якщо ви повинні були взяти ще карт). Потім усі гравці можуть перезібрати свої банди перців. Протягом облави ви можете переміщувати перців і як завгодно перегруповувати свої банди перців, як одну, так і всі. Ви також можете поповнити свої банди тими картами перців, які маєте на руці. Перегрупувавши свої карти, ви НЕ ПОВИННІ залишити на столі неповні банди. Підказка: намагайтеся зібрати якнайбільше банд побратимів, щоб отримати максимум очок.

Після завершення облави гра триває за звичайними правилами до кінця.

КІНЕЦЬ ГРИ

Коли гравець бере останню карту з колоди, він може завершити свій хід. Потім кожен гравець (і також той, хто взяв останню карту) може виконати ще 1 хід. Під час останніх ходів ніхто не бере нових карт. Якщо ви не можете зіграти всі свої карти в останньому раунді, то вони залишаться у вас до кінця гри.

Після останнього раунду гравці рахують набрані очки.



ПІДРАХУНОК ОЧОК

1. Скиньте з руки всі незіграні карти.
2. Скиньте всі неповні банди.
3. У кожній змішаній банді додайте силу всіх її членів.
4. У кожній банді побратимів додайте силу всіх її членів, а потім помножьте отриману суму на 2.

Гравець, що набрав найбільшу кількість очок, завойовує повагу крутих перців і перемагає у грі. У разі нічиєї за очками перемагає гравець / команда з найбільшою кількістю банд побратимів. Якщо й далі нічия, перемагає гравець / команда з найменшою кількістю карт перців на столі. Якщо все одно нічия, то гравці ділять перемогу.

Приклад підрахунку очок



Змішана банда

$$1 + 3 + 6 + 9 = 19 \text{ очок}$$



Банда побратимів

$$(8 + 8 + 8) \times 2 = 48 \text{ очок}$$



Банда побратимів із «Солодким чилі»

$$(1 + 7 + 7) \times 2 = 30 \text{ очок}$$

ПЕКУЧІ КАРТИ



ЗА ГРАТИ! (відправити до в'язниці)

Якщо ваша атака успішна, помістіть карту атакованого перця в середину колоди. (НЕ поміщайте карту близько до верху колоди.)

Примітка. Якщо ви використовуєте «За ґрати!» після облави, покладіть атакованого перця під низ колоди. Якщо це останній раунд, покладіть перця зверху скиду.

2–4 гравці: 4 шт. | 5–8 гравців: 6 шт.



БАХ! (ударити або вистрілити)

Якщо ваша атака успішна, скиньте карту атакованого перця.

2–4 гравці: 7 шт. | 5–8 гравців: 11 шт.



БАХ-БАХ! (ударити або розстріляти багатьох)

Ця карта дає змогу атакувати до 2 перців в одній банді. Якщо ваша атака успішна, скиньте обидві карти перців.

Примітка. 1 карта «Навіть не думай!» нейтралізує обидві атаки.

2–4 гравці: 3 шт. | 5–8 гравців: 5 шт.



ЗРАДА (підбити перця перейти на ваш бік)

Якщо ваша атака успішна, ця карта дає вам змогу взяти 1 перця (з силою меншою або рівною 8) з іншої банди й додати його до однієї з ваших банд або банди гравця вашої команди.

Примітка. Ви повинні додати цього перця в уже зібрану банду або зібрати нову банду з цього перця та інших перців з руки.

2–4 гравці: 4 шт. | 5–8 гравців: 8 шт.

КАРТИ ДІЙ



НАВІТЬ НЕ ДУМАЙ!

Ви можете грати цю карту будь-коли, щоб нейтралізувати ефект будь-якої *пекучої карти*, навіть якщо атакують не вас.

Примітка: «Навіть не думай!» може нейтралізувати тільки пекучу карту. (Вона не нейтралізує інші карти дій.)

2–4 гравці: 5 шт. | 5–8 гравців: 8 шт.



КОНТРАБАНДА

Подивіться 3 верхні карти скиду. Візьміть 1 карту собі на руку.* Інші 2 карти поверніть на верх скиду в тому порядку, в якому вони лежали, а поверх них покладіть карту «Контрабанда».

2–4 гравці: 3 шт. | 5–8 гравців: 5 шт.



КРАДІЖКА

Оголосіть назву 1 карти перця. Кожен гравець (і гравці вашої команди також), що має на руці 1 або більше таких карт, повинен віддати їх усі вам.*

Примітка: ви не можете використовувати «Крадіжку» під час першого раунду гри.

2–4 гравці: 3 шт. | 5–8 гравців: 5 шт.



ШАНТАЖ

Не дивлячись, виберіть 1 карту з руки будь-якого гравця і візьміть її собі на руку.*

2–4 гравці: 3 шт. | 5–8 гравців: 5 шт.



РЕКЕТ

Візьміть 2 карти з колоди.*

2–4 гравці: 4 шт. | 5–8 гравців: 7 шт.

** Отримавши таким способом нові карти, ви не зобов'язані відразу їх грати. Однак ліміт у 8 карт на руці зберігається.*

КОМАНДНА ГРА

Ви можете грати в «Крутих перців» командами, якщо розділитеся на команди з однаковою кількістю учасників. (Наприклад, якщо вас 6, то ви можете грати «3 проти 3» або «2 проти 2 проти 2».) Командна гра передбачає кілька змін до правил:

Під час приготування:

розташуйтеся так, щоб гравці однієї команди не сиділи поруч.

Протягом гри гравці однієї команди **НЕ МОЖУТЬ** обговорювати свої ходи або показувати один одному свої карти на руці, але **МОЖУТЬ**:

- викладати цілі банди перців один перед одним;
- поповнювати своїми перцями банди гравців своєї команди;
- переміщувати «Солодкий чилі» між бандами своєї команди (пам'ятайте, що під час цього не можна залишати неповні банди);
- грати карту дії «Навіть не думай!», щоб захистити перців з банд своєї команди.

Під час *облави* гравці однієї команди **НЕ МОЖУТЬ** показувати один одному свої карти на руці, але **МОЖУТЬ**:

- перезбирати й/або об'єднувати які завгодно банди гравців своєї команди;
- поповнювати банди гравців своєї команди перцями зі своєї руки;
- спільно вирішувати, які банди залишати кожному гравцеві однієї команди;
- уголос обговорювати свої ходи.

ГРА ВДВОХ

Гра вдвох передбачає такі зміни до правил:

- під час приготувань ви не відбираєте карти (натомість починаєте з 6 розданими картами);
- у свій хід ви можете зіграти лише 1 *пекучу карту*;
- у свій хід ви можете скинути з руки 1 або більше *пекучих карт*, а потім взяти по 1 новій карті за кожну скинуту карту.



СЕРІЯ «МАНДРІВНИКИ»

МЕКСИКА



«Круті перці» – це частина серії «Мандрівники» від *Letery Games*. Узявши валізу (коробку з грою), секретні агенти (гравці) придбувають у нову країну, озброєні предметами, потрібними для виконання важливої секретної місії. (На жаль, ці місії часто йдуть не за планом...) Зберіть усю серію, щоб помандрувати світом.

Ми працюємо над майбутніми місіями й потребуємо вашої допомоги! Відвідайте leterygames.com, щоб ознайомитися з нашими планами й дізнатися, куди ви помандруєте далі.

СКЛАДНІШІ ПРАВИЛА

Буде гаряче!

Опанувавши базову гру, переходьте до складніших правил, щоб додати ігроладу ще більшої гостроти! У грі за складнішими правилами ви зможете активувати особливі властивості крутих перців. На картах тих перців, що мають особливі властивості, під числом у верхньому куті зображено певний символ. Ці властивості допомагають вам атакувати за допомогою пекучої карти або захищатися від неї.

Примітка: якщо котрийсь перець має певну властивість, то це не означає, що всі карти цього типу також її мають. Ці властивості мають лише карти з відповідними символами.

Граючи пекучу карту під час свого ходу, ви можете використати лише 1 особливу властивість. (Наприклад, ви НЕ можете поєднати властивості «Хуліган» і «Спільник» в одній атаці — ви повинні вибрати щось одне.)





СПІЛЬНИК

Додає 2 до вашої сили атаки.

Граючи *пекучу карту*, ви можете використати цю властивість, щоб додати силу «Джиммі Нарделло» до сили іншого перця з його банди. У такому разі ви можете атакувати з більшою силою. (Наприклад, якщо в банді Андрія є «Перчина-примара» (8), то разом вони атакуватимуть із силою 10.)

2–4 гравці: 6 з 10 карт | 5–8 гравців: 9 з 16 карт



ОХОРОНЕЦЬ

Жертвує собою, щоб урятувати іншого перця.

Якщо суперник використовує карту «Бах!» або «Бах-бах!», щоб вилучити вашого перця, а ви маєте в тій самій банді охоронця, то можете скинути «Поблано» замість атакованого перця.

2–4 гравці: 5 з 9 карт | 5–8 гравців: 7 з 14 карт



ХУЛІГАН

Атакуйте 2 перців замість 1.

Коли ви граєте карту «Бах!», то можете застосувати цю властивість, щоб атакувати 2 перців (кожен із силою меншою або рівною 6) в тій самій банді.

Примітка: 1 карта «Навіть не думай!» нейтралізує обидві атаки!

2–4 гравці: 3 з 6 карт | 5–8 гравців: 4 з 8 карт



СНАЙПЕРКА

Охоронець проти неї безпорадний.

Якщо ви атакуєте, застосовуючи цю властивість, охоронець суперника («Поблано») не зможе вам перешкодити.

2–4 гравці: 5 з 5 карт | 5–8 гравців: 6 з 6 карт

ДОПОВНЕННЯ «СЛАВНІ ХЛОПЦІ»

Буде гостро!

УВАГА! Доповнення «Славні хлопці» можна грати тільки з базовою грою «Круті перці»!

Це доповнення додає гостроти базовій грі «Круті перці», тому спершу переконайтеся, що добре розумієте її правила.

Доповнення складається з 2 частин:

- 5 нових перців з особливими властивостями;
- 10 карт хитрощів, що озброять гравців новими способами здобути перемогу.

Використовуйте ці 2 частини окремо або поєднуйте їх, щоб ще більше заперчити ваші партії!

ВМІСТ ГРИ

КАРТИ КРУТИХ ПЕРЦІВ (38 шт.)

Де Падрон (12 шт.)

Чипотле (10 шт.)

Мадам Жанет (7 шт.)

Наґа Вайпер (5 шт.)

Перець Ікс (4 шт.)



КАРТИ ХИТРОЩІВ (16 шт.)

Підкріплення (2 шт.)

Підкуп (1 шт.)

«Охолонь!» (2 шт.)

Поцілунок смерті (1 шт.)

Рятувальне коло (2 шт.)

Щаслива фішка (2 шт.)

Укласти угоду (2 шт.)

Передумати (1 шт.)

Новачок (1 шт.)

Стеження (2 шт.)



КАРТИ-ПАМ'ЯТКИ (4 шт.)

У МІСТІ НОВІ ПЕРЦІ

До нас приєдналися нові персонажі з особливими властивостями (див. с. 25–26).



ПЕРЕЦЬ ІКС (США)

Ніхто ніколи не наважується засумніватися в силі цього гангстера. Варто лиш цьому круглощочому лиходію з'явитися на місці подій, як усі завмирають. У його присутності запановує тиша. Хтозна, як це може вплинути на вас...

Сила: 10



НАГА ВАЙПЕР (Велика Британія)

Цей джентльмен родом із британського села Карк. Однак будьте обережні! Його ввічливість щезне, щойно він доп'є свою чашку чаю. Тримайтеся поруч нього, і хтозна, що вам дістанеться.

Сила: 9



МАДАМ ЖАНЕТ (Суринам)

Вона прийшла до нас із тропічних лісів, і їй не подобається цей сухий пустельний клімат. Однак попліткувавши, мадам трохи втихомириться. Якщо вона раптом опиниться біля вас, нічим хорошим це не закінчиться.

Сила: 7



ЧИПОТЛЕ (Мексика)

Ставки високі, як ніколи, тож будьте певні, що цей азартний гравець ризикуватиме ще більше. Йому дуже кортить потрапити у вир подій, щоб показати, що він ховає за цією чудернацькою маскою. Питання в тому, допоможе чи завадить вам його сильна натура?

Сила: 5



ДЕ ПАДРОН (Іспанія)

Жоден перець не може відірвати очей від цієї витонченої сеньйори, зачарований її танцювальними вміннями та блискучими віями. Стежте за тим, щоб не відставати від її темпу.

Сила: 4

ПРИГОТУВАННЯ

Приготування для гри з доповненням «Славні хлопці» такі самі, як і в базовій грі, але з певними змінами:

- Дайте кожному гравцеві по 1 карті-пам'ятці з цього доповнення.

- Для гри з новими перцями
Перед початком приготувань вилучіть з базової колоди всіх зображених нижче перців і поверніть їх у коробку. Додайте нові карти перців із цього доповнення (але без карт хитрощів). Потім перетасуйте колоду.

- Для гри з *картами хитрощів*
Перетасуйте колоду карт хитрощів і покладіть її доллиць біля основної колоди.

Подальші приготування такі самі, як і в базовій грі.



ВЛАСТИВОСТІ НОВИХ ПЕРЦІВ

Примітка. Як і в базовій грі, якщо певний перець має особливу властивість, це не означає, що всі карти цього типу також її мають. Ці властивості мають лише карти з відповідними символами.



ТАНЦІВНИЦЯ

Вільно переміщується між бандами один раз за хід.

У свій хід ви можете один раз перемістити між бандами кожен зі своїх танцівниць, навіть якщо після цього залишається неповна банда. Якщо ви граєте командами, то можете переміщувати танцівницю між своїми бандами й бандами своєї команди.

2–4 гравці: 3 з 8 карт | 5–8 гравців: 4 з 12 карт



КАРТЯР

Дає вам змогу взяти 2 нові карти.

Скиньте його з руки або зі своєї банди (якщо після цього не залишиться неповна банда), щоб узяти 2 нові карти.* Примітка. У свій хід ви можете скинути лише 1 картяра.

2–4 гравці: 3 з 7 карт | 5–8 гравців: 4 з 10 карт





ВІДЬМА

Може помінятися місцями з членом ворожої банди.

Граючи відьму з руки, можете додати її до своєї банди АБО до банди суперника й забрати собі будь-якого перця з цієї банди. Якщо ви це зробили, то повинні негайно поповнити щойно взятим перцем будь-яку зі своїх банд.

2–4 гравці: 2 з 5 карт | 5–8 гравців: 3 з 7 карт



ДЖЕНТЛЬМЕН

Утративши його, ви отримуєте 1 нову карту.

Якщо ви втратили джентльмена внаслідок дії БУДЬ-ЯКОЇ пекучої карти, візьміть 1 карту з колоди.*

2–4 гравці: 2 з 3 карт | 5–8 гравців: 3 з 5 карт



ГАНГСТЕР

Скасовує всі інші особливі властивості членів своєї банди.

Члени банди з гангстером не можуть застосовувати свої особливі властивості.

2–4 гравці: 3 з 3 карт | 5–8 гравців: 4 з 4 карт



* Отримавши таким способом нові карти, ви не зобов'язані відразу їх грати. Однак ліміт у 8 карт на руці зберігається.

ХИТРОЩІ

Хитрощі — ще одна частина доповнення «Славні хлопці». Ці 10 карт стануть вам у пригоді, якщо, звісно, ви зможете прибрати їх до рук ТА застосувати їхні властивості.

Під час гри:

1. Щоразу, коли ви збираєте нову банду зі щонайменше 3 перців з руки, візьміть 1 карту хитрощів з колоди. (Додавання перців до вже зібраних чи неповних банд не дає вам змоги взяти карту хитрощів.)

2. Нікому не розповідайте про свої хитрощі! Узявши карту хитрощів, покладіть її долілиць перед собою (її не вважають частиною вашої руки). Ви можете будь-коли дивитися її, але не показувати іншим гравцям.

3. Як грати карти хитрощів.

- Деякі карти хитрощів можна грати будь-коли, а інші — тільки під час свого ходу. Читайте вказівки на карті.
- Щоб ви могли вдатися до хитрощів, повинні виконуватися певні умови, вказані на кожній карті хитрощів. Докладніше див. с. 28–29.

- Щоб скористатися своїми хитрощами, переверніть карту, виконайте її дію, потім покладіть карту під низ колоди хитрощів. *Примітка.* Якщо ви активуєте свої хитрощі, але з'ясується, що їхня умова не виконується, то ви все одно повинні покласти цю карту хитрощів під низ відповідної колоди, не застосовуючи її дії.

Під час облати ви не можете брати з колоди нові карти хитрощів.

Гравець одночасно може мати щонайбільше 3 карти хитрощів.



ПІДКРІПЛЕННЯ (2 шт.) | Можна зіграти: у свій хід

ЯКЩО... верхня карта у скиді – перець,

ВИ МОЖЕТЕ... перетасувати скид і повернути його назад горілиць. Подивіться 3 верхні карти скиду. Якщо серед них є перці, можете залишити їх собі.

ПІДКУП (1 шт.) | Можна зіграти: будь-коли

ЯКЩО... проти будь-якого перця зіграно карту «За ґрати!»,

ВИ МОЖЕТЕ... узяти цього перця собі на руку.

«ОХОЛОНЬ!» (2 шт.) | Можна зіграти: будь-коли

ЯКЩО... одного з ваших перців атакують *пекучою картою*,

ВИ МОЖЕТЕ... вибрати з руки 1 або більше перців, що разом мають силу 5 або більше, та скинути їх, щоб використати як карту «Навіть не думай!».

ПОЦІЛУНОК СМЕРТІ (1 шт.) | Можна зіграти: будь-коли

ЯКЩО... картою «Бах!» або «Бах-бах!» вилучили 1 з ваших перців,

ВИ МОЖЕТЕ... скинути 1 перця (з силою 5 або менше) з банди нападників.

РЯТУВАЛЬНЕ КОЛО (2 шт.) | Можна зіграти: будь-коли

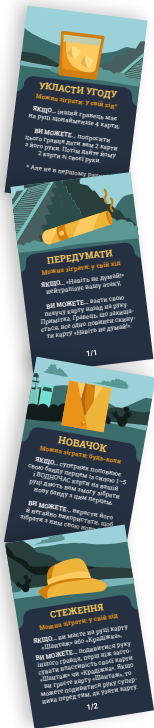
ЯКЩО... вас атакують *пекучою картою*,

ВИ МОЖЕТЕ... переглянути 5 верхніх карт у колоді. Якщо серед них буде карта «Навіть не думай!», можете негайно зіграти її АБО залишити на руці. Решту цих карт поверніть наверх колоди в тому порядку, в якому вони лежали.

ЩАСЛИВА ФІШКА (2 шт.) | Можна зіграти: у свій хід

ЯКЩО... ви не маєте карт на руці,

ВИ МОЖЕТЕ... взяти з колоди 1 карту. Якщо ви взяли перця, залиште його собі й далі беріть карти (ви самі вирішуєте, коли зупинитися). Якщо ви взяли будь-яку іншу карту, КРІМ перця, то скиньте всі взяті вами карти.



УКЛАСТИ УГОДУ (2 шт.) | Можна зіграти: у свій хід (але не в першому раунді)

ЯКЩО... інший гравець має на руці щонайменше 4 карти,

ВИ МОЖЕТЕ... попросити цього гравця дати вам 2 карти з його руки. Потім дайте йому 2 карти зі своєї руки.

ПЕРЕДУМАТИ (1 шт.) | Можна зіграти: у свій хід

ЯКЩО... «Навіть не думай!» нейтралізує вашу атаку,

ВИ МОЖЕТЕ... взяти свою *пекучу карту* назад на руку. *Примітка.* Гравець, що захищається, все одно повинен скинути карту «Навіть не думай!».

НОВАЧОК (1 шт.) | Можна зіграти: будь-коли

ЯКЩО... суперник поповнює свою банду перцем із силою 1–5 й **ВОДНОЧАС** карти на вашій руці дають вам змогу зібрати нову банду з цим перцем,

ВИ МОЖЕТЕ... вкрасти його й негайно використати, щоб зібрати з ним свою нову банду.

СТЕЖЕННЯ (2 шт.) | Можна зіграти: у свій хід

ЯКЩО... ви маєте на руці карту «Шантаж» або «Крадіжка»,

ВИ МОЖЕТЕ... подивитися руку іншого гравця, перш ніж застосувати властивість своєї карти «Шантаж» чи «Крадіжка». Якщо ви граєте карту «Шантаж», то можете подивитися руку суперника перед тим, як узяти карту.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Підрахунок очок наприкінці гри такий самий, як у базовій грі «Круті перці», але гравці скидають свої *карти хитрощів* перед підрахунком очок.

30

28

26

24

22

20

18

16

14

12

10

8

6

4

2



Віза
visa / visa



КРУТІ ПЕРЦІ

Особлива подяка Джеймі Стеґмаєру за неоціненний блог про кікстартер і настільні ігри, Джо Слеку за чудову книжку «The Board Game Designer's Guide», Гейбу Барретту за дивовижну спільноту «Board Game Design Lab» у фейсбуці, команді Backerkit за корисні вебінари та Золтану Кальману Папу за всі його цінні поради!

Дякуємо всім нашим тестувальникам гри! Особлива подяка нашим родинам, The Szalma Team, Фанні Кішвардай-Курч, Акошу Кішвардай-Паппу, Жофії Фізі-Ріхтер, Тамашу Фізі, Беатрікс Ксенії Сабо, Вероніці Ситі, Єві Ганні Дожа, Балажу Чеху, The FAIP Team, Гермесу Сото Мендозі, Дорці Кіралі, Аттілі Галлаї, др. Міклошу Варзі, Балажу Паштору, Олексію Менардо, Юстусу Меєру, Давиду Берешу, Петеру Соллежі, Елемеру Фодору, Петеру Курді й Золтану Гаршедьї.

Також дякуємо всім творцям контенту, що допомогли поширити інформацію про нашу гру, і кожному з наших 734 спонсорів на кікстартері, що допомогли втілити «Крутих перців»!



lemerygames.com

Автори гри: Крістіна Фельмері й Тамаш Лейдаль
Графічний дизайн та ілюстрації: Іветт Перлакі
Інші елементи дизайну: Віктор Токач



lordofboards.com.ua

Керівник проєкту: Роман Козумляк
Випускова редакторка: Олена Науменко
Переклад: Святослав Мишаць
Редактор: Анатолій Хлівний
Верстка: Артур Патрихалко
Графічна адаптація: Надія Немченко
Особлива подяка: Андрій Журба,
Андрій Слісарчук, Олександр Дедик