



Instrukcja



O GRZE

Zanim zaczniesz: lewę tworzy się, gdy każdy z graczy zagra kartę na środek stołu. Gracz, który zagrał kartę o najwyższej wartości, wygrywa lewę!

W grze *Piri-piri* obstawiasz, ile lew wygrasz... a potem robisz wszystko, żeby właśnie tyle ich zebrać!

W każdej lewie wszyscy gracze zagrywają po 1 ponumerowanej karcie. Lewę bierze gracz, który zagrał kartę o najwyższej wartości. Gdy wszystkie karty zostaną zagrane, jeśli nie wzięłeś tylu lew, ile obstawiłeś, za karę otrzymujesz karty piri-piri!

ZAWARTOŚĆ



55 kart o wartościach od „1” do „55”



1 džoker



17 kart papryczek piri-piri



36 kart misji

1. PRZYGOTOWANIE GRY

Potasuj ponumerowane karty i džokera, aby uformować stos dobierania. Uformuj 2 kolejne stosy dobierania: 1 z kartami misji i 1 z kartami piri-piri.

W pierwszych kilku rozgrywkach graj bez kart misji i rozdaj każdemu z graczy po 5 ponumerowanych kart. Przejdź bezpośrednio do kroku „3. OBSTAWIANIE ZAKŁADÓW”.

2. ODKRYJ KARTY MISJI I ROZDAJ PONUMEROWANE KARTY

- Dobierz 1. kartę misji i przeczytaj jej efekt (zob. „Efekty kart misji”, na str. 14–19).
- Rozdaj wskazaną liczbę kart każdemu z graczy, następnie odłóż pozostałe karty zakryte na bok.



3. OBSTAWIANIE ZAKŁADÓW

Każdy gracz przegląda swoje karty i **obstawia, ile lew** wygra. Zaczyna rozdający.

Wskazówka (skala Scoville'a): Żeby nie zapomnieć swojego zakładu, połóż przed sobą tyle nieużywanych ponumerowanych kart, ile lew obstawiłeś. Karty te pozostają zakryte w trakcie rozgrywki.

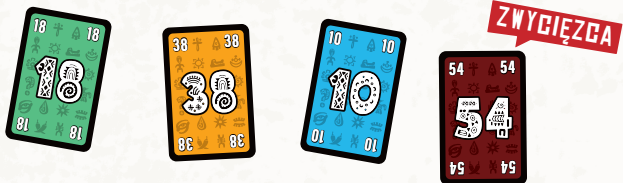
Łączna liczba obstawionych lew nie może być równa liczbie kart rozdanych każdemu z graczy. Dzięki temu zawsze przynajmniej 1 gracz przegra. W razie potrzeby ostatni gracz musi zmienić swój zakład, aby tego uniknąć.

Przykład. Jeśli każdy gracz otrzymał 5 kart, a pierwszych 4 graczy obstawiło łącznie 4 lewy, ostatni gracz nie może obstawić 1 lewy (ponieważ $4 + 1 = 5$, czyli tyle, ile wynosi liczba rozdanych kart). Może obstawić: 0, 2, 3, 4 albo 5.

4. ROZGRYWANIE LEW

Zaczynając od rozdającego, **każdy gracz zagrywa 1 kartę z ręki. Gracz, który zagrał kartę o najwyższej wartości, wygrywa lewę.** Ten gracz rozpoczyna kolejne wykładanie kart. Gra toczy się, aż wszystkie rozdane karty zostaną zagrane.

- Kolor kart nie ma znaczenia, liczy się tylko ich wartość.
- Gdy któryś z graczy zagra dzokera, wybiera jego wartość (od „0” do „56”).



5. ROZDAJ KARTY PIRI-PIRI JAKO KARTY

Po zagranii wszystkich kart każdy gracz otrzymuje po 1 karcie piri-piri za każdą lewę powyżej albo poniżej swojego zakładu. Gracz, który obstawił poprawną liczbę wygranych lew, nie otrzymuje kart piri-piri.

Przykład. Gracz obstawił 1 lewę, ale wygrał 3 → otrzymuje 2 karty piri-piri jako karę.

6. ROZPOCZYNANIE NOWEJ RUNDY I ZWYCIĘSTWO

Potasuj wszystkie ponumerowane karty razem z dzokerem, odkryw nową kartę misji i rozpocznij nową rundę. **Gdy którykolwiek z graczy zdobędzie 6 kart piri-piri, rozgrywka natychmiast dobiega końca. Wygrywa gracz z najmniejszą liczbą kart piri-piri.**

Coś poszło nie tak?

Daj nam szansę to naprawić. Napisz do nas na adres hello@pili-pili.co.uk lub na Instagramie [@pilipili_game](https://www.instagram.com/pilipili_game). Razem znajdziemy rozwiązanie!

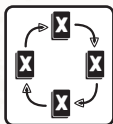
ZESKANUJ MNIE

I ODKRYJ

NIESPODZIANKĘ!



Efekty kart misji



- **Po obstawieniu** każdy gracz przekazuje X kart graczowi po swojej lewej albo prawej stronie (zgodnie z kierunkiem strzałki).



- **Po obstawieniu** każdy gracz przekazuje wszystkie swoje karty innemu graczowi (zgodnie z kierunkiem strzałki).



- **Przed obstawianiem, bez podglądania kart**, każdy gracz przykłada swoje karty do czoła tak, aby były widoczne dla pozostałych graczy, po czym wszyscy obstawiają, ile lew wygrają. Gdy wszyscy już to zrobią, mogą obejrzeć swoje karty.



- **Po obstawieniu** każdy gracz dobiera kartę na rękę.



- Gracze nie mogą obstawić 0 lew albo 1 lewy (zależnie od wartości wskazanej na karcie).



- **Po obstawieniu** każdy gracz kładzie swoje karty odkryte przed sobą.



- Prawidłowo obstawiona liczba lew? Gracz, który obstawił poprawnie, odrzuca tyle kart piri-piri, ile wynosi jego zakład.



- W każdej lewie gracze zagrywają karty jednocześnie.

Misje eksperckie (oznaczone czerwoną ikoną)



- Gracze mają tylko 3 sekundy na obejrzenie swoich kart przed obstawieniem liczby wygranych lew. Rozdający odlicza czasna głos.



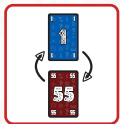
- Gracze, którzy wygraą pierwszą lub ostatnią lewę, otrzymują za karę 1 kartę piri-piri.



- Gracze mają 5 sekund na obejrzenie swoich kart, po czym odkładają je zakryte. Obstawianie liczby wygranych lew i rozgrywanie lew odbywają się w ciemno.



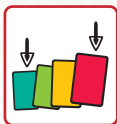
- Gracze nie mogą obstawić tej samej liczby lew co poprzedni gracz.



- Wartości kart są odwrócone: „55” jest najsłabsza, a „1” – najsilniejsza.



- **Po obstawieniu** każdy gracz wybiera innego gracza. Na koniec rundy każdy gracz otrzymuje swoje karty piri-piri oraz karty piri-piri wybranego gracza (ten sam gracz może zostać wybrany wielokrotnie).



- Gracze **ZAWSZE** muszą zagrywać kartę o najniższej albo najwyższej wartości.



- Gracze, którzy wygrają lewę zawierającą 1 z liczb wskazanych na tej karcie misji, otrzymują 1 kartę piri-piri.



- Ilekroć gracz wygra lewę, wymienia się 1 kartą z dowolnym innym graczem. Obaj gracze wybierają kartę, którą chcą oddać.

DZIĘKUJEMY

Piri-piri to mała afrykańska papryczka chili... ale serio ostra! Jej mały „kop” zainspirował tę prostą, ale sprytną grę karcianą. Zachowaj spokój, nie daj się ponieść emocjom... i uważaj, żeby się nie sparzyć!



Cześć! Jesteśmy **Ben, Martin i JB**.

Witaj w świecie *Piri-piri*!

Bardzo cieszymy się, że dołączasz do grona naszych graczy! Uwielbiamy gry karciane... i potrawy, które doprowadzają do łez.

Pomyśleliśmy więc: „Dlaczego nie stworzyć czegoś, co łączy jedno i drugie?”. **Gry, którą łatwo opanować**, ale która wystarczająco podkręca temperaturę przy stole. Mamy nadzieję, że ją pokochasz i że dostarczy Ci ona intensywnych, ognistych... i niezapomnianych rozgrywek!



Uwaga! Papryczka piri-piri osiąga 8/10 w uproszczonej skali Scoville'a. Zatem graj spokojnie... albo i nie!



PODOBA CI SIĘ PIRI-PIRI?



Zagraj w *QuickStop*:
Pojedynek na litery -
bestseller sprzedany
w ponad 3 milionach
egzemplarzy!

