

SPICY

Tre “gattoni” si confrontano...divorando spezie.



Introduzione

Prendete una dose di “bluff di Perudo”, aggiungete una porzione di “posa delle carte di 6 Nimmt”, insaporite con un po’ di spezie, poi mescolate tutto, mettete in forno per una buona doratura ed otterrete uno **Spicy** caldo caldo, ovvero un gioco per 2-6 “bugiardoni” (di 10 anni o più) servito da **Studio Supernova** con un contorno grafico davvero regale.

Dopo una simile premessa credo sia inutile aggiungere che si tratta essenzialmente di un gioco di carte dove i partecipanti devono “dichiarare” un certo seme (scusate... volevo dire spezia) ed un numero più alto del precedente, cercando di non farsi scoprire quando, non avendo le carte giuste, sarà necessario mentire.

Unboxing



I componenti.

Prendendo in mano la scatolina di **Spicy** non si può fare a meno di notare il fondo “oro” sul quale l’artista (il coreano Jimin Kim) ha dipinto la figura di una specie di gattone (o tigre) in uno stile tipicamente orientale.

All’interno della scatola ci sono 110 carte, con il dorso nero (salvo 6 rosse, 3 bianche ed una azzurra) e la stessa immagine del “gattone” stampata in oro: davvero una combinazione molto elegante. Le carte poi sembrano “laccate” e quindi molto rigide, ma siccome ripetiamo sempre che “l’abito non fa il monaco”, andiamo a guardare meglio come funziona il tutto.

Preparazione (Set-Up)

Per prima cosa bisogna decidere se utilizzare o meno le carte “Speciali” (quelle col dorso rosso): il regolamento di **Spicy** consiglia di metterle da parte per le primissime partite, e così abbiamo fatto anche noi.



Il tavolo pronto per giocare in quattro.

A questo punto non resta che mescolare tutte le carte col dorso nero e distribuirne 6 a testa, mettendo quelle rimaste al centro del tavolo (a portata di mano di tutti i partecipanti) a costituire il “mazzo di pesca”. Lasciare lo spazio necessario a creare in seguito una “pila delle Spezie” e mettere vicino al mazzo le 3 carte “Trofeo” (con il dorso bianco): vedremo più avanti a cosa servono.

Infine prendere la carta “Fine del Mondo” (l’unica col dorso azzurro) e piazzarla di traverso (perché sia sempre visibile a tutti) nella parte bassa del mazzo: il “dove” esattamente viene determinato dal numero dei partecipanti e dal “livello” stampato sulla carta stessa, una operazione che non avevamo mai visto prima in un gioco di carte. Date anche voi un’occhiata alla fotografia qui sotto:



La carta “Fine del Mondo”, a sinistra, e le tre carte Trofeo.

Se guardate bene la carta a sinistra (che sia la Fine del Mondo lo capirete subito guardando le povere spezie malate e i mefitici gas tossici) noterete che nell’angolo in basso a destra ci sono tre frecce orizzontali contrassegnate dai numeri 2, 3-4 e 5-6. Ebbene la freccia serve proprio ad indicare a che altezza (dal basso) deve essere inserita la carta nel mazzo, variabile in base al numero dei partecipanti: strano ma efficace.

Il Gioco

Prima di iniziare a giocare a **Spicy** sarà meglio dare un’occhiata preventiva anche alle carte che abbiamo in mano (ricordate? Sono quelle col dorso nero e oro) e che sono di cinque tipi:

- N° 5 Carte “Spezia Jolly”;
- N° 5 Carte “Numero Jolly”;
- N° 30 Carte Spezia “Pepe” di colore blu, in tre serie numerate da 1 a 10;
- N° 30 Carte Spezia “Chili” di colore rosso, in tre serie numerate da 1 a 10;
- N° 30 Carte Spezia “Wasabi” di colore verde, in tre serie numerate da 1 a 10;



Esempio di carte “Spezia”.

Avrete notato senz’altro che ogni carta “Spezia” è caratterizzata da un colore e da un numero che può variare da “1” a “10”, ed ogni carta è ripetuta tre volte. Le 10 carte “Jolly” servono a sostituire una qualsiasi carta “Spezia” oppure un qualsiasi “Numero” durante le dichiarazioni.

Il giocatore più giovane inizia la partita a **Spicy** posando in tavola, coperta, una delle sue carte, dichiarando di quale spezia si tratta e con che numero vuole giocare: si crea così una “pila delle spezie”. La prima carta deve avere per forza valore 1-2-3 (per esempio 3 Pepe, oppure 2 Wasabi, ecc.) ma non è necessario dire la verità, perché si può giocare una carta qualsiasi (magari una che ritenete non possa servirvi in seguito), dichiarando però “ufficialmente” un nome ed un numero a vostra scelta.

Il giocatore successivo deve giocare una carta, dichiarando che è dello stesso tipo di spezia ma con un valore superiore a quello precedente (continuando il nostro esempio: 4 Pepe, oppure 6 Wasabi, ecc.): se il valore arriva a 10 si ricomincia da “1-2-3” (a scelta del giocatore che deve posare la nuova carta) e si prosegue nello stesso modo. Se un giocatore non se la sente di giocare una carta sulla “pila delle spezie” (per non essere sfidato e costretto a incamerare troppe carte) può dichiarare “passo” saltando il turno ma prendendo, come penalità, una carta dalla cima del mazzo.

L’ultima carta giocata può essere sempre contestata (da qualunque giocatore, ed indipendentemente dall’ordine del turno): lo sfidante deve mettere la sua mano sulla pila delle spezie e dire “Non è XXX” dove XXX può essere la spezia dichiarata (es: non è chili) oppure il numero (es: non è un 6).

A questo punto la carta viene girata e:

- Se lo sfidante ha detto giusto (il numero o il tipo di spezia non è quello dichiarato) prende tutta la pila delle spezie e la posa davanti a sé: queste carte diventeranno Punti Vittoria (PV) a fine partita.

L'avversario invece viene penalizzato costringendolo a pescare due carte dal mazzo per aggiungerle alla sua mano;

- Se lo sfidante invece si è sbagliato (il dichiarante aveva detto la verità) sarà lui a pescare due carte dal mazzo mentre l'avversario raccoglie ed incamera tutta la pila.



Partita in corso.

Aiutiamoci con un esempio: il giocatore Sud (in basso nella fotografia) ha giocato una carta sulla pila delle spezie annunciando “Chili 7” ed il giocatore alla sua sinistra (Ovest) ha continuato con “Chili 10”. Nord, che ha due Chili 10 in mano, lo sfida con un “Non è 10” e la partita si interrompe per la verifica. Scoprendo la carta appare un “Pepe 10” (azzurro), quindi Ovest ha... mentito ma vince ugualmente la sfida perché ha giocato un “10” ed il suo avversario aveva contestato il numero, non il tipo di spezia. Ovest prende tutte le carte della pila e Nord aggiunge due carte alla sua mano.

Se un giocatore gioca la sua ultima carta deve dichiarare “Ultima” ad alta voce nel momento della posa (se si scorda deve riprendere la carta in mano e pescarne un'altra dal mazzo come penalità). Se nessuno contesta la dichiarazione (o se vince la sfida prendendo come sempre le carte della pila) il

dichiarante raccoglie una delle tre carte “Trofeo” dal tavolo e la pone davanti a sé. Poi pesca sei carte dal mazzo e si ricomincia a giocare.

Le carte Trofeo servono ad indicare uno dei modi con cui finisce una partita a **Spicy**: se un giocatore raccoglie il suo secondo trofeo, o se viene presa dal tavolo la terza carta, il gioco infatti finisce e si passa al calcolo dei PV. L'altra condizione scatta quando viene rivelata la carta “Fine del Mondo”, e a questo punto ci sono due possibilità:

- se un giocatore ha due Trofei in mano vince automaticamente;
- in caso contrario ognuno conta le carte raccolte con le sfide ed aggiunge 10 PV per ogni Trofeo conquistato: chi ha il totale più alto si aggiudica la vittoria... e può mangiarsi il sacchetto di crocchette per gatto che avrete sicuramente messo in palio.

Qualche considerazione e suggerimento



Tutti i tipi di carte.

Da quanto abbiamo scritto si deduce che **Spicy** è soprattutto un gioco di bluff: la distribuzione aleatoria delle carte non permette infatti di fare alcuna “programmazione accurata” e bisogna quindi improvvisare quando arriva il nostro turno. Se la pila delle spezie è abbastanza consistente meglio

evitare di mentire o, per lo meno, di dare entrambe le informazioni sbagliate (numero e tipo di spezia).

Se la pila invece è ancora piuttosto bassa si può anche cercare di sbarazzarsi di carte a rischio (per esempio quelle di una spezia non in gioco): in caso di sfida l'avversario guadagnerà pochi PV e voi prenderete due carte extra che potranno tornarvi utili in seguito.

Prima di fare una dichiarazione guardate bene le carte che avete in mano e se avete carte molto basse cercate di “spingere” verso l'alto il numero (ricordate che dopo il “10” si ricomincia da “1”), mentre se le avete tutte alte dovrete fare esattamente il contrario, dichiarando cioè un numero basso.



Le 6 carte della variante “Speciale”.

Avevamo anticipato che la confezione comprende 6 carte dal dorso “rosso”, chiamate “Speziali” (le vedete tutte nella foto qui sopra), ma le avevamo messe provvisoriamente da parte per le prime partite: è venuto ora il momento di dare loro un'occhiata più da vicino per capirne l'uso.

All'inizio di una partita a **Spicy** i giocatori pescano a caso una carta Speciale e la espongono di fianco al mazzo: essa cambierà parzialmente le regole del gioco. Prendiamo per esempio la quarta carta nella fotografia qui sopra, quella con "1-3 Chili" in rosso: essa permette di passare alla spezia "chili" dopo una dichiarazione di "10" in qualsiasi tipo di spezia (quindi è possibile dichiarare un "chili 2", per esempio, dopo un "pepe 10", contrariamente alle regole standard).

La terza (quella con la scritta $6=9$) permette di vincere una sfida "Non è un 6" oppure "Non è un 9" con uno qualunque dei due numeri; l'ultima carta in basso a destra permette di giocare un 1-2-3 su un 8-9-10 (anziché solo sul 10), ma senza cambiare spezia; e così via.

Questa variante ovviamente aggiunge un po' di "speziatura" al gioco e lo rende molto più variabile, dando luogo a cambiamenti a sorpresa: per questo lo sconsigliamo fra giocatori occasionali o in famiglia, mentre sicuramente rende le partite più combattive fra giocatori abituali



La scatola del gioco.

Commento finale

Proviamo a chiudere questa recensione con un commento: ci troviamo di fronte ad un gioco divertente e veloce, da considerare quasi un “party game”, grazie al meccanismo delle sfide. Noi lo abbiamo proposto anche a dei bambini di 8 anni (come facciamo spesso con dei titoli non troppo complicati) ma non ha avuto un grande successo a causa delle “sfide”: tutti si sfidavano in continuazione e la partita non procedeva... è vero che i bambini si sono divertiti ugualmente, ma non hanno capito lo scopo reale del gioco (e questo spiega perché sulla confezione di **Spicy** sia indicata l’età di 10 anni o più, scelta che noi condividiamo in pieno).

In compenso i “grandi” se la sono sempre giocata fino all’ultimo “bluff”: come era da aspettarsi nelle prime partite le “facce di bronzo” più sperimentate hanno vinto a man bassa: vi consigliamo anche di evitare di giocare con chi vi conosce troppo bene perché vi troverete ad esser fissati in maniera imbarazzante ad ogni dichiarazione, con molte chances di essere “sbugiardati” fin troppo spesso, con conseguenti “sbeffeggi” da parte di tutti. Non sappiamo se sono già stati “rotti” dei rapporti sentimentali a causa di **Spicy**, ma noi vi abbiamo avvertito.

Purtroppo è praticamente impossibile giocare e vincere senza mentire, quindi... esercitatevi allo specchio prima di una partita per imparare a mostrare sempre una faccia impassibile.

Si ringrazia la ditta **STUDIO SUPERNOVA** per avere messo a nostra disposizione una copia di valutazione del gioco.