Są 4 możliwe wyniki rozdania:

a) Jeżeli **jeden kolor przeważa liczebnie,** złap papryczkę w tym kolorze! (Rys.A)
b) Jeżeli jest **równa ilość 2 kolorów, złap kolor którego jest najmniej.** (Rys.B)
c) Jeżeli jest **równa ilość 2 kolorów, i nie ma trzeciego koloru** - nic nie łap! (Rys. C)
d) Jeżeli jest **równa ilość 3 kolorów,** nic nie łap! (Rys. D)

Uwaga! Bądź czujny! Podczas każdej rundy gracze mogą złapać **tylko jedną** papryczkę! Po złapaniu papryczki gracze mogą między sobą się **wymienić papryczkami sztuka za sztukę** innego koloru. **Niedozwolone jest odkładanie papryczek na stół w celu uniknięcia karniaka.**

- Każdy gracz który złapał prawidłową papryczkę dostaje żeton Kaktusa w nagrodę.
- Gracz (Gracze) którzy nic nie złapali - nic nie dostają.
- Gracz który złapał złą papryczkę - oddaje 1 żeton kaktusa (o ile jakikolwiek miał).

Po przyznaniu żetonów, papryczki wracają do kółeczka w miejscu gry. Następny gracz odlicza do 3 (raz/dwa/trzy) i odkrywają swoje karty.

Koniec gry:

Po rozegraniu wszystkich 8 rund, podliczcie punkty.
Gracz z największą ilością kaktusów - wygrywa grę!
W przypadku remisu, gracze o równej ilości żetonów rozgrywają pojedynek.
Na polu gry pozostają tylko 3 papryczki (po jednej z koloru). Każdy z graczy zagra po 2 losowe karty ze swojej puli (jedna lewą ręką druga prawą ręką). Odliczają do 3... i na polu boju pozostanie tylko jeden zwycięzca z prawidłową papryczką w dłoni...

Uwagi:

- Jeśli masz więcej niż jedną papryczkę w dłoni - oszukiwałeś. To niedozwolone aby łapać więcej niż 1 papryczkę.
- Można się wymienić papryczkami (zmanipulować i ogłupić przeciwnika), ale nie można po prostu odłożyć papryczki przed podliczeniem punktów.
- Bardziej zaawansowani gracze, mogą spróbować wybierać karty które zagrają w następnej rundzie... może tak będzie wam bardziej smakowało?

Hay 4 result

a) Si **un color está en superioridad numérica,** es c
de ese color. (Fig A)
b) Si hay **un empate entre 2 colores frente al t**
inferioridad numérica. (Fig B)
c) Si hay **un empate entre 2 colores y el tercer co**
nada. (Fig C)
d) Si hay **un empate entre los tres colores,** no se

¡Atención! Los jugadores pueden atrapar y guard
atrapa un pimiento, puede cambiar de opinión
devolverlo simplemente a la mesa para evitar u

- Cada jugador que haya conseguido atrapar el
recompensa.
- El jugador o los jugadores que no atraparon n
- Un jugador con un pimiento del color incorre

Luego, los pimientos se devuelven al centro de la
a una nueva carta, y así sucesivamente.

Final d

Una vez que se hayan jugado las 8 cartas, se cuen
El jugador que tenga más cactus es el ganador.
En caso de empate, los jugadores implicados ju
elegir el ganador. Coloca 1 pimiento de cada col
coge 2 cartas de su montón (una en cada mano).
Quien atrape el pimiento correcto gana el juego.

Record

- No se permite tener más de un pimiento en la m
- Es posible intercambiar el pimiento atrapado. P
evitar una penalización.
- Los jugadores experimentados pueden usar u
permite a los jugadores seleccionar una carta an

ados posibles:

decir, es el color que más se repite, atrapa 1 pimiento

tercero, esos dos se anulan. Atrapa el pimiento en

olor no aparece en las cartas, no se tiene que atrapar

tiene que atrapar nada. (Fig D)

ar **solo un pimiento a la vez.** Una vez que un jugador
e **intercambiarlo por otro color. Está prohibido**
una penalización.

l pimiento correcto recibe una ficha de cactus como

nada, no reciben nada.
cto debe devolver 1 ficha de cactus (si tiene alguna).
mesa. Los jugadores cuentan hasta 3, le dan la vuelta

el juego:

tan los puntos.

uegan una ronda final llamada «muerte súbita» para
or en el centro de la mesa. Cada jugador empatado
Al contar 3, los jugadores dan la vuelta a sus cartas.

latorios:

ano a la vez.
ero no puede simplemente dejarse en la mesa para

una regla opcional ligeramente más avanzada que
tes de jugarla.

Es gibt 4 mögliche Vorgaben:

a) wenn **eine Farbe am meisten vertreten** ist, nimmst du 1 Peperoni in dieser Farbe (Abb. A)
b) wenn **zwei Farben gleich oft vertreten** sind **und eine dritte Farbe vorhanden** ist, nimmst du 1 Peperoni in der dritten Farbe (Abb. B)
c) wenn **zwei Farben gleich oft vertreten** sind **und keine dritte Farbe vorhanden** ist auf den Karten, nimmst du nichts (Abb. C)
d) wenn **alle drei Farben gleich oft vertreten** sind, nimmst du nichts (Abb. D).

Aufgepasst! Jeder Spieler darf **immer nur 1 Peperoni pro Runde** nehmen und behalten. Wenn ein Spieler eine Peperoni genommen hat, kann er seine Meinung ändern und diese **gegen eine andere Farbe umtauschen. Es ist verboten, die Peperoni einfach nur auf den Tisch zurückzulegen, um einer Strafe zu entgehen.**

- Jeder Spieler, dem es gelingt, sich die richtige Peperoni zu schnappen, erhält eine Kaktus-Marke.
- Ein Spieler, der nichts genommen hat, bekommt nichts.
- Ein Spieler, der eine verkehrte Farbe genommen hat, muss eine Kaktus-Marke abgeben (wenn er eine hat).

Die Peperoni werden anschließend wieder in die Tischmitte zurückgelegt. Dann wird bis 3 gezählt, eine neue Karte genommen - und das Spiel geht weiter.

Ende des Spiels:

Wenn alle Spieler ihre 8 Karten ausgespielt haben, werden die Kaktus-Marken gezählt.
Der Spieler mit den meisten Kakteen ist der Gewinner.
Bei Gleichstand spielen die betreffenden Spieler eine letzte Runde nach dem K.O.-System, um den Gewinner zu ermitteln. Dazu wird 1 Peperoni von jeder Farbe in die Mitte des Tisches gelegt. Die Spieler ziehen 2 Karten von ihrem Stapel (1 für jede Hand). Es wird bis 3 gezählt, dann drehen die Spieler ihre 2 Karten gleichzeitig um. Derjenige, der sich die richtige Peperoni schnappt, gewinnt das Spiel.

Wichtig:

- Es ist nicht erlaubt, mehr als 1 Peperoni in der Hand zu haben.
- Es ist möglich, die Peperoni, die du dir geschnappt hast, gegen eine andere umzutauschen. Es ist nicht erlaubt, sie zurückzulegen, um einer Strafe zu entgehen.
- Erfahrene Spieler können eine neue, etwas strategischere Regel einführen, die es ermöglicht, dass der Spieler vor dem Umdrehen die Karte wählt, die er spielen möchte.

Er zijn 4 mogelijke uitkomsten:

a) als **1 kleur het hoogste aantal heeft**, pak 1 peper van deze kleur. (Fig. A)
b) als **2 kleuren een gelijk aantal hebben en er een derde kleur aanwezig is**, pak dan 1 peper van de derde kleur. (Fig. B)
c) als **2 kleuren een gelijk aantal hebben en er is geen derde kleur aanwezig** op de kaarten, pak dan niks. (Fig. C)
d) als **alle 3 de kleuren een gelijk aantal hebben**, pak dan niks. (Fig. D)

Let op! Spelers mogen maar **1 peper per keer** pakken en bij zich houden. Wanneer een speler een peper heeft gepakt, mag hij van mening veranderen en deze **omruilen voor een andere peper. Het is verboden om de peper zomaar terug op tafel te zetten om een straf te ontlopen.**

- Elke speler die erin slaagde de juiste peper te pakken, krijgt een cactus-fiche als beloning.
- Een speler die niks heeft gepakt, krijgt niks
- Een speler met een verkeerde kleur peper, moet 1 cactus-fiche teruggeven (als hij er 1 heeft).

De pepers worden hierna teruggezet in het midden van de tafel. Tel tot 3, draai een nieuwe kaart om en ga zo door.

Einde van het spel:

Tel de punten als alle spelers hun 8 kaarten hebben gespeeld.
De speler met de meeste cactussen is de winnaar.
In geval van een gelijk spel, spelen de betreffende spelers een laatste ronde genaamd «Sudden Death» om de winnaar te bepalen. Plaats 1 peper van iedere kleur in het midden van de tafel. De spelers trekken 2 kaarten van zijn stapel (1 voor elke hand). Na 3 tellen draaien de spelers hun 2 kaarten tegelijk om. Degene die de juiste peper pakt, wint het spel.

Extra informatie:

- Het is niet toegestaan om meer dan 1 peper in de hand te hebben
- Het is mogelijk om jouw gepakte peper om te ruilen voor een andere peper. Het is niet toegestaan deze terug te zetten om de straf te ontlopen.
- Ervaren spelers kunnen een geavanceerde regel hanteren, waarbij spelers de kaarten niet van een gedekte stapel, maar uit hun hand spelen. Zo kan iedereen per ronde zijn/haar kaart uitzoeken en tactiek bepalen.

---

4 cas de figure peuvent se prés

a) Si **une couleur est en supériorité numérique,** attrapez 1 pimen
b) Si **deux couleurs arrivent à égalité devant la troisième,** elles
infériorité numérique. (Fig. B)
c) Si **deux couleurs arrivent à égalité et que la troisième**
les cartes, vous ne devez rien attraper. (Fig. C)
d) Si **les trois couleurs arrivent à égalité,** vous ne devez rien attr

Attention ! Les joueurs ne sont autorisés à attraper et conse
Une fois que l'on a attrapé un piment, il est encore possible de c
une autre couleur. Il est interdit de le reposer en jeu juste pour

- Chaque joueur ayant réussi à attraper le bon piment reçoit un
- Le ou les joueur(s) n'ayant rien attrapé ne pioche(nt) pas de c
- Un joueur avec un piment de la mauvaise couleur doit, s'il en

Les piments retournent ensuite au centre de la table. On compt
nouvelle carte et ainsi de suite.

Fin de la partie :

Une fois que les joueurs ont joué toutes leurs cartes, on fait le co
Le joueur ayant obtenu le plus de cactus remporte la partie.
En cas d'égalité, les joueurs concernés jouent un ultime tour appe
le vainqueur. Placez 1 piment de chaque couleur au centre de la t
2 cartes parmi celles de son paquet (une pour chaque main)
retournent leurs cartes. Celui qui attrape le bon piment remporte

Précisions :

- Il n'est pas permis d'avoir plus d'un piment en main à la fois.
- Il est possible d'échanger le piment que l'on a attrapé. Mais on n
pour éviter une pénalité.
- Les joueurs expérimentés peuvent utiliser une règle optionnelle
permet de sélectionner la carte qu'ils vont jouer.

senter :

t de cette couleur. (Fig. A)
s'annulent. Attrapez le piment en

couleur n'est pas représentée sur

aper. (Fig. D)

erver **qu'un seul piment à la fois.**
hanger d'avis et de **l'échanger pour**
éviter la pénalité.

jeton cactus en récompense.
actus.
possède, restituer 1 cactus.
te jusqu'à 3 avant de retourner une

mpte des points.

lé «La Mort Subite» pour déterminer
table. Chacun de ces joueurs pioche
). Au décompte de 3, les joueurs
la partie.

e peut pas simplement le reposer

légèrement plus stratégique qui leur

Goliath France, 1 rue de la ZA Sous Le Beer, 27730 Bueil, France.
Informations à conserver. Enlever tous les éléments non nécessaires au jeu avant de donner le produità votre enfant (exemple : attaches plastiques…) Fabriqué en Chine.

Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Straße 46, 63303 Dreieich, Deutschland.
Aufzubewahrende Informationen. Alle für das Spiel nicht notwendigen Teile entfernen, bevor Sie das Produkt Ihrem Kind geben (Beispiel : Plastikbefestigungen).
Hergestellt in China.

Goliath Poland sp.z o.o., Noakowskiego 8/5, 00-666 Warszawa.
Informacje, które należy zachować. Usunąć wszystkie elementy niepotrzebne do zabawy przed oddaniem zabawki dziecku (np opaski plastikowe ...)
Wyprodukowano w China.

Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.
Helpdesk?! Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900- 5003030.
Informatie bewaren voor referentie. Verwijder alle verpakkingsmaterialen alvorens het product aan het kind te geven.
Made in China.

Goliath Games Iberia. Apartado de Correos 238. 46470 Catarroja (Valencia) España.
Guarde esta información para futuras referencias. Retire todos los elementos no necesarios antes de darle el juguete al niño (ej: plásticos, gomas, etc).
Fabricado en China.

Game designer: Martin Nedergaard Andersen

PENSEZ AU TRI !
ENSEMBLE RÉDUISONS L'IMPACT ENVIRONNEMENTAL DES EMBALLAGES
ATTACHES ET FILM PLASTIQUE À JETER
CARTON À RECYCLER
VALABLE POUR LA FRANCE UNIQUEMENT. CONSIGNE POUVANT VARIER LOCALEMENT > WWW.CONSIGNESDETRI.FR

CE

Ⓕ Attention.
Ⓝⓛ Waarschuwing.
Ⓓⓔ Achtung.
Ⓔⓢ Advertencia.
Ⓟⓣ Atenção.
Ⓟⓛ Ostrzeżenie.

0-3

Petits éléments. Danger d'étouffement.
Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento.
Pequenas partes. Risco de asfixia.
Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.

SEÑOR PEPPER

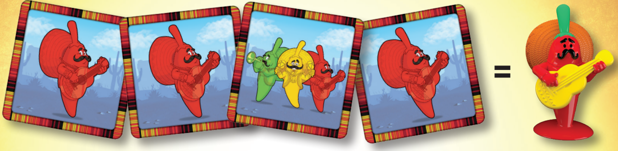
REGISTER & WIN
Goliath
www.goliathgames.com
7+
2-5
15 MIN
Goliath®

#70 002

7000210-V06-1217

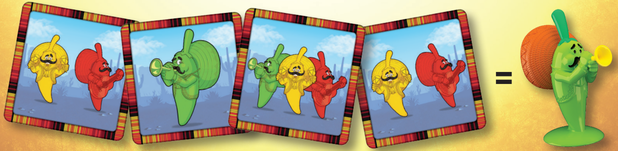
22/12/2017 12:30

A



4 🔴 + 1 🟡 + 1 🟢 = 🔴

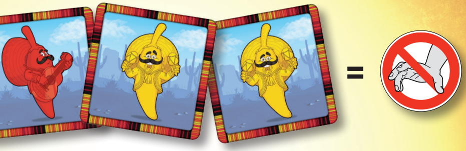
B



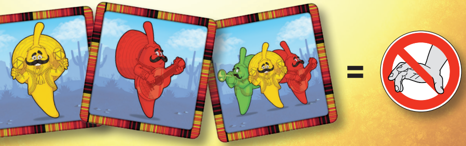
3 🔴 + 3 🟡 + 2 🟢 = 🟢

C

D



2🔴+2🟡+0🟢=∅



2🔴+2🟡+2🟢=∅

Contenu :

9 piments répartis en 3 couleurs, 40 cartes, 24 jetons "cactus", la règle du jeu.

But du jeu :

Récolter un maximum de cactus afin d'en tirer le jus. Chaque cactus rapporte 1 point en fin de

Mise en place :

Disposer les piments au centre de la zone de jeu de manière à former un cercle tout en inte les couleurs : vert/jaune/rouge/vert/jaune/rouge... etc.

Toujours utiliser 1 set de moins qu'il n'y a de joueurs.
Un set est constitué de 3 piments : 1 vert + 1 rouge + 1 jaune.
- Pour 4 à 5 joueurs, utiliser les 3 sets de piments
- Pour 3 joueurs, utiliser 2 sets de piments
- Pour 2 joueurs, utiliser 1 set de piments

Former un tas avec les jetons cactus et les garder à portée de main. Chaque joueur reçoit 8 et forme une pile face cachée. Les logos des cartes doivent être orientés vers le joueur afin q soient dans le bon sens quand on les retourne.

Note : Lorsque l'on joue à 2, chaque joueur reçoit 2 paquets de 8 cartes. Chacun des j retourne 2 cartes en même temps, une avec la main gauche, une avec la main droite.

Déroulement de la partie :

La partie se joue en 8 tours. Tous les joueurs comptent jusqu'à 3 puis retournent simultan la carte située au sommet de leur pile. Ce mouvement doit être effectué rapidement, tout en ori la carte vers les autres joueurs afin d'éviter toute triche.

Les joueurs doivent alors suivre les indications données par les cartes et tenter d'attraper **1 p** de la bonne couleur.

partie.

rcalant

cartes
u'elles

oueurs

ément
entant

iment

Inhoud:

9 pepers in 3 kleuren, 40 speelkaarten, 24 "cactus"-fiches, handleiding.

Doel van het spel:

Verzamel zoveel mogelijk cactussen om hun sap te verkrijgen. Elke cactus is 1 punt waard wanneer het spel eindigt.

Voorbereiding:

Plaats de pepers in het midden van de tafel en vorm een cirkel met afwisselende kleuren: groen / geel / rood / groen / geel / rood etc...

Gebruik altijd 1 set minder dan het aantal spelers.
1 set bestaat uit 3 pepers: 1 groene + 1 rode + 1 gele.
- Voor 4 tot 5 spelers: 3 sets pepers
- Voor 3 spelers: 2 sets pepers
- Voor 2 spelers: 1 set pepers

Verzamel de cactus-fiches op een stapel en houd ze binnen handbereik. Elke speler krijgt 8 kaarten en vormt daarmee een gesloten stapel. De logo's van de kaarten zijn naar de speler toe gericht, zodat de kaarten in de juiste positie worden omgedraaid.

Let op: als je met 2 spelers speelt, krijgt elke speler 2 stapels van 8 kaarten. Elke speler draait 2 kaarten tegelijk om: één met de linkerhand en één met de rechterhand.

Tijdens het spel:

Het spel is verdeeld in 8 rondes. Alle spelers tellen tot 3 en draaien gelijktijdig de bovenste kaart van hun stapel om. Deze beweging moet snel gebeuren en de onderkant van de kaart moet naar de medespelers gericht zijn om valsspelen te voorkomen.

Spelers moeten de uitkomst van de kaarten volgen en **1 peper** in de juiste kleur proberen te pakken.

---

9 Peperoni in 3 Far

Sammle so viele Kakteen wie m
Kaktus 1 Punkt wert.

Lege die Peperoni in die Tischm
rot / grün / gelb / rot usw.

Verwende immer 1 Set weniger
1 Set besteht aus 3 Peperoni:
- für 4 bis 5 Spieler 3 Sets Pe
- für 3 Spieler 2 Sets Pepero
- für 2 Spieler 1 Set Pepero

Lege die Kaktus-Marken auf ein
daraus einen geschlossenen Sta
Karten in der richtigen Position

Achtung: Wenn ihr zu zweit spi
dann 2 Karten gleichzeitig um:

Das Spiel besteht aus 8 Runden
ihres Stapels um. Diese Bewegun
Mitspieler gewendet sein, um S

Die Spieler müssen den Vorga
Farbe zu erwischen.

Inhalt:

ben, 40 Spielkarten, 24 "Kaktus"-Marken, Spielanleitung.

Ziel des Spiels:

möglich, um an ihren Saft zu kommen. Am Ende des Spiels ist jeder

Vorbereitung:

mitte in Form eines Kreises, wechsle dabei die Farben ab: grün / gelb /

als Spieler mitmachen.
1 grüne + 1 rote + 1 gelbe.
eperoni
oni
ni

en Stapel in Reichweite. Jeder Spieler bekommt 8 Karten und bildet
pel. Die Logos der Karten sind zum Spieler ausgerichtet, so dass die
umgedreht werden.

elt, bekommt jeder Spieler 2 Stapel mit 8 Karten. Jeder Spieler dreht
1 mit der linken und 1 mit der rechten Hand.

Spielverlauf:

n. Alle Spieler zählen bis 3 und drehen gleichzeitig die oberste Karte
ng muss schnell erfolgen, und die Unterseite der Karte muss in Richtung
chummeln vorzubeugen.

ben der Karten folgen und versuchen, **1 Peperoni** in der richtigen

Contenido:

9 pimientos de 3 colores, 40 cartas, 24 fichas de "cactus" e instrucciones.

Objetivo del juego:

Consigue tantos cactus como puedas para ganar el juego. Cada cactus vale 1 punto al final del j

Preparación:

Coloca los pimientos en el centro de la zona de juego formando un círculo con colores interca
verde / amarillo / rojo / verde / amarillo / rojo ... etc.

Utiliza siempre 1 grupo menos que el número de jugadores.
Un grupo está formado por 3 pimientos: 1 verde + 1 rojo + 1 amarillo.
- Para 4 o 5 jugadores, usa los 3 grupos de pimientos
- Para 3 jugadores, usa 2 grupos de pimientos
- Para 2 jugadores, usa 1 grupo de pimientos

Forma un montón con las fichas de cactus y colócalo al alcance de todos los jugadores. Cada ju
recibe 8 cartas y forma un montón boca abajo. Los logotipos de las cartas deben estar orien
hacia el jugador para que estén en la dirección correcta al darles la vuelta.

Nota: Para una partida de 2 jugadores, cada jugador recibe 2 montones de 8 cartas. Cada ju
dará la vuelta a 2 cartas al mismo tiempo, una con la mano izquierda y otra con la mano derech

¿Cómo se juega?:

El juego se desarrolla en 8 rondas. Todos los jugadores cuentan hasta 3 y al mismo tiempo dan la
a la carta de arriba de su montón. Este movimiento debe hacerse rápidamente, mientras orien
carta hacia los otros jugadores para evitar las trampas.

Los jugadores deben mirar el resultado de las cartas e intentar atrapar **1 pimiento** del color cor juego.

lados:

gador
tados

gador
na.

vuelta
ntan la

recto.

Zawartość:

9 papryczek Chilli w 3 kolorach, 40 kart, 24 żetony "kaktusa", 1 instrukcja

Cel gry:

Zebrać tak dużo kaktusów jak to możliwe. Z każdego kaktusa można wycisnąć sok i fermentować coś pysznego. Każdy żeton kaktusa na koniec gry, wart będzie 1 punkt.

Przygotowanie:

Ustawić wszystkie papryczki w kółeczku na środku miejsca gry : zielony/żółty/czerwony/zielony/żółty/czerwony... etc.

Zawsze podczas gry wykorzystywane jest jest o jeden mniej zestaw papryczek niż ilość graczy.
1 zestaw to 3 papryczki (zielona+żółta+czerwona).

- dla 4 -5 graczy używamy wszystkich 3 zestawów papryczek (3*3=9)
- dla 3 graczy używamy 2 zestawów papryczek (2*3=6)
- dla 2 graczy, wystarczy 1 zestaw (1*3=3)

Ułóżcie wszystkie żetony «kaktusa» w pulę - dostępną dla wszystkich graczy. Każdy z graczy otrzymuje 8 kart i układa przed sobą pulę. Logotypy na kartach powinny być skierowane w kierunku do gracza - aby właściwie się prezentowały po odwróceniu karty.

Uwaga: Podczas gry 2 graczy, każdy z graczy otrzymuje 2 pule po 8 kart. Każdy z graczy jednocześnie odsłoni karty z 2 puli (jedna karta na lewą rękę, druga na prawą).

Rozgrywka:

Gra jest rozgrywana przez 8 rund. Wszyscy gracze liczą do 3 (Raz/Dwa/Trzy) i jednocześnie odkrywają kartę ze swojej puli. Odwracanie musi być natychmiastowe i równoczesne - żadnego ociągania ziewania! Podczas odwracania karty - kierujemy ją ruchem do siebie - tak aby natychmiast była widoczna dla wszystkich graczy.

Gracze muszą śledzić wynik wszystkich odkrytych kart i złapać **1 właściwą papryczkę.**