

TEA 2 FŐRE

An illustration of a tea party between a young girl and a queen. The girl, on the left, has long blonde hair with a black bow and wears a blue patterned dress. The queen, on the right, has dark hair in an elaborate updo with a gold crown, wears a black and red patterned dress, and has long, white, heart-spotted gloves. They are both holding ornate teacups. The queen's cup is overflowing with orange liquid, which is splashing into the girl's cup. The background is a green maze under a blue sky with yellow stars. The title 'TEA 2 FŐRE' is written in a stylized, white, serif font on a dark red banner at the top.

Játékszabály



A játék célja

Szerezsz több csillagot a játék végére, mint ellenfeled!



Tartalom

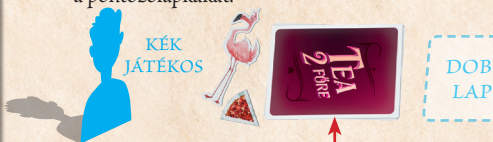
- 🕒 50 karakterkártya
- 🕒 1 rózsaszín flamingó
- 🕒 5 kétoldalas pontozólapka
- 🕒 2 fafigura (Fehér nyúl és Kalapos)
- 🕒 2 kávécsésze-jelölő
- 🕒 5 homokóra-jelölő
- 🕒 9 piteszelet-jelölő
- 🕒 1 pontozótábla
- 🕒 1 óralap



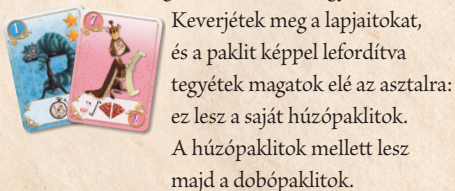
- 1** Üljetek az asztalhoz egymással szemben. Tegyétek a pontozótáblát az asztal szélére.



- 3** Véletlenszerűen tegyétek fel az 5 pontozólapkát a számokra fenn tartott mezőkre a táblán (tetszőleges oldalukkal felfelé). Javasoljuk, hogy az első játékhoz a képen látható elrendezésben tegyétek fel a pontozólapkákat.



- 4** Mindketten vegyétek magatokhoz azt a 9-9 karakterkártyát, amelynek színe a pontozótábla felétől eső végén látható (kék vagy rózsaszín).



Keverjétek meg a lapjaitokat, és a paklit képpel lefordítva tegyétek magatok elé az asztalra: ez lesz a saját húzópaklitok. A húzópaklitok mellett lesz majd a dobópaklitok.

Fontos! Bármikor átnézhetitek a dobópaklik képpel felfelé lévő lapjait, de a lapok sorrendjén nem változtathattok!

Előkészületek

2 Tegyék a két fafigurát a pontozósáv 0-s mezőjére.

5 Tegyék a 2 kávéscsészét a tábla 25-ös mezőjére.



Kívégzett lapok

6 Válogassátok szét értékük szerint a többi karakterkártyát, majd a 4–8-ig terjedő értékű karaktereket paklinként keverjétek meg, és tegyék a pontozótábla megfelelő értékű helyeire.



OTI
OK



DOBOTT LAPOK



RÓZSASZÍN JÁTÉKOS



7 Aki utoljára ivott teát, megkapja a flamingót és egy piteszeletet. Ellenfele 3 piteszeletet kap. Tegyék az asztal közepére a készletet, ami a következőkből áll: 5 piteszelet, 5 homokóra és a 7 Fehér nyúl kártya képpel felfelé (a nyúlkártyák mind egyformák).



8 Az óralapot is tegyék az asztalra, a mutatója bármelyik mezőre mutathat.

A kártyák felépítése



Egy forduló menete

Mindketten egyszerre fordítsátok fel a húzópaklitok felső lapját, és tegyétek képpel felfelé a saját dobópaklitokra. Akinek a húzott lapja nagyobb értékű, az a forduló győztese. Döntetlen esetén a flamingó birtokosa győz.

A forduló győztese végrehajt egyet (és csak egyet) a következő két akció közül:

A felcsapott karakterkártya hatásának végrehajtása.



Egy (és csak egy) karakterkártya vásárlása a tábláról.

Miután a győztes végrehajtotta a választott akciót, elkölthet tetszőleges számú homokórát, és minden elköltött homokóráért egy mezővel eltekeri az óralapon a mutatót az óramutató járásának irányába. Ha elköltött legalább egy homokórát, végrehajthatja annak a mezőnek a hatását, amelyre a mutató a mozgása végén mutat.

Példa: Misi elkölt két homokórát, hogy két mezővel előre tolja az óramutatót, amiért megkapja a két csillagot.



Amikor a húzópaklid elfogy, vegyél el egy Fehér nyúl kártyát a készletből, és tedd a dobópaklidra. Ezután keverd meg a dobópaklidat, és új húzópakliként tedd le képpel lefordítva magad elé.

Kezdődhet a következő forduló!

Amikor csillagot kapsz

Amikor az óra hatása vagy kártya kivégzése eredményeképpen csillagokat kapsz, lépj egyet minden csillagért a fafiguráddal a pontozósávon. Ha eléred a 25-ös mezőt, vegyél magadhoz egy kávéscsésze-jelölőt, és lépj vissza a figuráddal a 0-s mezőre.

Kártya vásárlása

A forduló győztese annyi vásárlási értéket kap, amennyi a saját és ellenfele kijátszott karakterkártyájának értéke közti különbség, és ezt karakterkártya vásárlására költheti. Ha drágább kártyát szeretnél venni, a különbséget kifizetheted piteszeletekkel (egy piteszelet = +1 vásárlási érték). Legfeljebb egy kártyát vásárolhatsz a tábla melletti kupacok tetejéről. Ha kisebb értékű kártyát veszel, mint amennyi a vásárlási értéked, akkor sem kapsz visszajárót.

A megvásárolt lapot tedd a dobópaklid tetejére.

Fontos! A Fehér nyúl kártya nem vásárolható meg.

Példa: A rózsaszín játékos 7-es értékű lapot csapott fel, amiért csak a Hóhért (4) vagy a Szív felsőt (5) vehetné meg, de inkább úgy dönt, egy piteszelet elköltésével megveszi Hernyó urat.



A játék vége

Ha a tábla melletti 5 karakterkártya-pakliból 4 elfogyott, vagy ha valakinek Fehér nyúl kártyát kell elvennie, de már nem maradt, akkor a játék az aktuális forduló lejátszása után véget ér. Ekkor **kiértékeljük az elfogyott karakterpaklik melletti pontozólapkákat**. A játékosok hozzáadják a kapott csillagokat a játék során szerzett csillagaikhoz. A játékot az nyeri, aki a legtöbb csillagot szerezte. Egyenlőség esetén a rózsaszín flamingó birtokosa a győztes.

A karakterkártyák hatásai

VIGYOR KANDÚR (érték: 1): Mozgathatod az óramutatót bármelyik mezőre, hogy végrehajtsd a mező hatását (lásd a 8. oldalt).

MORMOTA (érték: 2): Elvehetsz 2 piteszeletet a készletből.

Piteszeletek és homokórák

Amikor piteszeletet vagy homokórát kell kapnod a készletből, de nincs elég a készletben, vedd el a hiányzót mennyiséget az ellenfeledtől.

KATONÁK (érték: 3): Felhúzathatod ellenfeleddel húzópaklijának 3 legfelső lapját, amelyeket használat nélkül el kell dobni a dobópaklijába.

Fontos! Ha az ellenfeled húzópaklija eközben elfogy, kap egy Fehér nyúl kártyát, majd megkeveri a dobópakliját, és ez lesz az új húzópaklija. Ezután addig kell lapokat húzni és eldobni, amíg el nem jut a 3 lapig.

HÓHÉR (érték: 4): Kivégezheted az ellenfeled húzópaklijának legfelső lapját. A Szív királynőt nem végezheted ki, őt csak el kell dobni (a dobópaklira).

Fontos! Ha az ellenfeled húzópaklija elfogyott, kap egy Fehér nyúl kártyát, majd megkeveri a dobópakliját, és ez lesz az új húzópaklija, amelynek kivégezheted a legfelső lapját.

Kártya kivégzése

Amikor egy lapot kivégzel, tedd a tábla feléd eső végéhez. Minden kivégzett lapért megkapod a jobb felső sarkában lévő csillagokat, amit lelépsz a pontozósávon.



SZÍV FELSŐ (érték: 5): Elvehetsz 3 piteszeletet a készletből.



HERNYÓ (érték: 6): Elvehetsz 2 homokórát a készletből.



SZÍV KIRÁLY (érték: 7): Elveheted a rózsaszín flamingót az ellenfeledtől **vagy** elvehetsz 2 piteszeletet a készletből.



ALICE (érték: 8): Elvehetsz 1 homokórát a készletből.



SZÍV KIRÁLYNŐ (érték: 9) és **Fehér nyúl** (érték: 1): Kivegezheted valamelyik tábla melletti karakterkártyakupac legfelső lapját.

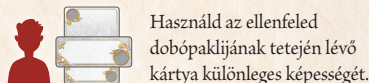
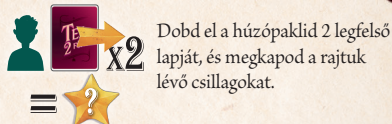
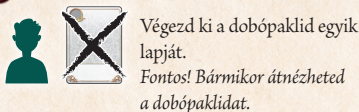


CÉDRIC CHABOUSSIT: Imádom a társasjátékokat, de nagyon kritikus vagyok. („Ki nevezett zsémbesnek!?”) 10 éve tervezek társasjátékokat, és különösen értékelem a szép mechanizmusokat és a nehéz döntéseket egy játékban. Amikor néztem a két lányomat Battle-t játszani, eszembe jutott, hogy annak idején én is mennyire szerettem ezt a játékot. Egy kis pakliépítéssel megfűszerezve elég jó lett ahhoz, hogy a SPACE Cowboys felkarolja a projektet. Köszönet Benoit-nak, hogy megtalálta a játékhoz a megfelelő témát és címet. Nem tudok elképzelni jobb helyszínt ehhez a játékhoz, mint Alice asztalát.

AMANDINE DUGON: Amióta az eszemet tudom, mindig is rajzoltam. A művészeti egyetem elvégzése után Nantes-ba költöztem, ahol felfedeztem a formák és színek világát, és megismerkedtem az illusztrátori hivatással. Körülbelül 10 éve fogtam az ecseteimet, és Londonban költöztem. A színpompás város és hóbortos lakói nap mint nap inspirálnak az alkotásban.



Az óra mezőinek hatásai



Vedd el ellenfeledtől a rózsaszín flamingót.

A pontozólapkák kiértékelése

? db csillagot kap az a játékos (a ? egyenlő a pontozólapka feletti, kiürült helyen látható értékkel), aki:

- a legtöbb adott típusú karakterkártyát gyűjtötte össze (a húzó- és a dobópaklijában együttvéve).



- összesen több kártyát gyűjtött össze (a húzó- és a dobópaklijában együttvéve).



- ? db csillagot kap az a játékos, aki a legtöbb karakterkártyát végezte ki (a ? egyenlő a pontozólapka feletti, kiürült helyen látható értékkel)



- Minden homokóráért 2 csillag jár.



- Minden piteszeletért 1 csillag jár.



Minden olyan esetben, amikor egyenlőség alakul ki, a többségért járó csillagokat a rózsaszín flamingó birtokosa kapja meg.
Emlékeztető: csak azokat a pontozólapkákat értékeljük ki, amelyek alatt kiürült a hozzá tartozó karakterpakli.

SEGÍTSÉGRE VAN SZÜKSÉGED?

A játék gyártása során igyekeztünk a lehető legalaposabban eljárni. Ha ennek ellenére hibás terméket kaptál, fordulj bizalommal ügyfélszolgálatunkhoz, amelyet a <https://www.gemklub.hu/> ügyfélszolgálat oldalon találsz, és a problémádat igyekszünk a lehető leggyorsabban megoldani.

Gyártó: JD Editions – SPACE Cowboys

Rude de l'Est, 922100 Boulogne, Billancourt, Franciaország
SPACE Cowboys. Minden jog fenntartva.

További információt a játékról és a SPACE Cowboysról a következő oldalon találsz:

www.spacecowboys.fr



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday utca 30.
www.gemker.hu, info@gemker.hu