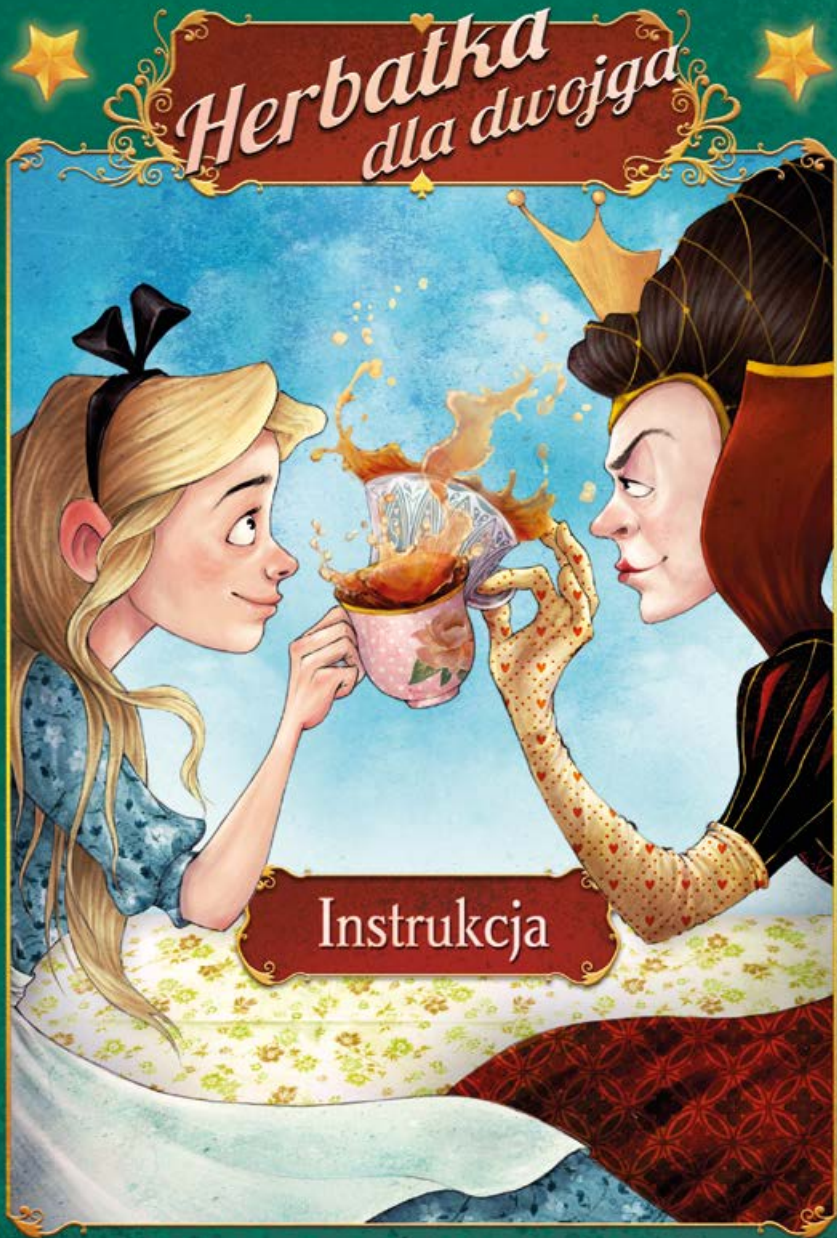


Herbatka dla dwojga

Instrukcja





Cel gry

Skończyć grę z jak największą liczbą gwiazdek.



Elementy

-  50 kart postaci,
-  płytka różowego flaminga,
-  5 płytek misji (dwustronnych),
-  2 pionki (Marcowy Zając i Szalony Kapelusznik),
-  2 żetony filiżanek,
-  5 żetonów klepsydry,
-  9 żetonów ciast,
-  plansza,
-  planszетка zegarka kieszonkowego,
-  instrukcja.



- 1** Usiądźcie naprzeciwko siebie. Planszę połóżcie z boku.



- 3** Potasujcie 5 płytek misji i umieśćcie je losowo – dowolną stroną do góry – na odpowiednich polach na planszy (jeśli to Wasza pierwsza gra, polecamy powyższy układ).



- 4** Weźcie po 9 kart postaci w kolorze swojej części planszy (niebieskim albo różowym), potasujcie je i umieśćcie zakryte przed sobą, tworząc talie. Miejsce obok talii będzie stosem kart odrzuconych.



Uwaga! Możesz w dowolnym momencie przejrzeć wszystkie odkryte stopy, ale nie możesz zmieniać kolejności kart.

Przygotowanie do gry

- 2** Umieście 2 pionki na polu „0” na planszy.

- 5** Umieście 2 żetony filiżanek na polu „25”.



- 6** Ułóżcie 25 kart postaci w 5 stosów według ich wartości (od 4 do 8). Potasujcie każdy ze stosów, a następnie połóżcie odkryte stosy na odpowiednich polach na planszy.



KARTY
ODRZUCONYCH

STOS KART
ODRZUCONYCH



RÓŻOWY
GRACZ

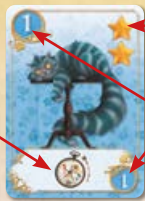


- 7** Jedno z Was (na przykład osoba, która jako ostatnia piła herbatę) bierze 1 żeton ciasta i płytkę różowego flaminga. Drugi gracz bierze 3 żetony ciast. Następnie z pozostałych elementów gry – 5 żetonów ciast, 5 żetonów klepsydr i 7 odkrytych kart Białego Królika (wszystkie są takie same) – stwórzcie pulę ogólną i połóżcie ją między Wami.



- 8** Planszетка zegarka kieszonkowego powinna się znajdować w zasięgu obu graczy, a jego wskazówka wskazywać 1 losowo wybrane pole.

Opis karty postaci



symbole
gwiazdek

wartość

efekt

Przebieg rundy

Równocześnie odkryjcie wierzchnie karty ze swoich talii i połóżcie je awersami do góry na stosach kart odrzuconych. Osoba, która odsłoniła kartę postaci o wyższej wartości, wygrywa rundę. W przypadku remisu wygrywa ten z Was, kto ma płytkę różowego flaminga.

Zwycięzca wykonuje tylko 1 z akcji:

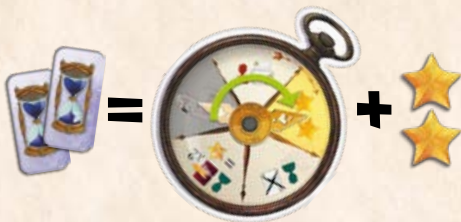
Rozpatruje efekt swojej karty postaci odkrytej w tej rundzie.



Kupuje dokładnie 1 kartę postaci z planszy.

Po wykonaniu akcji zwycięzca rundy może wydać dowolną liczbę żetonów klepsydr, aby przesunąć wskazówkę na planszecie zegarka kieszonkowego o dokładnie tyle samo pól (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Jeśli gracz przesunie wskazówkę o co najmniej 1 pole (wydawszy 1 żeton klepsydry), rozpatruje efekt pola, na którym się zatrzymała.

Przykład. Maciek wydał 2 klepsydry, aby przesunąć wskazówkę zegarka kieszonkowego o 2 pola w prawo. Rozpatruje efekt tego pola i zdobywa 2 gwiazdki.



Jeśli Twoja talia się wyczerpie, dodaj kartę Białego Królika z puli ogólnej do swojego stosu kart odrzuconych. Następnie odwróć stos, potasuj go i stwórz nową zakrytą talię.



Zdobywanie gwiazdek



Za każdym razem, gdy zdobędziesz gwiazdki – dzięki efektowi pola na planszecie zegarka kieszonkowego albo przez zniszczenie karty – przesun swój pionek na planszy o odpowiednią liczbę pól. Jeśli zdobędziesz ponad 25 gwiazdek, weź żeton filiżanki (wart 25 gwiazdek) i przesun swój pionek z powrotem na pole „0” – możesz dalej zdobywać gwiazdki.

Kupowanie kart

Jeśli wygrasz rundę i zdecydujesz się kupić kartę postaci z planszy, otrzymujesz tyle punktów zakupowych, ile wynosi różnica wartości między odkrytymi w tej rundzie kartami postaci. Punkty możesz wydać na zakup 1 karty postaci. Możesz dodatkowo wydać żetony ciasta, aby kupić kartę postaci o wyższej wartości (1 żeton ciasta = 1 dodatkowy punkt zakupowy).

Uwaga! Możesz kupić kartę postaci o niższej wartości, ale nie zachowasz pozostałych punktów zakupowych.

Weź kuponą kartę postaci z wierzchu odpowiedniego stosu i **odłóż na swój stos kart odrzuconych**.

Uwaga! Nie możesz kupować kart Białego Królika.

Przykład. Różowy gracz odkrył kartę postaci o wartości „7”, a niebieski – o wartości „2”. Różowy gracz może więc bez dopłacania kupić Kąt (4) albo Waleta Kier (5), ale zamiast tego postanawia wydać 1 żeton ciasta i kupić Gąsienicę (6).



Koniec gry

Gdy 4 z 5 stosów kart postaci na planszy się wyczerpią lub gdy ktoś z Was nie będzie mógł wziąć karty Białego Królika, mimo że tak nakazują zasady gry, skończcie rundę i podliczcie punkty. Do liczby gwiazdek z planszy dodajcie gwiazdki wynikające z misji, które znajdują się **nad wyczerpanymi taliami postaci**. Osoba, która zdobyła najwięcej gwiazdek, wygrywa. W przypadku remisu wygrywa posiadacz płytki flaminga.

Efekty kart postaci

KOT Z CHESHIRE (wartość „1”). Przesuń wskazówkę na planszecie zegarka kieszonkowego na wybrane pole i rozpatrz jego efekt (zob. str. 8).

MYSZKA (wartość „2”). Weź 2 żetony ciast z puli ogólnej.

Pobieranie żetonów ciast i klepsydr

Gdy musisz pobrać żeton ciasta albo klepsydrę, ale w puli ogólnej nie ma odpowiedniej liczby żetonów, weź tyle, ile możesz, a resztę ukradnij przeciwnikowi.

STRAŻ (wartość „3”). Przeciwnik odkrywa 3 wierzchnie karty postaci ze swojej talii i odrzuca je na stos kart odrzuconych. Nie rozpatrujcie efektów tych kart.

Uwaga! Jeśli w trakcie rozpatrywania tego efektu talia przeciwnika się wyczerpie, musi natychmiast potasować swój stos kart odrzuconych (pamiętając o dołożeniu karty Białego Królika) i utworzyć z nich nową talię. Kontynuuj rozpatrywanie efektu z nową talią tak, aby w sumie odkryć i odrzucić 3 karty.

KAT (wartość „4”). Zniszcz wierzchnią kartę postaci z talii przeciwnika. Efekt Kata nie działa na kartę Królowej Kier — odrzuć ją na stos kart odrzuconych.

Uwaga! Jeśli talia przeciwnika się wyczerpała, musi natychmiast potasować swój stos kart odrzuconych (pamiętając o dołożeniu karty Białego Królika) i utworzyć z nich nową talię. Następnie zniszcz wierzchnią kartę z utworzonej talii.

Niszczenie kart

Gdy zniszczysz kartę (dzięki jakemukolwiek efektowi w grze), połóż ją na miejscu na zniszczone karty po swojej stronie planszy. Następnie przesuń swój pionek o tyle pól, ile gwiazdek znajduje się w prawym górnym rogu zniszczonej karty.

Ta zasada dotyczy efektów kart Kata, Białego Królika, Królowej Kier i efektu 1 z pól zegarka kieszonkowego (zob. str. 8).



WALET KIER (wartość „5”). Weź 3 żetony ciast z puli ogólnej.



GAŚIENICA (wartość „6”). Weź 2 żetony klepsydr z puli ogólnej.



KRÓL KIER (wartość „7”). Zabierz przeciwnikowi płytkę różowego flaminga
ALBO weź 2 żetony ciast z puli ogólnej.



ALICJA (wartość „8”). Weź 1 żeton klepsydry z puli ogólnej.



KRÓLOWA KIER (wartość „9”) i **BIAŁY KRÓLIK** (wartość „1”).
Zniszcz wierzchnią kartę postaci z wybranego stosu kart postaci
na planszy.



CÉDRICK CHABOUSSIT. Jestem fanatykiem gier planszowych i podchodzę do wszystkiego dość krytycznie. (Czyżbyś właśnie pomyślał, że jestem zrzędą?). Tworzę gry od 10 lat, skupiając się zwłaszcza na mechanikach, które stawiają graczy przed dylematami. Gdy zobaczyłem, że moje dwie córki grają w klasyczną grę karcianą nazywaną „wojną”, przypomniałem sobie, jak bardzo sam ją kiedyś lubiłem. Ta gra była jak smakowity tort, który potrzebował jedynie wisielenki w postaci subtelnej mechaniki budowania talii, by móc wystrelić w kosmos z wydawnictwem SPACE Cowboys. Benoît, dziękuję Ci za podsunięcie tytułu i motywu przewodniego dla tej gry. Czy jest coś lepszego od spotkania przy stole i delektowania się tak wyśmienitym przysmakiem?

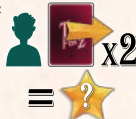
AMANDINE DUGON. Rysuję, odkąd pamiętam. Gdy skończyłam studia artystyczne, przeniosłam się do Nantes, gdzie odkryłam świat pełen kształtów i kolorów. Tam też poczułam, że moim powołaniem jest tworzenie ilustracji. Minęło już prawie 10 lat od dnia, w którym spakowałam pędzle i przeprowadziłam się do Londynu. To bardzo kolorowe miasto, którego ekscentryczni mieszkańcy stanowią dla mnie codzienne źródło inspiracji.



Efekty pól zegarka kieszonkowego



Zniszcz 1 wybraną kartę postaci ze swojego stosu kart odrzuconych.
Uwaga! Możesz w dowolnym momencie przejrzeć swój stos kart odrzuconych.



Odkryj i odrzuć 2 wierzchnie karty postaci ze swojej talii i zdobądź tyle gwiazdek, ile się na nich znajduje.



Zdobądź 2 gwiazdki.



Rozpatrz efekt wierzchniej karty postaci ze stosu kart odrzuconych przeciwnika.



Weź płytkę różowego flaminga.

Efekty płytek misji

Przypisz x gwiazdek (x oznacza wartość odpowiedniego wyczerpanego stosu kart postaci z planszy) graczowi, który:

- ma najwięcej kart postaci wskazanego typu (w talii i stosie kart odrzuconych);



- ma najwięcej kart postaci (w talii i stosie kart odrzuconych).



- Przypisz x gwiazdek (x oznacza wartość odpowiedniego wyczerpanego stosu kart postaci z planszy) graczowi, który zniszczył najwięcej kart postaci.



- Zdobądź 2 gwiazdki za każdy żeton klepsydry, który masz.



- Zdobądź 1 gwiazdkę za każdy żeton ciasta, który masz.



Wszystkie remisy wynikające z efektów działania płytek misji wygrywa osoba z płytką różowego flaminga.

Przypomnienie. Podliczając końcowy wynik, weźcie pod uwagę wyłącznie misje znajdujące się nad wyczerpanymi stosami kart postaci.

POMOC

Gra została wyprodukowana z najwyższą starannością. Jeśli natrafisz jednak na jakiś problem, skontaktuj się z naszym biurem obsługi klienta pod adresem reklamacje@rebel.pl – postaramy się znaleźć rozwiązanie najszybciej, jak to możliwe.

Tłumaczenie: Magda Gamrot
Redakcja: zespół Rebel

Producent: JD Editions – SPACE Cowboys,
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, Francja.
Importer/Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.,
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska.

© 2020 SPACE Cowboys. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Więcej informacji na temat gry
Herbatka dla dwojga (Tea For 2) znajdziesz na:
www.spacecowboys.fr

