Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

TEA FOR 2

Règles du jeu

But du jeu

Être le joueur qui possède le plus grand nombre d'étoiles à la fin de la partie.

Matériel

- 50 cartes Personnage
- 1 tuile Flamant rose
- 5 tuiles Objectif (double face)
- 2 pions Joueur (Lièvre de mars et Chapelier fou)
- 2 jetons Tasse de thé
- 5 jetons Sablier
- 9 jetons Tarte
- 1 plateau de Score
- 1 plateau Montre à aiguille

Mise en place

1 Les joueurs s'installent face à face. Le plateau de Score est placé sur le côté.

2 Les 2 pions Joueur sont placés sur la case 0 du plateau de Score.

5 Placez les 2 jetons Tasse de thé sur la case 25.

3 Les 5 tuiles Objectif sont mélangées et placées au hasard sur une de leurs faces sur les 5 emplacements dédiés du plateau de Score (pour une première partie, nous vous recommandons la configuration ci-dessus).

6 Les 25 cartes Personnage (de valeur 4 à 8) sont triées en 5 piles face visible : chaque pile de 5 cartes de même valeur est mélangée et placée face visible sur le plateau de Score, sur l'emplacement de valeur correspondante.

4 Chaque joueur prend les 9 cartes Personnage qui correspondent à la couleur de son côté du plateau (bleu ou rose), les mélange et les place face cachée devant lui pour former sa pioche. L'espace situé juste devant la pioche sera la défausse du joueur.

Note : vous pouvez à tout moment consulter le contenu de toutes les piles de cartes face visible (sans en changer l'ordre).

7 Un joueur (le dernier à avoir bu du thé, ou tiré au sort) prend 1 Tarte et le Flamant rose. L'autre joueur prend 3 Tartes. Une réserve est constituée entre les 2 joueurs : les 5 Tartes restantes, les 5 Sabliers et les 7 cartes Personnage Lapin face visible (elles sont identiques).

8 Le plateau Montre est placé à portée des joueurs, l'aiguille pointée au hasard sur une des cases de la Montre.

Anatomie d'une carte

Tour de jeu

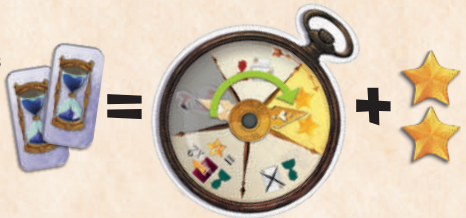
Chaque joueur révèle simultanément la première carte de sa pioche et la place face visible sur sa défausse. Le joueur dont la carte Personnage a la valeur la plus élevée gagne le tour. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le Flamant rose qui gagne.

Le joueur gagnant choisit une action et une seule parmi les deux suivantes :

Appliquer l'effet de son Personnage. — **ou** — **Acheter une (et une seule) carte du plateau de Score.**

Une fois son action effectuée, le joueur gagnant peut dépenser 1 ou plusieurs Sabliers pour faire tourner l'aiguille (dans le sens des aiguilles d'une montre, ha ! ha !) d'autant de cases sur la Montre et appliquer l'effet de la case d'arrivée (voir page 8). Il faut dépenser au moins 1 Sablier pour pouvoir bénéficier de l'effet de la Montre.

Exemple : Matéo dépense 2 Sabliers pour déplacer l'aiguille de la Montre de 2 cases vers la droite. Il gagne ainsi 2 étoiles.



Ensuite, si votre pioche est épuisée, ajoutez à votre défausse une carte Lapin de la réserve, retournez votre défausse et mélangez-la pour reconstituer votre pioche.
Un nouveau tour commence.

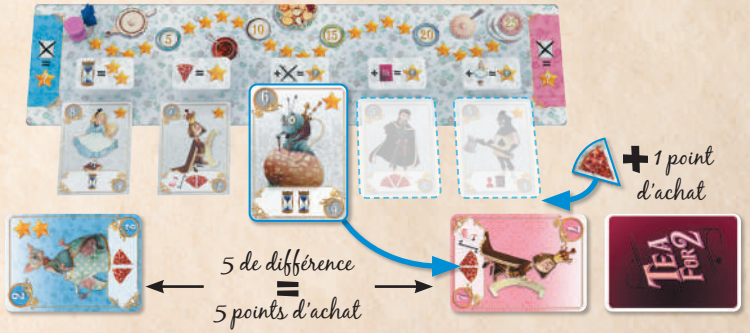
Gagner des étoiles

Lorsqu'un effet de la Montre ou la destruction d'une carte vous fait gagner des étoiles, avancez votre pion Joueur sur le plateau de Score du nombre d'étoiles correspondant. Si un joueur dépasse 25 points, il prend un jeton Tasse de thé (qui vaut 25 points) et recommence sur la case 0.

Acheter une carte

La valeur de la carte qui peut être achetée correspond à la différence entre les 2 valeurs des cartes Personnage de chaque joueur. Le joueur peut choisir une carte de valeur plus élevée en payant la différence avec les Tartes qu'il possède (à raison de 1 Tarte par point manquant). Une carte de valeur plus faible peut être achetée sans compensation (aucune Tarte n'est récupérée lors d'un achat).
La carte achetée est prise sur la pile du plateau de Score correspondante puis **placée sur la défausse du joueur.**
Note : un joueur ne peut jamais acheter de carte Lapin.

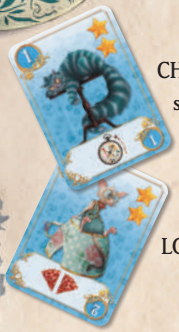
Exemple : le joueur rose, qui a révélé le 7, pourrait acheter un Bourreau (4) ou un Valet de Cœur (5) sans coût supplémentaire, mais il décide de payer 1 Tarte pour acheter une Chenille (6).



Fin de la partie

Si un joueur ne peut pas prendre de carte Lapin ou si 4 des 5 piles de cartes du plateau de Score sont épuisées, on termine le tour en cours et le décompte final a lieu : en plus des étoiles marquées en cours de partie, chaque joueur avance son pion Joueur en fonction des tuiles Objectif **au-dessus des piles épuisées** du plateau de Score.
Le joueur qui possède le plus grand nombre d'étoiles gagne la partie.
En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le Flamant rose qui l'emporte.

Effets des cartes



CHAT DU CHESHIRE (valeur 1) : vous pouvez déplacer l'aiguille de la Montre sur n'importe quelle case et en appliquer l'effet (voir page 8).

LOIR (valeur 2) : vous pouvez prendre 2 Tartes de la réserve.

Prendre des Tartes ou des Sabliers

Lorsqu'un joueur doit prendre des Tartes ou des Sabliers de la réserve et qu'il n'y en a plus assez, il vole ce qui lui manque à son adversaire.

GARDES (valeur 3) : vous pouvez forcer votre adversaire à révéler et à défausser les 3 premières cartes de sa pioche. Les effets de ces 3 cartes ne s'appliquent pas.

Note : si la pioche de votre adversaire est épuisée à cause cet effet, il doit immédiatement mélanger sa défausse pour reconstituer sa pioche (en n'oubliant pas d'y ajouter une carte Lapin). Puis il poursuit le processus jusqu'à avoir révélé et défaussé 3 cartes.

BOURREAU (valeur 4) : vous pouvez détruire la première carte de la pioche de l'adversaire. La Reine est immunisée contre cet effet, elle est juste défaussée.

Note : si la pioche de votre adversaire est épuisée, il doit immédiatement mélanger sa défausse pour reconstituer sa pioche (en n'oubliant pas d'y ajouter une carte Lapin). Puis vous pouvez détruire la première carte de sa pioche.

Détruire une carte

Lorsqu'un joueur détruit une carte, il la place de son côté du plateau. Il gagne les étoiles présentes en haut à droite de cette carte et avance son pion Joueur sur le plateau de Score.

VALET DE CŒUR (valeur 5) : vous pouvez prendre 3 Tartes de la réserve.

CHENILLE (valeur 6) : vous pouvez prendre 2 Sabliers de la réserve.

ROI (valeur 7) : vous pouvez prendre le Flamant rose à votre adversaire **ou** prendre 2 Tartes de la réserve.

ALICE (valeur 8) : vous pouvez prendre 1 Sablier de la réserve.

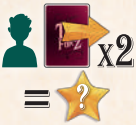
REINE (valeur 9) ou LAPIN (valeur 1) : vous pouvez détruire une des cartes visibles du plateau de Score.

CÉDRICK CHABOUSSIT : passionné de jeux de société, très critique (qui a dit ronchon ?), je crée depuis 10 ans et j'aime avant tout les belles mécaniques aux choix cornéliens. En observant deux de mes filles jouer à la bataille, je me suis rappelé combien j'aimais y jouer moi aussi. Cette madeleine méritait une bonne dose de deckbuilding pour pouvoir embarquer dans la fusée des Vachers de l'Espace. Merci Benoît pour lui avoir trouvé son thème et son nom. Quoi de mieux que de s'inviter à la table d'Alice pour apprécier cette madeleine ?

AMANDINE DUGON : aussi loin que je m'en souvienne, j'ai toujours dessiné. Après avoir appris l'Art et son histoire à l'université, j'ai posé mes valises à Nantes où j'ai découvert l'univers des formes et des couleurs et le métier d'illustratrice. Il y a presque dix ans maintenant, j'ai pris mes pinceaux et je suis partie à Londres. Cette ville pleine de couleurs et de gens farfelus reste une source d'inspiration quotidienne pour mes illustrations.

Effets de la Montre

Détruisez une carte de votre défausse.
Rappel : vous pouvez consulter votre défausse à tout moment.



Révélez et défaussez les 2 premières cartes de votre pioche et gagnez les étoiles de ces cartes.

Gagnez 2 étoiles.

Appliquez l'effet de la carte Personnage visible sur la défausse adverse.

Prenez le Flamant rose.

Effets des tuiles Objectif

Gain de ? étoiles (? étant la valeur de la pile épuisée sur le plateau de Score) pour le joueur qui a :

- le plus de cartes de ce type dans son paquet (en cumulant pioche et défausse).

- le plus de cartes dans son paquet (en cumulant pioche et défausse).

- Gain de ? étoiles (? étant la valeur de la pile épuisée sur le plateau de Score) pour le joueur qui a détruit le plus de cartes.

- Gain de 2 étoiles par Sablier en votre possession.

- Gain de 1 étoile par Tarte en votre possession.

Pour toutes les tuiles, en cas d'égalité, le joueur qui possède le Flamant rose l'emporte.
Rappel : seuls les Objectifs situés au-dessus des piles épuisées ont un effet en fin de partie.

UN PROBLÈME ?

Si malgré tout le soin apporté à la fabrication de ce jeu, un élément manquait ou était endommagé, contactez le service client de notre distributeur Asmodee à l'adresse suivante : https://fr.asmodee.com/fr/support. Votre problème sera réglé dans les plus brefs délais !

Tea For 2 est édité par JD Éditions - SPACE Cowboys
47 rue de l'Est,
92100 Boulogne-Billancourt - France
©2020 SPACE Cowboys.
Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité de Tea For 2 et des SPACE Cowboys sur www.spacecowboys.fr, sur / / .