

TEA FOR 2

An illustration for a board game titled 'TEA FOR 2'. The scene is set in a green maze. On the left, a blonde girl with a black bow in her hair and a blue patterned top looks towards the queen. On the right, a queen with a crown, dark hair, and a black dress with a red pattern looks back. They are both holding a pink teacup with a floral pattern, and a splash of orange liquid is erupting from the cup between them. The background is a blue sky with yellow stars. The title 'TEA FOR 2' is written in a stylized, white, serif font on a dark red banner at the top. At the bottom, a similar banner contains the text 'Règles du jeu'.

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



Défausse



Défausse



JOUEUR ROSE

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

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 :

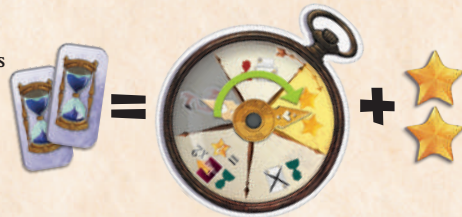
Appliquer l'effet de son Personnage.



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 CCEUR (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 souviens, 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   

TEA FOR 2

An illustration for a board game titled 'TEA FOR 2'. At the top, the title 'TEA FOR 2' is written in a stylized, white, serif font with a drop shadow, set against a dark red, ornate banner with gold scrollwork and two yellow stars. Below the banner, a young girl with long blonde hair, wearing a blue dress with black polka dots and a black bow in her hair, looks towards the Queen of Hearts. The Queen of Hearts, with her characteristic red hair and crown, is dressed in a black and red patterned gown and yellow gloves with red hearts. She is holding a pink teacup with a floral pattern, from which a splash of orange liquid is erupting. The background is a green maze. At the bottom, a dark red banner with gold scrollwork contains the text 'Game Rules' in a white, serif font.

Game Rules

Goal of the Game

Be the player with the most stars at the end of the game.

Contents

- 50 Character cards
- 1 Pink Flamingo tile
- 5 (double-sided) Objective tiles
- 2 Player pawns (March Hare and Mad Hatter)
- 2 Teacup tokens
- 5 Hourglass tokens
- 9 Tart tokens
- 1 Score board
- 1 One-Hand Pocket Watch board



2

Setup

- 1 Players sit across from each other. The Score board is placed to the side.
- 2 The 2 Player pawns are placed on space 0 of the Score board.
- 3 The 5 Objective tiles are shuffled and placed randomly - faceup or facedown - on 5 spaces allocated for them on the Score board (we recommend the above setup for your first game).
- 4 Each player takes the 9 Character cards that match the color of their side of the board (blue or pink), shuffles them, and places them facedown in front of them to create their draw pile. A player's discard pile is immediately adjacent to their draw pile.
- 5 Place the 2 Teacup tokens on space 25.
- 6 The 25 Character cards are sorted into 5 piles according to their value (4 to 8). Each pile of 5 cards of the same value is shuffled and placed faceup on the corresponding space of the Score board.
- 7 One player (the person who last drank tea, or decided randomly) takes 1 Tart and the Pink Flamingo. The other player takes 3 Tarts. A supply is created between the two players containing: the 5 remaining Tarts, the 5 Hourglasses, and the 7 faceup Rabbit Character cards (all are identical).
- 8 The Pocket Watch board is placed within reach of both players, its hand randomly pointing to one of its spaces.



Anatomy of a Card



3

Game Round

Both players simultaneously reveal the top card of their draw pile and place it faceup on their discard pile. The player who revealed the higher valued Character card wins the round. In case of a tie, the player with the Pink Flamingo wins.

The winner performs one (and only one) of the following actions:

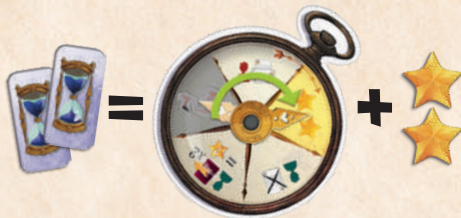
Apply the effect of their revealed Character.



Buy one (and only one) card from the Score board.

Once they have performed their action, the winning player can spend any number of Hourglasses to move the Pocket Watch hand that many spaces clockwise. If the player spends at least 1 Hourglass, they apply the effect of the space on which the Pocket Watch hand finishes its movement.

Example : Matt spends 2 Hourglasses to move the Pocket Watch hand 2 spaces clockwise, and gains 2 stars.



Then, if your draw pile is empty, add a Rabbit card from the supply to your discard pile, flip over your discard pile, and shuffle it to create a new draw pile.

Proceed to the next round.

Gaining Stars

When you gain stars through a Pocket Watch effect or card destruction, move your Player pawn forward on the Score board one space for each star you gained. If a Player exceeds 25 stars, they take a Teacup token (worth 25 points) and start over at space 0.

Buying a Card

If buying a card, the winning player is allotted purchase points equal to the difference between the players' revealed Character cards. The player then spends these purchase points to buy one card. The player can spend Tarts to buy a higher valued card (1 Tart = 1 extra purchase point). A player can also buy a card of lesser value, but no change is given for unspent purchase points.

The purchased card is taken from the top of the corresponding valued pile and placed in the player's discard pile.

Important: A player cannot buy a Rabbit card.


Example: The Pink player, who revealed "7", could buy an Executioner (4) or a Knave of Hearts (5) at no cost, but chooses to pay 1 Tart to buy a Caterpillar (6).




End of the Game

If 4 of the Score board's 5 Character piles are depleted, or if a player must take a Rabbit but there are none left, complete the current round, then tally your points: In addition to the stars already gained, each player scores additional stars for the Objectives **above the Score board's depleted Character piles**. The player with the most stars wins the game. In case of a tie, the player with the Pink Flamingo wins.

Effects of the Cards




CHESHIRE CAT (value 1): You can move the Pocket Watch's hand to any space and apply its effect (see page 8).




DORMOUSE (value 2): You can take 2 Tarts from the supply.

Taking Tarts or Hourglasses




When you must take Tarts or Hourglasses from the supply, but there aren't enough left, take as much as you can from the supply and steal the rest from your opponent.



GUARDS (value 3): You can force your opponent to reveal and discard the first 3 cards from their draw pile. The effects of these 3 cards are not applied.


Important: If your opponent's draw pile is depleted because of that effect, they must immediately shuffle their discard pile (without forgetting to add a Rabbit card) to make a new draw pile. Then, they continue the process until 3 cards have been revealed and discarded.




EXECUTIONER (value 4): You can destroy the top card of your opponent's draw pile. The Queen is immune to this effect: it is simply discarded.

Important: If your opponent's draw pile is depleted, they must immediately shuffle their discard pile (without forgetting to add a Rabbit card) to make a new draw pile. Then, you can destroy the top card of their draw pile.


Destroying a Card




When a player destroys a card, they place it next to their side of the Score board, and gain the stars depicted on the top right of the destroyed card.




KNAVE OF HEARTS (value 5): You can take 3 Tarts from the supply.




CATERPILLAR (value 6): You can take 2 Hourglasses from the supply.




KING (value 7): You can take the Pink Flamingo from your opponent or take 2 Tarts from the supply.




ALICE (value 8): You can take 1 Hourglass from the supply.



QUEEN (value 9) or **RABBIT** (value 1): You can destroy the top card of one of the Score board's Character piles.



CÉDRICK CHABOUSSIT: Mad about board games, and very critical (who said grumpy?), I've been a game designer for the past 10 years, and I am especially interested in mechanics that create dilemmas. When I saw two of my daughters playing the old classic, War, I remembered how much I enjoyed it, too. This delicious cake just needed a smidgen of deckbuilding before embarking on the SPACE Cowboys rocket. Many thanks to Benoît for giving the game both its theme and name. What could be better than gathering at the table to enjoy such a delicious treat?



AMANDINE DUGON: For as long as I can remember, I've been drawing. After learning Art and its history at university, I settled in Nantes where I discovered the world of shapes and colors and my calling as an illustrator. It's been almost ten years now since I packed my brushes and moved to London. This city full of colors and wacky people remains a source of daily inspiration for my work.

Effects of the Pocket Watch



Destroy a card in your discard pile.
Important: You can look at your discard pile any time.



Reveal and discard the first 2 cards from your draw pile and gain the stars depicted on those cards.



Apply the effect of the topmost Character card of your opponent's discard pile.



Gain 2 stars.



Apply the effect of the topmost Character card of your opponent's discard pile.



Take the Pink Flamingo.

Effects of the Objective Tiles

Award ? stars (where ? is equal to the value of the corresponding depleted pile) to the player who:

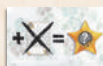
- has the most cards of the depicted type in their deck (draw pile + discard pile).



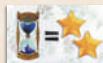
- has the most cards in their deck (draw pile + discard pile).



- Award ? stars (where ? is equal to the value of the corresponding depleted pile) to the player who destroyed the most cards.



- Gain 2 stars for each Hourglass that you have.



- Gain 1 star for each Tart that you have.



For all tiles, ties are broken in favor of the player with the Pink Flamingo.

Reminder: Only the Objectives above depleted piles are scored at the end of the game.

HELP

This product has been manufactured with all possible care.

However, if you encounter a problem with your game, please contact our Customer Service at <https://fr.asmodee.com/fr/support>.

Your problem will be solved in a timely manner.

Tea For 2 is a game published by JD Editions - SPACE Cowboys
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France

© 2020 SPACE Cowboys. All rights reserved.

Find out more about Tea For 2 and SPACE Cowboys at

www.spacecowboys.fr,   