

Az óra mezőinek hatásai



Végezd ki a dobópaklid egyik lapját.
Fontos! Barimkor átrézheted a dobópaklidat.



Dobd el a húzópaklid 2 legfelső lapját, és megkapod a rajtuk lévő csillagokat.



Kapsz 2 csillagot.



Használd az ellenfeled dobópaklijának tetején lévő kártya különleges képességét.



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 homokóraért 2 csillag jár.



- Minden piteszeletért 1 csillag jár.



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

SEGÍTSÉGRE VAN SZÜKSÉGED?

A játékok gyártása során ügykezdőként a lehető legegyszerűbben eljárnai. Ha ennek ellenére hibás terméket kapsz, fordulj bizalommal ügyfélszolgálatunkhoz, amelyet a [help@www.gemklub.hu/](mailto:help@www.gemklub.hu) ügyfélszolgálat oldalon találsz, és a problémédodat egykezdőnk a lehető legegyszerűbben megoldani.

Gyártó: ID Editions - SPACE Cowboys

Rue de l'Est, 92210 Boulogne, Billancourt, Franciaország

SPACE Cowboys. Minden jog fenntartva.

További információkat a játékról és a SPACE Cowboystól

a következő oldalon találsz:

www.spacecowboys.fr



Importőr: GemKer - Gemklub Kft.

1092 Budapest, Ráday utca 30.

www.gemker.hu, info@gemker.hu

Játékszabály

TEA ZFÖRÉ



A játék célja

Szerezz több csillagot a játék végére, mint ellenfeled!

Tartalom

- 50 karakterkártya
- 1 rózsaszín Flamingó
- 5 kétoldalas pontozólapka
- 2 fahüvely (Fehér nyúl és Kalapos)
- 2 kávéscsésze-jelölő
- 5 homokóra-jelölő
- 9 piteszelet-jelölő
- 1 pontozótábla
- 1 óralap



Előkészületek

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

2 Tegyétek a két fahüvelyt a pontozósáv 0-s mezőjére.

5 Tegyétek a 2 kávéscsészt a tábla 25-ös mezőjére.



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



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

4 Mindketten vegyétek magatokhoz azt a 9-9 karakterkártyát, amelynek színe a pontozótábla felétek 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.



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

7 Aki utoljára ivott teát, megkapja a Flamingót és egy piteszeletet. Ellenfele 3 piteszeletet kap. Tegyétek 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).

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:

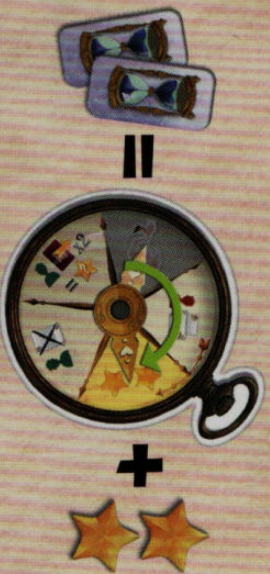
A felcappott karakterkártya hatásának végrehajtása.



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 készlethől, 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 fafüguráddal a pontozósávon. Ha elérted a 25-ös mezőt, vegyél magadhoz egy kavárescsészé-jelölőt, és lépj vissza a figuráddal a 0-s mezőre.

Kártya vásárlása

A forduló győztese annyi vásárlási értéket kap, amennyi a saját és ellentéle kijátszott karakterkártyájának értéke közti különbség, és ezt karakterkártya vásárlására költtheti. 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 csappott fel, amiért csak a Hóhért (4) vagy a Sziv felsőt (5) vehetné meg, de inkább úgy dönt, egy piteszelet elköltésével megveszi Henryó 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 mellett 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 készlethől.

Piteszeletek és homokórák

Amikor piteszeletet vagy homokórát kell kapnod a készlethől, de nincs elég a készletben, vegyél el annyit, amennyi van, majd vedd el a hiányzót mennyiséget az ellenfeleltől.

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

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

HÓHÉR (érték: 4): Kivegezheted az ellenfeled húzópaklijának legfelső lapját. A Szív királynőt nem vegezheted ki, öt 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 kivegezheted a legfelső lapját.

Kártya kivéggése

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

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

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

SZÍV KIRÁLY (érték: 7): Elveheted a rózsaszín flamingót az ellenfeleltől vagy elvehetsz 2 piteszeletet a készlethől.

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

SZÍV KIRÁLYNŐ (érték: 9) és Fehér nyúl (érték: 1): Kivegezheted valamelyik tábla melletti karakterkártya-kupac legfelső lapját.

CÉDRIC CHABOUSSIT: Imádom a társasjátékokat, de nagyon kritikus vagyok. („Ki nevezett zsembeneklő?”) 10 éve tervezek társasjátékokat, és különösen értékelem a szép mechanizmusokat és a nehéz döntéseket egy játékban. Amikor néztem a két lányomat Battle-tjátszani, 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 DUGONI: Amióta az eszemet tudom, mindig is rajzoltam. A művészeti egyetem elvégzése után Nantes-ba költöztem, ahol felébredtem a formák és színek világát, és megismekedtem az illusztrátori hivatással. Körülbelül 10 éve fogtam az ecsetemet, és Londonban költöztem. A szimpompás város és hóborzatos lakói nap mint nap inspirálnak az alkotásban.