

# 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 young girl with long blonde hair, wearing a blue patterned dress and a black bow in her hair, looks towards the queen. On the right, a queen with a large black crown and a dark, patterned dress looks back at the girl. They are both holding a pink teacup with a glass saucer. The tea is splashing out of the cup. 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, the word 'Regolamento' is written in a white, serif font on a dark red banner.

Regolamento



## Obiettivo del Gioco

Essere il giocatore con il maggior numero di stelle alla fine della partita.



## Contenuto

- 50 carte Personaggio
- 1 tessera Fenicottero Rosa
- 5 tessere Obiettivo (a due facce)
- 2 pedine Giocatore (Lepre Marzolina e Cappellaio Matto)
- 2 segnalini Tazza
- 5 segnalini Clessidra
- 9 segnalini Crostata
- 1 tabellone Segnapunti
- 1 plancia Orologio da Taschino con una Lancetta



- 1 I giocatori si siedono uno di fronte all'altro. Il tabellone segnapunti viene collocato di lato.



- 3 Mescolare le 5 tessere Obiettivo e collocarle casualmente (a faccia in su o a faccia in giù) sulle 5 caselle corrispondenti del tabellone segnapunti (per la prima partita consigliamo la preparazione mostrata sopra).



- 4 Ogni giocatore prende le 9 carte Personaggio che corrispondono al colore del proprio lato del tabellone (blu o rosa), le mescola e le colloca a faccia in giù di fronte a sé per creare il proprio mazzo di pesca. La pila degli scarti va collocata vicino al proprio mazzo di pesca.



*Importante: Tutti i mazzi a faccia in su possono essere guardati in qualsiasi momento (senza alterarne l'ordine).*

## Preparazione

**2** Collocare le 2 pedine Giocatore sulla casella 0 del tabellone segnapunti.

**5** Collocare i 2 segnalini Tazza sulla casella 25.



**6** Dividere le 25 carte Personaggio in 5 mazzi in base al loro valore (da 4 a 8). Mescolare ogni mazzo di 5 carte dello stesso valore e collocarlo a faccia in su sulla casella corrispondente del tabellone segnapunti.



RTI



SCARTI



GIOCATORE ROSA



**7** Un giocatore (la persona che ha bevuto un tè più di recente oppure una persona scelta casualmente) prende 1 Crostata e il Fenicottero Rosa. L'altro giocatore prende 3 Crostate. Creare una riserva tra i due giocatori contenente: le 5 Crostate rimanenti, le 5 Clessidre e le 7 carte Personaggio Bianconiglio a faccia in su (sono tutte identiche).



**8** Collocare la plancia Orologio da Taschino a portata di mano di entrambi i giocatori; la lancetta indica una casella casuale.

Carta Personaggio



## Round di Gioco

Entrambi i giocatori rivelano contemporaneamente la carta in cima al proprio mazzo di pesca e la collocano a faccia in su nella propria pila degli scarti. Vince il round il giocatore che ha rivelato la carta Personaggio con il valore più alto. In caso di pareggio, vince il giocatore con il Fenicottero Rosa.

**Il vincitore esegue una (e soltanto una) delle seguenti azioni:**

**Applicare l'effetto della carta Personaggio rivelata.**



**Comprare una (e soltanto una) carta dal tabellone segnapunti.**

Una volta eseguita l'azione, il vincitore può spendere una o più Clessidre per muovere la lancetta dell'Orologio da Taschino dello stesso numero di caselle in senso orario. Se il giocatore spende almeno 1 Clessidra, applica l'effetto della casella in cui la lancetta dell'Orologio da Taschino termina il movimento.

Esempio: Alice spende 2 Clessidre per muovere la lancetta dell'Orologio da Taschino di 2 caselle in senso orario e ottiene 2 stelle.



Poi, se il mazzo di pesca è vuoto, aggiunge una carta Bianconiglio dalla riserva alla propria pila degli scarti, capovolge la pila e la mescola per creare un nuovo mazzo di pesca.

Procedere con il round successivo.

### **Ottenere le Stelle**

Quando si ottengono stelle grazie a un effetto dell'Orologio da Taschino o dalla distruzione di una carta, fare avanzare la propria pedina Giocatore sul tabellone segnapunti di una casella per ogni stella ottenuta. Se un giocatore supera le 25 stelle, prende un segnalino Tazza (che vale 25 punti) e ricomincia dalla casella 0.

## Comprare una Carta

Se sceglie di comprare, il vincitore ottiene un ammontare di punti acquisto pari alla differenza tra le carte Personaggio rivelate dai giocatori. Il giocatore spende poi questi punti acquisto per comprare una carta. Il giocatore può spendere le Crostate per comprare una carta di valore più alto (1 Crostata = 1 punto acquisto aggiuntivo). Un giocatore può anche comprare una carta di valore inferiore, ma non riceve resto per i punti acquisto non spesi. La carta acquistata viene presa dalla cima del mazzo del valore corrispondente e **collocata nella pila degli scarti del giocatore**.

*Importante: Un giocatore non può comprare una carta Bianconiglio.*

Esempio: Il giocatore Rosa, che ha rivelato "7", potrebbe comprare un Boia (4) o un Fante di Cuori (5) senza costi aggiuntivi, ma sceglie di spendere 1 Crostata per comprare un Brucaliffo (6).



## Fine della Partita

Se 4 dei 5 mazzi Personaggio sono esauriti, o se un giocatore deve prendere un Bianconiglio ma non ne resta alcuno, completare il round in corso e poi calcolare il punteggio: oltre alle stelle già ottenute, ogni giocatore guadagna delle stelle aggiuntive per gli Obiettivi indicati sul tabellone segnapunti in corrispondenza dei mazzi Personaggio esauriti. Vince la partita il giocatore con il maggior numero di stelle. In caso di pareggio, vince il giocatore che ha il Fenicottero Rosa.

## Effetti delle Carte

**STREGATTO** (valore 1): Puoi muovere la lancetta dell'Orologio da Taschino in una casella qualsiasi e applicare il suo effetto (vedi a pagina 8).

**GHIRO** (valore 2): Puoi prendere 2 Crostate dalla riserva.

### Prendere Crostate o Clessidre

Quando un giocatore deve prendere Crostate o Clessidre dalla riserva ma non ne sono rimaste abbastanza, ne prende il maggior numero possibile dalla riserva e ruba il resto all'avversario.

**GUARDIE** (valore 3): Puoi costringere l'avversario a rivelare e scartare le prime 3 carte dal proprio mazzo di pesca. Gli effetti di queste 3 carte non vengono applicati.

*Importante: Se il mazzo di pesca dell'avversario si esaurisce a causa di questo effetto, deve immediatamente mescolare la propria pila degli scarti (senza dimenticare di aggiungere 1 carta Bianconiglio) per creare un nuovo mazzo di pesca. Poi, continua il procedimento fino ad aver rivelato e scartato 3 carte.*

**BOIA** (valore 4): Puoi distruggere la carta in cima al mazzo di pesca dell'avversario. La Regina è immune a questo effetto: viene semplicemente scartata.

*Importante: Se il mazzo di pesca dell'avversario è esaurito, deve immediatamente mescolare la propria pila degli scarti (senza dimenticare di aggiungere 1 carta Bianconiglio) per creare un nuovo mazzo di pesca. Poi è possibile distruggere la carta in cima al suo mazzo di pesca.*

### Distruggere una Carta

Quando un giocatore distrugge una carta, la colloca nel proprio lato del tabellone segnapunti e ottiene le stelle raffigurate in alto a destra sulla carta distrutta.



**FANTE DI CUORI** (valore 5): Puoi prendere 3 Crostate dalla riserva.



**BRUCALIFFO** (valore 6): Puoi prendere 2 Clessidre dalla riserva.



**RE** (valore 7): Puoi prendere il Fenicottero Rosa all'avversario **oppure** prendere 2 Crostate dalla riserva.



**ALICE** (valore 8): Puoi prendere 1 Clessidra dalla riserva.



**REGINA** (valore 9) o **BIANCONIGLIO** (valore 1): Puoi distruggere la carta in cima a uno dei mazzi Personaggio del tabellone segnapunti.



**CÉDRICK CHABOUSSI:** Pazzo per i giochi da tavolo e molto critico (chi ha detto scontroso?), progetto giochi da dieci anni e sono interessato soprattutto alle meccaniche che creano dilemmi. Quando ho visto due delle mie figlie giocare al classico gioco di carte "guerra" mi sono ricordato di quanto amassi giocarci anche io in passato. Ciò mi ha dato l'ispirazione per questa creazione, e con qualche ritocco il gioco ha potuto imbarcarsi sul missile degli SPACE Cowboys. Ringrazio Benoît per aver dato al gioco sia un tema che un nome. Cosa c'è di meglio che riunirsi a un tavolo per godersi una delizia così?

**AMANDINE DUGON:** Disegno da quando ho memoria. Dopo aver studiato l'arte e la sua storia all'università, mi sono stabilita a Nantes, dove ho scoperto il mondo delle forme, dei colori e la mia vocazione di illustratrice. Sono passati quasi dieci anni da quando ho preso i miei pennelli e mi sono trasferita a Londra. Questa città piena di colori e persone stravaganti continua a essere fonte d'ispirazione quotidiana per il mio lavoro.



## Effetti dell'Orologio da Taschino



Distruggi una carta dalla tua pila degli scarti.  
*Importante: È possibile guardare la pila degli scarti in qualsiasi momento.*



Otteni 2 stelle.



Prendi il Fenicottero Rosa.



Rivela e scarta le prime 2 carte del tuo mazzo di pesca e ottieni le stelle raffigurate su quelle carte.



Applica l'effetto della carta Personaggio in cima alla pila degli scarti del tuo avversario.

## Effetti delle Tessere Obiettivo

Assegnare ? stelle (dove ? è pari al valore del mazzo esaurito corrispondente) al giocatore che:

- Ha il maggior numero di carte del tipo raffigurato nel proprio mazzo (mazzo di pesca + pila degli scarti).



- Ha il maggior numero di carte nel proprio mazzo (mazzo di pesca + pila degli scarti).



- Assegnare ? stelle (dove ? è pari al valore del mazzo esaurito corrispondente) al giocatore che ha distrutto il maggior numero di carte.



I giocatori ottengono 2 stelle per ogni Clessidra che possiedono.



I giocatori ottengono 1 stella per ogni Crostata che possiedono.



Per tutte le tessere, i pareggi si risolvono in favore del giocatore che ha il Fenicottero Rosa.

**Ricorda: Solo gli Obiettivi sui mazzi esauriti vengono considerati ai fini del punteggio alla fine della partita.**

### CONTATTI

Questo prodotto è stato realizzato con la massima cura. Nonostante ciò, se trovate problemi con il vostro gioco contattate il nostro Customer Service al sito [www.asmodee.it](http://www.asmodee.it). Il vostro problema verrà risolto nel più breve tempo possibile.

Tea for 2 è pubblicato da JD Editions - SPACE Cowboys  
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France

© 2020 SPACE Cowboys. Tutti i diritti riservati.  
Scopri altre informazioni su Tea for 2 e SPACE Cowboys su:

[www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr),   

### EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Silvia Salis  
Revisione: Diana Buraschi, Denise Venanzetti

Supervisione: Massimo Bianchini  
Adattamento Grafico: Serena Caggiari