

Doel van het spel

Aan het einde van het spel de meeste sterren hebben.

Inhoud

- 50 Karakterkaarten
- 1 Roze Flamingotegel
- 5 (dubbelzijdige) Opdrachttegels
- 2 Pionnen (Maartse Haas en Gekke Hoedenmaker)
- 2 Theekopjesfiches
- 5 Zandloperfiches
- 9 Taartfiches
- 1 Scorebord
- 1 Zakhorloge Spelbord



Vorbereitung

- 1 De spelers gaan tegenover elkaar zitten. Leg het Scorebord aan de kant.
- 2 Zet de 2 pionnen op veld 0 van het Scorebord.
- 3 Schud de 5 Opdrachttegels en leg ze met een willekeurige zijde naar boven op de 5 overeenkomstige velden van het Scorebord. (Voor je eerste spelletje raden we de afgebeelde voorbereiding aan).
- 5 Leg de 2 Theekopjes-fiches op veld 25.
- 6 Sorteert de 25 Karakterkaarten in 5 stapels, afhankelijk van hun waarde (4 tot 8). Schud de 5 stapels van 5 kaarten met dezelfde waarde en leg ze open neer op de overeenkomstige velden van het Scorebord.



- 4 De spelers schudden de 9 Karakterkaarten van hun kleur (blauw of roze, zoals aangegeven op hun zijde van het Scorebord) en leggen ze in een gedekte trekstapel voor zich neer. Je aflegstapel bevindt zich vlak naast je trekstapel.
- 7 De speler die als laatste thee heeft gedronken, ontvangt 1 Taartfiche en de Roze Flamingo. De andere speler ontvangt 5 Taartfiches. Leg de 5 resterende Taartfiches, de 5 Zandloperfiches en de 7 openliggende Karakterkaarten met het Witte Konijn (deze zijn identiek) in een algemene voorraad tussen de spelers.



Belangrijk: je mag op ieder moment alle open stapels inkijken, zonder de volgorde van de kaarten te wijzigen.

- 8 Leg het bord met het Zakhorloge binnen het bereik van de spelers. Bepaal willekeurig welk veld de wijzer aangeeft.



Opzet van een Kaart

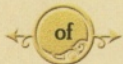


Spelverloop

Beide spelers draaien op hetzelfde moment de bovenste kaart van hun trekstapel om en leggen hem open op hun aflegstapel. De speler met de Karakterkaart met de hoogste waarde wint het duel. Is er een gelijkspel, dan wint de speler met de Roze Flamingo.

De winnaar van het duel voert 1 van deze acties uit:

Gebruik het effect van je gespeelde Karakter



Koop 1 kaart van het Scorebord

Zodra je als winnende speler je actie hebt uitgevoerd, mag je een aantal Zandlopers betalen om de wijzer van het Zakhorloge hetzelfde aantal velden met de wijzers van de klok mee te draaien. Als je minstens 1 Zandloper hebt betaald, mag je het effect uitvoeren van het veld waarop de wijzer van het Zakhorloge eindigt.

Voorbeeld: Mark betaalt 2 Zandlopers om de wijzer van het Zakhorloge 2 velden te draaien. Hij ontvangt 2 sterren.



Als je trekstapel leeg is, voeg dan een kaart met het Witte Konijn uit de voorraad toe aan je aflegstapel. Schud daarna je aflegstapel tot een nieuwe trekstapel. Daarna begint een nieuwe ronde.

Sterren Ontvangen

Als je sterren ontvangt dankzij een effect op het Zakhorloge of door de vernietiging van kaarten, schuif dan voor elke ster jouw pion een veld vooruit op het Scorebord. Als je 25 sterren bereikt, dan ontvang je een Theekopjesfiche dat 25 punten waard is en begin je weer bij veld O.

Een kaart kopen

Als je het duel wint, ontvang je een aantal kooppunten dat gelijk is aan het verschil in waarde tussen de gespeelde Karakterkaarten. Je mag deze kooppunten gebruiken om 1 kaart mee te kopen. Je mag Taartfiches inzetten om een kaart van een hogere waarde te kopen (1 Taart = 1 extra kooppunt). Je mag ook een kaart van een lagere waarde kopen: je resterende kooppunten gaan dan verloren. Neem de kaart die je kocht van zijn stapel en leg hem op je aflegstapel. Belangrijk: kaarten met het Witte Konijn mag je niet kopen.


Voorbeeld: de Roze speler speelde een kaart van waarde 7. Ze zou hiermee een Beul (4) of een Hartenboer (5) kunnen kopen, maar kiest ervoor om 1 Taartfiche te betalen en de Rups (6) te kopen.




Einde van het spel

Als 4 van de 5 stapels met Karakterkaarten op het Scorebord leeg zijn, of als een speler een kaart met het Witte Konijn moet nemen maar deze op zijn, dan wordt de huidige ronde nog afgewerkt. Daarna tellen de spelers hun punten: bovenop de sterren die je tijdens het spel ontving, score je extra sterren voor de Oprichttegels boven de lege Karakterstapels op het Scorebord. De speler met de meeste sterren wint. Is er een gelijkspel, dan wint de speler met de Roze Flamingo.

Effecten van de kaarten




KOLDERKAT (waarde 1): je mag met de wijzer van het Zakhorloge een veld kiezen en het effect ervan uitvoeren (zie pagina 8).




ZEVENSLAPER (waarde 2): je mag 2 Taartfiches uit de voorraad nemen.

Taartjes of Zandlopers Nemen




Als je Taart- of Zandloperfiches mag nemen maar er niet voldoende beschikbaar zijn, neem dan wat je kunt uit de voorraad en steel de rest van je tegenstander.



WACHTERS (waarde 3): je mag je tegenstander dwingen om de bovenste 3 kaarten van zijn trekstapel om te draaien en op zijn aflegstapel te leggen. Deze 3 kaarten hebben geen effect.


Belangrijk: als de trekstapel van je tegenstander hierdoor leeg is, moet hij onmiddellijk zijn aflegstapel schudden (vergeet niet om een kaart met het Witte Konijn toe te voegen). Ga daarna verder tot er 3 kaarten omgedraaid en afgelegd zijn.




BEUL (waarde 4): je mag de bovenste kaart van de trekstapel van je tegenstander vernietigen. De Koningin is immuun voor dit effect: als je haar kaart trekt, leg deze dan af.

Belangrijk: als de trekstapel van je tegenstander leeg is, moet hij onmiddellijk zijn aflegstapel schudden (vergeet niet om een kaart met het Witte Konijn toe te voegen). Daarna mag je de bovenste kaart van zijn trekstapel vernietigen.


Een Kaart Vernietigen




Als je een kaart vernietigt, leg je die naast jouw zijde van het Scorebord en scoor je de punten in de rechterbovenhoek van de vernietigde kaart.




HARTENBOER (waarde 5): je mag 3 Taartfiches uit de voorraad nemen.




RUPS (waarde 6): je mag 2 Zandloperfiches uit de voorraad nemen.



KONING (waarde 7): je mag de Roze Flamingo van je tegenstander afnemen of 2 Taartfiches uit de voorraad nemen.



ALICE (waarde 8): je mag 1 Zandloperfiche uit de voorraad nemen.



KONINGIN (waarde 9) of **KONIJN** (waarde 1): je mag de bovenste Karakterkaart van één van de stapels op het Scorebord vernietigen.



CÉDRIC CHABOUSSIT: is gek van bordspellen en erg kritisch (of is het knorrig?) Ik ontwerp al 10 jaar spellen en ben vooral geïnteresseerd in mechanismen die je voor een dilemma stellen. Toen ik twee van mijn dochters de klassieker War zag spelen, bedacht ik me hoe leuk ik dat spel zelf vond. Deze heerlijke taart had alleen nog een toefje deckbuilding nodig om mee te mogen in de raket van de Space Cowboys. Dank aan Benoît om het spel een thema en een naam te geven. Niets is leuker dan samen aan tafel te genieten van een lekker hapje!

AMANDINE DUGON: ik teken al zolang ik het me kan herinneren. Na mijn studies Kunstgeschiedenis aan de universiteit verhuisde ik naar Nantes, waar ik de wereld van vormen en kleuren ontdekte en mijn roeping als illustrator vond. Het is alweer tien jaar geleden sinds ik mijn borstels pakte en naar Londen verhuisde. Deze kleurrijke stad vol gekke mensen inspireert mijn werk nog elke dag.



Effecten van het Zakhorloge



Vernietig een kaart uit je aflegstapel.
Belangrijk: je mag op ieder moment je aflegstapel inkijsen.



Draai de 2 bovenste kaarten van je trekstapel om en leg ze af. Je ontvangt het aantal sterren dat op deze kaarten staat afgebeeld.



Ontvang 2 sterren.



Voer het effect uit van de bovenste kaart op de aflegstapel van je tegenstander.



Neem de Roze Flamingo.

Effecten van de Oprachttegels

Geef ? sterren (waarbij ? de waarde is van de overeenkomstige lege stapel) aan de speler die:

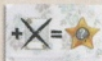
- de meeste kaarten van de afgebeelde soort in zijn stapel heeft (trekstapel + aflegstapel).



- de meeste kaarten in zijn stapel heeft (trekstapel + aflegstapel).



- Geef ? sterren (waarbij ? de waarde is van de overeenkomstige lege stapel) aan de speler die de meeste kaarten heeft vernietigd.



- Ontvang 2 sterren voor elk Zandloperfiche dat je bezit.



- Ontvang 1 ster voor elk Taartfiche dat je bezit.



Voor alle tegels geldt dat de speler met de Roze Flamingo wint bij een gelijkspel.
Let op: aan het einde van het spel leveren alleen Oprachttegels boven lege stapels punten op.

HULP

Dit product werd met de uiterste zorg gemaakt. Indien je toch een probleem zou ondervinden, neem dan contact op met onze klantendienst via <https://tr.asmodee.com/tr/support>

We lossen je probleem dan zo snel mogelijk op.

Tea For 2 is een spel van JD Editions - SPACE Cowboys
47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt - France
© 2020 SPACE Cowboys. Alle rechten voorbehouden.

Ontdek meer over Tea For 2 en SPACE Cowboys op

www.spacecowboys.fr,