Where am i ?
ALICE IN A MAD TEA PARTY

8+ | 2-4 | 20min

On s'apprête à organiser un agréable goûter. Il faudra garder ses yeux grands ouverts pour chercher la meilleure place. Ne soyez, cependant, pas trop pressé car si vous vous servez trop avidement, cela dévoilera votre identité aux autres invités. Ils vous enverront alors des lettres secrètes et vous devrez les soudoyer.
Le goûter commencera lorsque tous les invités auront pris place. Aurez-vous donc assez d'audace mais aussi assez de chance pour obtenir le siège le plus merveilleux?

Contenu

Livre-personnage x4

Lettres secrètes x4 / couleurs

1 jeton « montre à gousset » Premier joueur

4 Récapitulatif points

4 Cartes postales

24 timbres (6x5pv, 8x2pv, 10x1pv)

4 tasses

4 soucoupes

4 assiettes

1 pot de crème

1 Sucrière

1 théière

1 table

4 chaises

4 jetons personnage

Mise en place de la préparation du gouter

Mise en place de départ

1. Sortez tout le contenu de la boîte. Assemblez la table et les chaises. Placez la table au centre de la zone de jeu et les chaises autour. Disposez les autres éléments à côté de la table.
2. Le premier joueur est celui ou celle qui a lu « Alice aux pays des merveilles » en dernier. Il /elle obtient le jeton « montre à gousset »
3. Chaque joueur pioche face caché un « livre-personnage » et le consulte en secret
4. Chaque joueur choisit une carte postale de la couleur de son choix
5. Il reçoit les lettres correspondant à la couleur de la carte postale*
6. Chaque joueur reçoit une carte « récapitulatif de points » comme aide de jeu
7. Chaque joueur reçoit des timbres*

*Le nombre dépend du nombre de joueurs, cf disposition nombre de joueurs et tableau de distribution de timbres

* Mise en place de la zone de jeu

** Set de départ pour un invité lors d'un goûter à 4.

Mise en place de départ

Pour un goûter avec 2 invités, retirez unpersonnage

- Révélez le personnage hors-jeu
- Supprimez la carte postale, le jeton personnage et les lettres secrètes correspondantes au personnages (chaque set de départ n' aura donc que 3 lettres).

Un personnage restera dans le jeu mais ne sera pas actif (PNJ). Il aura un rôle, il recevra donc un livre-personnage, une carte postale et des lettres secrètes comme tous les autres joueurs
Les invités reçoivent chacun 4 timbres (pv).

Pour un goûter à 3 invités, les quatre personnages sont joués

- Un personnage comme pour un goûter à deux, sera un PNJ et recevra donc tous les éléments de départ : un livre-personnage, une carte postale et des lettres secrètesLes invités actifs reçoivent chacun 3 timbres (pv)

Pour un goûter à 4 joueurs, tous les rôles sont distribués

- Chacun reçoit son set de départ : une carte personnage au hasard, les 4 cartes lettres secrètes de sa couleur, 2 timbres (pv)

Commençons la préparation du goûter (le déroulement du jeu)

Vous aurez le choix entre les actions (a)∞(c) jusqu' à ce que tout le monde arrive et aie pris place pour boire le thé.

a) Placer un élément

Choisissez l' un des éléments de vaisselle pour le placer sur la table devant une chaise. Cela augmentera la valeur du siège. Il est possible de poser de la vaisselle devant un invité déjà assis.

Tasses	1P	Théière	Tasse x 2 points*
Soucoupe	1P	Pot de crème	Tasse x 1 point*
Assiette	2P	Sucrière	Tasse x 1 point*

*Attention en cas d' égalité, aucun point n' est attribué.

b) Envoyer une lettre secrète à un autre joueur

Pour essayer de deviner son identité

Vous pouvez en envoyer au PNJ. Il est possible d'envoyer plus d'une lettre à un même joueur. La lettre sera apposée face cachée d'abord sur le 1 puis le 2 et enfin le 3.

c) Placer un invité sur un siège vide

Quand tous les invités ont pris place autour de la table et que tous les sièges ont été pourvus, la manche se finit et le goûter peut commencer.

On démarre le gouter (calcul des scores)

Une fois que tous les invités (personnages) sont arrivés et ont pris place autour de la table (tous les sièges sont pourvus), le goûter peut commencer.

Révélation des rôles. Tous les joueurs retournent leur carte personnage et révèlent leur identité.
Les lettres secrètes postées sont aussi retournées.
Si la présupposition correspond en effet au rôle attribué, le joueur dévoilé doit payer un tribut de 2 timbres à l'envoyeur pour le soudoyer. Le joueur dévoilé commence à payer sa dette par le 1er envoyeur puis le 2ème et enfin le 3ème. Si le joueur n'a pas ou plus de timbres, il ne peut payer sa dette. Ces derniers auront peut-être l'audace d'envoyer leur lettre plus tôt pendant les manches suivantes
On calcule ensuite les points que rapporte la vaisselle devant les invités. Selon le résultat, celui qui a le plus de point remporte 5, 3 ou 2 timbres.
Les gains suivent le tableau suivant :

Nombres	4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
1er	5 timbres	3 timbres	2 timbres
2ème	3 timbres	1 timbre	1 timbre
3ème	1 timbre	0 timbre	／

Attention ! En cas d' égalité, les point s' annulent et les invités concernés ne totalisent aucun point lors du décompte.

Prochain goûter (prochaine manche)

La prochaine manche peut donc commencer après le calcul des scores. Pour le prochain goûter la zone de jeu est réorganisée comme pour la mise en place de départ, les rôles sont redistribués aléatoirement et secrètement.
Une fois toutes les manches jouées, les participants au goûter se réveillent. Les scores sont calculés une dernière fois et la victoire est accordée au joueurs ayant le plus de timbres (pv).
Le nombre de manches suit le tableau suivant

4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
4 manches	3 manches	4 manches

Je me réveille (fin du jeu)

L' invité ayant récolté le plus de timbres, se sera bien amusé… il gagne.
*Attention : S' il y a une égalité, c' est le joueur ayant le nombre de timbres juste en dessous qui se aura su apprécier le goûter à sa juste valeur. Il sera désigner vainqueur.
**Si on se trouve encore dans une égalité, le joueur gagnant de la dernière préparation du goûter (dernière manche) remporte la victoire.

Tout le monde se réveille, content d' avoir bu le thé avec ses amis !

<Production de jeux>
GOTTA2
<Conception de jeux>
Baronu(Kazutaka Yanagawa)
<Art>
ROD (Yugo Katumata)
Okabenius (Takuya Okabe)
<Direction>
Baronu(Kazutaka Yanagawa)
<Assistant>
Yucci (Yukari Haibara)
Tanishi

<Traduction en français>
Pau Orange
<Date de publication>
Première édition 24-Oct-19
Deuxième édition 24-Oct-20
<Page d'accueil>
http://gotta2.jp
<Adresse électronique>
customer_support@gotta2.jp

© 2019 GOTTA2 Co., Ltd.

Game flow

FRANÇAIS

Tour du joueur suivant

Début du tour

Placer un élément sur la table

Début du jeu
Début de la manche

Envoyer une lettre secrète

Le joueur à gauche du 1er joueur devient premier joueur

Placer un invité
Sur un siège à la table

Ouvrir les lettres (retourner)
Est-ce que la prédiction était correcte ?

Fin de la manche

Oui

Tous les invités sont là et ont pris un siège autour de la table

Non

Non

Oui

Chaque joueur paie le tribut de 2 timbres (pv) à un joueur l'ayant découvert, s'il en possède assez

Calcul et attribution des points de la n :
Distribution de timbres selon le classement des points de vaisselle sur la table. Attention : les égalités annulent les points

Nombre de manches rempli ?
2 ou 4 joueurs -> 4 manches
3 joueurs -> 3 manches

Non

Oui

Fin du jeu
Victoire au joueur possédant le plus de timbres

ENGLISH

Next player's turn

On your turn
Choose 1 action fromfollowing 1~3

1. Set the tableware. Put a tableware item on the table clearly in front of a seat.

Game start

2. Prediction
Send a secret letter to the other player.

Pass the clock to the left.

3. Take a seat
Put any one character on a chair.

Open the letter
Guess/Predicted correctly

Yes

All characters have taken a seat

No

No

Yes

Give 2 VP to the player who correctly guessed your character.
Start from the player who guessed earlier.
If you don't habe any VP, you don't need to give any VP.

Check Ranking
After checking, give VP to the players.
*If there is a tie, they are out of the ranks.

- 2 or 4 players
  After 4 rounds
- 3 players
  After 3 rounds

No

Yes

The game ends. Whoever has the most VP is the winner.
*If there is a tie, the next player is the winner.

DEUTSCH

Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn Sie dran sind
Wählen Sie 1 Aktion von folgenden 1~3

1.Decke den Tisch. Lege ein Geschirrteil genau vor einem Stuhl ab.

Spielstart

2.Einladung. Schicke eine Einladung an einen Mitspieler.

Geben Sie die Uhr nach links weiter.

3.Nimm Platz. Platziere eine beliebige Figur auf einen Stuhl.

Öffne die Einladungen
Richtig geraten?

Ja

Alle Figuren haben sich hingesetzt.

Nein

Nein

Ja

Gib 2P an die Mitspieler, die deine Identität richtig erraten haben.
Wenn du keine P hast, musst du keine P abgeben.

Wertung
Verteile die P an die Spieler nach der Auswertung. *Bei einem Gleichstand, werden diese Spieler von der Wertung ausgeschlossen.

- 2 oder 4 Spieler
4 Runden gespielt?
- 3 Spieler
3 Runden gespielt?

Nein

Ja

Das Spiel endet.
Wer die meisten P hat, gewinnt.
Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den nächsthöchsten P.

ESPAÑOL

Der nächste Spieler ist an der Reihe.

En tu turno
Elija 1 acción de seguir 1~3

1.Coloca la vajilla. Pon un elemento sobre la mesa, claramente frente a una silla.

Comienza la partida

2.Predicción
Envía una carta secreta a otro jugador.

Pasa el reloj a la izquierda.

3.Toma asiento
Pon cualquier personaje sobre una silla.

Abre las cartas Adivinado/predicho correctamente.

Sí

Todos los personajes han tomado asiento

No

No

Sí

Da 2PV a los jugadores que hayan adivinado tu personaje.Comienza por el primer jugador en adivinarlo.
Si no tienes PV, no tienes que entregar puntos.

Comprueba la clasificación
Tras comprobarlo, asigna PV a los jugadores.
En caso de empate, los jugadores empatados no reciben PV.

2 ó 4 jugadores
Después de 4 rondas.
3 jugadores
Después de 3 rondas.

No

Sí

Fin de la partida
Quien tenga más PV es el ganador.En caso de empate, ganará elsiguiente.