Where am i ?
ALICE IN A MAD TEA PARTY

8+ | 2~4 | 20min

Vamos preparar a melhor festa de chá! Presta atenção aos outros jogadores, e escolhe um bom lugar para ti! Mas espera um momento, se não disfarçares bem, a tua personagem será exposta! E depois de todas as personagens se sentarem, comecemos a festa de chá! Conseguirás o melhor lugar?

Componentes do jogo

4 livros de Personagem

4 Cartas Secretas
(4 conjuntos)

4 Folhas de referência

4 postais

1 relógio de bolso

Selos
6 x 5pv, 8 x 2pv, 10 x 1pv

4 chávenas de chá

4 pratos pequenos

4 pratos grandes

1 leiteira

1 açucareiro

1 bule de chá

1 mesa

4 cadeiras

4 peças de personagem

Preparando a tua festa de chá

(1) Preparação geral

1. Tira todos os componentes da caixa, monta a mesa e coloca-a no centro da área de jogo, com as cadeiras em seu redor.
   Coloca o serviço de chá, os selos e as peças de personagem junto à mesa.
2. Determina quem fica com o relógio de bolso. Quem tiver lido mais recentemente "Alice no País das Maravilhas" recebe o relógio de bolso e será o jogador inicial.

(2) EPreparação de cada jogador

1. Recebe um livro de personagem, com a face para baixo, e verifica qual a personagem secreta sem a mostrar aos outros jogadores.
2. Recebe 1 postal, para usar como tabuleiro de jogador.
3. Recebe as cartas secretas com um sinete idêntico ao do postal.
   * O número de cartas é indicado ao lado.
4. Recebe uma folha de referência.
5. Recebe alguns selos com Pontos de Vitória (PV)
   *A quantidade é indicada ao lado, em função do número de jogadores.

* * Preparação da mesa

* Preparação de cada jogador

Festa de chá para 2 jogadores

Escolha uma personagem que ficará de fora deste jogo. Devolve as componentes dessa personagem à caixa.

* incluindo um postal, o conjunto de Cartas Secretas correspondentes ao sinete do postal, e a peça de personagem. Como só participarão 3 personagens, utilizam-se apenas 3 cadeiras.

O terceiro jogador será Neutro.
O Neutro recebe também o livro de personagem, o postal e as cartas secretas.
Cada jogador começa com 4pv e 3 cartas secretas.

Festa de chá para 3 jogadores

Usa todos os componentes.
O quarto jogador é Neutro.
O Neutro recebe também o livro de personagem, o postal e as cartas secretas.
Cada jogador começa com 3pv e 4 cartas secretas.

Festa de chá para 4 jogadores

Usa todos os componentes.
Cada jogador começa com 2pv e 4 cartas secretas.

Preparar para a Festa de Chá!
(início do jogo)

O jogador que tem o relógio de bolso é o primeiro jogador. Durante o teu turno, podes realizar uma das três ações indicadas de seguida. Depois, é a vez do jogador seguinte, no sentido dos ponteiros do relógio.

(1) Colocar o serviço de chá

Escolha uma peça do serviço de chá e coloca-a sobre a mesa, de modo a que seja claro em frente de que lugar está. O valor total das peças colocadas à frente de um lugar, é o valor desse lugar.

Chávena	1P	Bule de chá	Número de chávenas x2P*
Prato grande	2P	Leiteira	Número de chávenas x1P*
Prato pequeno	1P	Açucareiro	Número de chávenas x1P*

*O número de chávenas é o número total de chávenas de chá sobre a mesa.

(2) A personagem escolhe um lugar

Coloca a peça de personagem à mesa, numa cadeira vazia.
*é claro que podes colocar a personagem que bem entenderes. Se todas as personagens estão sentadas, a festa de chá (ronda de jogo) termina.

(3) Envia uma carta secreta

A carta secreta é usada para adivinhar a personagem de outros jogadores. Coloca uma carta secreta, com a face para baixo, à frente de outro jogador.
* Podes enviar uma carta secreta ao Neutro. Na próxima jogada, podes enviar uma segunda carta secreta ao mesmo jogador. O jogador que recebe a carta secreta tem de a manter com a face para baixo, e colocá-la sobre o postal, pela ordem recebida, 1~3. Se receber 4 ou mais cartas, coloca as restantes à direita.

A festa começa! (calcular os pontos)

Depois de todos os personagens se sentarem à mesa, a festa de chá começa (contar os pontos).

(1) Abre os livros de personagem (confirmar as previsões)

Todos os jogadores abrem o seu livro de personagem. Começando pelo jogador com o relógio de bolso, os turnos seguem a ordem dos ponteiros do relógio. Abre as cartas secretas à frente do jogador. Se um jogador fez uma previsão correta, ele recebe 2PV do jogador adivinhado. Os pontos são entregues começando pelo jogador que fez a previsão mais cedo. Se o jogador adivinhado não tem PV suficientes, não tem de dar.
*assim, tentar adivinhar mais cedo confere alguma vantagem. Se adivinhas o Neutro, recebes PV da área de jogo.

(2) Verifica a classificação!

Conta os pontos do lugar onde o teu personagem se sentou. Determina a ordem em função dos pontos de cada lugar.

Em caso de empate, infelizmente, os jogadores não são ordenados.
*assim, tem cuidado ao colocar as peças do serviço! Hum, é um bocado tarde demais para te dizermos isto? Ganha PV de acordo com a tabela seguinte:

	4 jogadores	3 jogadores	2 jogadores
Primeiro	5PV	3PV	2PV
Segundo	3PV	1PV	1PV
Terceiro	1PV	0PV	—

PV for adivinhar corretamente são atribuídos durante a fase "Abre o livro de Personagem". Os jogadores não recebem PV de classificação, uns dos outros, por previsões corretas.O Neutro não recebe PV.

(3) Próxima festa de chá (ronda de jogo)

Se cumpriste o número definido de festas de chá, "acordas" (o jogo termina). Caso contrário, recomeças em "Preparação para a próxima festa de chá" (ver abaixo).

4 jogadores	3 jogadores	2 jogadores
4 rondas	3 rondas	4 rondas

(4) Preparação para a próxima festa de chá

Passa o relógio de bolso para o jogador à esquerda. Coloca o serviço e as personagens junto à mesa. Recupera as cartas secretas.
O jogador com o relógio de bolso baralha os livros de Personagem, e distribui-os aleatoriamente pelos jogadores.Vai para "Preparar para a Festa de Chá!", e continua o jogo.

Acorda! (final do jogo)

Conta o total de PV. Quem tiver o maior total de PV é a pessoa mais feliz durante a Feste de Chá, e é a vencedora! Se há um empate, os PV desses jogadores não são considerados.Se os PV de todos os jogadores não são considerados, o vencedor é quem tiver obtido a melhor posição na última festa de chá.

<Produção do jogo>
GOTTA 2
<Conceção do jogo>
Baronu(Kazutaka Yanagawa)
<Arte>
ROD (Yugo Katumata)
Okabenius (Takuya Okabe)
<Direção>
Baronu(Kazutaka Yanagawa)
<Assistente>
Yucci (Yukari Haibara)
Tanishi

<Tradução para Português>
Miguel Conceição
<Data de publicação>
Primeira edição 24-Oct-19
Segunda edição 24-Oct-20
<Página internet>
http://gotta2.jp
<correio eletrónico>
customer_support@gotta2.jp

GOTTA2 ゴッタニ 品番

© 2019 GOTTA2 Co., Ltd.

Game flow

NEDERLANDS

Start van het spel

Tijdens je beurt
Kies een van de volgende 3 acties

1 . Plaats het servies. Plaats een stuk servies duidelijk voor een stoel op tafel.

2 . Raden. Verstuur een geheime brief naar een andere speler.

3 . Neem plaats.
Zet eender welk karakter op een stoel.

Alle karakters hebben plaatsgenomen.

Neen → Volgende speler zijn beurt

ja → Open de brieven
Correct vermoeden?

Neen → Controleer positie.

ja → Geef 2OP aan de speler die je karakter correct geraden heeft. De speler die eerst heeft geraden krijgt als eerste je OP. Als je maar 1 OP hebt, hoef je geen OP te geven.

Controleer positie.
Na controle, geef OP aan de spelers.
*bij gelijkspel krijgen ze geen positie.

•2 of 4 spelers
4 rondes gespeeld?
•3 spelers
3 rondes gespeeld?

Neen → Geef je horloge door naar links.

ja → Einde van het spel
De speler met de meeste OP is de winnaar. De spelers met evenveel OP worden niet geteld, de volgende speler is de winnaar.

PORTUGUÊS

Início do jogo

Na sua vez
Escolher 1 acção de 1~3

1. Colocar uma peça do serviço. Coloca uma peça na mesa, claramente à frente de um lugar.

2. Efetuar uma previsão.
Envia uma carta secreta a outro jogador.

3. Tomar um lugar. Coloca qualquer pe sonagem numa cadeira.

Todas as personagem estão sentadas

Sim → Abre a carta
Previsão correta

Não → Turno do próximo jogador

Sim → Dá 2PV ao jogador que adivinhou corretamente a tua personagem. Começa pelo jogador que tentou adivinhar em primeiro lugar. Se não tens PV, não entregas PV.

Não → Verifica a posição
Depois, atribui PV aos jogadores.
* Em caso de empate, ficam fora da classificação.

* 2 ou 4 jogadores
Concluiram 4 rondas
* 3 jogadores
Concluiram 3 rondas

Não → Passe o relógio para a esquerda

Sim → O jogo termina
Ganha quem tiver mais PV
Em caso de empate, o jogador seguinte é o vencedor.

ไทย

เริ่มเกม

ในตาคุณ
เลือก 1 ตัวเลือกจาก 1 ~ 3 ต่อไปนี้

1.จัดชุดน้ำชา แล้ววางไอเทมชุดน้ำชาไว้บนโต๊ะหน้าที่นั่งให้ชัดเจน

2.การคาดเดาตัวละคร ส่งจดหมายแห่งความลับให้กับผู้เล่นคนอื่น

3.นั่งประจำที่
นำคาแรคเตอร์วางไว้ที่เก้าอี้

ทุกตัวละคร
ได้ที่นั่งครบแล้ว

ใช่ → เปิดผนึกจดหมาย แล้วดูว่าเดาตัวละครได้ถูกต้องหรือไม่

ไม่ → ถึงตาผู้เล่นคนถัดไป

ใช่ → ให้ 2VP กับผู้เล่นที่เดาตัวละครของคุณได้ถูกต้อง โดยเริ่มให้ผู้เล่นที่ส่งการคาดเดามาเร็วที่สุด แต่ถ้าไม่มี VP ก็ไม่ต้องส่งมอบได้

เช็คลำดับคะแนน: หลังจากเช็คลำดับคะแนนแล้ว ก็ให้คะแนน VP กับผู้เล่นทุกคน *ถ้าเสมอกัน จะไม่มีจัดลำดับ

-ถ้าผู้เล่น 2 หรือ 4 คน หลังจากเล่น 4 รอบ
-ถ้าผู้เล่น 3 คน หลังจากเล่น 3 รอบ

ไม่ → เลื่อนนาฬิกาไปทางซ้าย

ใช่ → จบการเล่นเกม
คนที่มี VP มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ ถ้าเสมอกัน ผู้เล่นที่ได้คะแนนรองลงมาจะปั่นผู้ชนะ

中文

遊戲開始

輪到你了
從以下1～3中選擇
1個動作

1.放置餐具
將餐具放置到桌上, 可以清楚分辨位置處

2.預測
將秘密信件交給其他玩家

3.就座
將登場人物放置到空的席位上

全員就座

Sí → 信紙開封
猜中了/被猜中了

No → 下一個玩家回合

Sí → 被猜中的人給予猜中的人2vp
*從比較早猜測的人開始給
*如果vp不⊠就不用給

席次的發表
確認席次後發給點數(vp)
*如果確認席次時同點數則都沒有席次

2/4人遊戲時
4次席位發表
3人遊戲時
3次席位發表

No → 將時鐘傳遞到左側

Sí → 結果發表
Vp最高的人獲勝
*如果有同分的狀況則都沒有名次