

Pastry
SHOP

A ROBIN RED GAMES PRODUCTION

TEA, SCONES AND...

ARSENIC



3



6



9



12



15



18



21

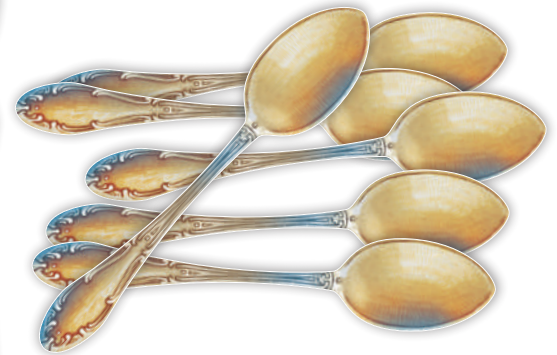
■ 36 tuiles Scones, 36 Scones tiles, 36 fichas Scones, 36 Scones-Kacheln, 36 tegole Scones, 36 Scones tegels, 36 kafli ciastek Scone.



■ 18 morceaux de Sucre, 18 pieces of Sugar, 18 trozos de Azúcar, 18 Stück aus Zucker, 18 pezzi di Zucchero, 18 stuks Suiker, 18 kostek cukru.

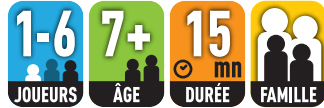


■ 6 plateaux Tasse, 6 Cup trays, 6 bandejas de Taza, 6 Cup Tablettis, 6 vassoi Cup, 6 Cup trays, 6 tac na filiżanki.



■ 6 Petites Cuillères, 6 Little Spoons, 6 Cucharaditas, 6 Teelöffel, 6 Cucchiaini, 6 tyzeczki, 6 tyzeczek.

TEA, SCONES AND ARSENIC



Vous êtes les membres d'une **vieille famille aristocratique anglaise**. Votre tonton d'**Amérique** a eu l'excellente idée de décéder en vous léguant son immense fortune.

Pour fêter l'événement, vous décidez d'aller prendre le **thé** et de déguster quelques **scones**. Toutefois, étant tous aussi cupides les uns que les autres, chacun des héritiers décide d'empoisonner les biscuits à l'**Arsenic** (une valeur sûre) afin d'augmenter la part de son héritage.

La digestion s'annonce difficile...

Saurez-vous survivre à cette épreuve ?

■ But du jeu

Manger le plus de **Scones**⁽¹⁾ sans mourir dans d'atroces souffrances.

■ Contenu du jeu (cf. page 2)

La boîte contient 6 sortes de **Scones** (chacun présent en 6 exemplaires), 6 plateaux **Tasse**, 6 **Petites Cuillères**, 18 **Morceaux de Sucre** et les présentes **règles**.

■ Informations préliminaires

Certains **Scones** sont normaux mais d'autres contiennent une dose de poison plus ou moins importante. La quantité de poison est indiquée au dos du **Scone**. Pour chaque type de **Scone**, il y en a **2 inoffensifs** et **4 empoisonnés** (doses : **0, 0, 1, 1, 2, 3**).



La **dose mortelle** à laquelle un personnage succombe au poison et est éliminé du jeu **diffère** selon le nombre de joueurs :

- Pour **2 joueurs**, la dose mortelle est de **15**
- Pour **3 joueurs**, la dose mortelle est de **10**
- Pour **4 joueurs**, la dose mortelle est de **8**
- Pour **5 joueurs**, la dose mortelle est de **7**
- Pour **6 joueurs**, la dose mortelle est de **6**

*Par exemple, à **4 joueurs**, lorsqu'un joueur atteint **8**, il est mort.*

■ Mise en place

Chaque joueur choisit un plateau **Tasse** avec son aristocrate (le choix des personnages n'a aucune incidence sur le déroulement de la partie), et prends 3 **Morceaux de Sucre**.

Les **Scones** sont placés aléatoirement, face **Poison** cachée, dans la boîte à biscuits. On joue avec tous les **Scones**, quelque soit le nombre de joueurs.



■ Déroulement

Le jeu se déroule dans le **sens horaire**.

Le joueur qui a eu le courage de lire les règles pour les expliquer aux autres commence (ça leur apprendra).

Le **1er joueur** prend un **Scone** en main et le retourne discrètement pour connaître sa dose de poison (les autres joueurs ne doivent rien voir), il peut mélanger les **Scones** avant s'il le souhaite:

- Soit **il le mange** (il décide de le conserver et le place dans sa **Tasse** devant lui, face **Poison** cachée). Au fur et à mesure de la partie les **Scones** s'entassent sur la tasse. Chaque joueur peut consulter ses **Scones** à tout moment.
- Soit **il le remet a sa place dans la boîte** et consomme un **Morceau de Sucre** pour temporiser (il peut mélanger les **Scones** après s'il le souhaite).

Dans les deux cas, son tour s'achève et c'est au joueur suivant de jouer.

Lorsqu'un joueur n'a plus de **Morceau de Sucre**, il est obligé de manger le **Scone**.



Chaque joueur, a son tour (avant de jouer), peut décider qu'il en a assez, et cesser de jouer (il passe son tour à chaque fois que c'est de nouveau à lui de jouer). Ce faisant, il oblige les autres joueurs à continuer durant 2 tours supplémentaires (les **Tours d'Honneur**) sans possibilité pour eux de s'arrêter.

Une fois les 2 **Tours d'Honneur** effectués, un des joueurs survivants (s'il y en a) peut choisir, à son tour, de s'arrêter. Les joueurs restants repartent donc pour 2 **Tours d'Honneur** supplémentaires. Ainsi de suite...

A **6 joueurs**, il n'y a qu'un **seul Tour d'Honneur**.

Si un joueur **atteint sa résistance naturelle au poison** (si le nombre de doses d'arsenic est égal ou supérieur à la dose mortelle), il meure (il est éliminé et ses **Scones** ne sont pas comptabilisés). L'agonisant peut choisir de simplement retourner son plateau sur la face **Décédé** et d'annoncer laconiquement « *Je suis mort* ». Ou alors... il peut porter soudainement ses mains à sa gorge en émettant d'effroyables borborygmes entrecoupés de paroles à peine audibles telles que « *Soyez maudits !* », « *Pourquoi tant de haine...* » ou encore « *Qui va nourrir le chien ?* », avant de glisser lentement de sa chaise et de finir allongé au sol dans une position grotesque. A chacun son style...

■ Fin de la partie

Le vainqueur est le joueur qui a mangé le plus de **Scones** sans mourir, qu'il ait décidé de s'arrêter ou non.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a absorbé la plus grande dose d'Arsenic qui gagne. En cas d'égalité de dose, chacun des survivants pioche un **Scone** jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur.



(1) Nous avons pris quelques liberté avec le terme **Scones** en l'utilisant comme un synonyme de **Biscuits** afin d'accentuer le côté « *So british* » de l'univers du jeu. Nos plus sincères excuses aux aficionados des scones.

■ Mode solo

Quoi qu'il arrive, l'héritage est à vous puisque vous êtes seul.

L'empoisonnement semble inutile mais que voulez-vous, les vieilles traditions aristocratiques ont la vie dure.

Si vous mourrez, le pactole du **Tonton** finira aux bonnes œuvres.

En mode solo, la **dose mortelle** est de **30**.

Le but du jeu est de consommer un maximum de **Scones** avant de trépasser.

Oui, c'est très simple...

■ La Petite Cuillère (règle optionnelle)

Au début de la partie, chaque joueurs prends une **Petite Cuillère**.

Chaque **Petite Cuillère** est utilisable une fois par partie et permet a un joueur d'obliger un adversaire de son choix à reposer dans la boîte le **Scone** qu'il vient de piocher et qu'il comptait conserver.

Une simple petite tape sur les doigts suffit (à la façon d'une vieille tante aigrie et psychorigide concernant tout ce qui touche les bonnes manières). Le joueur réprimandé **passé son tour** (sans toucher le moindre **Scone**) et la **Petite Cuillère** est défaussée.

Précisons que vous devez attendre que votre adversaire ai posé son **Scone** dans sa **Tasse** avant d'utiliser votre **Petite Cuillère** (lâcher, c'est poser).

Si vous jouez comme un barbare, les **Petites Cuillères** étant de petites choses délicates, je vous invite a utiliser **de vraies cuillères** (voire carrément **des louches** si le coeur vous en dit, mais attention, ça peut faire mal...).



■ A propos des Scones...

Les **scones** sont des petits gâteaux d'origine écossaise très appréciés des britanniques à l'heure de l'incontournable **Tea Time**. Toutefois, ils sont également consommés par des gourmands de tous horizons... au **Canada**, aux **Etats -Unis** et plus généralement, dans la majeure partie des pays du **Commonwealth**. Les **scones** sont très faciles à réaliser et se dégustent chauds ou tièdes accompagnés de beurre et de confiture. Notons qu'il existe aussi des **scones salés**, mais c'est une autre histoire.

■ Pour une douzaine de Scones...

Allez ! Je ne résiste pas à l'envie de vous donner la recette des « véritables » **scones** à l'anglaise. Je précise que cette recette est **sans Arsenic**.

250 g de farine, **40 g** de beurre ramolli, **15 cl** de lait, **15g** de sucre en poudre, **1 sachet** de levure chimique, sel.

- Préchauffer le four à **220°C**.
- Mélanger **farine**, la **levure**, le **sucre**, le **sel** et **beurre** du bout des doigts jusqu'à l'obtention d'un mélange sablonneux.
- Ajouter le **lait** petit à petit.
- Travailler jusqu'à obtenir une pâte homogène (n'hésitez pas à ajouter de la farine si la pâte est trop collante).
- Étaler la pâte pour avoir **2 cm** d'épaisseur.
- Découper des disques de pâte à l'aide d'un emporte-pièce (environ **5-6 cm** de diamètre).
- Enfourner de **12 à 15 minutes** selon l'épaisseur (ils doivent être dorés et gonflés).

TEA, SCONES AND ARSENIC



You are members of an **old English aristocratic family**. Your uncle from **America** had the excellent idea of passing away bequeathing you his immense fortune. To celebrate the event, you decide to go for **tea** and enjoy some **scones**. However, each being equally greedy, each of the heirs decides to poison the cookies with **Arsenic** (a safe bet) in order to increase their share of their inheritance.

Digestion promises to be difficult ...

Can you survive this ordeal?

■ Goal of the game

Eat the most **Scones**⁽¹⁾ without dying in excruciating pain.

■ Game content (see page 2)

The box contains 6 kinds of **Scones** (each present in 6 copies), 6 **Cup** trays, 6 **Little Spoons**, 18 **Sugar Cubes** and these **rules**.

■ Preliminary informations

Some **Scones** are normal, but others contain varying amounts of poison. The amount of poison is indicated at the back of the Scone. For each type of **Scone**, there are 2 **harmless** and 4 **poisoned** (doses: **0, 0, 1, 1, 2, 3**).



The **lethal dose** at which a character succumbs to poison and is eliminated from the game **differs** depending on the number of players:

- For **2 players**, the lethal dose is **15**
- For **3 players**, the lethal dose is **10**
- For **4 players**, the lethal dose is **8**
- For **5 players**, the lethal dose is **7**
- For **6 players**, the lethal dose is **6**

For example, in a 4 players game, when a player reaches 8, he's dead.

■ Setting up

Each player chooses a **Cup** board with their aristocrat (the choice of characters has no effect on the course of the game), and take 3 **Sugar Cubes**.

The **Scones** are placed randomly, **Poison** side down, in the cookie box. You play with all the **Scones**, regardless of the number of players.



■ Process

The game is played **clockwise**.

The player who has had the courage to read the rules to explain them to others begins (this will be a valuable lesson).

The **1st player** takes a **Score** in hand and turns it over discreetly to know his dose of poison (the other players should not see anything), he can before shuffle the **Scores** if he want to:

- Either **he eats it** (he decides to keep it and places it in his **Cup** in front of him, **Poison** side hidden). In the course of the game, **Scores** pill up on his **Cup**. A player can look at his **Scores** at any time.
- Either **he puts it back in its place in the box** and consumes **Sugar Cube** to delay (he can shuffle the **Scores** afterward if he want to).

In either case, their turn ends and it is the next player's turn.

When a player runs out of **Sugar Cube**, he is forced to eat the **Score**.



Each player, at the start of their turn (before playing), during their turn, can decide that they have had enough, and stop playing (they take a turn each time it is their turn to play). In doing so, he forces the other players to continue for 2 more rounds (**Honor rounds**) without the possibility for them to stop.

Once the 2 **Honor Rounds** have been completed, one of the surviving players (if any) may in round choose to stop. The remaining players therefore set off for 2 additional **Honor Rounds**. And so on...

With **6 players**, there is only one **Honor Round**.

If a player **reaches his natural resistance to poison** (i.e. the number of arsenic doses he accumulated equals or exceeds the lethal dose), he dies (he is eliminated and his **Scores** are not counted). The deceased may choose to simply turn their board over to the **Deceased side** and laconically announce « *I'm dead* ». Or ... he may suddenly put his hands to his throat, uttering terrible rumblings interspersed with barely audible words such as « *Cursed!* », « *Why so much hatred ...* » or « *Who will feed the dog?* » Before slipping slowly from his chair and ending up lying on the floor in a grotesque position. To each his own style...

■ Game over

The winner is the player who ate the most **Scores** without dying, whether or not they decided to quit. In case of a draw, the player who accumulated the greater amount of arsenic wins. In case of a new draw, all survivors, in turn, takes a **Score** until only one player remains.



(1) The creator of the game being a neophyte concerning english pastry, he had taken the liberty to use the term **Scores** as a synonym for **Biscuits**. It sounds "So British" to his french ears! Our sincere apologies to scone aficionados.



■ Single player mode

Whatever happens, the inheritance is yours because you are alone.

Poisoning seems unnecessary but what do you expect, old aristocratic traditions die hard.

If you die, **Uncle's jackpot** will end up in charity. In single player mode, the **lethal dose** is **30**.

The aim of the game is to consume as many **Scones** as possible before passing away.

Indeed, it is very simple ...

■ The Little Spoon (optional rule)

At the start of the game, each player takes a **Little Spoon**.

Each **Little Spoon** can be used once per game and allows a player to force an opponent of their choice to put back the **Score** they just drew, and intended to keep, in the box.

A simple tap on the fingers is enough (like an old, bitter, uncompromising aunt about all things good manners). The scolded player **passes his turn** (without earning any **Score**) and the **Little Spoon** is discarded.

Anyway, you have to wait for a player to put the **Score** on his **Cup** in order to use your **Little Spoon**.

If you play like Vikings, **Little Spoon** being fragile things, I advice you to use **real spoons** (or even **dippers** if you'd like to, but be careful, it could be dangerous...).



■ About Scones...

Scones are Scottish cupcakes that are popular with Britons during the ever popular **tea time**. However, they are also consumed by gourmets from all walks of life ... in *Canada*, the *United States* and more generally, in most of the *Commonwealth countries*. **Scones** are very easy to make and can be enjoyed hot or warm with butter and jam. Note that there are **also savory scones**, but that's another story.

■ For a dozen Scones...

Let's go! I can't resist the urge to give you the recipe for « *real* » English **scones**. I specify that this recipe is **without Arsenic**.

250g of flour, **40g** of softened butter, **15cl** of milk, **15g** of caster sugar, **1 sachet** of baking powder, salt

- Preheat the oven to **220°**.
- Mix the **flour**, **baking powder**, **sugar**, **salt** and **butter** with your fingertips until a sandy mixture is obtained.
- Gradually add the **milk**.
- Work it until you get a smooth dough (don't hesitate to add more flour if the dough is too sticky).
- Roll out the dough to be **2cm** thick.
- Cut out discs of dough with a cookie cutter (about **5-6cm** in diameter).
- Bake for **12 to 15 minutes** depending on the thickness (they should be golden and puffed).



Work in progress...



Work in progress...



Work in progress...



Work in progress...



Work in progress...



Work in progress...

TEA, SCONES AND ARSENIC



Voi siete membri di un'antica famiglia aristocratica inglese. Un vostro zio d'America ha avuto la splendida idea, in punto di morte, di devolvere a voi la sua immensa fortuna.

Per festeggiare l'avvenimento, decidete di riunirvi per un tè e degustare tutti insieme qualche scone (un caratteristico tipo di biscotto inglese). Essendo però tutti particolarmente avidi, ciascuno degli eredi decide di avvelenare i biscotti con dell'arsenico (una garanzia in questi casi) per aumentare la propria quota di eredità.

La digestione si preannuncia difficile...

Riuscirete a sopravvivere a questa prova estrema?

■ Scopo del gioco

Mangiare più **Scones**⁽¹⁾ possibili senza morire tra atroci sofferenze.

■ Materiali del gioco (vedere pagina 2)

La scatola contiene 6 tipi di **Scone** (6 pezzi per tipo), 6 vassoi **Tazza**, 6 **Cucchiaini**, 18 **Zollette di Zucchero**.

■ Informazioni preliminari

Alcuni **Scone** sono del tutto normali ma altri contengono una dose di veleno più o meno importante. La quantità del veleno è indicata sul retro dello **Scone**. Per ogni tipo di **Scone** ne esistono 2 **innocui** e 4 **velenosi** (le dosi: 0, 0, 1, 1, 2, 3).



La **dose mortale** in cui incappa un personaggio che muore e viene eliminato, differisce secondo il numero di giocatori.

- In **2 giocatori**, la dose mortale è **15**
- In **3 giocatori**, la dose mortale è **10**
- In **4 giocatori**, la dose mortale è **8**
- In **5 giocatori**, la dose mortale è **7**
- In **6 giocatori**, la dose mortale è **6**

Ad esempio, in 4 giocatori, quando uno di essi raggiunge 8 dosi di veleno, muore.

■ Preparazione

Ogni giocatore sceglie un vassoio **Tazza** con l'aristocratico annesso (la scelta dei personaggi non ha alcuna incidenza sullo svolgimento della partita), e prende 3 **Zollette di Zucchero**.

Gli **Scone** sono messi a caso nella scatola dei biscotti, con il lato **Veleno** verso il basso.



■ Svolgimento

Il gioco procede in **senso orario**.

Il giocatore che si è preso la briga di leggersi il regolamento per spiegarlo agli altri comincia (sarà un buon maestro!)

Il **1° giocatore** prende uno **Scone** e, girandolo senza mostrarlo agli altri, verifica la dose di veleno; se lo desidera, prima, può mischiare gli **Scone**:

- Il giocatore può decidere di **mangiare** lo **Scone**, ovvero metterlo nella sua **Tazza**, con il lato **Veleno** in basso. Nel corso della partita, gli **Scone** si impileranno uno sull'altro dentro la **Tazza**. Ogni giocatore è libero, in qualsiasi momento, di verificare i suoi **Scone**.
- Oppure, **lo rimette nella scatola**, consumando però una delle proprie **Zollette di Zucchero**, per temporeggiare (se lo desidera può anche mischiare gli **Scone**).

In entrambi i casi il suo turno finisce e il gioco passa al giocatore successivo.

Quando un giocatore ha finito le proprie **Zollette di Zucchero**, è obbligato a mangiare lo **Scone**.



Il giocatore di turno (prima di giocare), può decidere di prendersi una pausa. Così facendo, obbliga gli altri a continuare a giocare per altri due turni (i **Turni d'Onore**) senza la possibilità di prendersi, a loro volta, una pausa.

Compiuti i **2 Turni d'Onore**, uno dei giocatori sopravvissuti (ammesso che ve ne siano) può, al proprio turno scegliere di prendersi una pausa. Gli altri giocatori proseguono quindi per altri due **Turni d'Onore** supplementari. E così di seguito...

A **6 giocatori**, c'è un solo **Turni d'Onore**.

Se un giocatore arriva al limite della **propria resistenza al veleno** (quando il numero di dosi accumulate è uguale o superiore alla dose mortale), deve onestamente dichiarare la propria morte (che comporta l'eliminazione dal gioco e l'esclusione dei suoi **Scone** dal conteggio finale). Il morituro può scegliere semplicemente di girare il proprio vassoio sul lato **Defunto** e annunciare con tristezza *"lo sono morto"*, oppure... può portare le mani alla gola emettendo spaventosi gorgoglii inframmezzati con frasi appena percepibili come *"Siate maledetti!"*, *"Perchè così tanto odio..."* o anche *"Chi sfamerà il mio cane?"*, prima di scivolare lentamente dalla sedia e finire a terra lungo disteso in una posizione raccapricciante. A ciascuno il proprio stile...

■ Fine della partita

Il vincitore sarà il giocatore che, esauriti gli **Scone** nella scatola, na avrà mangiato il maggior numero senza morire, oppure l'ultimo a sopravvivere. In caso di parità, vincerà il giocatore che avrà bevuto la maggior quantità di **Arsenico**. A parità di dosi ciascuno dei sopravvissuti pesca alternativamente uno **Scone**, finchè rimane soltanto un giocatore.



(1) L'autore del gioco si è preso la libertà di usare il termine **Scone** invece di Biscotti perchè alle sue orecchie questo termine suona decisamente più "British". Rivolgiamo le nostre più sentite scuse agli amanti degli **Scone**...

■ In solitario

Comunque vadano le cose, la responsabilità sarà solo tua, visto che sei da solo...

L'avvelenamento potrebbe sembrare inutile ma, cosa volete, le vecchie tradizioni aristocratiche sono dure a morire...

Se morirai il gruzzolo dello Zio finirà in opere di carità.

In questa modalità la **dose mortale** è di **30**.

Scopo del gioco è quello di fare la maggiore scorpacciata di **Scone** prima di spirare.

E' veramente molto semplice...

■ Il **Cucchiaino** (regola opzionale)

All'inizio della partita, ogni giocatore pende un **Cucchiaino**.

Ogni **Cucchiaino**, soltanto una volta nella partita, consente a un giocatore di obbligare un avversario a sua scelta a riporre nella scatola lo **Scone** appena pescato e che intendeva tenersi.

Basta un semplice colpetto sulle dita (come farebbe una vecchia zia inacidita e bacchettona per quanto riguarda le buone maniere). Il giocatore ripreso **perde il turno** (senza poter tenere lo **Scone** che va riposto nella scatola) e il cucchiaino è scartato.

In ogni caso dovete attendere che l'avversario abbia posato lo **Scone** nella sua tazza prima di utilizzare il vostro **Cucchiaino**.

Poiché i **Cucchiaini** sono delicati, se gocate come dei barbari il consiglio è di usare dei veri cucchiaini o addirittura dei mestoli, se lo ritenete opportuno; però potrebbe essere pericoloso...



■ A proposito degli Scone...

Gli **Scone** sono dei dolci di origine scozzese molto apprezzati dai britannici specie durante il canonico **Tea Time**. Vengono però apprezzati e degustati dai buongustai di diversi paesi... dal Canada agli Stati Uniti e in generale nella maggioranza dei paesi del Commonwealth. Preparare gli **Scone** è facile e vanno degustati caldi o tiepidi, accompagnati con burro o marmellata. Esistono anche scones salati, ma questa è un'altra storia...

■ La ricetta per gli Scone...

Orsù! Non resisto alla voglia di darvi la ricetta dei "veri" **Scone** inglesi. Vi assicuro che questa ricetta è **senza Arsenico**.

250 gr. di farina, **40 gr.** di burro ammorbidito, **15 cl** di latte, **15 gr.** di zucchero a velo, **1 bustina** di lievito, **sale**.

- Preriscaldare il forno a **220°**.
- Mescolare la **farina**, il **lievito**, lo **zucchero**, il **sale** e il **burro** lavorando in punta di dita fino ad ottenere un impasto sabbioso.
- Aggiungere il **latte** a poco a poco
- Lavorare fino ad ottenere un impasto omogeneo (aggiungete farina se l'impasto risulta coloso)
- Tirare l'impasto per avere **2 cm.** di spessore
- Formare dei dischi di pasta usando uno stampino (circa **5-6 cm.** di diametro).
- Mettere in forno per **12/15 minuti** in base allo spessore (debbono essere dorati e soffiati).

TEA, SCONES AND ARSENIC



*Je bent lid van een oude **Engelse aristocratische familie**. Je oom uit **Amerika** had het uitstekende idee om te overlijden en je zijn enorme fortuin na te laten.*

*Om deze gebeurtenis te vieren, besluit je om **thee** te gaan drinken en te genieten van enkele **scones**. Elk van de erfgenamen is echter even hebzuchtig en besluit om deze lekkere koekjes te vergiftigen met **arseen** (een veilige gok) om zijn aandeel in de erfenis te vergroten.*

Dit wordt moeilijk te verteren...

Kan jij deze beproeving overleven ?

■ Doel van het spel

Eet de meeste **Scones**⁽¹⁾ zonder dood te gaan in ondraaglijke pijn.

■ Spelmateriaal (zie blz. 2)

De doos bevat 6 soorten **Scones-tegels** (elk in 6 exemplaren), 6 **Theetas-borden**, 6 **Kleine Lepels**, 18 **Suikerklontjes-fiches** en deze **Spelregels**.

■ Voorafgaande informatie

Sommige **Scones** zijn normaal, maar andere scones bevatten een verschillende hoeveelheid gif. De hoeveelheid gif staat aangegeven op de achterkant van de **Score**. Voor elk type **Score** zijn er 2 onschadelijk en 4 vergiftigd (doses: 0, 0, 1, 1, 2, 3).



De **dodelijke dosis** waarbij een personage bezwijkt aan het gif en uit het spel wordt verwijderd, verschilt afhankelijk van het aantal spelers:

- Voor **2 spelers** is de dodelijke dosis **15**
- Voor **3 spelers** is de dodelijke dosis **10**
- Voor **4 spelers** is de dodelijke dosis **8**
- Voor **5 spelers** is de dodelijke dosis **7**
- Voor **6 spelers** is de dodelijke dosis **6**

*Bijvoorbeeld in een spel met **4 spelers**: als een speler **8** dosissen gif bereikt, is hij dood.*

■ Voorbereiding

Elke speler kiest een **Spelersbord** met een theetas en zijn aristocraat (de keuze van de personages heeft geen invloed op het verloop van het spel) en neemt 3 **Klontjes Suiker**.

De **Scones** worden willekeurig in de koekjestrommel gelegd, met de gikant naar beneden. Je speelt altijd met alle **Scones**, ongeacht het aantal medespelers.



■ Spelverloop

Het spel wordt gespeeld met de wijzers van de **klok mee**.

De speler die de moed heeft gehad om de spelregels te lezen om ze aan de anderen uit te leggen, begint (dat zal ze leren).

De **eerste speler** neemt een **Scone** in de hand en draait deze discreet om, zodat hij zijn dosis gif kent (de andere spelers mogen niets zien), hij mag eventueel vooraf de scones eens mengen:

- Ofwel eet hij de **Scone** op (hij besluit deze te bewaren en legt die in zijn theetas voor zich, met de gifkant verborgen). Naarmate het spel vordert, stapelen de **Scones** in je **Theetas** zich op. Elke speler mag zijn **Scones** op elk moment bekijken.
- Ofwel legt hij de scone terug in de doos en eet een **Klontje Suiker** om het eten van de **Scone** uit te stellen (hij mag daarna de **Scones** mengen als hij dat wil).

In de beide gevallen eindigt zijn speelbeurt en is het de beurt aan de volgende speler.

Als een speler geen **Klontje Suiker** meer heeft, wordt hij gedwongen de **Scone** op te eten.



Elke speler kan in het spel één keer op zijn beurt (voordat hij speelt) beslissen dat hij er genoeg van heeft en stoppen met spelen (de speler moet dan verplicht zijn verdere speelbeurten overslaan). Wanneer een speler dit doet, worden onmiddellijk twee "**Ererondes**" gespeeld. Daarbij moeten de andere spelers verplicht 2 extra rondes doorgaan zonder dat zij mogen stoppen (de andere spelers moeten dus verplicht 2 extra scones - of suikerklontjes - eten).

Zodra de 2 **Ererondes** zijn voltooid, kan één van de overgebleven, overlevende spelers (als die er nog zijn) op zijn beurt ervoor kiezen om te stoppen met spelen en de overgebleven spelers verplichten om aan hun 2 extra **Ererondes** te beginnen. Enzovoort ...

Met **6 Spelers** is er slechts één **Ereronde**.

Als een speler zijn natuurlijke weerstand tegen gif bereikt (als het aantal doses arseen gelijk is aan of groter is dan de dodelijke dosis), sterft hij (hij wordt uitgeschakeld en zijn **Scones** worden niet meegeteld). Wie aan het gif is overleden, kan zijn spelersbord omkeren naar de kant waarop "**Overleden**" staat. Daarbij kan een speler laconiek aankondigen "**Ik ben dood**". Of... hij kan plotseling met zijn handen naar zijn keel grijpen en vreselijke geluiden uiten, afgewisseld met nauwelijks verstaanbare woorden zoals: "**Vervloekt!**", of "**Waarom zoveel haat...**", of "**Wie gaat de hond nu eten geven?**"; voordat hij langzaam uit zijn stoel glijdt en in een groteske houding op de grond belandt. Ieder heeft zijn eigen theatrale stijl ...

■ Einde van het spel

De winnaar is de speler die de meeste **Scones** heeft gegeten zonder dood te gaan, ongeacht of hij het spel heeft gepast of niet. Bij een gelijkspel wint de speler met de hoogste dosis arseen. Als er een gelijkspel is qua gifdosis, dan trekt elk van de overlevenden een extra scone totdat er nog maar één overlever overblijft.



[1] Wij hebben ervoor gekozen om de term **Scones** losjes te gebruiken als synoniem voor "**typisch britse koekjes**". Zo willen we de "**Britse kant**" van dit spel extra benadrukken. Onze oprechte excuses aan de echte sconeliefhebbers.

■ Solo spelvariant

Wat er ook gebeurt, de erfenis is van jou omdat je alleen bent.

Vergiftiging lijkt onnodig, maar wat had je gedacht: oude aristocratische tradities zijn hardnekkig.

Als je sterft, gaat de jackpot van je oom naar goede doelen.

In deze solo spelvariant is de dodelijke dosis **30**.

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk **Scones** te eten, voordat je sterft aan het gif.

Inderdaad, het is heel simpel...

■ De Kleine Lepel (optionele regel)

Aan het begin van het spel neemt elke speler een **Kleine Lepel**.

Elke **Kleine Lepel** kan één keer per spel worden ingezet. Deze stelt een speler in staat een tegenstander naar keuze te dwingen de scone die hij zojuist heeft getrokken en wilde bewaren, terug in de doos te leggen.

Een simpele tik op de vingers is voldoende (zoals een oude, bittere, compromisloze tante waakt over je goede manieren). De berispte speler slaat zijn beurt over (zonder een **Scone** te verdienen) en de **Kleine Lepel** wordt weggegooid.

Aandacht: je moet wachten tot een tegenstander de **Scone** in zijn theetas heeft gelegd, voordat je je **Kleine Lepel** kan inzetten.

Als je **speelt** als een barbaar, waarbij de kleine lepels te breekbaar lijken, nodig ik jullie uit om echte lepels te gebruiken (zelfs regelrechte pollepels als je daar zin in hebt. Maar pas op, dit kan pijn doen ...).



■ Over Scones...

Scones zijn Schotse gebakjes die enorm populair zijn bij Britten tijdens de altijd populaire **Theetijd**. Ze worden echter ook geconsumeerd door fijnproevers wereldwijd ... in Canada, de Verenigde Staten en meer in het algemeen, in de meeste landen van het Gemenebest. **Scones** zijn heel gemakkelijk te maken en kunnen heet of warm worden genoten met boter en jam. Merk op dat er ook hartige **Scones** zijn, maar dat is een ander verhaal.

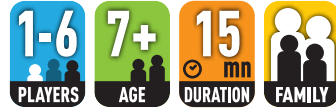
■ Voor een dozijn Scones...

Laten we beginnen ! Ik kan de neiging niet weerstaan om je het recept voor "echte" Engelse **Scones** te geven. Ik benadruk duidelijk dat dit een recept is **zonder arseen**.

250g bloem, **40g** zachte boter, **15cl** melk, **15g** basterdsuiker, **1 zakje** bakpoeder en een snuifje **zout**.

- Verwarm de oven voor op **220 °**.
- Meng de **bloem**, **bakpoeder**, **suiker**, het **zout** en de **boter** met de vingertoppen tot je een zanderig mengsel krijgt.
- Voeg geleidelijk de **melk** toe.
- Bewerk het tot je een glad deeg hebt (aarzel niet om meer bloem toe te voegen als het deeg te plakkerig is).
- Rol het deeg uit tot een dikte van **2 cm**.
- Snijd er met een koekjesvorm mooie schijfjes deeg uit (ongeveer **5 à 6 cm** in diameter).
- Bak **12 tot 15 minuten**, afhankelijk van de dikte (ze moeten goudbruin en gerezen zijn).

TEA, CIASTEK AND ARSENIC



Należyście do **starej, angielskiej, arystokratycznej rodziny**. Wasz wuj z **Ameryki** wpadł na wspaniały pomysł zapisania wam jego **niezmierzonej fortuny** przed jego odejściem.

Takie wieści wymagają uczczenia. Zdecydowaliście się zatem na **herbatę i Ciastka Scones**. Problem tylko w tym, że każdy z was jest jednakowo **chciwy i najpewniej zdecydował się je zatruć arsenikiem**, by zdobyć większą część spadku.

Szykują się problemy z trawieniem...

Czy będziecie w stanie przeżyć podwieczorek?

■ Cel gry

Zjedz najwięcej **Ciastek**⁽¹⁾ i nie zgiń w męczarniach od zatrucia.

■ Zawartość gry (patrz strona 2)

Pudełko z grą zawiera 6 rodzajów **Ciastek** (każdy w 6 egzemplarzach), 5 tac na **Filiżanki**, 18 **Kostek cukru** i niniejszą **instrukcję**.

■ Informacje na początek

Niektóre **Ciastka** są pyszne i bezpieczne, ale inne są w różnym stopniu zatrute. Stopień zatrucia oznaczony jest na rewersie **Ciastka**. Na każdy jego rodzaj składają się **2 bezpieczne i 4 zatrute** (w dawkach: **0, 0, 1, 2, 3**).



Śmiertelna dawka trucizny, przy której postać dokonuje żywota i odpada z gry zależy od liczby graczy:

- Dla **2 graczy**, śmiertelna dawka to **15**
- Dla **2 graczy**, śmiertelna dawka to **10**
- Dla **2 graczy**, śmiertelna dawka to **8**
- Dla **2 graczy**, śmiertelna dawka to **7**
- Dla **2 graczy**, śmiertelna dawka to **6**

Na przykład, w grze czteroosobowej, gracz, który osiągnie **dawkę 8 punktów**, odpada z gry.

■ Przygotowanie gry

Każdy gracz powinien wziąć tacę na **Filiżankę** z wybranym arystokratą (wybór postaci nie ma wpływu na rozgrywkę) i dobrać 3 **Kostki cukru**.

Ciastek są wykładane losowo, zatrutą stroną do dołu, w pudełku. Niezależnie od liczby graczy gra się zawsze z wszystkimi **Ciastkami**.



■ Przebieg gry

Gra toczy się w kierunku **odwrotnym do ruchu wskazówek zegara**.

Ten z graczy, który miał odwagę przeczytać instrukcję i wyjaśnić zasady innym, zaczyna grę (i niech będzie to dla was cenna lekcja).

Pierwszy gracz bierze **Ciastko** i dyskretnie obraca je, by poznać jaką dawkę trucizny wybrał (tak, by inni gracze jej nie zauważyli). Jeśli chce, przed wyborem ciastka może przemieszczać te w pudełku:

- Albo je zjada (czyli zatrzymuje **Ciastko** i kładzie je w filizance przed sobą stroną zatrutą do dołu). W trakcie gry, gracz będzie miał coraz więcej **Ciastek** w swojej **Filizance** i może podglądać ich wartości w każdym momencie gry.
- Albo odkłada je z powrotem do pudełka i zamiast **Ciastka** je **Kostkę cukru** (by oddać w czasie nieuniknione) (może potem wymieszać **Ciastka** w pudełku, jeśli chce).

Niezależnie od wyboru, w tym momencie tura gracza się kończy i swoją turę zaczyna gracz następny.

Gdy komuś skończą się **Kostki cukru**, jest zmuszony zjeść **Ciastko**.



Na początku swojej tury (przed wykonaniem ruchu) każdy z graczy może zdecydować, że ma dosyć jedzenia i kończy grę. Ta decyzja zmusza pozostałych graczy do gry jeszcze przez 2 tury (**Rundy honorowe**), w czasie których nie mogą spasaować.

Gdy te 2 **Rundy honorowe** się skończą, jeden z ocalałych graczy (jeśli taki pozostał) może wtedy zdecydować, że przestaje grać. Pozostali gracze rozpoczynają wtedy kolejne dwie **Rundy honorowe**. I tak dalej...

Jeśli postać **osiągnie swoją wrodzoną odporność na truciznę** (czyli gdy jego uzbierana dawka trucizny osiągnie lub przekroczy dawkę śmiertelną), umiera (gracz jest wyeliminowany z gry, a jego **Ciastka** nie są punktowane). Świeżo zmarły może wtedy obrócić swoją tacę na **stronę zmarłego** i stwierdzić spokojnie « *Zmarło mi się* ». Może też złapać się za gardło, zachrzakać głośno i przerywanym głosem wycharczeć « *Wciórności!* », « *Czym sobie tak zastużyłem?* » albo « *Któż teraz nakarmi ogary?* », po czym ześliznąć się z krzesła i zamierać... zamrzeć pod stołem. Każdemu według potrzeb.

■ Koniec gry

Grę zwycięża ten, kto zjadł najwięcej **Ciastek** i nie zmarł, niezależnie od tego czy zdecydował się odejść z gry.

W przypadku remisu zwycięża ten z najwyższą dawką arsenu. Jeśli to nadal nie rozstrzygnie remisu, pozostali w grze dobierają **Ciastka**, aż pozostanie jeden gracz.



[1] Twórca tej gry jest nowicjuszem w temacie angielskich wypieków i dość luźno potraktował terminologię, używając kilkakrotnie stwierdzenia **Scones** jako synonimu ciastek (które wcale ciastkami nie są). W końcu brzmi to bardzo «po brytyjsku» dla jego francuskich uszu. Jednocześnie, niniejszym przepraszamy za to wszystkich obrażonych na nas mitośników buteczek scones.

■ Tryb solo

Niezależnie od wyniku gry, zagarniasz całą spadkę na własność.

Cała kwestia trucia się spada na dalszy plan, no ale ciężko się pożegnać ze stajmami, arystokratycznymi tradycjami.

Jeśli umrzesz, spadek po wuju przepiszą na sierociniec.

W trybie solo, **dawka śmiertelna to 30**.

Celem gry jest spożycie jak największej liczby Ciastek przed odejściem z tego świata.

I już, ot całe zasady...

■ Łyżeczka (zasada opcjonalna)

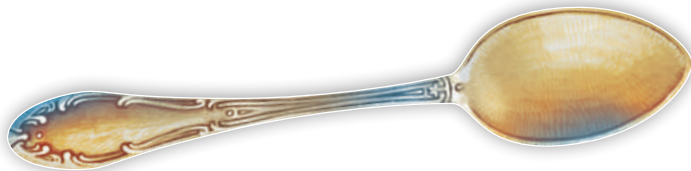
Na początku gry każdy z graczy bierze po jednej **Łyżeczce**.

Każdej **Łyżeczki** można użyć raz na grę, by zmusić wybranego gracza, by odłożył zagarnięte przez siebie **Ciastko** z powrotem do pudełka.

Wystarczy kilkukrotne stuknięcie palcem w stół (tak jak zrobiliby to ta podstarzała, zgorzkniała ciotka, której w głowie tylko dobre maniery). Zbesztany w ten sposób gracz **omija swoją turę** (na pusty żołądek, bez **Ciastka**) i tyżka jest odrzucana.

Przed użyciem **Łyżeczki** musisz jednak poczekać, aż gracz nie położy **Scone** na swojej filiżance.

Jeśli wolicie bardziej barbarzyńską grę, **Łyżeczka** z gry może okazać się zbyt delikatna. Sugerujemy zatem, byście użyli prawdziwych (albo chochli, ale nie bierzemy odpowiedzialności za mało łagodny przebieg rozgrywki...)



■ 0 Scones...

Scones to szkockie bułeczki, chętnie jedzone przez Brytyjczyków do herbaty w czasie **podwieczorku**. **Scones** to nie jest tylko rzecz brytyjska: je się je chętnie przez każdego praktycznie w całej **Wspólnocie**, ale również i w Stanach Zjednoczonych. Są łatwe do upieczenia i smakują tak samo dobrze na zimno jak i na ciepło, z masłem i dżemem. Je się je też na sposób wytrawny, ale to już inna historia.

■ Macie apetyt na Scones...

Nic prostszego. Podanie wam przepisu na « prawdziwe », angielskie **scones** to była naturalna decyzja. Na szczęście te są **bez arszeniku**.

250g mąki, **40g** masła, **150ml** mleka, **15g** cukru pudru, **1 torebka** proszku do pieczenia, sól do smaku.

- Podgrzejcie piekarnik do **220°C**.
- Wymieszajcie dłońmi **mąkę, proszek do pieczenia, cukier, szczyptę soli i masło** (lekko roztopione, by było miękkie), aż otrzymacie masę o lekko piaskowatej strukturze.
- Stopniowo dodawajcie **mleko** i nadal mieszajcie.
- Ugniatajcie ciasto aż będzie gładkie (jeśli będzie zbyt lepkie, dodajcie odrobinę mąki).
- Rozwałkujcie je na grubość **2 cm**.
- Wytnijcie z ciasta krążki o średnicy **5-6 cm**.
- Pieczcie je przez **12 do 15 minut**, zależnie od ich grubości (powinny być rumiane i wyśnięte).



Work in progress...



Work in progress...



ROBIN RED GAMES ©

Site internet : www.robinredgames.com

Email : info@robinredgames.com

Réalisé et fabriqué en France (Corrèze)

Création, Graphisme & Rédactionnel :
Pascal Boucher



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois. Petites pièces, risque d'étouffement.

LOT N° 0921



*Découvrez les règles
en vidéo sur notre site.*

Retrouvez tous nos jeux sur
www.robinredgames.com