

Elevenes for One

Giocatori: 1

Età: 10 e più

Tempo: 5 minuti

Contenuto: 11 carte Dispensa, 2 carte Orologio, questo regolamento.

Voi siete Grosvenor, la cameriera di Lady Agatha Smythe, una dei più ricchi proprietari terrieri della zona. Lei ha un ricevimento alle 11 in punto - ma, attenzione! Avete solo 15 minuti per preparare e dove è lo zucchero? Non si deve mai arrivare in ritardo, la reputazione della signora è in gioco!

Benvenuti in *Elevenes for One*, un gioco per un giocatore che deve preparare il carrello da thé con tutto il necessario per uno splendido ricevimento prima che l'orologio segni le 11!

Preparazione del gioco:

Primo, mettere la carta orologio sopra la carta timer in modo che si veda solo il numero 15. (Scorrere la carta in giù ogni volta per indicare il ticchettio dell'orologio fino allo 0 - la fine del gioco.)

Secondo, mettere la carta **(1) Carrello del Thé** a faccia in su di fronte a voi.

Terzo, mescolare le restanti 10 carte **(2-11)** e poi disporle in una fila a faccia in su a destra del Carrello del Thé. Questa file è chiamata Dispensa.

Se non si dispone di spazio sufficiente per una sola, lunga fila, mettere le carte in più righe, purché si sappia qual è la prima carta (a sinistra) e qual è l'ultima (a destra) nella dispensa.

Obiettivo del gioco:

mettere tutte le carte dalla dispensa sul carrello da tè in ordine crescente per numero **(da 1 a 11)** prima delle 11 in punto (quando l'orologio raggiunge lo zero) per vincere la partita.

Se l'orologio arriva a zero e non avete posto tutte le carte in ordine sul Carrello del Thé, perdete la partita e dovete provare di nuovo, perché il vostro lavoro è in pericolo.

Come si gioca:

La seguente tabella evidenzia la sequenza di gioco. Basta seguire i passi come descritto di seguito:

1. Mescolate la dispensa e fate una fila a faccia in sù.

2. Potete scegliere una carta nella dispensa e metterla in 1° posizione.

Se lo fate perdete un minuto.

3. Guardate la 1° carta a faccia in sù della dispensa e scegliete una delle 3 opzioni:

A. Piazzare:
mettere la carta sopra il carrello del thé seguendo la sequenza da 1 a 11.

Dovete in seguito eseguire l'azione della carta.

Se piazzate la carta 11 avete vinto!

Se ha un altro numero, allora perdete un minuto.

B. Usare:
eseguite l'azione della carta.

Dopo girate la carta a faccia in giù.

*Poi perdete un minuto**

C. Scartare:
se meno di 3 carte sono state scartate, mettere la carta di lato nella pila degli scarti. (Se 3 carte sono già state scartate questa azione è inutilizzabile.)

Non eseguite l'azione della carta.

Non perdete un minuto.

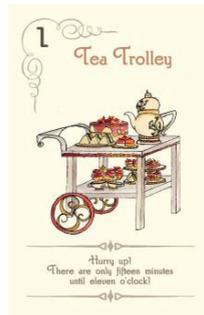
4. Guardate la prossima carta della dispensa:
Se è a faccia in sù ANDATE AL 3.
Se è a faccia in giù RIPETETE IL 4.

Se avete raggiunto la fine della dispensa ANDATE AL PUNTO 1.

* Tranne la carta 10.

Le carte dispensa:

Quanto segue è un riepilogo di tutte le carte dispensa e i loro effetti:



(1) Carrello del Thé

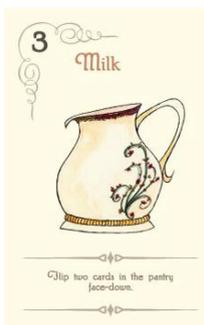
Mettere da parte questa carta all'inizio del gioco. L'obiettivo è quello di "Piazzare" tutte le altre carte dispensa su questa carta. (Non mescolare mai questa carta con le altre.)



(2) Thé

Dopo aver usato o piazzato questa carta, scegliere una carta a faccia in sù nella dispensa e girarla a faccia in giù (senza utilizzare la sua azione).

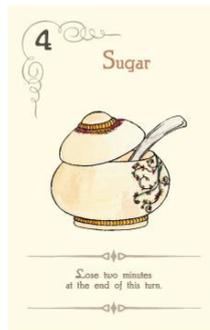
Se non ci sono carte a faccia in sù, non fare nulla.



(3) Latte

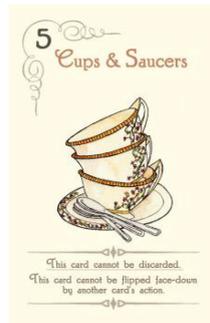
Dopo aver usato o piazzato questa carta, scegliere due carte a faccia in sù nella dispensa e girarle a faccia in giù (senza utilizzare le loro azioni).

Se c'è solo una carta a faccia in sù girare solo quella. Se non ci sono carte a faccia in sù, non fare nulla.



(4) Zucchero

Dopo aver usato o piazzato questa carta, non c'è nessuna azione da eseguire. Tuttavia vengono persi due minuti dall'orologio invece di uno.

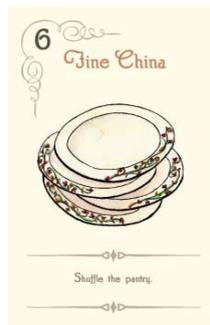


(5) Tazze da Thé

Questa carta non può essere scartata.

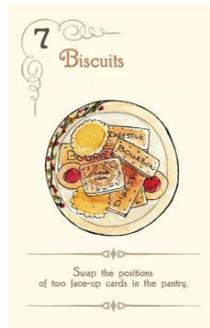
Dopo aver usato o piazzato questa carta non c'è nessuna azione da eseguire.

Questa carta non può essere girata a faccia in giù dall'azione delle carte 2, 3 o 9.



(6) Porcellane

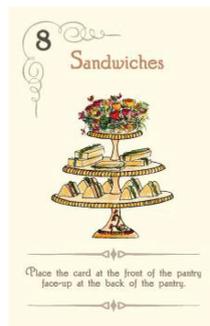
Dopo aver usato o piazzato questa carta raccogliere tutte le carte a faccia in sù e in giù della dispensa e rimescolarle. Ritornare poi al **punto 1** della sequenza di gioco.



(7) Biscotti

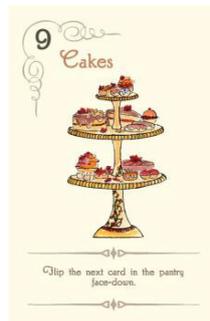
Dopo aver usato o piazzato questa carta, selezionare altre due carte a faccia in sù della dispensa e invertire le loro posizioni. Le due carte devono rimanere rivolte a faccia in sù e le altre carte non vengono toccate.

Se ci sono solo due carte disponibili a faccia in sù è necessario invertirle. Se ci sono meno di due carte a faccia in sù, non fare nulla.



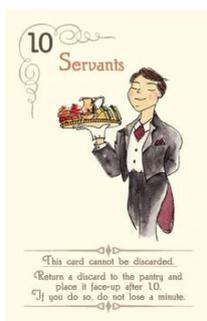
(8) Tramezzini

Dopo aver usato o piazzato questa carta, prendere la prima carta nella dispensa (a faccia in sù o in giù) e metterla alla fine della dispensa a faccia in sù. Se questa è la prima carta della dispensa metterla alla fine.



(9) Dolci

Dopo aver usato o piazzato questa carta, gira a faccia in giù la carta successiva nella dispensa. Se la carta successiva è già a faccia in giù, o è la carta 5, non fare nulla. Se questa è l'ultima carta della dispensa, non fare nulla.



(10) Servo

Questa carta non può essere scartata.

Dopo aver usato questa carta si può prendere una carta dalla pila degli scarti e metterla a faccia in sù, subito dopo questa carta (10) nella dispensa. Se si esegue questa operazione, girare questa carta (10) a faccia in giù e poi non si perde il minuto (I servi sono così efficienti!)

Se si utilizza la carta ma non si può (o si sceglie di non) prendere una carta dalla pila degli scarti, girare questa carta a faccia in giù e poi si perde il minuto per non aver usato l'azione.

Quando si piazza questa carta (10), si perde il minuto (come al solito), e se la carta 11 è scartata, è necessario utilizzare l'azione per prenderla e metterla a faccia in sù.



(11) Eleveses

Questa carta non ha alcuna azione. Si può girare e perdere un minuto. Oppure prima di scartarla si può prendere una carta dalla pila degli scarti e piazzarla, e poi scartare questa carta (11) nella pila degli scarti. Ogni carta piazzata in questo modo deve essere una mossa legale (in sequenza di numero.)

NOTE:

A volte le istruzioni su una carta non possono essere seguite. In tali casi, non c'è azione da eseguire dopo aver selezionato l'opzione 3A o 3B. Tuttavia, è comunque necessario capovolgere la carta a faccia in giù e perdere un minuto per "uso" della carta. Inoltre, se le istruzioni su una carta possono essere seguite allora devono essere seguite alla lettera sempre. Le uniche eccezioni a questa regola sono la carta **10 e 11**. Le istruzioni su queste carte sono sempre **facoltative**.

Ricordate che per **piazzare** una carta bisogna che abbia il numero successivo in ordine crescente dopo l'attuale carta sul carrello del thé.

È possibile guardare le carte scartate in qualsiasi momento (infatti si suggerisce di tenerle a faccia in sù in una fila separata dalla dispensa), ma queste carte non possono tornare nella dispensa (e quindi non possono essere piazzate) a meno che non sia autorizzato da una azione. Analogamente, gli scarti non possono mai essere mescolati con la dispensa.

Vincere al gioco:

Una volta che il gioco è finito - o con una vittoria (piazzare tutte le carte prima che l'orologio raggiunga lo zero), o con una perdita - la Signora Agatha valuterà le vostre prestazioni sulla base della seguente formula:

$$\begin{array}{c} \textit{Numero visualizzato sulla carta in cima al carrello del thé} \\ + \\ \textit{Numero dei minuti rimasti} \end{array}$$

Come sarete valutati?

0-7 punti: Sei licenziato!

8-10 punti: La Signora è rimasta delusa. Corri il rischio di essere sostituito.

11 punti: Hai eseguito gli ordini come previsto, ma non hai eccelso.

12-13 punti: Lady Agatha si congratula con te e ti premia con mezza giornata libera.

14-15 punti: Hai dimostrato il tuo valore. Lady Agatha ti aumenta il salario!

Tieni traccia dei tuoi progressi e cerca di migliorare il prossimo thé del mattino!

Bisogno di una sfida maggiore?

Una volta che avrete imparato ad usare le interazioni tra le carte e le istruzioni potrebbe essere necessaria una maggiore sfida. Per questo, è sufficiente iniziare il gioco con il carrello del thé mescolato con le altre carte della dispensa. Si potrebbe anche provare ad iniziare il gioco con solo 14 (o meno) minuti restanti alle 11.

TIPS:

Per riuscire a preparare il thé del mattino prima delle 11 necessario tenere d'occhio le carte della dispensa in ogni momento. Quali carte si desidera spostare o girare a faccia in giù (con l'azione della carta)? Quali carte faresti meglio ascartare (per non perdere un minuto), e quando è opportuno e vantaggioso perdere un minuto per eseguire l'azione?

La fortuna sicuramente gioca un ruolo fondamentale in *Elevenes for One*, ma bisogna tenere d'occhio le cose da fare per aumentare le possibilità di successo. Dopo tutto, la Signora Agatha conta su di voi!

Il Thé è servito, Signora.

Game design:

David Harding

Artwork:

TJ Lubrano (www.tjlubrano.com)

Special thanks to:

Phil Walker-Harding, Chris Morphew, Holger Doessing, mo7189, Aleksander Saranac & Lines J Hutter.

Very extra mega super special thanks to:

Morten Monrad Pedersen

Visit our page on BGG: <http://boardgamegeek.com/boardgame/158882/elevenses-for-one> for forum discussion, images and videos about the game.



**GRAIL
GAMES**

grailgamesinfo@gmail.com

<http://www.grail-games.com>

These cards are v1.1 published July 2014.

© 2014 David Harding & Grail Games

The copyright owner gives permission for this game to be printed and photocopied without restriction when doing so to create personal copies of the game. This game cannot be sold or distributed without permission from Grail Games. Please credit the designer and artist when appropriate.