

Pastry
SHOP

A ROBIN RED GAMES PRODUCTION

TEA, SCONES AND...

ARSENIC



3



7



11



15



19



23



27

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



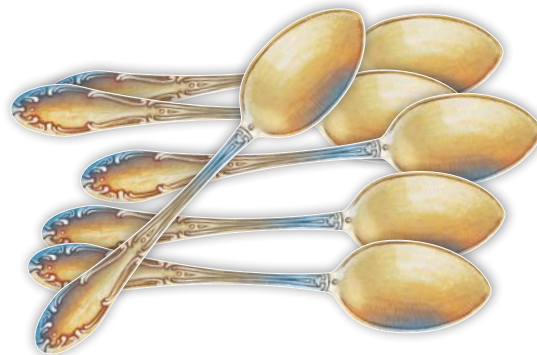
■ 6 tuiles *Scones spéciaux*, 6 *Special scones tiles*, 6 fichas *Scones especiales*, 6 *Scones-Kacheln*, 6 tegole *Speciali scones*, 6 *Speciale scones tegels*, 6 kafli *specjalnych ciastek Scone*.



■ 18 morceaux de *Sucre* (+3 de rechange), 18 pieces of *Sugar* (+3 spare), 18 trozos de *Azúcar* (+3 de repuesto), 18 Stück aus *Zucker* (+3 als Ersatz), 18 pezzi di *Zucchero* (+3 di ricambio), 18 stuks *Suiker* (+3 reserveonderdelen), 18 kostek *cukru* (+3 zapasowe).

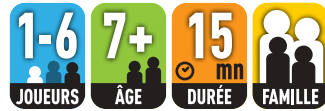


■ 6 plateaux *Tasse*, 6 *Cup trays*, 6 bandejas de *Taza*, 6 *Cup Tablettis*, 6 vassoi *Cup*, 6 *Cup trays*, 6 tac na filiżanki.



■ 6 *Petites Cuillères* (+1 de rechange), 6 *Little Spoons* (+1 spare), 6 *Cucharillas* (+1 de repuesto), 6 *Teelöffel* (+1 als Ersatz), 6 *Cucchiaini* (+1 di ricambio), 6 *tyżeczki* (+1 reserveonderdelen), 6 *tyżeczek* (+1 zapasowa).

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 normaux + 1 spécial), 6 plateaux **Tasse**, 6 **Petites Cuillères** (+1 de rechange), 18 **Morceaux de Sucre** (+3 de rechange) et les présentes **règles**.

■ Informations préliminaires

Certains **Scones** sont inoffensifs 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 partir de 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 doses**, 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 prend 3 **Morceaux de Sucre**.

Les **Scones** sont placés aléatoirement, face **Poison** cachée, dans la boîte à biscuits. On joue avec tous les **Scones normaux**, quel que 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 (il peut les mélanger avant s'il le souhaite) et le retourne discrètement pour connaître sa dose de poison, sans la montrer aux autres joueurs. Deux possibilités s'offrent à lui :

- 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 à 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, à 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...

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

Si un joueur **atteint ou dépasse son seuil de tolérance au poison** (si le nombre de doses d'arsenic est égal ou supérieur à la dose mortelle), il meurt (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. À 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 libertés avec le terme **Scone** en l'utilisant comme un synonyme de **Biscuit** afin d'accentuer le côté « *So british* » de l'univers du jeu. Nos plus sincères excuses aux aficionados des scones.

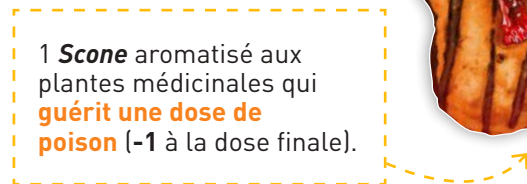
■ Les Scones spéciaux (règle optionnelle)

Pour corser un peu la partie, vous pouvez choisir d'ajouter les 6 **Scones spéciaux** dans la boîte en les mélangeant aux 36 **Scones normaux** déjà présents.

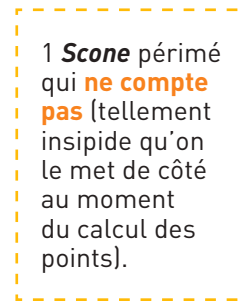
Les règles sont exactement les mêmes qu'avec les **Scones normaux**, toutefois, quand vous piochez un **Scone spécial**, il convient de tenir compte de son effet (les **Scones spéciaux** ont chacun un effet différent).



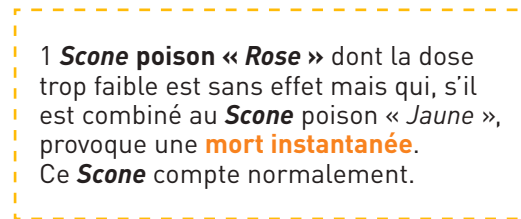
1 **Scone** qui **compte double** (particulièrement bourratif).



1 **Scone** aromatisé aux plantes médicinales qui **guérit une dose de poison** (-1 à la dose finale).



1 **Scone** périmé qui **ne compte pas** (tellement insipide qu'on le met de côté au moment du calcul des points).



1 **Scone poison « Rose »** dont la dose trop faible est sans effet mais qui, s'il est combiné au **Scone** poison « Jaune », provoque une **mort instantanée**. Ce **Scone** compte normalement.



1 **Scone trop sucré** qui colle aux doigts, il est donc **impossible de reposer** dans la boîte sans enfreindre toutes les lois élémentaires de la bonne société. Bien sûr, ce **Scone** est empoisonné (valeur 1). Précisons que la **Petite Cuillère** a l'ascendant sur ce **Scone**.



1 **Scone poison « Jaune »** dont la dose trop faible est sans effet mais qui, s'il est combiné au **Scone** poison « Rose », provoque une **mort instantanée**. Ce **Scone** compte normalement.



■ 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 mourez, 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 joueur prend une **Petite Cuillère**.

Chaque **Petite Cuillère** est utilisable une fois par partie et permet à 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 conserver le moindre **Scone**) et la **Petite Cuillère** est défaussée.

Précisons que vous devez attendre que votre adversaire ait 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 à utiliser **de vraies cuillères** (voire carrément **des louches** si le cœur vous en dit, mais attention, ça peut faire mal...).



■ À 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 **États-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, **15 g** de sucre en poudre, **1 sachet** de levure chimique, sel.

- Préchauffer le four à **220°C**.
- Mélanger la **farine**, la **levure**, le **sucre**, le **sel** et le **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 organize a **tea party** 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 normal copies + 1 special), 6 **Little Spoons** (+1 spare), 6 **Cup trays**, 18 **Sugar Cubes** (+1 spare) and these **rules**.

■ Preliminary informations

Some **Scones** are harmless, 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 normal **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 **Scone** in hand and looks discreetly to see the dose of poison (the other players should not see the dosage). At this point the player has the following **two options**:

- **Eat the Scone** (keep it and place it in his **Cup** in front of him, **Poison** side hidden). Over the course of the game, **Scones** pile up on each player's **Cup**. A player can look at their **Scones** at any time.
- **Put the Scone back in the box** and eat a **Sugar Cube** instead (the player can shuffle the **Scones** in the box afterward if they want to).

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

When a player runs out of **Sugar Cube**, they **must** eat the **Scone**.



Each player, at the start of their turn (before taking a **scone**), can decide that they have eaten enough and stop playing. This triggers two **Honor rounds** (one **Honor round** in a **6-player** game). During the **Honor rounds**, the remaining players continue taking their turns and cannot stop eating **scones** during these rounds.

After the **Honor rounds** are completed, the surviving players (if any) continue to play rounds and are again allowed to stop eating **scones** at the start of their turn, triggering another set of **Honor rounds**. Play continues until there are no surviving players or the survivors have all stopped eating.

If a player **reaches their natural resistance to poison** (i.e., the number of arsenic doses accumulated equals or exceeds the lethal dose), they die (they are eliminated and their **Scones** are not counted at the end of the game). The deceased may choose to simply turn their board over to the **Deceased** side and laconically announce « *I'm dead* ». Or ... they may suddenly put their hands to their 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 their chair and ending up lying on the floor in a grotesque position.

To each their own style...

■ Game over

The winner is the player who ate the most **Scones** without dying, whether or not they decided to stop eating before the end of the game. In case of a draw, the player who accumulated the greater amount of arsenic wins. If still tied, those survivors, in turn, take a **Scone**, eliminating those who draw a poisoned one, 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 **Scones** as a synonym for **Biscuits**. It sounds "So British" to his french ears! Our sincere apologies to scone aficionados.



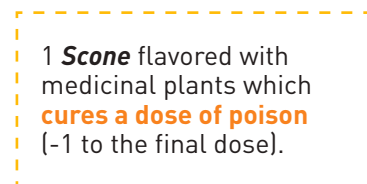
■ The spécial Scones (optional rule)

To spice up the game a little, you can choose to add the 6 **special Scones** by mixing them with the 36 **normal Scones** already present in the box.

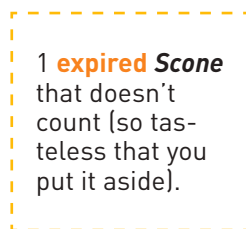
The rules are exactly the same as with **normal Scones**, however, when drawing a **special Scone** you should apply its effect (each one has a different one).



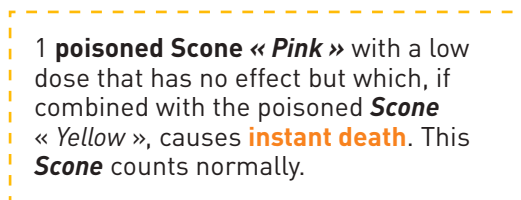
1 **Scone** that **counts double** (particularly stuffy).



1 **Scone** flavored with medicinal plants which **cures a dose of poison** (-1 to the final dose).



1 **expired Scone** that doesn't count (so tasteless that you put it aside).



1 **poisoned Scone « Pink »** with a low dose that has no effect but which, if combined with the poisoned **Scone « Yellow »**, causes **instant death**. This **Scone** counts normally.



1 **Too sweet Scone** that sticks to your fingers and therefore **cannot be put back** in the box without breaking all the basic laws of good society. Of course, this **Scone** is poisoned (value 1). The **Little Spoon** has priority over this **Scone**.



1 **poisoned Scone « Yellow »** with a low dose that has no effect but which, if combined with the poisoned **Scone « Pink »**, causes **instant death**. This **Scone** counts normally.



■ 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).

TEA, SCONES AND ARSENIC



Sois miembros de una **antigua familia aristocrática Inglesa**. Vuestro tío de **América** tuvo la excelente idea de fallecer y dejaros el legado de su inmensa fortuna.

Para celebrar el evento decidís ir a tomar **té** y disfrutar de unas **Scones** (pastas). Pero, como todos son igualmente avariciosos, cada uno de los herederos decide envenenar las galletas con **Arsénico** (una apuesta segura), para aumentar la porción de la herencia.

La digestión promete ser difícil...

¿Podrás sobrevivir a este calvario?

■ Objetivo del juego

Comer el mayor número posible de **Scones**⁽¹⁾ (pastas) sin morir con un insoportable dolor.

■ Contenido del juego (ver *pagina 2*)

La caja contiene 6 variedades de **Scones** (cada una consta de 6 ejemplares normales + 1 especial), 6 **Cucharitas** (+ 1 de repuesto), 6 bandejas **Taza**, 18 Terrones de Azúcar (+3 de repuesto) y estas reglas de juego.

■ Información preliminar

Algunas **Scones** son inofensivos, pero otras contienen diversas cantidades de veneno. La cantidad de veneno que contienen está indicada en la cara oculta de las **Scones**. De cada variedad de **Scone**, hay **2 inocuas** y **4 envenenadas** (dosis: **0, 0, 1, 1, 2, 3**).



La dosis letal en la que el personaje sucumbe al veneno y es eliminado del juego difiere en función del número de jugadores:

- Para **2 jugadores**, la dosis letal es **15**
- Para **3 jugadores**, la dosis letal es **10**
- Para **4 jugadores**, la dosis letal es **8**
- Para **5 jugadores**, la dosis letal es **7**
- Para **6 jugadores**, la dosis letal es **6**

Por ejemplo, en una partida de 4 jugadores, cuando un jugador alcanza 8 dosis, muere.

■ Preparación

Cada jugador escoge una **Taza** con su aristócrata (la elección del personaje no tiene efectos en el transcurso de la partida), y coge 3 **Terrones de Azúcar**.

Las **Scones** se colocan con la cara del **veneno** boca abajo, aleatoriamente en la caja de galletas. Se juega con todas las **Scones normales** independientemente del número de jugadores.



■ Desarrollo

El juego transcurre en **sentido de las agujas del reloj**.

El jugador que ha tenido el coraje de leer las reglas para explicarlas al resto, es quien empieza (esta será una lección valiosa).

El **1er jugador** coge una **Scone** con la mano y la mira discretamente para conocer su dosis de veneno (el resto de jugadores no deberían verlo), si lo desea, antes puede revolver las **Scones**. Entonces:

- O **se la come** (decide mantenerla y la coloca en su **Taza** enfrente suyo, con la cara del **Veneno** oculta). A lo largo del juego, las **Scones** se amontonarán en su taza. El jugador puede ver sus **Scones** en cualquier momento.
- O **la devuelve a su lugar en la caja** y consume un **Terrón de Azúcar** para aplazar (si lo desea puede mezclar las **Scones** después).

En cualquier caso, acaba su turno y pasa el turno al siguiente jugador.

Cuando un jugador se queda sin **Terrones de Azúcar**, se ve forzado a comer las **Scones** que escoge.



Cada jugador, al inicio de su turno (antes de jugar) puede decidir que ha comido suficiente y declarar que deja de jugar. Con ello fuerza al resto de jugadores a continuar dos turnos más (**Rondas de Honor**) durante los cuales no podrán dejar de jugar y ese jugador será saltado cuando le toque.

Una vez hayan sido completadas las 2 **Rondas de Honor**, si ha sobrevivido algún jugador, cuando le toque podrá decidir que ha tomado suficiente, y declarar que deja de jugar. El resto de jugadores se verán forzados a 2 nuevas **Rondas de Honor**. Y así sucesivamente.

Con **6 jugadores**, se reduce a **1 Ronda de Honor**.

Si un jugador **alcanza su resistencia natural al veneno** (el número de dosis de arsénico que ha acumulado iguala o supera la dosis letal), muere (es eliminado y sus **Scones** no cuentan). El fallecido puede escoger simplemente darle la vuelta a su tablero para mostrar el lado del fallecido y lacónicamente anunciar «*Estoy muerto*». O... puede de repente poner sus manos en su garganta, profiriendo terribles murmullos intercalados con palabras apenas audibles como «*¡Malditos!*», «*Porqué tanto odio...*» o «*¿Quién dará de comer al perro?*» antes de escurrirse de la silla y acabar tirado por el suelo en una posición grotesca. Cada uno en su estilo...

■ Fin de la partida

El ganador es el jugador que ha comido más **Scones** sin morir en el proceso, independientemente de si decidió o no dejar de jugar.

En caso de empate, el jugador que acumuló la mayor cantidad de arsénico, será el ganador. Si continúa el empate, todos los supervivientes, por turnos cogerán una **Scone** adicional hasta que sólo sobreviva uno.



(1) El autor del juego, siendo un neófito en lo concerniente a pastas inglesas, se ha tomado la libertad de utilizar la palabra **Scones** como sinónimo de **Galletas**. Sueña tan británico para sus orejas francesas. Nuestras sinceras disculpas a los aficionados a las scones.

■ Los Scones especiales (regla opcional)

Para complicar la partida, puedes agregar a la caja los **6 Scones especiales** y mezclarlos con las **36 Scones normales** ya incluidos.

Las reglas son exactamente las mismas que con las **Scones normales**, sin embargo, cuando robes una **Scone especial**, debes tener en cuenta su efecto (las **Scones especiales** tienen cada uno un efecto diferente).



1 **Scone** que **cuenta doble** (densa, que empacha).

1 **Scone** aromatizada con plantas medicinales que **cura una dosis de veneno** (-1 en la dosis final).



1 **Scone** caducada que **no cuenta** (tan insípida que no cuenta al calcular los puntos)



1 **Scone veneno «Rosa»**, cuya dosis es demasiado baja, no produce efecto, pero que, al combinarse con la **Scone veneno «Amarillo»**, provoca la **muerte instantánea**. Esta **Scone** cuenta normalmente.



1 **Scone** demasiado azucarada, que se pega en los dedos y que, por tanto, es **imposible devolverla a la caja** sin infringir las reglas básicas de la buena educación. Por supuesto, esta **Scone** está envenenada (valor 1). Aclaramos que la **Cucharilla** tiene efecto sobre esta **Scone**.



1 **Scone veneno «Amarillo»**, cuya dosis es demasiado baja, no produce efecto, pero que, al combinarse con la **Scone veneno «Rosa»**, provoca la **muerte instantánea**. Esta **Scone** cuenta normalmente.



■ Modo solitario

Dá igual lo que suceda, la herencia es tuya, porque estás solo.

Envenenar parece innecesario, ¿pero qué esperas? ¡Las tradiciones aristocráticas siempre perduran!

Si mueres, la fortuna se convertirá en caridad.

En el modo solitario, la **dosis letal** es **30**.

El propósito del juego es ingerir el mayor número posible de **Scones** antes de morir.

Por supuesto, es muy sencillo...

■ La **Cucharilla** (regla opcional)

Al inicio del juego, cada jugador coge una **Cucharilla**.

Cada **Cucharilla** puede usarse una vez y permite a un jugador forzar al oponente que acaba de decidir quedarse una **Scone**, a devolverla a la caja.

Un simple toquecillo con los dedos es suficiente (como una vieja tía, amargada e inflexible con todas las tradiciones de buenos modales). El jugador regañado **pasa su turno** (sin quedarse ninguna **Scone**) y la **Cucharilla** es descartada.

En cualquier caso, debes esperar a que un jugador ponga la **Scone** en su **Taza** para poder utilizar tu **Cucharilla**.

Si jugáis como Vikingos, las **Cucharillas** son frágiles. Os recomiendo utilizar **verdaderas cucharillas** (o incluso **cucharones** si queréis, pero precaución, puede ser peligroso...).



■ Sobre las **Scones**...

Los **Scones** son mantecados de Escocia muy populares entre los británicos durante la aún más popular **hora del té**. Pero también son consumidos por gourmets de todo tipo...en **Canadá**, los **Estados Unidos** y más generalmente en todos los países de la **Common-wealth**. Estas pastas son muy sencillas de preparar y se pueden disfrutar calientes o templadas con mantequilla y mermelada. También existen variantes saladas, pero eso es otra historia.

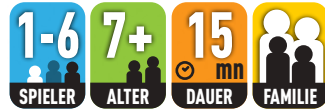
■ Para una docena de **Escones**...

¡Vamos allá! No me puedo resistir a la urgencia de daros la receta de unos «**reales**» **scones** ingleses. Especifico que esta receta es **sin arsénico**.

250gr de harina, **40gr** de mantequilla del tiempo, **15cl** de leche, **15gr** de azúcar glas, **1 sobrecito** de levadura en polvo, sal.

- Precalentar el horno a **220°**.
- Mezcla la **harina**, **levadura** en polvo, **azúcar**, **sal** y **mantequilla** con las yemas de los dedos hasta obtener una textura arenosa.
- Incorpora poco a poco la **leche**.
- Mézclalo hasta obtener una masa homogénea sin grumos (no dudes en añadir más harina si te parece demasiado pegajosa).
- Estira la masa de forma que su grueso sean **2cm**.
- Corta discos de masa con un molde para galletas (de aproximadamente **5-6cm** de diámetro).
- Hornear durante **12 a 15 minutos** dependiendo del grosor (deberían verse doradas e hinchadas).

TEA, SCONES AND ARSENIC



Ihr seid Mitglieder eines **alten englischen Adelsgeschlechts**. Euer **amerikanischer Onkel** hatte die brillante Idee, aus dem Leben zu scheiden und ein immenses Vermögen zu hinterlassen.

Aus diesem Anlass trifft ihr euch in alter Tradition zu **Tea und Scones**. Als raffgieriger Erbe setzt du alles daran, den eigenen Anteil zu vergrößern, indem du einige Gebäckstücke mit **Arsen** vergiftest. Offenbar hatten alle anderen dieselbe Idee (muss in der Familie liegen).

Die Beerdigung wird garantiert schwer verdaulich...

Wirst du diese Tea Time überleben?

■ Ziel des Spiels

Die meisten **Scones**⁽¹⁾ zu verspeisen, ohne qualvoll zu verenden.

■ Spielmaterial (siehe Seite 2)

Zum Spielmaterial gehören 6 Sorten **Scones** (6 normale + 1 spezielles), 6 **kleine Löffel** (+1 als Ersatz), 6 **Tassen-Tabletts**, 18 **Zuckerstücke** (+3 als Ersatz) und diese **Spielanleitung**.

■ Vorabinformationen

Einige **Scones** sind harmlos, aber andere enthalten unterschiedliche Mengen an Gift. Die Giftmenge ist auf der Rückseite des **Scones** angezeigt. Von jeder Sorte gibt es 2 **harmlose** und 4 **vergiftete** (Mengen: 0, 0, 1, 1, 2, 3).



Die **tödliche Dosis**, bei der ein Adliger dem Gift erliegt und der Spieler aus dem Spiel ausscheidet, ist von der Spieleranzahl abhängig:

- Bei **2 Spielern** beträgt die tödliche Dosis **15**
- Bei **3 Spielern** beträgt die tödliche Dosis **10**
- Bei **4 Spielern** beträgt die tödliche Dosis **8**
- Bei **5 Spielern** beträgt die tödliche Dosis **7**
- Bei **6 Spielern** beträgt die tödliche Dosis **6**

Wenn beispielsweise ein Spieler in einem Spiel zu viert die Dosis von 8 erreicht, ist er tot.

■ Spieldaufbau

Jeder Spieler wählt ein **Tassen-Tablett** mit einem Adligen (die Auswahl der Adligen hat keinen Einfluss auf den Spielverlauf) und nimmt **3 Zuckerstücke**.

Die **Scones** werden zufällig, mit der vergifteten Seite nach unten, in die Schachtel gelegt. Es sind immer alle normalen **Scones** im Spiel, unabhängig von der Anzahl der Spieler.



■ Spielablauf

Das Spiel wird im **Uhrzeigersinn** gespielt.

Der Spieler, der sich getraut hat die Regeln zu lesen, um sie anderen zu erklären, beginnt (das wird ihnen eine Lehre sein).

Der **erste Spieler** nimmt einen **Scone** aus der Schachtel und sieht sich heimlich die Giftdosis auf der Rückseite an (die anderen Spieler dürfen sie nicht sehen) - er darf die **Scones** vorher mischen, wenn er möchte:

- **Entweder isst er ihn** (er beschließt, ihn zu behalten und legt ihn mit der **vergifteten** Seite nach unten auf seiner **Tasse** ab). Im Laufe des Spiels stapeln sich weitere **Scones** auf seiner **Tasse**. Ein Spieler darf sich seine **Scones** jederzeit ansehen.
- **oder er legt ihn wieder in die Schachtel** zurück und verzehrt stattdessen ein **Zuckerstück**, um Zeit zu schinden - er darf die **Scones** anschließend mischen, wenn er möchte.

In jedem Fall endet sein Zug und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hat ein Spieler keine **Zuckerstücke** mehr, muss er den **Scone** essen.



Ein Spieler kann zu Beginn seines Zuges (bevor er einen Scone nimmt) beschließen, dass er genug hat und aufhört zu spielen. Damit zwingt er die anderen Spieler, zwei weitere Runden (**Ehrenrunden**) zu spielen, während denen sie nicht aufhören können.

Sobald diese **2 Ehrenrunden** abgeschlossen sind, kann einer der überlebenden Spieler (falls vorhanden) seinerseits aufhören. Die verbleibenden Spieler absolvieren dann erneut **2 Ehrenrunden**. Und so weiter...

Bei **6 Spielern** gibt es immer nur **1 Ehrenrunde**.

Wenn ein Spieler **die tödliche Dosis erreicht**, stirbt sein Adliger (der Spieler scheidet aus und seine Scones werden nicht gewertet). Der ausgeschiedene Spieler darf sein Tablett auf die **Verstorben-Seite** drehen und lakonisch «*Ich bin tot*» sagen; er kann sich aber auch plötzlich an die Kehle fassen und kaum hörbare Worte röcheln wie «*Verflucht!*», «*Warum so viel Hass...?*» oder «*Wer füttert jetzt den Hund?*», langsam vom Stuhl rutschen und in grotesker Position auf dem Boden liegen bleiben. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt...

■ Game over

Es gewinnt, wer die meisten **Scones** gegessen hat, ohne zu sterben (unabhängig davon, ob er sich entschieden hatte aufzuhören).

Im Falle eines Unentschieden gewinnt der Spieler, der die größte Menge Arsen zu sich genommen hat. Steht es noch immer unentschieden, nehmen alle Überlebenden in Spielerreihenfolge einen **Scone**, bis nur noch ein Spieler übrig ist.



(1) Der Autor hat sich mit dem Begriff **Scones** einige Freiheiten erlaubt, indem er ihn als Synonym für Kekse verwendet hat, um die «*So British*» Seite des Spielthemas hervorzuheben. Sein aufrichtiges «*Sorry!*» geht an alle Scone-Fans.

■ **Die Spezial-Scones** (optionale Regel)

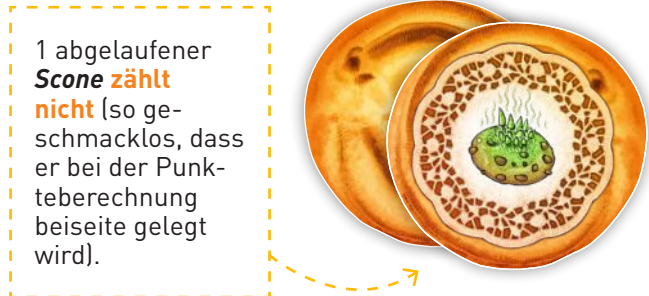
Um das Spiel ein wenig spannender zu machen, könnt ihr die 6 **Spezial-Scones** ins Spiel nehmen, indem ihr diese mit den 36 **normalen Scones** mischt, die sich bereits in der Schachtel befinden.

Die Regeln sind genau dieselben wie bei den **normalen Scones**, aber wenn du einen **Spezial-Scone** ziehst, beachte die Wirkung (jeder **Spezial-Scone** hat jeweils eine andere Wirkung).



1 **Scone zählt doppelt** (besonders sättigend).

1 mit Heilkräutern gewürzter **Scone heilt eine Dosis Gift** (-1 auf die endgültige Dosis).



1 abgelaufener **Scone zählt nicht** (so geschmacklos, dass er bei der Punktberechnung beiseite gelegt wird).

1 «rosa» **Gift-Scone**, dessen Dosis zu gering ist, um irgendeine Wirkung zu haben, der aber in Kombination mit dem «gelben» **Gift-Scone** den **sofortigen Tod** verursacht. Dieser **Scone** zählt normal.



1 **Scone**, der zu süß ist und an den Fingern klebt, so dass man ihn **nicht mehr** in die Schachtel **zurücklegen kann**, ohne alle Grundregeln der guten Gesellschaft zu verletzen. Natürlich ist dieser **Scone** vergiftet (Wert 1). Der **Teeöffel** hat Vorrang vor diesem **Scone**.



1 «gelber» **Gift-Scone**, dessen Dosis zu gering ist, um irgendeine Wirkung zu haben, der aber in Kombination mit dem «rosa» **Gift-Scone** den **sofortigen Tod** verursacht. Dieser **Scone** zählt normal.



■ Einzelspielermodus

Was soll passieren? Das Erbe gehört dir, weil du allein bist. Sollte man meinen...

Eine Vergiftung scheint unnötig, aber was erwartest du, alte aristokratische Traditionen sterben nur sehr langsam.

Wenn du stirbst, wird das Erbe deines **Onkels** für einen wohltätigen Zweck gespendet.

Im Einzelspielermodus beträgt die **tödliche Dosis 30**.

Ziel des Spiels ist es, vor dem Tod so viele **Scones** wie möglich zu verzehren.

Ja, es ist in der Tat sehr simpel...

■ Der Teelöffel (optionale Regel)

Zu Beginn des Spiels nimmt sich jeder Spieler einen **Tee-löffel**.

Jeder **Teelöffel** kann einmal pro Spiel verwendet werden, um einen beliebigen Mitspieler zu zwingen, den **Scone**, den er gerade genommen hat, zurück in die Schachtel zu legen.

Ein leichter Schlag damit auf die Finger reicht aus (wie es eure verbitterte alte Tante tut, um euch Manieren beizubringen). Der so gerügte Spieler **verliert seinen Zug** (und muss den **Scone** zurücklegen), und der **Löffel** wird aus dem Spiel entfernt.

Um den **Teelöffel** einzusetzen, darf man abwarten, bis der Spieler den **Scone** auf seiner **Tasse** abgelegt hat.

Wenn ihr wie die Barbaren um euch schlägt, werden sich die beigefügten **Teelöffel** als zu empfindlich herausstellen. In diesem Fall empfehle ich, **echte Teelöffel zu verwenden** (oder sogar **Schöpfkellen**, wobei ich für Verletzungen keine Haftung übernehme!).



■ Über Scones.....

Scones sind schottische Cupcakes, die bei den Briten zur traditionellen **Tea Time** beliebt sind. Sie haben aber auch Fans in *Kanada*, den *Vereinigten Staaten*, eigentlich in den meisten Ländern des *Commonwealth*. **Scones** sind sehr einfach zuzubereiten und können heiß oder warm mit Butter und Marmelade genossen werden. Es gibt übrigens auch **herzhafte Scones**, aber das ist eine andere Geschichte.

■ Für ein Duzend Scones.....

Los geht's! Ich kann das Rezept für «echte» englische **Scones** nicht für mich behalten. Ich betone, dass dieses Rezept ohne **Arsen auskommt**.

250g Mehl, 40g weiche Butter, 15cl Milch, 15g Puderzucker, 1 Beutel Backpulver, Salz

- Den Backofen auf **220°** vorheizen
- Mehl, **Backpulver, Zucker, Salz** und **Butter** mit den Fingerspitzen mischen, bis eine sandige Mischung entsteht
- Nach und nach die **Milch** hinzufügen
- Kneten, bis ein glatter Teig entsteht (ruhig mehr Mehl hinzufügen, wenn der Teig zu klebrig ist)
- Den Teig **2cm** dick ausrollen
- Mit einem Ausstecher Teigscheiben ausschneiden (ca. **5-6cm** Durchmesser)
- Je nach Dicke **12 bis 15 Minuten** backen (die Scones sollten goldbraun und aufgegangen sein)

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 **Scones** (ogni tipologia si compone di 6 **Scones normali** + 1 **speciale**), 6 **Cucchiaini** (+1 di riserva), 6 vassoi **Tazza**, 18 **Zollette di Zucchero** (+3 di riserva) e le **regole del gioco** di seguito riportate.

■ Informazioni preliminari

Alcuni **Scone** sono del tutto innocui 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. Giochiamo con tutti gli **Scone** normali, a prescindere dal numero di giocatori.



■ 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 *"Io 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**...

■ **Gli Scones speciali** (regola opzionale)

Per rendere la partita più emozionante, potete decidere di aggiungere all'interno della scatola i 6 Scones speciali, mescolandoli ai 36 Scones normali già presenti.

Le regole sono esattamente le stesse valide per gli Scones normali; tuttavia, quando un giocatore pesca uno Scone speciale, deve tenere conto dell'effetto che provoca (ogni Scone speciale ha un effetto diverso).



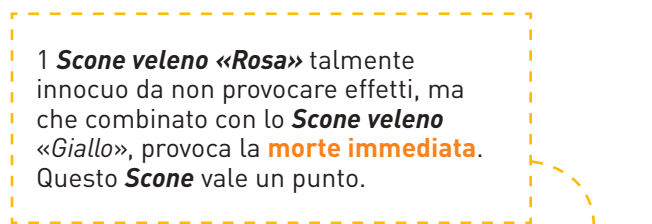
1 **Scone** che **vale doppio** (particolarmente saziante).



1 **Scone** aromatizzato alle piante officinali, in grado di **guarire una dose di veleno** (-1 alla dose finale).



1 **Scone** scaduto che **non vale niente** (talmente privo di valore che non aggiunge punti al momento del conteggio).



1 **Scone veleno «Rosa»** talmente innocuo da non provocare effetti, ma che combinato con lo **Scone veleno «Giallo»**, provoca la **morte immediata**. Questo **Scone** vale un punto.



1 **Scone** troppo zuccherato che si appiccica alle dita e che quindi è **impossibile riporre** nella scatola senza infrangere le più elementari regole del bon ton. Naturalmente, questo **Scone** è avvelenato (a valore 1). Si precisa che il **Cucchiaino** ha il controllo su questo **Scone**.



1 **Scone veleno «Giallo»** anch'esso innocuo da non provocare effetti, ma che combinato con lo **Scone veleno «Rosa»**, provoca la **morte immediata**. Questo **Scone** vale un punto.



■ 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 prende 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 giocate 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...

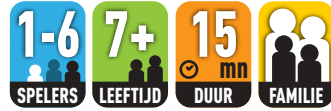
■ La ricetta per gli Scone...

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 vergiften met **arseen** (een veilige gok) om zijn aandeel in de erfenis te vergroten.*

De spijsvertering belooft moeilijk te worden...

Kan jij deze beproeving overleven ?

■ Doel van het spel

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

■ Spelmateriaal (zie blz. 2)

De doos bevat 6 soorten **scones-tegels** (elk aanwezig in 6 normale exemplaren + 1 speciaal exemplaar), 6 **Kleine Lepels** (+1 reserve), 6 **presenteerbladen**, 18 **suikerklontjes-fiches** (+3 reserve) en deze **spelregels**.

■ Voorafgaande informatie

Sommige **Scones** zijn ongevaarlijk, maar andere scones bevatten een verschillende hoeveelheid gif. De hoeveelheid gif staat aangegeven op de achterkant van de **Scone**. Voor elk type **Scone** 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.*

■ Spelvoorbereiding

Elke speler kiest een **presenteerblad** met een 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 gifikant naar beneden. Je speelt altijd met alle normale **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 **Score** 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 **Score** op (hij besluit deze te bewaren en legt die op zijn **presenteerblad** voor zich, met de gifkant verborgen). Naarmate het spel vordert, stapelen de **Scores** op zijn presenteerblad zich op. Elke speler mag zijn **Scores** op elk moment bekijken.
- Ofwel legt hij de scone terug in de doos en eet een **suikerklontje** om het eten van de **Score** uit te stellen (hij mag daarna de **Scores** 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 **suikerklontje** meer heeft, wordt hij gedwongen de **Score** 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 tijdelijk stoppen met spelen (hij slaat zijn beurt over telkens hij aan de beurt is om te spelen). Hiermee dwingt hij de andere spelers om 2 extra rondes (**Ererondes**) door te gaan zonder dat zij mogen stoppen.

Zodra de 2 **ererondes** zijn voltooid, kan één van de overgebleven, overlevende spelers (als die er nog zijn) op zijn beurt ervoor kiezen om tijdelijk 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 dosissen arseen gelijk is aan of groter is dan de dodelijke dosis), sterft hij (hij wordt uitgeschakeld en zijn **Scores** worden niet meegeteld). De stervenden kunnen ervoor kiezen om gewoon hun presenteerblad naar de kant te draaien die toont dat hij overleden is en laconiek aan te kondigen "Ik ben dood". Of... hij kan plotseling zijn handen tegen zijn keel leggen en vreselijke geluiden uiten afgewisseld met nauwelijks hoorbare 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 zijn eigen magnifieke theatrale stijl...

■ Einde van het spel

De winnaar is de speler die de meeste **Scores** heeft gegeten zonder dood te gaan, ongeacht of hij in 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 overleverer overblijft.



[1] Wij hebben ervoor gekozen om de term **Scores** 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 scones-liefhebbers.

■ **Speciale Scones** (optionele regel)

Om het spel een beetje spannender te maken, kun je ervoor kiezen om de **6 speciale Scones** aan de doos toe te voegen door ze te mengen met de **36 normale Scones**, die er al inzitten.



1 **Scone**, die **dubbel telt** (bijzonder zwaar).



1 **Scone** op smaak gebracht met geneeskrachtige planten, die een dosis gif **geneest** (-1 bij de uiteindelijke dosis).



1 Te zoete **Scone**, die aan de vingers blijft plakken, die daarom **onmogelijk terug** in de doos **kan worden gelegd** zonder alle elementaire wetten van goed fatsoen te overtreden. Natuurlijk is deze **Scone** vergiftigd (waarde 1). Merk op dat de **Kleine Lepel** voorrang heeft op deze **Scone**.



1 **Giftige Scone** « **Geel** », waarvan de dosis geen effect heeft, maar die, in combinatie met de **giftige Scone** « **Geel** », **een onmiddellijke dood veroorzaakt**. Deze **Scone** telt normaal.

De regels zijn precies hetzelfde als bij de **normale Scones**, maar als je een **speciale Scone** neemt, moet je rekening houden met het effect ervan (de **speciale Scones** hebben elk een ander effect).

1 Bedorven **Scone**, die **niet meetelt** (zo smakeloos, dat het opzij wordt gelegd bij de puntentelling).



1 **Giftige Scone** « **Roze** », waarvan de dosering te laag is om effect te hebben, maar die, in combinatie met de **giftige Scone** « **Geel** », **een onmiddellijke dood veroorzaakt**. Deze **Scone** telt normaal.



■ 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. De **Kleine lepel** 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 berisppte speler slaat zijn beurt over (zonder een scone te kunnen nemen) en de **lepel** wordt uit het spel verwijderd.

Aandacht: je moet wachten tot een tegenstander de **Scone** op zijn **presenteerblad** heeft gelegd, voordat je de **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 wel pijn doen ...).



■ Over Scones...

Scones zijn Schotse cupcakes die enorm populair zijn bij Britten tijdens de altijd populaire **Theetijd**. Ze worden echter ook geconsumeerd door fijnproevers uit alle lagen van de bevolking ... 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, SCONES AND ARSENIC



Należycie do **starej, angielskiej, arystokratycznej rodziny**. Wasz wuj z **Ameryki** wpadł na wspaniały pomysł, by przed swoim tragicznym odejściem zapisać wam jego niezmierną fortunę.

Takie wieści trzeba uczcić! Czas zatem na **herbatę i ciastka Scones**. Problem jest tylko taki, że każdy z was jest jednakowo chciwy i najpewniej zdecydował się je zatruć **arszenikiem**, by zdobyć większą część spadku.

Spodziewajcie się więc problemów z trawieniem...

Czy przeżyjecie podwieczorek?

■ Cel gry

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

■ Zawartość gry (patrz strona 2)

W pudełku znajduje się 6 rodzajów **Scone'ów** (z czego każdy występuje w 6 zwykłych egzemplarzach + 1 specjalnym), 6 **łyżeczek** (+1 zapasowa), 6 **tac na filiżanki**, 18 **kostek cukru** (+3 zapasowe) i niniejsze **zasady**.

■ Informacje na początek

Niektóre **ciastka** są niegroźne, za to pozostałe 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, 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 **3 graczy**, śmiertelna dawka to **10**
- Dla **4 graczy**, śmiertelna dawka to **8**
- Dla **5 graczy**, śmiertelna dawka to **7**
- Dla **6 graczy**, śmiertelna dawka to **6**

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

■ Przygotowanie gry

Każdy z graczy powinien wziąć **tacę na filiżankę** z wybranym arystokratą (wybór postaci nie ma wpływu na rozgrywkę) i dobrać 3 **kostki cukru**.

Ciastka są wykładane losowo w pudełku, zatrutą stroną do dołu. Niezależnie od liczby graczy używa się zawsze wszystkich zwykłych **ciastek**.



■ Przebieg gry

Gra toczy się w kierunku **zgodnym z ruchem 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. Następnie:

- albo je **zjada** (czyli zatrzymuje **ciastko** i kładzie je w filiżance przed sobą **stroną zatrutą** do dołu). W trakcie gry, gracz będzie miał coraz więcej **ciastek** w swojej **filiżance** 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 tura przechodzi na następnego gracza.

Gdy komuś skończą się **kostki cukru**, jest zmuszony zjeść **ciastko**.



Na początku swojej tury (przed wykonaniem ruchu) każdy z graczy może zdecydować, że się najadł i kończy grę. Ta decyzja zmusza pozostałych graczy do gry jeszcze przez 2 rundy (**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 2 **rundy honorowe**. I tak dalej...

Jeśli w grze bierze udział **6 graczy**, rozgrywana jest tylko jedna **runda honorowa**.

Kiedy postać **osiągnie limit swojej wrodzonej odporności na truciznę** (czyli gdy jej 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 ze spokojem rzec « *Zmarłem* ». Może też złapać się za gardło, chrząknąć i przerywanym głosem wycharczać « *Do diaska!* », « *Nie zastużyłem na ten los!* » albo « *Któż teraz nakarmi ogary?* », po czym ześliznąć się z krzesła i zastygnąć pod stołem. Jak kto sobie życzy.

■ Koniec gry

Grę zwycięży ten, kto zjadł najwięcej **ciastek** i nadal żyje, niezależnie od tego czy zdecydował się odejść zawczasu z gry. W przypadku remisu zwycięży ten z najwyższą dawką arsenu. Jeśli to nadal nie rozstrzygnie remisu, pozostali w grze dobierają **ciastka**, aż pozostanie jeden gracz.



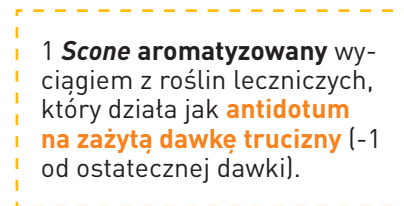
[1] Twórca tej gry jest nowicjuszem w temacie angielskich wypieków i dość luźno potraktował terminologię, używając kilkakrotnie stwierdzenia **Scones** jako synonimu ciastek (które wcale ciastkami nie są). W końcu brzmi to bardzo «*po brytyjsku*» dla jego francuskich uszu. Jednocześnie, niniejszym przepraszamy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

■ **Specjalne Scones** (zasada opcjonalna)

Dla urozniczenia gry można dodać 6 **specjalnych Scone'ów** znajdujących się w pudełku, mieszając je z 36 zwykłymi **Scone'ami**.



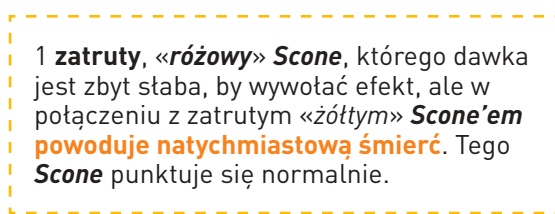
1 **Scone** wart tyle co dwa (wyjątkowo sycący).



1 **Scone** aromatyzowany wyciągiem z roślin leczniczych, który działa jak **antidotum na zażyłą dawkę trucizny** (-1 od ostatecznej dawki).



1 **Scone** po terminie, który **nie jest liczony** (do tego stopnia pozbawiony jest smaku, że odkładamy go na bok w momencie liczenia punktów).



1 **zatruty**, «**rózowy**» **Scone**, którego dawka jest zbyt słaba, by wywołać efekt, ale w połączeniu z zatrutym «**żółtym**» **Scone'em** powoduje **natychmiastową śmierć**. Tego **Scone** punktuje się normalnie.



1 zbyt słodki **Scone**, który klei się do rąk, w związku z czym **nie da się go odłożyć** do pudełka, nie naruszając jednocześnie wszystkich podstawowych zasad dobrego wychowania. Ten **Scone** zawiera oczywiście truciznę (wartość 1). Trzeba też wspomnieć, że względem tego Scone nadal można użyć **łyżeczki**.



1 **zatruty** «**żółty**» **Scone**, którego dawka jest zbyt słaba, by wywołać efekt, ale w połączeniu z zatrutym «**rózowym**» **Scone'em** powoduje **natychmiastową śmierć**. Tego **Scone** punktuje się normalnie.



■ Tryb solo

Niezależnie od wyniku gry, zagarniasz całą spadkę na własność.

Kwestia trucia się spada na dalszy plan, ale ciężko się wyrzec starych, arystokratycznych tradycji.

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 jeden raz w czasie gry, by zmusić wybranego gracza, by odłożył zagarnięte przez siebie **ciastko** z powrotem do pudełka.

Wystarczy stuknąć palcem w stół (niczym ta zgorzkniała ciotka, której w głowie tylko dobre maniery). Zbesztany w ten sposób gracz **omija swoją turę** (na pusty żołądek, bez **ciastka**), a łyżeczkę odrzuca się.

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

Jeśli gracie na sposób bardziej barbarzyński, **łyżeczka** z gry może okazać się zbyt delikatna. Sugerujemy zatem, byście użyli prawdziwych (albo nawet chochli, ale za efekty takiej rozgrywki nie bierzemy odpowiedzialności).



■ 0 Scones...

Scones to szkockie buteczki, chętnie jedzone przez Brytyjczyków do herbaty w czasie **podwieczorku**. Scones to nie jest coś wybitnie brytyjskiego: je się je chętnie przez każdego praktycznie w całej **Wspólnocie**, ale również i w Stanach Zjednoczonych. Są łatwe do upieczenia i smakują równie 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 kolej rzeczy. Na szczęście tutaj obędzie się **bez arszeniku**.

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

- Rozgrzejcie piekarnik do **220°C**.
- Wymieszajcie dłońmi **mąkę, proszek do pieczenia, cukier, sól i masło**, 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 wyrośnięte).

Remerciements

Je remercie particulièrement **Tristan Frobert** et **Mathieu Néhémie**, de **Borderline Editions**, pour m'avoir coaché efficacement et à la distribution internationale et pour m'avoir dégoté des solutions d'affranchissements incroyables qui m'ont permis de faire des mini-frais-de-port.

Merci à l'équipe d'**Abigames**, mon distributeur français, pour son soutien indéfectible.

Merci aussi à tous ceux qui m'ont aidé à promouvoir le projet durant la campagne de financement participatif : les **blogueurs**, les **ludothèques**, les **bars à jeux**, les **boutiques**, mes confrères **éditeurs**, à **Romain Bré**, **Ludovic Chatillon**, **Ludikev** et bien sûr... Les **joueurs** de tous horizons (mentions spéciales à **Zous**, **Franck19**, **Urghar**, **Relonnor**, **Kordo**, **SolidShark**, **Ryko**, **Franck Cini**... Et j'en oublie certainement (désolé!).

Ah oui, merci aussi à mes « **acteurs-malgré-eux** » qui m'ont permis de réaliser la vidéo de présentation du jeu : **Brigitte**, **Sébastien**, **Abigail** et **Maïa**, et à **Corinne** pour avoir assuré la logistique (**Thé & Scenes** maison).

Merci également :

- Aux **correcteurs** : **Corinne Boucher**, **Ronan Bessemoulin**, **Mathieu Néhémie**, **Tristan Frobert**... Et tous les contributeurs qui m'ont fait des retours en MP (**Vincent Benner**, **Julia Lange**, **Brian Minsker**, **Morgane Le Boucher**, **Brian Sanders**, **Matthijs Schaap**, **François Lentz**, **Sophie Bonet**, **Patrice Leser**...).
- Aux **traducteurs** : **Herman Bellekens** pour la traduction et **Géronimo** pour la relecture en Néerlandais, **Miguel Yebra Velasco** pour la traduction en Espagnol, **Arnaud Delcambre** pour la traduction et **Mathieu Néhémie** pour la relecture en Anglais, **Oliver Brettschneider** pour la traduction en Allemand, **Spartaco Albertarelli** pour la traduction en Italien, **Jaroslav Kowalczyk** pour la traduction Polonais.

Et bien sûr, merci à tous les contributeurs sur Kickstarter, sans qui ARSENIC n'aurait jamais vu le jour :

Kakiman, **Lacraieaseb**, **Beguin Jean Francois**, **Chomyez Thomas**, **Dabiglulu**, **Philippe Larrere**, **Franck19**, **Doomy**, **Le Dé Calé**, **Gaigne**, **Bjorn Adam**, **Pierre G.**, **Ioannis Frantzeskakis**, **Anthony Triso**, **Ronan Alias Momox**, **Tschäibi**, **Jerome Thomas**, **Yoshiya Shindo**, **Ryko**, **Bern Allan**, **Grelaud**, **The Creative Fund By Backerkit**, **Datura**, **Didierk**, **Nicolas Prost**, **Dinou**, **Ob1**, **Vincent**, **Devrieux**, **F0lken**, **Löwenpower**, **Pource-lot**, **Gerwaldan**, **Partiot Yann**, **Guiberlef**, **Ignacio Samartin Nebra**, **Philippe Thomas**, **Robin Dunoyer**, **Latro Surdus**, **Marwan**, **Matthijs Schaap**, **Grisbouï**, **Catartyk**, **Callot**, **Timotheé**, **Vinkb**, **Fabrice**, **Nadia**, **Leorio**, **Sieffermann**, **Blue_blueone**, **Typoche**, **Harko**, **Weron**, **Zermoufles**, **Nuno Fonseca**, **Patrice Leser**, **Wendy**, **Wingi**, **Laborie**, **Leelas**, **Antoine Tertois**, **Patrick Fischer**, **Audureau**, **Gest**, **Urghar**, **Perfectclad**, **Andrew Hetzner**, **Dayde**, **Le Scornet**, **Miguel Yebra Velasco**, **Sans**, **Philippe Thibault**, **Steven «Taka» Mounie**, **Gurney**, **Alessandro Bronzi**, **Judith**, **Geraldine**, **Rôletabille**, **Pommereau Jeremy**, **Yann**, **Yann**, **Canivet Quentin**, **Beth Anne**, **Adam Kitching**, **Saez Sylvain**, **Vanhille Isabelle**, **Weinlachgummi**, **Yoann Vincent**, **Buyituseitbreakitfixit**, **Kory Donázila**, **Skalde Troll Smith**, **Gregor F. Eschenbacher**, **Thomasdan**, **Terw_dan**, **Peter Beynon**, **Matthew Miller**, **Escalopefromage**, **Zougar**, **Matti Viren**, **Jean Dorthé**, **Lasse H**, **Leonardo**, **Caetano**, **Tony Ripley**, **Alex Nguyen**, **Joan Robles**, **M. Mccoy**, **Florent Mignot**, **Betton**, **Andrew Se-**

vers, **Frederik Nørgaard**, **Anika Petersdorf**, **Matt Bright**, **Eric Boissonneault**, **Janinas**, **Nicolas**, **Petrault-Audinet**, **Remy**, **Frédéric Ormieres**, **Jean Marc Salvant**, **Solidshark**, **Romain**, **Dewi Suciani**, **Han Marshall**, **Michelet**, **Benjamin Enns**, **Lauren**, **Hardy**, **Va-lerie Broeringmeyer**, **Täche**, **Manu**, **Danielae**, **Biard**, **Stonesaber**, **Marion B**, **Yann Ga-vand**, **Ste**, **Nicolas Peltier**, **Garrett**, **Fred**, **Andrew Giovanni**, **Emily Giovanni**, **Cmoirico**, **Doodoo**, **Ashley Bogert**, **Daryl Mclaurine**, **Hairie Florian**, **Clutzy**, **Peta**, **Giovani Lilienthal**, **Henri Châteauroux**, **Boursier**, **Lelore**, **Tavo**, **Veyrat**, **Delphine**, **Cuguillere**, **Delowyn**, **Lau-gier**, **Nefenrhys**, **Anais Houdusse**, **Flowrence**, **Ben Tonneville**, **Duriez**, **Relonnor**, **Yves-Laurent**, **Tony Simons**, **Bordeephof**, **Christine Hole**, **Morgane Lb**, **Tonybyddell (4 The Future Ltd)**, **Brian Minsker**, **Ksyv**, **Nicolas**, **Elizabeth Gessner**, **Thierry**, **Mendoza**, **Morten Minus Mikkelsen**, **Jason Elliott**, **Antonio Salamanca Soto**, **Marc Borredon**, **Thomr**, **Geek Flavor Games**, **Benoît Forget**, **Ctrlaltdelicious**, **Soph Bonet**, **Butch**, **Fergeau**, **Leon**, **Hendrik Scheiderbauer**, **Jean-Philippe Mallet**, **Atanu Bandyopadhyay**, **Kate Lewis**, **Robin Claverie**, **Cano**, **Rémi Montesin**, **Leprince**, **Mulambo**, **Jan Silverudd**, **Paint'riot Studio**, **Norma**, **Aumignon**, **Kriss_prolls**, **Fernando Eiras**, **Stephanie**, **Khronos**, **Mam-mut**, **Loic Cranley**, **Danielle**, **Thayne Weston**, **Gg Le Yeti**, **Suard**, **Leslie Lane**, **Guittard Dominik**, **Thierry Ferrand**, **Gonetotheedge**, **Jesper Jensen**, **Xavier Scheuer**, **Martine Finot**, **Kordo**, **King Of The Scone Age**, **Geoffroy**, **Choirinou59**, **Zoob@B**, **Joost Das**, **Forestier**, **Nathanael Deboeuf**, **Liquidjaeger**, **Poret**, **Noémie Oika Oika**, **William Cló**, **Ncastaing**, **Pass The Dice**, **Aube Thorn**, **Ghislain Razé**, **Sauvadet**, **Marc Bally**, **Stron-ginthearm**, **Wanda**, **Zous Alias Etienne**, **Grace**, **Brian Sanders**, **Holy Animals**, **Ludovic Chatillon**, **Michelet Didier**, **Gael Mauron**, **Otto Kahne**, **Tonneville**, **Kurzweg**, **Rob Tol-boom**, **Annette**, **James Payne**, **Jesse Black**, **Gordon Khoo**, **Dubourdiou**, **Emilie Holst**, **Angelo Rens**, **Robbin Dekker**, **Schmitt**, **Rio Guillaume**, **Skinfai**, **Jérémy Dumonteil**, **Frank Verhulst**, **Sage**, **Lionel Oliver**, **Sergio Siza**, **Joseph Michael Yap**, **Auriga**, **Five O'clock Games**, **David**, **Alexander Iwan**, **Angie Welter**, **Anne Pillet-Marvie**, **Charles Bor-rall**, **Gab**, **Géraldine Van Saene**, **Alexe Rothen**, **Carole**, **Lizzy**, **Céline Heng-Kissenberger**, **Koketron2000**, **Cedent**, **Dirk Rebmann**, **Prince Alarming**, **Gary J. Anderson**, **Laura Lea Davidson**, **Todd Hole**, **Gerald Quigley**, **Tomas Salkauskas**, **Eetu Salmela**, **Franck Cini**, **Backer #52978**, **Lamper**, **Linone**, **Chris**, **Mr_tricatel**, **Bouloux Christophe**, **Ben Sawyer**, **Thebaud Nicolas**, **Saartje Calu**, **Anthony Lesceux**, **Flo Ft**, **Ibn James**, **Julian**, **Cristian**, **Raj09**, **Florian**, **Willem Maat**, **Christoph**, **Gabe**, **Pizzabello87**, **Jacob Schoeneck**, **Cani-hac**, **Tuffery Cathy**, **Felipe Pessin**, **Valériane Raty**, **Sarah Lesage**, **Farron**, **Garbet**, **Chris-topher Tokaz**, **Brandon**, **Maurizio Mancino**, **Cfloutier**, **Chiara Burattoni**, **Sicorace**, **Juan Carlos Gallego Fernandez**, **Loh**, **François Barataud**, **Kévin Honsberger**, **Severino Lae-titia**, **Amie L.**, **Jeanne Yr**, **Paulinep**, **Simone Giovanni Bonora**, **Damien Wood**, **Dawid Siwak**, **Scott Wagner**, **Mat19861987**, **Emilie Corlay**, **Simon Fournel**, **Fantasyfairy**, **Daniel Urdzik**, **Tony Dickinson**, **Lucas S**, **Crystal Updegraff**, **Luca Belforte**, **Rip**, **Julia Lange**, **Julie**, **Boy Akkerman**, **Cristian Gonzalez**, **Roulleau Christel**, **Joshua Rush**, **William**, **Anna**, **Joy Houston**, **Themegavolt**, **Brancato**, **Amie**, **Jerome**, **Ange Le Boudec**, **Damon Kilgore**, **Holly**, **Celia**, **Adam Easterday**, **Nikola Kotarow**, **Lecarpentier**, **Erik Lindqvist**, **Mildoe Green**, **Joshua M-M**, **Feuerkette**, **Rosa Wickham**, **Van Fujishige**, **Erwin Simme-riding**, **Samuel Villena Corral**, **Rafat**, **Faugeras**, **Rex Gao**, **Soiz**, **Tj**, **Richard Davis**, **Alain David**, **David Pong**, **Atropo Kelevra**, **Ulnarevern**, **Denis Monteil**, **Torbjörn Hansson**, **Xavi R**, **Bart Boumeester**, **Nfourmier83**, **Karin Lundqvist**, **Stephanie**, **Daniel**, **Mathieu Shix**, **L Paine**, **Czarna**, **Aurore Mi**, **Linas**, **Kristy**, **Jared Golden**, **Jean-Xavier**, **Ferdinand «The Cardboard Stacker»**, **Rafael Dzm**, **Jean-Francois Fluttaz**, **Scott**, **Nicholas G**, **Man-dell Ilagan**, **Garcia**, **Hugo Gaillard**, **Joakim Enholm**, **M_slusarczyk**, **Tardieu**, **Nicole**, **Dessart Marc**, **Kaleostro**, **Toby Coates**, **Ath**, **David Szafran**, **Chika**, **Joel**, **Cat Flint**, **Lisa Hutchens**, **Bontemps David**, **Alessandro**, **Stinkycheese**, **Guuse**, **Jen Travis**, **Fab Chaup**, **Dirk Romes**, **Valdelsan**, **Sarah Esquivel**, **Boraden**, **Mattia**, **Michele Barker**, **Bwoomer**, **Megan Carnal**, **Jack Waitkus**, **Arnaud**, **Louis-Matthieu Heck**, **Furyganshark**.



ROBIN RED GAMES ©

Site internet : www.robinredgames.com
Email : info@robinredgames.com

Réalisé et fabriqué en France (Corrèze)

Auteur & illustrateur : *Pascal Boucher*

Translation / Traducción / Übersetzung
Traduzione / Vertaling / Tłumaczenie



*Arnaud
Delcambre*



*Miguel
Yebra Velasco*



*Oliver
Brettschneider*



*Spartaco
Albertarelli*



*Herman
Bellekens*



*Jaroslav
Kowalczyk*

LOT N° 0921

Retrouvez tous nos jeux sur
www.robinredgames.com