

The card game  
of morning tea

# Eleven



Règles du jeu

The card game  
of morning tea

# Elevenenses

ADVENTURELAND

GAMES

Âges

10+

Joueurs

2-4

Minutes

30

**Vous incarnez une personnalité mondaine des années 1920 rivalisant pour organiser le plus beau thé du matin !**

Dans toute l'Europe, la onzième heure du matin est reconnue comme idéale pour faire une pause et s'octroyer une petite collation. Dans ce jeu, vous jouez des cartes pour créer votre tablée idéale - sandwiches, biscuits, cakes - et bien entendu votre meilleur thé ! Au 11ème coup de l'horloge, le joueur avec la plus belle tablée remporte la partie !

---

**Auteur** ..... David Harding

**Illustrateur** ..... T.J. Lubrano

**Chef de projet et conception graphique :**

Phil Walker-Harding

**Remerciements :**

Chris Morpheu, Nathaniel van der Reyden, Simon Holding, Christopher de Voss, Jaimie de Voss, Dylan de Voss, Meredith Walker-Harding, Jamie Dunk, Fiona Isaacs, Kerry Wilson, Andrew Young, Jo Hayes, Jennifer Harding ainsi qu'au contributeurs Kickstarter !

---

# Contenu du Jeu

44 cartes Thé du matin

Un set de 11 cartes avec un dos de couleur pour chaque joueur



30 cubes Sucre



1 carte Sucrier



1 carte Premier Serveur



4 aides de jeu



6 cartes Invités spéciaux

Uniquement si vous jouez avec les règles avancées.



Les règles du jeu

# Aperçu du Jeu

---

A chaque manche d'Eleveses, les joueurs se confrontent pour servir le meilleur thé du matin. Pour y arriver, ils jouent les cartes *thé du matin* pour atteindre la plus grande valeur totale.

Chaque joueur entame la manche avec un set identique de 11 cartes thé du matin. 8 d'entre elles sont placées face cachée devant lui, sur une zone dénommée sa *nappe*. Les 3 autres sont conservées dans sa main, dénommée sa *cuisine*.

Chaque carte thé du matin possède une valeur ainsi qu'une action spéciale réalisée lorsqu'elle est jouée. Les cartes de faible valeur possèdent des actions spéciales très utiles alors que celles de plus forte valeur beaucoup moins, elles peuvent même être source de problèmes !

Chaque carte doit être jouée sur un emplacement précis de la nappe du joueur. Lorsqu'une carte est jouée à un emplacement contenant une carte face cachée, celle-ci est prise en main. De cette manière, les joueurs découvriront au fur et à mesure la nature des cartes faces cachées. En utilisant des *actions rangement*, les joueurs peuvent placer les cartes selon l'agencement de leur choix afin de les prendre en main plus tard.

La manche s'arrête lorsqu'un joueur joue la carte *Eleveses*. Les joueurs comparent alors la valeur totale de leurs cartes thé du matin et les meilleurs reçoivent des cubes sucre.

La partie se termine lorsqu'un joueur possède 7 cubes ou plus. Celui-ci gagne ainsi le respect de toute la ville en tant que meilleur organisateur du "thé du matin" !

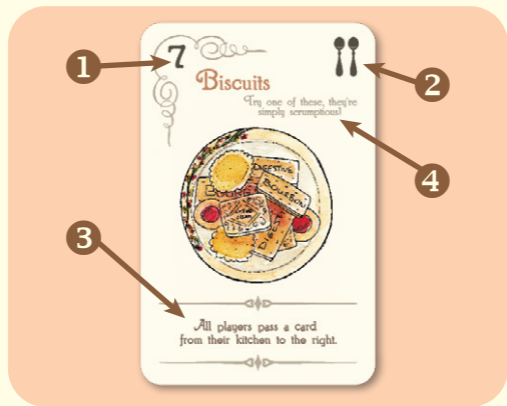
# Mise en Place

---

1. Placez la **carte sucrier** au centre de la table et déposez-y l'ensemble des **cubes sucre**. Ils seront distribués au cours de la partie comme récompenses.
2. Chaque joueur reçoit une **aide de jeu** qu'il place devant lui. Elle résume l'emplacement, la valeur et les actions spéciales des cartes thé du matin.
3. Chaque joueur reçoit un **set de 11 cartes thé du matin**, identifié par la couleur de leur dos. Les joueurs choisissent la couleur la plus élégante à leurs yeux.
4. Le joueur ayant le plus récemment bu une délicieuse tasse de thé commence la manche. Il prend la carte **premier serveur** qu'il place devant lui.



# Aperçu d'une carte Thé du matin

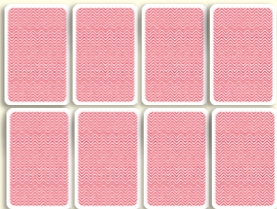


- 1** **Son emplacement.** Ce nombre indique l'emplacement où la carte doit être jouée sur *sa nappe*.
- 2** **Sa valeur.** Chaque carte présente une valeur de 0 à 3, symbolisée par le nombre de petites cuillères. Plus la valeur est grande et plus la carte améliore la réputation de votre tablée.
- 3** **Son action spéciale.** Cette action doit être réalisée lorsque la carte est jouée.
- 4** **Son texte d'ambiance.** Pour encore plus d'ambiance, les joueurs peuvent lire ce texte !

# Débuter une Manche

Chaque joueur mélange ses 11 cartes thé du matin puis place 8 d'entre elles face cachée devant lui en 2 rangées de 4 cartes.

Cette zone est appelée *sa nappe* et doit ressembler à cela :



Les 3 cartes restantes sont prises dans sa main et compose *sa cuisine*. Les cuisines des joueurs ne sont pas visibles pour les autres joueurs (sauf si une action spéciale indique le contraire).

# Déroulement d'une Manche

Le joueur possédant la carte *premier serveur* entame la manche. Elle se poursuit en sens horaire tant qu'aucun joueur ne joue la carte *Elevenses*. Une fois cette carte jouée, la manche s'arrête et un décompte a lieu.

A son tour de jeu, on **doit** effectuer 1 des 2 actions :

**1. JOUER UNE CARTE THÉ DU MATIN**

- or -

**2. EFFECTUER JUSQU'À 2 ACTIONS RANGEMENT**

## I. JOUER UNE CARTE THÉ DU MATIN

Le joueur joue une carte de sa cuisine et la pose face visible à l'emplacement correspondant sur sa nappe. L'emplacement de chaque carte est rappelé dans l'aide de jeu et est également illustré ci-dessous. Les cartes 2 à 5 sont placées sur la première ligne et les cartes 6 à 9 sur la seconde. La carte 1 est placée à gauche de la nappe et la carte 10 à droite. La carte 11 ne fait pas partie de la nappe et est jouée au centre de la table.



Un joueur *peut* jouer une carte thé du matin obtenue de la cuisine d'un autre joueur.

Un joueur *ne peut pas* jouer une carte thé du matin si un autre exemplaire de celle-ci est déjà présent face visible sur sa nappe.

Si une carte de valeur 2 à 9 est jouée, le joueur prend en main la carte face cachée située sur l'emplacement indiqué (sans la montrer aux autres joueurs) avant d'y déposer face visible la carte jouée. Ainsi, il n'y aura toujours qu'une seule carte sur chaque emplacement.



Ensuite, le joueur *doit* appliquer les effets de l'**action spéciale** indiquée sur la carte jouée (voir **ACTIONS SPÉCIALES**).

Pour terminer, le joueur **annonce** la valeur totale des cartes posées visibles sur sa nappe (somme des petites cuillières) afin que l'état d'avancement de chacun soit connu de tous.

## **2. EFFECTUER JUSQU'À 2 ACTIONS RANGEMENT**

En choisissant cette action, le joueur peut effectuer jusqu'à 2 *actions rangement*. Cela lui permet de préparer ses prochains tours lorsqu'il ne souhaite pas jouer une carte de sa cuisine.

Pour effectuer une action rangement, le joueur choisit une carte de sa cuisine et la joue face cachée sur sa nappe à l'emplacement de son choix de 2 à 9 **uniquement pour remplacer une autre carte face cachée déjà présente**. Il prend ainsi la carte remplacée dans sa cuisine sans la montrer aux autres joueurs. Cette action peut être effectuée une seconde fois (y compris avec la carte juste obtenue).

Les cartes jouées face cachées n'ont pas besoin de correspondre à leur numéro d'emplacement.

Un joueur *peut* jouer une carte face cachée obtenue depuis la cuisine d'un autre joueur. Evidemment, celle-ci sera reconnaissable grâce à son dos de couleur différente.

## **FIN DE LA MANCHE**

Dès qu'un joueur joue la carte Elevenses, il est bien entendu 11h, l'heure du thé ! La manche s'arrête immédiatement. Chaque joueur annonce la valeur totale de sa nappe (somme des petites cuillières visibles) pour déterminer la plus belle tablée.

## DÉCOMPTE

Le joueur avec la plus grande valeur de nappe a organisé la plus belle tablée et reçoit 2 cubes sucre.

**Dans une partie à 3 ou 4 joueurs**, le joueur en deuxième position reçoit 1 cube sucre. Les autres ne reçoivent rien. **Dans une partie à 2 joueurs**, le second ne reçoit rien. Ceci est rappelé au dos de la carte *premier serveur*.

**En cas d'égalité pour la première place**, les gagnants reçoivent chacun 1 cube sucre et les autres ne reçoivent rien. **En cas d'égalité pour la seconde place**, les joueurs ne reçoivent rien.

Chaque joueur disposant d'un *Tea Trolley* visible sur sa nappe reçoit 1 cube sucre supplémentaire.

Les joueurs conservent leurs cubes sucre près de leur aide de jeu. Le joueur possédant le **moins** de cube prend la carte *premier serveur*. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus proche en sens horaire de la position actuelle de la carte *premier serveur* qui la reçoit. Une nouvelle manche peut alors démarrer !

## FIN DU JEU

Après un décompte, la partie prend fin lorsqu'un joueur possède 7 ou plus cubes sucre. Le gagnant est celui en possédant le plus !

En cas d'égalité, les joueurs s'embrassent, se félicitent mutuellement et partagent leur victoire ! Si vous souhaitez jouer au jeu de façon plus compétitive, vous pouvez continuer de jouer des manches jusqu'à ce qu'un joueur se démarque.

# Actions Spéciales



## 1. TEA TROLLEY (valeur 0)

*(Cette carte est jouée à gauche de la nappe du joueur, aucune carte n'est donc reprise en main)*

Cette carte ne possède pas d'action spéciale immédiate. Elle rapportera un cube sucre supplémentaire au décompte de fin de manche.



## 2. TEA (valeur 1)

Choisissez un joueur et retournez une carte face visible de sa nappe (de valeur 2 à 9) sur sa fache cachée, en conservant son emplacement. Elle pourra à nouveau être prise et jouée plus tard.



## 3. MILK (valeur 1)

Choisissez un joueur et regardez dans sa cuisine sans la montrer aux autres joueurs. Vous pouvez prendre 1 de ses cartes en échange d'une des vôtres sans les montrer aux autres joueurs.

**Important :** Une carte *Elvenses* ne peut jamais être prise ou échangée ! S'il s'agit de la seule carte dans la cuisine du joueur visé, alors il ne se passe rien - mais au moins vous savez qu'il en dispose !



#### 4. SUGAR (valeur 1)

Aussi longtemps que la carte *Sugar* est face visible sur votre nappe, vous pouvez à tout moment (y compris en dehors de votre tour) consulter les cartes face cachée s'y trouvant, sans changer leur emplacement.



#### 5. CUPS & SAUCERS (valeur 1)

Vous pouvez immédiatement effectuer jusqu'à 3 actions rangement (comme décrit au paragraphe EFFECTUER JUSQU'À 2 ACTIONS RANGEMENT). Rappelez-vous qu'une carte prise en main lors d'une première action, peut être remplacée lors de la suivante.



#### 6. FINE CHINA (valeur 2)

**Tous les joueurs** doivent choisir une carte de leur cuisine et la mettre de côté face cachée pour ensuite la passer au joueur à leur gauche qui la prend dans sa cuisine. **Dans une partie à 2 joueurs**, ils s'échangent simplement les cartes choisies.

**Important :** Vous ne pouvez jamais passer une carte *Elevennes* ! S'il s'agit de votre seule carte encore dans votre cuisine, vous la montrez aux autres joueurs et ne prenez pas part au tour d'échange. Cela signifie que le joueur à votre droite passe sa carte au joueur à votre gauche. Si cela se produit dans une partie à 2 joueurs, aucun échange de cartes n'a lieu.



## 7. BISCUITS (valeur 2)

**Tous les joueurs** doivent choisir une carte de leur cuisine et la mettre de côté face cachée pour ensuite la passer au joueur à leur droite qui la prend dans sa cuisine. **Dans une partie à 2 joueurs**, ils s'échangent les cartes choisies.

**Important :** Vous ne pouvez jamais passer une carte *Elevenses* ! S'il s'agit de votre seule carte encore dans votre cuisine, vous la montrez aux autres joueurs et ne prenez pas part au tour d'échange. Cela signifie que le joueur à votre gauche passe sa carte au joueur à votre droite. Si cela se produit dans une partie à 2 joueurs, aucun échange de cartes n'a lieu.



## 8. SANDWICHES (valeur 2)

Choisissez un joueur qui doit prendre au hasard une carte de votre cuisine (il ne peut voir que leur dos). Vous pouvez mélanger votre cuisine avant qu'une carte soit tirée. Le joueur regarde secrètement la carte obtenue et décide soit de vous la rendre, soit de la conserver. S'il souhaite la conserver, il doit vous donner une carte de sa cuisine en échange (sans la montrer aux autres joueurs).

**Important :** Une carte *Elevenses* ne peut jamais être prise ! Si le joueur la choisit par hasard, il doit vous la rendre. De même, celui-ci ne peut jamais vous donner une carte *Elevenses* en échange.



## 9. CAKES (valeur 2)

Choisissez un joueur qui peut regarder dans votre cuisine (uniquement lui). Il peut prendre 1 carte de votre cuisine dans la sienne mais seulement en échange d'une de ses cartes en provenance de sa cuisine.

**Important :** Une carte *Elevenses* ne peut jamais être prise ! S'il s'agit de votre seule carte en cuisine, le joueur ne prend rien - mais connaît à présent votre carte ! Le joueur ne peut jamais vous donner une carte *Elevenses* en échange d'une carte prise.



## 10. SERVANTS (valeur 3)

*(Cette carte est jouée à droite de la nappe du joueur, aucune carte n'est donc reprise en main).*

Vous devez montrer les cartes de votre cuisine à tous les joueurs. Après cela, votre cuisine redevient privée.



## 11. ELEVENSES (valeur 0)

*(Cette carte est jouée au centre de la table, aucune carte n'est donc reprise en main).*

La carte *Elevenses* ne peut être jouée que si vous avez au moins 4 cartes faces visibles sur votre nappe. La manche s'arrête immédiatement et un décompte a lieu.

**Important :** On ne peut jamais passer, donner ou échanger une carte *Elevenses*. De même, elle ne peut jamais être prise par un adversaire.

# Règles Avancées

## Les Invités Spéciaux

---

Les invités spéciaux constituent une mini-extension pour le jeu *Eleveses*. Elle est recommandée pour les joueurs désirant un jeu légèrement plus long et plus stratégique. L'objectif est d'attirer des invités de prestige à votre table du thé du matin. Chaque invité souhaite trouver 3 cartes particulières et ne participera à votre table qu'en présence de celles-ci. Les invités rapportent 2 petites cuillères supplémentaires à la valeur de votre table.

Au début de chaque manche, mélangez les 6 *cartes invités spéciaux* et distribuez en une face cachée à chaque joueur. Le reste ne sera pas utilisé pour cette manche. Tant que les objectifs ne sont pas remplis, les joueurs conservent cette carte face cachée pendant la manche et peuvent à tout moment la consulter.

Une carte invité spécial n'est pas considérée comme faisant partie de la cuisine ou de la nappe. Elle ne peut pas être passée, prise ou échangée. Lorsqu'elle est face visible, elle ne compte pas dans les 4 cartes minimum pour jouer une carte *Eleveses*.

A la fin de votre tour, si vous disposez des **3 cartes requises faces visibles sur votre nappe**, vous pouvez retourner la carte invité spécial. Cela apporte maintenant à votre table une valeur supplémentaire de 2 ! Plus tard, si une condition n'était plus remplie, vous conservez cette carte visible (et donc la valeur supplémentaire). Vous ne pouvez plus révéler votre carte invité spécial *après* que la carte *Eleveses* ait été jouée.

## Variante

Si vous désirez diminuer ou augmenter la durée de la partie, changez simplement le nombre (5, 9 ou 11) de cubes sucre nécessaire pour la victoire !

---

## Conseils Stratégiques

Lorsque vous passez ou échangez une carte, donnez au joueur une carte dont il dispose déjà face visible sur sa nappe. Il ne pourra pas l'utiliser !

Si vos tours ne se passent pas comme souhaités, jouez la carte *Tea Trolley*. Elle n'augmentera pas la valeur de votre tablée mais rapportera un cube sucre.

Quelquefois, il est plus intéressant de jouer la carte *Elevennes* pour finir second (et recevoir 1 cube) même si sa tablée n'a pas la valeur la plus élevée.

Si vous recevez tôt dans la manche la carte *Elevennes*, vous pouvez utiliser une action rangement pour la placer à un emplacement dont vous vous souviendrez pour, plus tard, déclencher la fin de la manche au moment le plus opportun pour vous !

---

©2014

ADVENTURELAND

GAMES