

CAFÉ

INTERNATIONAL



2



11



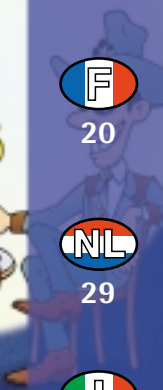
20



29



38





von Rudi Hoffmann und Roland Siegers

Spieler: 2 – 5 Personen
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 45 Min.

Inhalt:
96 Gästekarten (48 Damen und
48 Herren aus 12 Nationen)
24 Tischkarten (je 2 Tische aus
12 Nationen)

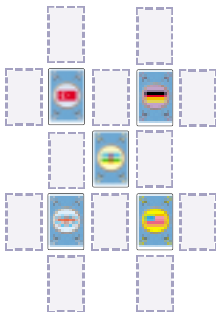
SPIELIDEE

Das Café International ist ein Treffpunkt für Gäste aus vielen Nationen. Bei Wein, Kaffee und Kuchen läßt es sich angenehm plaudern. Häufig sitzen Gäste aus unterschiedlichen Ländern an einem Tisch. Im Spiel geht es darum, durch geschicktes Ablegen der Gästekarten an eine Tischkarte möglichst viele Punkte zu erhalten. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Die Gästekarten und die Tischkarten werden getrennt gemischt. Jeder Spieler erhält **sieben** Gästekarten auf die Hand. Die restlichen Gästekarten kommen verdeckt als Zugstapel in die Tischmitte. Von den Tischkarten werden fünf Karten in X-Form **offen** in die Tischmitte (dem Café) gelegt. Die verbleibenden Tischkarten werden als Zugstapel neben den Stapel der Gästekarten gelegt. Die Spieler benötigen noch einen Stift und ein Blatt Papier zum Notieren der Punkte.

Ein Startspieler wird bestimmt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.



Das Café: Fünf Tischkarten mit allen möglichen freien Ablageflächen für Gästekarten.



Kartenhand eines Spielers



Zugstapel für Gästekarten



Zugstapel für Tischkarten

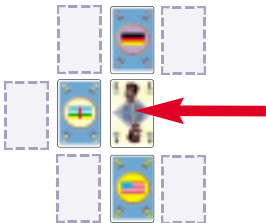
SPIELABLAUF

Der Spieler, der an der Reihe ist, muss genau **eine** der folgenden Aktionen durchführen:

- ◆ Eine bis drei Gästekarten aus der Hand an Tischkarten legen, oder
- ◆ eine Gästekarte vom Zugstapel ziehen, oder
- ◆ eine Gästekarte aus der Hand verdeckt vor sich ablegen.

Die Sitzordnung im Café International

Im Café liegen immer fünf Tischkarten aus. Um jede Tischkarte gibt es vier Ablageflächen. In jede freie Ablagefläche zwischen den Tischkarten und am Rand des Cafés darf im Laufe des Spiels eine Gästekarte mit der passenden Nationalität gelegt werden. Eine Gästekarte passt an eine Tischkarte, wenn mindestens an einer Seite die Nationalität von Gast und Tisch übereinstimmt.



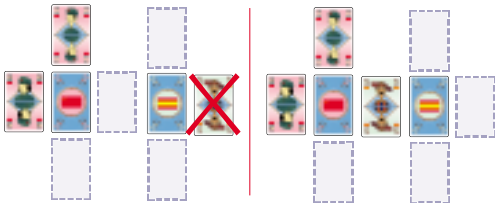
Statt des afrikanischen Gastes könnte an gleicher Stelle auch ein deutscher oder amerikanischer Gast abgelegt werden.

Neben der Nationalität wird im *Café International* auch darauf geachtet, dass Damen und Herren in möglichst gleicher Anzahl an den Tischen sitzen. An einem Tisch dürfen nur

- ◆ eine Dame und ein Herr oder
- ◆ eine Dame und zwei Herren oder
- ◆ zwei Damen und ein Herr oder
- ◆ zwei Damen und zwei Herren sitzen.

Eine andere Sitzverteilung ist nicht erlaubt.

Es darf kein Gast allein an einem Tisch sitzen, es sei denn, er gehört gleichzeitig zu einer Gruppe am Nebentisch.



Aktion: Gästekarten an Tischkarten anlegen

Wer an der Reihe ist, legt **ein bis drei** Gästekarten an passende Tischkarten. Dabei muss die Sitzordnung beachtet werden. Danach ist der linke Mitspieler an der Reihe.

DIE PUNKTWERTUNG

Der Spieler **muss** mit dem Ablegen jeder einzelnen Gästekarte Punkte machen. **Ausnahme:** Lässt der Spieler einen Gast an einem unbesetzten Tisch Platz nehmen, muss er dort sofort einen passenden Gast dazulegen, wenn der erste Gast keine Punkte einbringt. Dies gilt besonders für den Startspieler, der die erste Gästekarte ins Café legt. Je mehr Gäste bereits an einem Tisch sitzen, desto mehr Punkte erhält der Spieler nach dem Ablegen. Bewertet werden nur die Tische, an denen der Spieler Gästekarten abgelegt hat. Entscheidend für den Punktevergabe ist, wie viele Gäste an einem Tisch sitzen und zu welcher Nationalität sie gehören.

Gäste unterschiedlicher Nationalität am Indien-Tisch

Das Diagramm zeigt drei Beispiele für die Anordnung von Gästekarten auf Tischkarten. In jedem Beispiel sind die Karten durch rote Pfeile hervorgehoben.

Beispiel 1: Ein Herr (Indien) und eine Dame (Frankreich) sind an einem Tisch platziert. Ein weiterer Herr (Indien) wird an den Tisch gelegt. Die Punktzahl beträgt 2 Punkte.

Beispiel 2: Ein Herr (Indien) und eine Dame (Frankreich) sind an einem Tisch platziert. Ein Gast (Indien) wird an den Tisch gelegt. Die Punktzahl beträgt 3 Punkte.

Beispiel 3: Zwei Herren (Indien) und zwei Damen (Frankreich) sind an einem Tisch platziert. Ein weiterer Herr (Indien) wird an den Tisch gelegt. Die Punktzahl beträgt 4 Punkte.

*Spanische Gäste
am Spanien-Tisch*



1 Herr + 1 Dame
gleicher Nation
= 4 Punkte



1 Herr + 1 Dame + 1 Gast
gleicher Nation
= 6 Punkte



2 Herren + 2 Damen
gleicher Nation
= 8 Punkte

Mit einer Gästekarte kann ein Spieler an mehreren Tischen punkten.

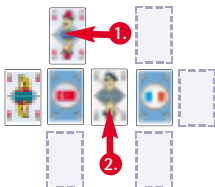


4 Punkte am
Deutschland-
Tisch
+
2 Punkte am
Italien-Tisch

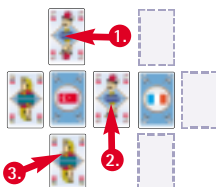


3 Punkte am
Deutschland-
Tisch
+
2 Punkte am
China-Tisch

**Legt ein Spieler zwei oder drei Gästekarten an einem Tisch ab,
so wird jede Karte für sich gewertet.**



1. Gast = 4 Punkte
2. Gast = 3 Punkte
7 Punkte



1. Gast = 4 Punkte
2. Gast = 6 Punkte
3. Gast = 8 Punkte
18 Punkte

Legt ein Spieler eine Gästekarte zwischen zwei Tischkarten, dann werden beide Tische einzeln gewertet.



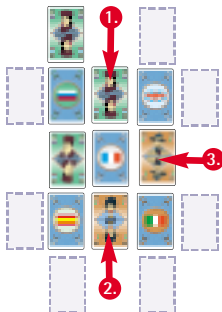
4 Punkte am Großbritannien-Tisch
+ 3 Punkte am Zentral-Afrika-Tisch = 7 Punkte



Der englische Gast darf nicht gelegt werden, weil am englischen Tisch bereits ein englischer Herr sitzt.

Legt der Spieler je ein Gästekärtchen an verschiedene Tische, kann er an mehreren Tischen punkten.

1. Gast: 6 Punkte am Russland-Tisch
2 Punkte am Frankreich-Tisch
 2. Gast: 3 Punkte am Frankreich-Tisch
2 Punkte am Spanien-Tisch
 3. Gast: 4 Punkte am Italien-Tisch
4 Punkte am Frankreich-Tisch
2 Punkte am Großbritannien-Tisch
-
- 23 Punkte

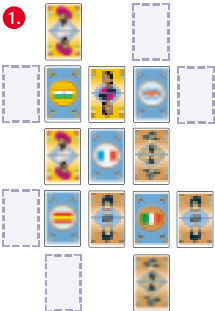


Die Punkte für jeden Spieler werden auf einem Blatt notiert.

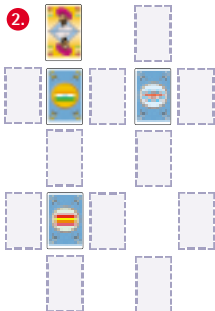
AUSTAUSCH DER TISCHKARTEN

Hat ein Spieler nach dem Ablegen einer Gästekarte einen oder mehrere Tische voll besetzt, müssen diese Tische sofort ausgetauscht werden. Ein voll besetzter Tisch ist ein Tisch, der von genau vier Gästekarten umgeben ist. **Die Tischkarten und die sie umgebenden Gästekarten werden aus dem Spiel genommen und zurück in die Schachtel gelegt.**

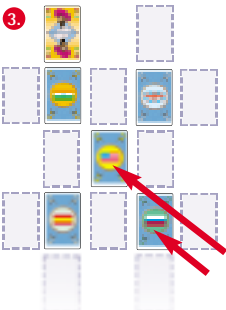
Danach werden so viele neue Tischkarten vom Stapel gezogen, wie soeben entfernt wurden. Die neuen Tischkarten werden an die Stelle der alten Tischkarten gelegt.



Der Frankreich-Tisch und der Italien-Tisch sind vollbesetzt.



Alle vier Gäste an dem Frankreich-Tisch und an dem Italien Tisch werden mit den Tischen entfernt.



Vom Tisch-Zugstapel werden zwei Tische gezogen und anstelle der vorherigen Tische ins Café gelegt.

Müssen Tischkarten ausgetauscht werden, nachdem ein Spieler erst eine oder zwei Gästekarten abgelegt hat, darf der Spieler noch eine zweite oder dritte Karte ins Café legen. Erst wenn er die dritte Gästekarte abgelegt hat, oder keine weitere Gästekarte ablegen will, ist der linke Mitspieler an der Reihe.

Achtung: Nachdem Tisch- und Gästekarten entfernt wurden, kann es passieren, dass ein Gast alleine an einem Tisch sitzt, oder dass ein Gast an einem „fremden“ Tisch sitzt. Dies ist ausnahmsweise erlaubt. Das Spiel geht normal weiter.

Aktion: Gästekarte ziehen

Wenn ein Spieler keine Gästekarte an eine Tischkarte legen will oder kann, muss er die oberste Gästekarte vom Zugstapel ziehen. Danach ist der linke Mitspieler an der Reihe.

Achtung: Ein Spieler darf **maximal zwölf Gästekarten** auf der Hand haben.

Aktion: Eine Gästekarte verdeckt vor sich ablegen

Hat ein Spieler, der an der Reihe ist, zwölf Karten auf der Hand und er kann oder will keine Gästekarte ins Café legen, dann muss er eine Gästekarte verdeckt vor sich ablegen. Sie bleibt bis zum Spielende dort liegen. Die verdeckten Karten bringen ihm dann **zwei Minuspunkte** pro Karte ein.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

- Es sind nicht mehr genügend Tischkarten im Stapel, um das Café zu vervollständigen. Das Spiel endet dann sofort.
- Ein Spieler zieht die letzte Gästekarte vom Zugstapel. Das Spiel endet dann sofort.
- Sobald ein Spieler keine Gästekarte mehr in der Hand hat, kann er das Spiel für beendet erklären. Falls er sich dagegen entscheidet, geht das Spiel normal weiter.

Ist das Spiel beendet, zählt jeder Spieler seine Karten auf der Hand und die Karten, die verdeckt vor ihm liegen, zusammen. Für jede Karte erhält er zwei Minuspunkte. Diese Minuspunkte werden von den bisher erreichten Punkten auf dem Blatt abgezogen. Der Spieler mit den meisten Punkten, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die kleinere Anzahl an Minuspunkten hatte.

VARIANTE

Der Stammtisch und das Kaffeekränzchen

Manchmal sind Frauen lieber bei einem Kaffeekränzchen unter sich. Männer treffen sich ebenso gerne zum Stammtisch. Um dies zu berücksichtigen, kann mit folgender Variante gespielt werden. Kann ein Spieler, während er an der Reihe ist, ein Kaffeekränzchen (vier Damen an einem Tisch) oder einen Stammtisch (vier Herren an einem Tisch) bilden, dann darf er ausnahmsweise bis zu vier Gästekarten auf einmal legen.

Ein Kaffeekränzchen oder ein Stammtisch (mit vier Damen oder vier Herren) wird mit 20 Punkten belohnt. Besteht ein solcher Tisch aus einer Nation, bringt er 40 Punkte ein.



Ein Kaffeekränzchen mit unterschiedlichen Nationen bringt 20 Punkte.



Ein Stammtisch gleicher Nation bringt 40 Punkte.



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMI



by Rudi Hoffmann und Roland Siegers

Players: 2 – 5
Age: 10 and older
Duration: approx. 45 minutes

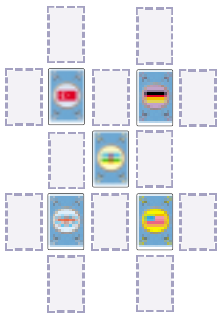
Contents:
96 guest cards (48 ladies and 48 gentlemen from 12 different nations)
24 table-cards (two cards each from 12 nations)

INTRODUCTION

The 'Café International' is a meeting place where guests from many different nations get together. Here, you may have a nice chat with others while enjoying a glass of wine, a cup of coffee and some pie. That's why you will often find guests from different nations sitting at one table. The purpose of the game is to find a clever way to lay down the guest cards at a table-card in order to receive as many points as possible. The player who has scored the most points at the end of the game is declared the winner of the game.

GAME PREPARATIONS

The guest cards and the table-cards are shuffled separately. Each player receives seven guest cards in his hand. The remaining guest cards are placed face down in the middle of the table to form the stock. Five of the table-cards are placed face up onto the middle of the table forming an 'X'-shape (the Café). The remaining table-cards are placed beside the guest card-pile to form another stock. All players need a pencil and a score sheet to take down the points. Designate a starting player. Then use a clockwise rotation for all other players.



The Café: five table-cards with free spaces for guest cards.



Cards a player has in his or her hands



pile for guest cards



pile for table-cards

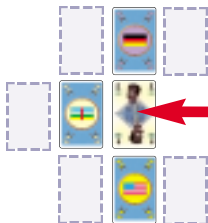
HOW TO PLAY THE GAME

If his or her turn, a player has to carry out **one** of the following actions:

- ◆ Place up to three guest cards from his hand at the table-cards, or
- ◆ draw one guest card from the stack, or
- ◆ lay down a guest card from his hand face up and in front of him.

SEATING ARRANGEMENTS IN THE 'CAFÉ INTERNATIONAL'

In the Café you will always find five table-cards. Around each table-card there are four free spaces marking the guest chairs. During the game, a guest card of a corresponding nationality may be put on a free space between the table-cards or on the edges of the Café. A guest card corresponds with a table-card if the nationality of both the guest and the table are identical on at least one of the sides.



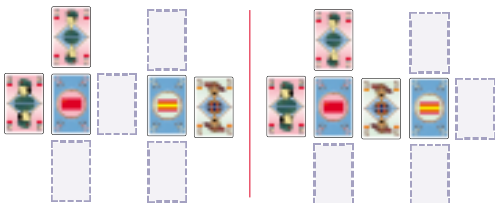
Instead of the African guest, also a German or an American guest may be placed here.

Apart from nationalities, 'Café International' also strictly observes a rule which requires the same number of ladies and gentlemen sitting at the tables whenever possible. The following are the only combinations of guests allowed for one table at any given time:

- ◆ one lady and one gentleman, or
- ◆ one lady and two gentlemen, or
- ◆ two ladies and one gentleman, or
- ◆ two ladies and two gentlemen.

Other seating arrangements are not permissible.

No one is allowed to be the only guest at any of the tables as long as he does not belong to another group of guests at a neighboring table.



Action: Placing guest cards at the tables

When it is a player's turn, he or she places one or up to three guest cards at appropriate tables. In doing so, players have to observe the seating arrangements as described above. Then the next player to the left takes his or her turn.

SCORING

Players **must** score whenever laying down a card. If a player places one card each at two different tables he has to score at both tables. **Exception:** If a player allows a guest to be seated at an unoccupied table, he or she must lay down a corresponding guest at that table immediately if the first guest does not allow him or her to score. This also applies to the starting player putting the first guest card into the Café. The more guests already sit at a table, the more points the player receives after having placed his or her card on free spaces. A player may only score at those tables at which he or she has just placed one or more guest cards. In determining the score it is critical how many guests are sitting at a table and what their nationalities are.

Guests of different nationalities at the Indian table

1 gentleman +
1 lady = 2 points

1 gentleman + 1 lady +
1 guest = 3 points

2 gentlemen +
2 ladies = 4 points

Spanish guests at the Spanish table



*1 gentleman +
1 lady of identical
nationality = 4 points*



*1 gentleman + 1 lady +
1 guest of identical
nationality = 6 points*



*2 gentlemen + 2 ladies
of identical nationality
= 8 points*

A player may score at more than one table with only one guest card.

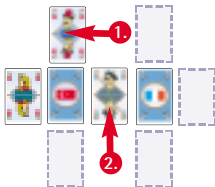


*4 points at the
German table
+
2 points at the
Italian table*

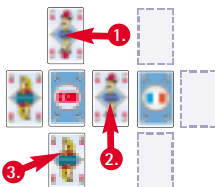


*3 points at the
German table
+
2 points at the
Chinese table*

If a player puts two or three guest cards down at one table, each card is counted separately.



*1st guest = 4 points
2nd guest = $\frac{3 \text{ points}}{7 \text{ points}}$*



*1st guest = 4 points
2nd guest = 6 points
3rd guest = $\frac{8 \text{ points}}{18 \text{ points}}$*

If a player places a guest card between two table-cards, both tables are counted separately.



4 points at the Great Britain table
+ 3 points at the Central African table = 7 points

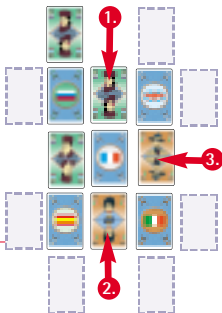


The English guest is not allowed to be placed on the space indicated since an English gentleman is already sitting at the English table.

If the player places one guest card each at different tables, he may score at more than 1 table.

1st guest: 6 points at the Russian table
2 points at the French table
2nd guest: 3 points at the French table
2 points at the Spanish table
3rd guest: 4 points at the Italian table
4 points at the French table
2 points at the Great Britain table

23 points

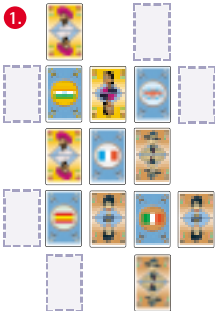


The points for each player are taken down on a score sheet.

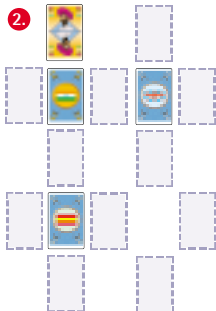
HOW TO EXCHANGE TABLE CARDS

If a player has fully occupied one or more tables after having placed a guest card, these tables have to be exchanged immediately. A fully occupied table is a table which is surrounded by exactly four guest cards. **The table-cards and the surrounding guest cards are taken out of the game and will be put back into the box.**

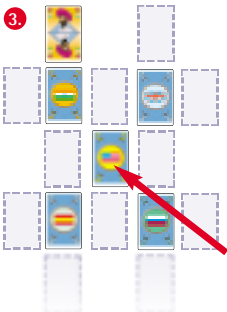
Then, the same number of new table-cards is drawn from the stock as has just been removed. The new table cards are placed on the space the old ones have been removed from.



The French table and the Italian table are fully occupied.



All four guests at the French table and at the Italian table are removed together with the tables.



Two table-cards are drawn from the stock and put in the place of the previously used tables.

If one or more table cards have to be exchanged after a player has placed one or two guest cards only, that player may put a second or a third card into the Café. It is only after the player has placed his or her third guest card or does not want to play another guest card that the next player to the left is taking his or her turn.

Attention: It is possible for a guest to sit alone at a table or to sit at a "foreign" table after table-cards and guest cards have been removed. This is an exception and the game proceeds without reference to the general rule.

Action: drawing a guest card

If a player does not want to place a guest card at a table-card or if he or she is unable to do so, that player **must** draw the top guest card from the proper stock. Then, the player to the left takes his or her turn. **Attention:** A player may have a **maximum of twelve** guest cards on his hand.

Action: placing a guest card face down in front of oneself

If it is a player's turn and that player has twelve cards in his or her hand, and if he or she does not want to place a guest card into the Café or is unable to do so, then that player has to place a guest card in front of him or her with the face of that card showing down. That card does remain there until the game is finished. Each hidden card will score **2 penalty points**.

END OF THE GAME

The game ends when one of the following situations occurs:

- ◆ There are not enough table-cards in the proper stock to guarantee for five tables to be in the Café. In this case, the game does end immediately.
- ◆ The last available guest card is drawn from the proper stack.
- ◆ As soon as a player does not have any guest card on his or her hand, that player may declare the game to be over. If he deci-

des against that opportunity the game proceeds without reference to this rule.

After the game has ended, each player adds up the cards on his or her hand and the cards face down in front of him or her. Each card is charged with two penalty points. These penalty points are subtracted from all of the points received and noted down on the score sheet. The player with the highest number of points is the winner. If there is a tie, the player with the smallest amount of penalty points is declared the winner.

VARIATION

Sometimes, women like to be amongst themselves while enjoying a cup of coffee and a good conversation. Men also like the company of other men to have a drink or two. To take this into account, the game may be played with the following variation: There is an exception to the general rule: a player now may **place up to four guest cards at a single table at one time** if he or she can guarantee a complete ladies' table (four ladies at one table) or a complete gentlemen's table (four gentlemen at one table) when it is that player's turn. A ladies' table or a men's table (with four ladies or four gentlemen) will be rewarded with 20 points. If such table is a one nation table it will score 40 points.



A ladies' table or a men's table of different nations will score 20 points.



A men's table (or a ladies' table) will score 40 points.



Any questions ? We'll be glad to help you:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMI



Café INTERNATIONAL
5555555555555555



De Rudi Hoffmann et Roland Siegers

Nombre de joueurs: de 2 à 5
Age: à partir de 10 ans
Durée: environ 45 minutes

Contenu:
96 cartes Client (48 hommes et
48 femmes répartis en
12 nationalités)
24 cartes Table (2 tables pour
chacune des 12 nationalités)

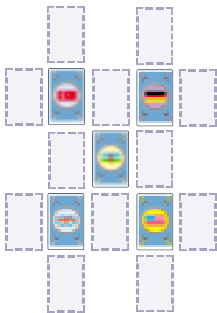
CONCEPT DU JEU

Le Café International est un lieu de rencontres pour des clients de nombreuses nationalités. On discute bien devant un bon vin, du café ou un bon gâteau. Souvent, des clients de pays différents s'installent à une même table.

Dans le jeu, il s'agit de récolter le plus de points possible en posant des **cartes Client** autour des tables. A la fin de la partie, celui qui a le plus de points gagne.

PRÉPARATION D'UNE PARTIE

Les **cartes Client** et les **cartes Table** sont mélangées séparément. Chaque joueur reçoit **sept cartes Client**. Le reste des **cartes Client** forme une pioche, verso visible, au centre de la table. Cinq **cartes Table** sont placées pour former un "X" (le Café) **visiblement** au centre de la table. Le reste des **cartes Table** forme une pioche posée à côté de celle des **cartes Client**. Les joueurs auront aussi besoin d'une feuille de papier et d'un crayon pour noter les points. On détermine un premier joueur. Les autres jouent selon le sens horaire.



Le café : cinq cartes Table avec toutes les places possible pour la pose des cartes Client



main d'un joueur



Pioche des cartes Client



Pioche des cartes Table

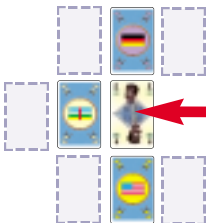
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur dont c'est le tour doit effectuer une des actions suivantes:

- ♦ poser entre une et trois **cartes Client** de sa main à une table ou bien
- ♦ tirer une **carte Client** de la pioche ou bien
- ♦ poser devant lui une **carte Client** de sa main, verso visible.

Le placement au Café International

Au Café, il y a toujours cinq **cartes Table**. Autour de chaque table, il y a quatre places. A chaque place libre, entre les tables et à leurs extrémités, on peut poser une **carte Client** dont la nationalité correspond. Une **carte Client** peut être posée à une **carte Table** si à un des côtés la nationalité de la table et du client correspond.

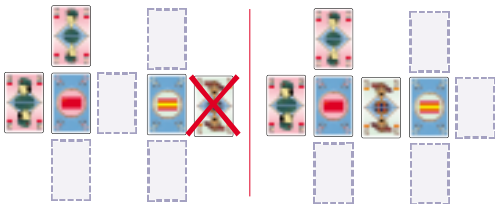


Au lieu du client africain, on pourrait poser à sa place un client allemand ou américain.

A part la nationalité, au Café International, il faut également faire attention à placer si possible autant de messieurs que de dames. A une table ne peuvent s'asseoir que:

- ◆ une dame et un monsieur, ou bien
- ◆ une dame et deux messieurs, ou bien
- ◆ deux dames et un monsieur, ou bien
- ◆ deux dames et deux messieurs.

Aucune autre répartition n'est possible. Aucun client ne peut s'asseoir seul à une table à moins d'appartenir au groupe d'une table voisine.



Action: poser des cartes Client à des cartes Table

A son tour, un joueur pose une à trois **cartes Client** à une **carte Table** correspondante. Ce faisant, il faut respecter le placement. C'est ensuite le tour du voisin de gauche.

LES POINTS

Le joueur doit gagner des points par la pose de chaque **carte Client**. **Exception:** si un joueur pose un client seul à une table libre, il doit immédiatement poser un autre client correspondant si le premier ne rapporte pas de points. Ceci concerne surtout le premier joueur qui pose la première **carte Client** dans le café. Plus il y a de clients déjà installés à une table, plus cela rapporte de points au joueur après la pose. Ne sont comptées que les tables où le joueur a posé une **carte Client**. Ce qui importe pour gagner des points, c'est le nombre de clients et leur nationalité.

Clients de nationalités différentes à une table espagnole

1 monsieur +
1 dame =
2 points

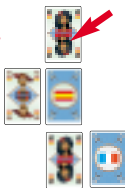
1 monsieur + 1 dame +
1 client = 3 points

2 messieurs +
2 dames = 4 points

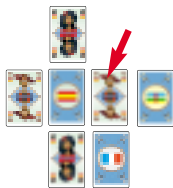
Clients espagnols à une table espagnole



1 monsieur + 1 dame de même nationalité = 4 points



1 monsieur + 1 dame + 1 client du même pays = 6 points



2 messieurs + 2 dames du même pays = 8 points

Une carte Client peut rapporter des points à un joueur sur plusieurs tables.

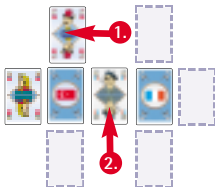


4 points aux tables allemandes
+
2 points à une table italienne

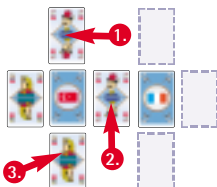


3 points aux tables allemandes
+
2 points à une table chinoise

Si un joueur pose deux ou trois cartes Client à une table, chaque carte est comptée séparément.



1er client = 4 points
2ème client = 3 points
7 points



1er client = 4 points
2ème client = 6 points
3ème client = 8 points
18 points

Si un joueur pose une carte Client entre deux cartes Table, chaque table est comptée séparément.



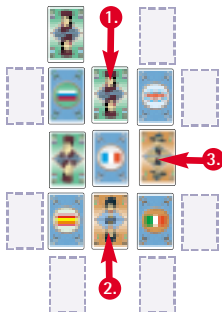
4 points à la table de l'anglais +
3 points à la table de Centrafrique
= 7 points



Le client anglais ne peut pas
s'asseoir à la table anglaise car il y
a déjà un monsieur anglais assis.

Si un joueur pose une carte Client à différentes tables, il marque des points pour chacune de ces tables.

- 1. client: 6 points à la table russe
2 points à la table française
 - 2. client: 3 points à la table française
2 points à la table espagnole
 - 3 client: 4 points à la table italienne
4 points à la table française
-
- 23 points

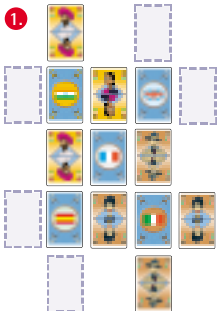


Les points de chaque joueur sont notés sur une feuille.

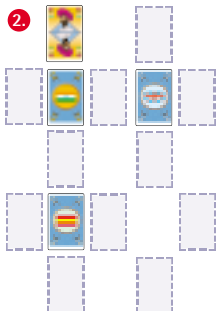
REPLACEMENT DES CARTES TABLE

Si une ou plusieurs tables sont entièrement occupées suite à la pose d'une **carte Client** d'un joueur, ces tables doivent être immédiatement remplacées. Une table complètement occupée est une table autour de laquelle se trouvent quatre clients. Les **cartes Table** et les **cartes Client** sont retirées du jeu et rangées dans la boîte.

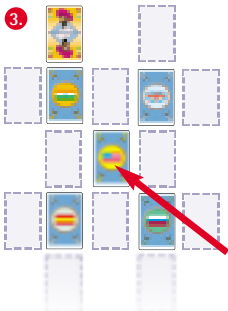
On tire autant de cartes de la pioche que de cartes retirées. Les nouvelles cartes Table prennent la place des anciennes.



La table française et la table italienne sont totalement occupées.



Les quatre clients de la table française et de la table italienne sont retirés ainsi que les tables.



On tire deux nouvelles cartes Table de la pioche Table et on les pose à la place des anciennes.

Un joueur peut choisir de poser une deuxième ou une troisième **carte Client** après en avoir posé respectivement une ou deux au préalable avant que des **cartes Table** doivent être remplacées. Le tour du joueur de gauche arrive seulement lorsque le joueur a posé une troisième **carte Client** ou qu'il ne désire plus en poser.

Attention : Après le retrait de cartes Table et Client, il se peut tout à fait qu'un Client se retrouve seul à une table ou bien à une table " étrangère ". Ceci est exceptionnellement permis. La partie se poursuit normalement.

Action : tirer des cartes Client

Lorsqu'un joueur ne veut pas ou ne peut pas poser une **carte Client** à une table, il doit tirer la première carte de la pioche Client. C'est ensuite le tour de son voisin de gauche.

Attention : un joueur ne peut pas avoir plus de douze cartes en main.

Action : poser une carte Client devant soi verso visible.

Si un joueur dont c'est le tour a douze cartes en main et qu'il ne peut pas ou ne veut pas poser de **carte Client** au Café, il doit en poser une devant lui verso visible. Elle reste là jusqu'à la fin de la partie. A la fin de la partie, chacune de ces cartes rapporte **deux points de malus**.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'une de ces situations se produit :

- Il n'y a plus suffisamment de **cartes Table** dans la pioche pour remplir le café. La partie se termine immédiatement.
- Un joueur tire la dernière **carte Client** de la pioche. La partie se termine immédiatement.
- Dès qu'un joueur n'a plus de **cartes Client** en main, il peut terminer la partie s'il le souhaite. Dans le cas contraire, la partie se poursuit normalement.

Lorsque la partie est terminée, chacun compte deux points de malus pour chaque carte qu'il a en main et pour chaque carte posée devant lui, verso visible. Ces malus sont retirés des points notés sur la feuille. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de malus gagne.

VARIANTE

La table tribu et le petit cercle

Souvent, les femmes préfèrent se retrouver en petit cercle au Café. Les hommes se rassemblent volontiers en tribu. Pour respecter ceci, on peut jouer selon la variante suivante : A son tour, si un joueur a la possibilité de former un petit cercle (quatre dames à une table) ou une tribu (quatre messieurs à une table), il peut exceptionnellement poser jusqu'à quatre cartes en une fois.

Former une tribu ou un petit cercle rapporte 20 points. Si en plus, ils ne sont formés que par une nationalité, ils rapportent 40 points.



Un petit cercle de différentes nationalités rapporte 20 points



Une tribu de mêmes nationalités rapporte 40 points.



Avez-vous des questions?
Alors appelez-nous, nous vous aiderons volontiers:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMI



van Rudi Hoffmann en Roland Siegers

Spelers: 2 – 5
Leeftijd: vanaf 10 jaar
Duur: ong. 45 minuten

Inhoud:
96 gastkaarten (48 dames en
48 heren uit 12 landen)
24 tafelkaarten (elk 2 tafels
uit 12 landen)

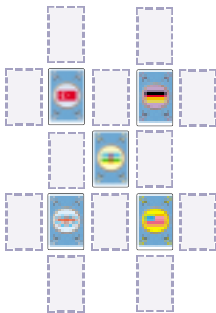
SPELIDEE

Het Café International is een trefpunt voor gasten uit vele landen. Met wijn, koffie en gebak is het aangenaam vertoeven. Vaak zitten gasten uit verschillende landen aan een tafel.

Het is de bedoeling door het handig afleggen van gastkaarten aan tafelkaarten mogelijk veel punten te verdienen. Wie aan het einde de meeste punten bezit, wint.

VOORBEREIDING

De gastkaarten en de tafelkaarten worden apart geschud. Iedere speler neemt zeven gastkaarten in zijn hand. Leg de overige gastkaarten als gedekte stapel op tafel. Leg vijf tafelkaarten in een X-vorm open op het midden van de tafel (het café). Leg de overige tafelkaarten als gedekte stapel naast de stapel gastkaarten. De spelers hebben potlood en papier nodig om de punten te noteren. Kies een startspeler. De andere spelers volgen in klokrichting.



Het café: vijf tafelkaarten met alle mogelijke vrije aflegvelden voor gastkaarten.



Kaarthand van een speler



Stapel met gastkaarten



Stapel met tafelkaarten

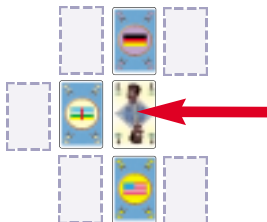
SPELVERLOOP

De speler die aan de beurt is, moet precies één van de volgende acties uitvoeren:

- ◆ een tot drie gastkaarten uit zijn hand aan tafelkaarten leggen, of
- ◆ één gastkaart van de stapel trekken, of
- ◆ één gastkaart uit zijn hand gedekt voor zich neerleggen.

De tafelschikking in Café International:

In het café (zie ook de bovenstaande afbeelding) liggen altijd vijf tafelkaarten. Rond elke tafelkaart liggen vier aflegvelden. Op elk vrij aflegveld tussen de tafelkaarten en aan de rand van het café mag in de loop van het spel één gastkaart met een passende nationaliteit worden gelegd. Een gastkaart past aan een tafelkaart als aan tenminste één zijde de nationaliteit van tafel en gast overeenstemmen.



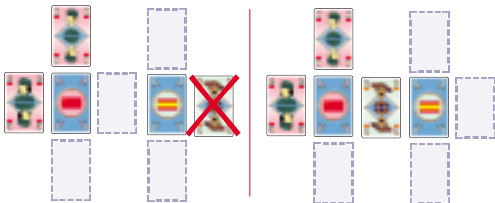
In plaats van de Afrikaanse gast, mag op dezelfde plek ook een Duitse of een Amerikaanse gast worden gelegd.

Naast de nationaliteit wordt in Café International ook in de gaten gehouden of dames en heren in mogelijk gelijke aantallen aan de tafels zitten. Aan een tafel mogen uitsluitend

- ♦ één dame en één heer, of
- ♦ één dame en twee heren, of
- ♦ twee dames en één heer, of
- ♦ twee dames en twee heren zitten.

Een andere tafelschikking is niet toegestaan.

Een gast mag nooit alleen aan tafel zitten, tenzij hij tegelijkertijd behoort tot een groep aan een naburige tafel.



Actie: gastkaarten aan tafelkaarten leggen

Wie aan de beurt is, legt één tot drie gastkaarten aan passende tafelkaarten. Let daarbij op de juiste tafelschikking. Daarna is de linker buurman aan de beurt.

DE PUNTELLING

De speler **moet** met het afleggen van elke individuele gastkaart punten scoren. **Uitzondering:** moet de speler een gast aan een onbezette tafel leggen, dan moet hij daar meteen een tweede passende gast aanleggen, als de eerste gast geen punten oplevert. Dit geldt vooral voor de startspeler, die de eerste gast in het café legt. Hoe meer gasten reeds aan een tafel zitten, des te meer punten ontvangt de speler na het afleggen. Alleen die tafels worden geteld, waaraan de speler gasten heeft gelegd. Voor de toekenning van punten is bepalend hoeveel gasten aan een tafel zitten en tot welke nationaliteit ze behoren.

Gasten van verschillende nationaliteiten aan de Indiase tafel



Spaanse gasten aan de Spaanse tafel



*1 heer + 1 dame
uit hetzelfde land
= 4 punten*



*1 heer + 1 dame + 1 gast
uit hetzelfde land
= 6 punten*



*2 heren + 2 dames
uit hetzelfde land
= 8 punten*

Met één gastkaart kan een speler aan meerdere tafels punten scoren.

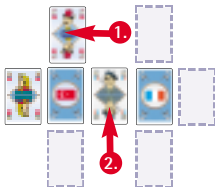


*4 punten aan de
Duitse tafel
+
2 punten aan de
Italiaanse tafel*

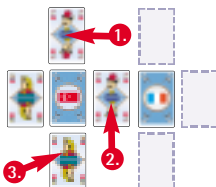


*3 punten aan
de Duitse tafel
+
2 punten aan
de Chinese
tafel*

Legt een speler twee of drie gastkaarten aan dezelfde tafel, wordt elke kaart apart geteld.



*1e gast = 4 punten
2e gast = 3 punten
7 punten*



*1e gast = 4 punten
2e gast = 6 punten
3e gast = 8 punten
18 punten*

Legt een speler een gastkaart tussen twee tafelkaarten, worden beide tafels apart geteld.



4 punten aan de Britse tafel +
3 punten aan de Afrikaanse tafel
= 7 punten

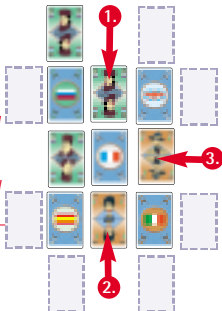


De Britse gast mag niet worden gelegd, omdat aan de Britse tafel reeds een Britse heer zit.

Legt de speler telkens één gastkaart aan verschillende tafels, kan hij aan meerdere tafels punten scoren.

1e gast: 6 punten aan de Russische tafel
2 punten aan de Franse tafel
2e gast: 3 punten aan de Franse tafel
2 punten aan de Spaanse tafel
3e gast: 4 punten aan de Italiaanse tafel
4 punten aan de Franse tafel
2 punten aan de Britse tafel

23 punten

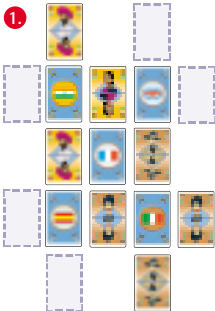


De punten van iedere speler worden op een scoreblad genoteerd.

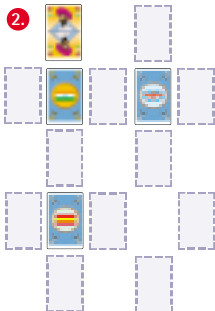
OMRUILEN VAN TAFELKAARTEN

Heeft een speler na het afleggen van een gastkaart een of meer tafels volledig bezet, dan worden deze tafels meteen omgeruild. Een volledig bezette tafel is een tafel waaraan precies vier gasten zitten. Deze tafelkaarten en de omringende gastkaarten worden uit het spel genomen en in de doos teruggelegd.

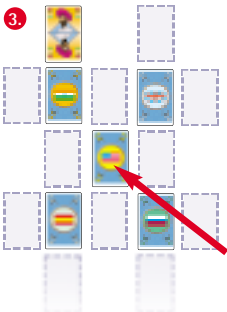
Daarna worden vervangende tafelkaarten van de stapel getrokken, zoveel als zojuist zijn verwijderd. De nieuwe tafelkaarten worden op de plek van de oude tafelkaarten gelegd.



De Franse en Italiaanse tafels zijn volledig bezet.



Alle vier de gasten aan de Franse tafel en de Italiaanse tafel worden met de tafels verwijderd.



Trek twee nieuwe tafelkaarten van de stapel en leg deze op de plek van de oude tafels in het café.

Moeten de tafels omgeruild worden nadat een speler zijn eerste of tweede gastkaart heeft aangelegd, dan mag deze speler vervolgens nog een tweede of derde kaart in het café leggen. Pas als hij zijn derde gastkaart heeft aangelegd, of geen gastkaart wil spelen, is de linker buurman aan de beurt.

Attentie: nadat de tafel- en gastkaarten zijn verwijderd, is het mogelijk dat een gast alleen aan een tafel zit, of dat een gast aan een "vreemde" tafel zit. Dit is bij wijze van uitzondering toegestaan. Het spel gaat normaal verder.

Actie: gastkaart trekken

Als een speler geen gastkaart aan een tafel kan of wil leggen, moet hij de bovenste gastkaart van de stapel trekken. Daarna is zijn linker buurman aan de beurt.

Attentie: een speler mag **maximaal 12 gastkaarten** in de hand hebben.

Actie: een gastkaart gedekt neerleggen

Als de speler die aan de beurt is twaalf gastkaarten in zijn hand heeft, en hij kan of wil geen gastkaart in het café leggen, moet hij een gastkaart gedekt voor zich op tafel leggen. Deze blijft daar tot het einde van het spel liggen. De gedekte kaarten leveren dan **2 minpunten** per stuk op.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als een van de volgende situaties optreedt:

- ◆ De stapel bevat niet genoeg tafelkaarten om het café te vullen. Dan eindigt het spel meteen.
- ◆ Een speler trekt de laatste gastkaart van de stapel. Dan eindigt het spel meteen.
- ◆ Zodra een speler geen gastkaarten meer in de hand heeft, mag hij het spel beëindigen. Als hij dit niet wil, gaat het spel gewoon verder.

Als het spel is afgelopen, telt iedere speler de kaarten in zijn hand en de voor hem liggende gedekte kaarten. Voor elke kaart krijgt hij 2 minpunten. Deze minpunten worden afgetrokken van de punten op het scoreblad. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint degene met de minste minpunten.

VARIANT

De stamtafel en het theekransje

Soms houden de vrouwen het liever bij een eigen theekransje. De heren ontmoeten elkaar net zo graag aan de stamtafel. Om hiermee rekening te houden, kan met de volgende variant worden gespeeld. Kan de speler tijdens zijn beurt een theekransje (vier dames aan één tafel) of een stamtafel (vier heren aan één tafel) vormen, dan mag hij bij wijze van uitzondering maximaal vier gastkaarten in een beurt aanleggen.

Een theekransje of stamtafel (met vier dames of heren) levert 20 punten op. Als zo'n tafel uit één nationaliteit bestaat, levert het 40 punten op.



*Een theekransje
met verschillende
nationaliteiten
levert 20 punten
op*



*Een stamtafel
met één
nationaliteit
levert 40 punten
op*



Heeft u nog vragen? Wij helpen u graag:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMI



Café INTERNATIONAL
SIEGERS & HOFFMANN



di Rudi Hoffmann e Roland Siegers

Giocatori: 2 – 5
Età: a partire da 10 anni
Durata: ca. 45 minuti

Contenuto:
96 carte ospiti (48 uomini e
48 donne da 12 nazioni)
24 carte tavolino (2 tavolini
di 12 nazioni)

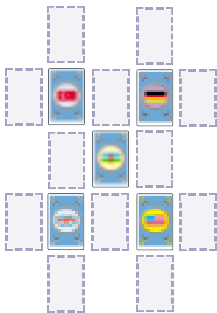
IL GIOCO

Café International è un punto di incontro per ospiti di molte nazioni. Con un po' di vino, caffè e dolci si chiacchiera volentieri. Spesso per ogni tavolino ci sono ospiti di diverse nazioni. L'obiettivo del gioco è di totalizzare il maggior numero possibile di punti per una carta tavolino, mettendo in tavola abilmente le carte ospiti. Vince chi alla fine del gioco totalizza il maggior punteggio.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Le carte ospiti e le carte tavolino vengono mescolate separatamente. Ogni giocatore riceve **sette** carte ospiti. Le carte ospiti restanti vengono aggiunte coperte al mazzo al centro del tavolo. Cinque carte tavolino vengono disposte **con le immagini rivolte verso** l'alto a forma di X al centro del tavolo (il Café). Le restanti carte tavolino formano un mazzo accanto alle carte ospiti. Ai giocatori servono anche una penna e un foglio di carta per annotare i punti.

Si decide quale giocatore inizia. Si procede in senso orario.



Il Café: cinque carte tavolino con tutte le superfici possibili libere per aggiungere le carte ospiti.



Carte in mano a un giocatore



Mazzo delle carte ospiti



Mazzo delle carte tavolino

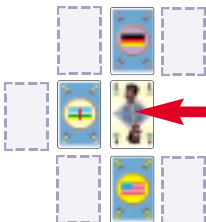
IL GIOCO

Il giocatore di turno deve effettuare una delle seguenti azioni:

- ◆ aggiungere alle carte tavolino 1 - 3 carte ospiti tra quelle che ha in mano, oppure
- ◆ pescare una carta ospite dal mazzo, oppure
- ◆ porre di fronte a sé una delle carte ospiti con il dorso rivolto verso l'alto.

LA DISPOSIZIONE AL CAFÉ INTERNATIONAL

Al Café (v. illustrazione sopra) ci sono sempre cinque tavolini con le immagini rivolte verso l'alto. Attorno ad ogni tavolino ci sono quattro spazi liberi. Nel corso del gioco in ogni spazio libero tra le carte tavolino e sul bordo del Café si possono porre carte ospiti con la nazionalità adeguata. Un ospite si accompagna ad un tavolino se almeno su un lato la nazionalità di ospite e tavolino coincidono.



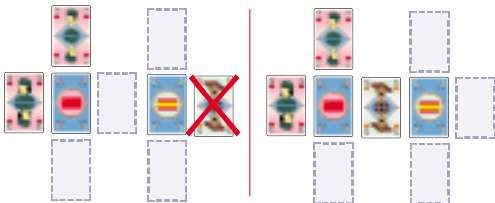
Al posto dell'ospite africano qui si potrebbe mettere anche un ospite tedesco o americano.

Accanto alla nazionalità, al Café International si fa anche attenzione che le donne e gli uomini siano presenti in pari numero al tavolino. Ad un tavolino possono stare solo

- ◆ una donna e un uomo oppure
- ◆ una donna e due uomini oppure
- ◆ due donne e un uomo oppure
- ◆ due donne e due uomini

Una disposizione diversa non è consentita.

Un ospite non può sedere da solo ad un tavolino, a meno che non faccia contemporaneamente parte di un gruppo al tavolino accanto.



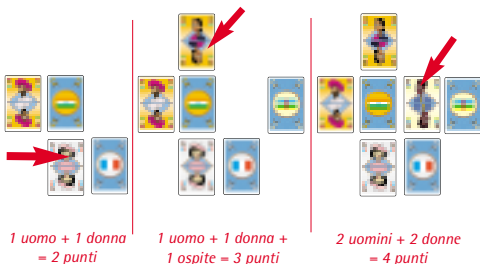
Azione: Aggiungere carte ospiti alle carte tavolino

Chi è di turno aggiunge da **una a tre** carte ospiti alle carte tavolino adatte, rispettando la disposizione. Poi è di turno il giocatore di sinistra.

LA CLASSIFICA A PUNTI

Per ogni carta ospite che il giocatore mette sul tavolo deve realizzare punti. **Eccezione:** nel caso il giocatore consenta che un ospite occupi un tavolino libero, deve aggiungere subito una carta ospite adatta, se il primo ospite non apporta punteggio. Ciò vale soprattutto per il giocatore che dà inizio al gioco, il quale fa sedere al Café i primi ospiti. Quanti più ospiti siedono già ad un tavolino, tanti più punti realizza il giocatore dopo aver posto le carte sul tavolo. Si contano solo i tavolini a cui il giocatore ha aggiunto ospiti. Per l'assegnazione dei punti è decisivo quanti ospiti occupano un tavolino e la loro nazionalità.

Ospiti di varia nazioni ad un tavolino indiano



Ospiti spagnoli ad un tavolino spagnolo



*1 uomo + 1 donna
della stessa
nazione = 4 punti*



*1 uomo + 1 donna +
1 ospite della stessa
nazione = 6 punti*



*2 uomini + 2 donne della
stessa nazione = 8 punti*

Con un ospite un giocatore può puntare su diversi tavolini.

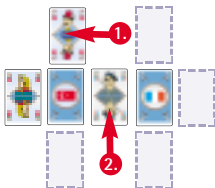


*4 punti al
tavolino
Germania
+
2 punti al
tavolino Italia*

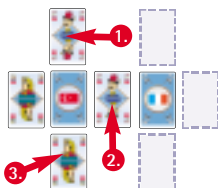


*3 punti al
tavolino
Germania
+ 2 punti al
tavolino
Cina*

Se un giocatore mette accanto ad un tavolino due o tre ospiti, ogni carta viene conteggiata per sé.



*1. ospite = 4 punti
2. ospite = 3 punti
7 punti*



*1. ospite = 4 punti
2. ospite = 6 punti
3. ospite = 8 punti
18 punti*

Se un giocatore mette un ospite tra due tavolini, si contano entrambi i tavolini.



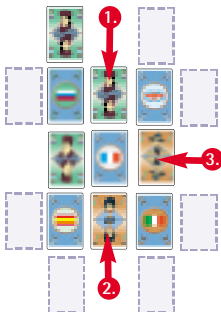
4 punti al tavolino Gran Bretagna +
3 punti al tavolino Africa Centrale =
7 punti



L'ospite inglese non può essere aggiunto perché c'è già un inglese seduto a questo tavolino.

Se un giocatore mette ospiti accanto a diversi tavolini, può realizzare punti per diversi tavolini.

- 1. ospite: 6 punti per il tavolino Russia
2 punti per il tavolino Francia
 - 2. ospite: 3 punti per il tavolino Francia
2 punti per il tavolino Spagna
 - 3 ospite: 4 punti per il tavolino Italia
4 punti per il tavolino Francia
2 punti per il tavolino Gran Bretagna
-
- 23 punti

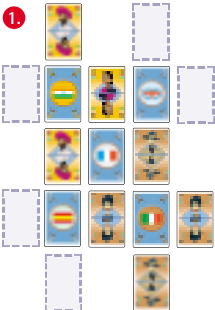


I punti per ogni giocatore vengono annotati su un foglio.

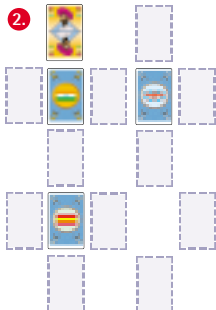
SCAMBIO TAVOLINI

Se mettendo sul tavolo un ospite, un giocatore occupa per intero uno o più tavolini, questi tavolini vengono sostituiti immediatamente. Si considera occupato un tavolino, quando è circondato esattamente da quattro ospiti. I tavolini e gli ospiti circostanti vengono esclusi dal gioco e riposti nella scatola.

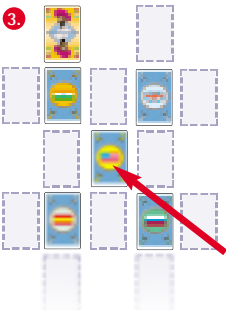
Poi si estrae dal mazzo un numero di tavolini corrispondente a quelli rimossi. I nuovi tavolini vengono messi al posto di quelli tolti.



Il tavolino Francia e il tavolino Italia sono completamente occupati.



Tutti e quattro gli ospiti del tavolino Francia e del tavolino Italia vengono rimossi insieme ai tavolini.



Dal mazzo si prendono due tavolini che vengono messi nel Café in sostituzione dei tavolini precedenti.

Se si sostituiscono diversi tavolini dopo che un giocatore ha messo sul tavolo solo uno o due ospiti, il giocatore può mettere nel Café ancora una seconda o una terza carta. Solo dopo aver messo sul tavolo il terzo ospite, o se non vuole mettere sul tavolo altri ospiti, è il turno del giocatore di sinistra.

Attenzione: dopo la sostituzione dei tavolini e degli ospiti, può accadere che un ospite sieda da solo ad un tavolino o che un ospite si ritrovi seduto ad un tavolino "straniero". In questo caso si fa un'eccezione ed è consentito. Il gioco procede normalmente.

Azione: Estrarre ospiti

Se un giocatore non vuole o non può far accomodare ospiti ai tavolini, deve estrarre la prima carta ospite dal mazzo. Poi tocca al giocatore di sinistra.

Attenzione: un giocatore può tenere in mano un massimo di dodici carte.

Azione: Mettere una carta ospite coperta di fronte sè

Se il giocatore di turno ha in mano dodici carte e non può o non vuole far accomodare ospiti al Café, deve mettere sul tavolo una carta ospite con il dorso rivolto verso l'alto. Essa rimane così fino alla fine del gioco. Ogni carta coperta comporta per il giocatore due punti in meno.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina se subentra una delle seguenti situazioni:

- non ci sono più tavolini a sufficienza nel mazzo per completare il Café. Il gioco termina subito.
- Un giocatore prende l'ultima carta ospite dal mazzo. Il gioco termina subito.
- Non appena un giocatore non ha più ospiti in mano, può dichiarare la fine del gioco. Se non lo fa, il gioco prosegue normalmente.

Quando il gioco è terminato, ogni giocatore conta le carte che ha in mano e le carte che ha di fronte a sé con il dorso rivolto verso l'alto. Per ogni carta riceve due punti in meno. Questi punti in meno vengono sottratti dai punti sinora ottenuti sul foglio. Vince il giocatore con il punteggio più alto. Nel caso di pari punteggio vince il giocatore al quale erano stati sottratti meno punti.

VARIANTE

Il solito bar e le quattro chiacchiere in pasticceria

A volte le signore preferiscono incontrarsi da sole per bere un caffè o mangiare dei dolci. Altrettanto volentieri gli uomini si incontrano al solito bar. Tenendo conto di ciò, si può giocare con la seguente variante. Se il giocatore di turno può formare un tavolino al bar (quattro uomini ad un tavolino) o in pasticceria (quattro signore ad un tavolino), allora, in via eccezionale, può mettere sul tavolo fino a 4 ospiti in una volta sola.

La formazione di un tavolino in pasticceria o al bar (con quattro donne o quattro uomini) viene compensata con 20 punti. Se a un tal tavolino siedono ospiti di una stessa nazione, i punti saranno 40.



Un tavolino in pasticceria con ospiti di diverse nazionalità dà 20 punti.



Un tavolino al bar con ospiti della stessa nazionalità dà 40 punti.



Avete ancora domande? Vi aiutiamo volentieri!
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMI

You are invited to enjoy
our other international games
for all ages:



You are invited to enjoy
our other international games
for children:

