

# CAFÉ

INTERNATIONAL

Hier ist jeder willkommen!



Spielanleitung

Rudi Hoffmann

**Spieler:** 2-4 Personen

**Alter:** ab 10 Jahren

**Dauer:** ca. 45 Minuten

## ◆ Spielidee ◆

Das Café International ist ein Treffpunkt für Gäste aus vielen Nationen. Bei Wein, Kaffee und Kuchen lässt es sich hier angenehm plaudern. Deshalb sitzen auch häufig Gäste aus unterschiedlichen Ländern an einem Tisch. Wer an den Tischen keinen Platz mehr findet, kann sich auch an die Bar setzen.

Im Spiel geht es darum, durch geschicktes Ablegen der Gästekärtchen an einen Tisch oder an der Bar das Café International zu bevölkern. Für jeden Gast, den ein Spieler zu einem Tisch bringen konnte, erhält er Punkte. Gäste, die an der Bar Platz nehmen müssen, bringen dem Spieler häufig Minuspunkte ein. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.

## ◆ Inhalt ◆

60 schwarze Chips  
(ein Chip zählt 1 Punkt)

30 rote Chips  
(ein Chip zählt 5 Punkte)

10 blaue Chips  
(ein Chip zählt 10 Punkte)

1 Spielplan

1 Stoffbeutel

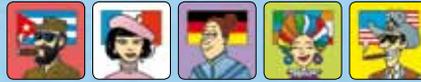
96 Gästekärtchen  
(48 Damen und 48 Herren)  
aus 12 Nationen

4 Gästekärtchen  
als Joker



## ◆ Spielvorbereitung ◆

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Die hundert Gästekärtchen werden im Stoffbeutel gemischt. Anschließend zieht jeder Spieler, ohne hineinzusehen, jeweils fünf Gästekärtchen aus dem Beutel und legt diese offen vor sich ab.



Die Punkte-Chips werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Zu Spielbeginn erhalten die Spieler keine Chips.

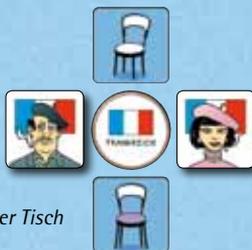
## ◆ Spielablauf ◆

Ein Startspieler wird bestimmt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, muss **eine** der folgenden Aktionen durchführen:

- ➡ Ein oder zwei Gästekärtchen an den Tischen ablegen (siehe Seite 4)
- ➡ Ein Gästekärtchen an der Bar ablegen (siehe Seite 6)
- ➡ Ein Jokerkärtchen austauschen (siehe Seite 7)

### Die Sitzordnung im Café International

Auf dem Spielplan gibt es 24 Tische für Gäste aus zwölf Nationen. Jeder Tisch ist für eine bestimmte Nationalität reserviert.



*Ein französischer Tisch*



*Ein kubanischer Tisch*

An jedem Tisch stehen vier Stühle. Es gibt Stühle, die nur an einem Tisch stehen, und Stühle, die zwischen zwei Tischen stehen. Auf einem Stuhl, der zwischen zwei Tischen verschiedener Nationalitäten steht, darf ein Gast aus einer der beiden Nationen Platz nehmen.



Auf jeden Stuhl darf nur ein Gästekärtchen gelegt werden. Jeder Gast, der auf einem Stuhl Platz genommen hat, bleibt dort bis zum Spielende sitzen.

- ◆ Die Joker können auf jedem Stuhl Platz nehmen. Sie dürfen ihre Plätze wechseln (siehe Kapitel "Austausch eines Jokers").

Neben der Nationalität wird im Café International auch streng darauf geachtet, dass Damen und Herren in möglichst gleicher Anzahl an den Tischen sitzen. An jedem Tisch können im Laufe des Spiels durch Ablegen der Gästekärtchen maximal zwei Damen und zwei Herren Platz nehmen. Dies bezieht auch die Joker mit ein.

Deshalb dürfen zeitweise an einem Tisch 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 alleine an einem Tisch sitzen.



**Ausnahme:** Ein Gästekärtchen darf alleine an einen Tisch gelegt werden, wenn es auch gleichzeitig mindestens zu einem anderen Kärtchen am Nebentisch gehört.



In der Mitte des Spielplans befindet sich die Bar. Ein Spieler, der für seine Gästekärtchen keinen Platz an den Tischen findet, muss ein Kärtchen auf ein Feld an der Bar ablegen. An der Bar gibt es keine Sitzordnung. Geschlecht und Nationalität spielen auch keine Rolle. Gästekärtchen, die an der Bar abgelegt wurden, bleiben dort bis zum Spielende.

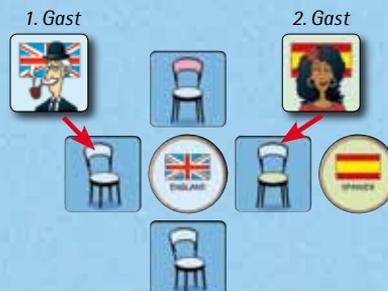


## ➔ Aktion: Gästekärtchen an den Tischen ablegen

Wer an der Reihe ist, legt ein oder zwei Gästekärtchen an passende Tische. Dabei muss die Sitzordnung beachtet werden. Der Spieler muss mit dem Ablegen jedes einzelnen Gästekärtchens Punkte machen. Legt der Spieler je ein Gästekärtchen an zwei verschiedene Tische, muss er an beiden Tischen punkten.

**Ausnahme:** Lässt der Spieler einen Gast an einem unbesetzten Tisch Platz nehmen, muss er dort sofort einen passenden Tisch-Partner dazulegen, wenn der erste Gast keine Punkte bringt.

- ♦ Nur der Startspieler darf, wenn noch alle Stühle unbesetzt sind, ein einzelnes Kärtchen ablegen, ohne Punkte-Chips zu erhalten.



# Die Punktwertung

Je mehr Gäste bereits an einem Tisch sitzen, desto mehr Punkte-Chips erhält der Spieler nach dem Ablegen. Bewertet werden nur der Tisch bzw. die beiden Tische, an denen der Spieler gerade Gästekärtchen abgelegt hat. Entscheidend für die Punktevergabe ist, wie viele Gäste an einem Tisch sitzen und welche Nationalität sie haben.

## Gäste unterschiedlicher Nationalität:



Ein passender Gast wird dazugelegt = 2 Punkte

## Gäste gleicher Nationalität:



Ein passender Gast wird dazugelegt = 4 Punkte



Ein passender Gast wird zu einem Paar gelegt = 3 Punkte



Ein passender Gast wird zu einem Paar gelegt = 6 Punkte



Der vierte Gast wird dazugelegt = 4 Punkte



Der vierte Gast wird dazugelegt = 8 Punkte

❖ Legt ein Spieler beide Gästekärtchen an einem Tisch ab, so wird jedes Kärtchen für sich gewertet. Der Spieler erhält zweimal Punkte-Chips.



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



1. Gast bringt 4 Punkte, 2. Gast bringt 6 Punkte = 10 Punkte

Setzt ein Spieler einen Gast auf einen Stuhl zwischen zwei Tischen, dann werden beide Tische einzeln gewertet und der Spieler erhält ebenfalls zweimal Punkte-Chips.



Am afrikanischen Tisch erhält der Spieler 3 Punkte, für den englischen Tisch bekommt er zusätzlich 4 Punkte = 7 Punkte.

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

## Aufnahme neuer Gästekärtchen

Nachdem ein Spieler ein oder zwei Gästekärtchen abgelegt und Punkte-Chips erhalten hat, füllt er seinen Vorrat wieder auf fünf Kärtchen auf. Er zieht, ohne hineinzuschauen, ein oder zwei Kärtchen aus dem Stoffbeutel.

**Ausnahme:** Wer mit einem Gästekärtchen einen Tisch mit nur einer Nation bilden konnte (zwei Paare der gleichen Nation an einem Tisch), zieht für dieses Kärtchen **kein** neues aus dem Beutel nach.



Dies ist die einzige Möglichkeit für einen Spieler, die Anzahl der Gästekärtchen im eigenen Vorrat zu reduzieren. Ein Spieler sollte möglichst bald versuchen, diese Anzahl in seinem Vorrat zu verringern, denn am Ende des Spiel bringt jedes Gästekärtchen im Vorrat fünf Minuspunkte und jeder Joker sogar zehn Minuspunkte ein.

## ➔ Aktion: Ein Gästekärtchen an der Bar ablegen

Die Bar hat zwanzig Felder zum Ablegen. Sie werden im Laufe des Spiels in der Reihenfolge von 1 bis 20 belegt. Wenn ein Spieler keinen Stuhl besetzen kann oder will, **muss** er stattdessen ein Gästekärtchen auf das nächste freie Feld an der Bar ablegen. Die großen Zahlen an der Bar geben an, wie viele Chips der Spieler erhält bzw. wie viele Chips er bezahlen muss. Die ersten fünf Bar-Felder bringen einen Punktgewinn, die restlichen Bar-Felder bringen einen Punktverlust ein.



Der Spieler erhält 2 schwarze Punkte-Chips.



Der Spieler muss 4 schwarze Punkte-Chips bezahlen.

Wer seine Schulden nicht bezahlen kann, scheidet aus dem Spiel aus. Ein Spieler darf in seinem Zug nur **einen** Gast an die Bar setzen. Joker dürfen **nur** an der Bar abgelegt werden, wenn der Spieler keine andere Möglichkeit in seinem Spielzug hat.

- ❖ Wer ein Gästekärtchen an der Bar abgelegt hat, muss ebenfalls ein Kärtchen aus dem Beutel nachziehen.

## Die Joker

Unter den Gästekärtchen gibt es zwei weibliche und zwei männliche Joker. Die Joker können jede Nationalität annehmen und bringen Punkte entsprechend der gewählten Nation, für die sie an einem Tisch abgelegt wurden.

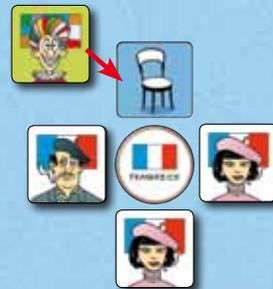


Ein Joker wird dazugelegt = 3 Punkte



Ein Joker wird dazugelegt (gleiche Nation) = 6 Punkte

Mit den Jokern kann ein Tisch aus einer Nation gebildet werden. Es können auch mehrere Joker an einem Tisch abgelegt werden. Ein Tisch mit vier Jokern zählt acht Punkte.



Ein Joker wird zu einem Nationen-Tisch gelegt = 8 Punkte

## ➔ Aktion: Austausch eines Jokers

Ein Joker kann mit dem passenden Gästekärtchen eingetauscht und wieder in den eigenen Vorrat genommen werden. Dieser Tausch bringt keine Punkte und bleibt die einzige Aktion eines Spielers.

- ❖ Der Spieler zieht **kein** weiteres Kärtchen aus dem Stoffbeutel.



Der Joker kann für den passenden Gast (z. B. einen Spanier oder einen Chinesen) eingetauscht werden.

## ◆ Spielende ◆

Das Spiel endet nach dem Spielzug, in dem eine der vier folgenden Situationen eingetreten ist:

- ➔ Der letzte freie Stuhl wurde mit einem Gast besetzt.
- ➔ Das zwanzigste Bar-Feld wurde belegt.
- ➔ Ein Spieler hat kein Gästekärtchen mehr im Vorrat und muss auch keines nachziehen.
- ➔ Ein Spieler zieht aus dem Stoffbeutel das viertletzte Gästekärtchen.

Nun zählt jeder Spieler seine Punkte-Chips zusammen. Davon zieht er den Punktwert seiner Gästekärtchen ab, die sich noch in seinem Vorrat befinden. Jedes Gästekärtchen einer bestimmten Nation zählt fünf Minuspunkte, jeder Joker zählt zehn Minuspunkte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

**Spieler A:** 52 Punkte

12x  5x  - 3x 

$67 - 15 = 52$

**Spieler B:** 35 Punkte

15x  7x  - 1x 

$50 - 15 = 35$

**Spieler C:** 61 Punkte

11x  1x  (keine Kärtchen) 5x 

$61 - 0 = 61$

## ◆ Variante ◆

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. Als Ausnahme zur Grundregel, dass immer nur zwei Damen und zwei Herren an einem vollen Tisch sitzen dürfen, darf hier ein Spieler auch drei oder vier Gästekärtchen auf einmal legen. Jedoch nur dann, wenn der Spieler ein Kaffeekränzchen (vier Damen an einem Tisch) oder einen Stammtisch (vier Herren an einem Tisch) in einem Zug bilden kann. Für einen solchen Tisch können auch Joker benutzt werden. Die Regel für die Nationalitäten muss bei dieser Variante natürlich weiterhin eingehalten werden. Ebenfalls müssen alle abgelegten Gästekärtchen auch hier wieder nachgezogen werden. Es sei denn, es wurde ein Tisch mit nur einer Nation gebildet, dann darf auf das Nachziehen eines Gästekärtchens verzichtet werden. Ein Kaffeekränzchen oder ein Stammtisch (mit vier Damen oder vier Herren) wird mit zwanzig Punkten belohnt. Besteht ein solcher Tisch aus einer Nation, bringt er vierzig Punkte ein.



*Ein Kaffeekränzchen oder ein Stammtisch unterschiedlicher Nationen bringt 20 Punkte.*



*Ein Stammtisch (oder ein Kaffeekränzchen) gleicher Nation bringt 40 Punkte.*

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de

E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCIX, MMXII

Version 2.1