

Anleitung

Spieler: 2 Personen, Alter: ab 10 Jahren, Dauer: 20-30 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 Gastkarten 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.

Spielablauf

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

- ➔ Ein oder zwei Gastkarten an den Tischen ablegen (siehe Seite x)
- ➔ Eine Gastkarte an die Bar ablegen (siehe Seite x)

Die Sitzordnung im Café International

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

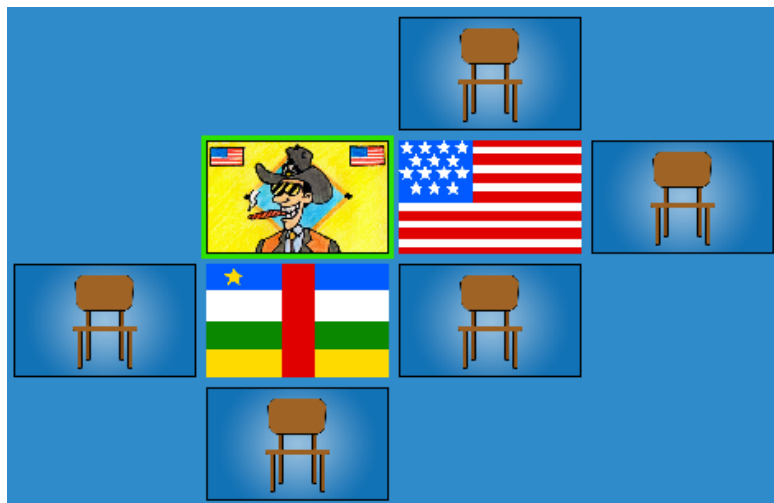


Ein italienischer Tisch

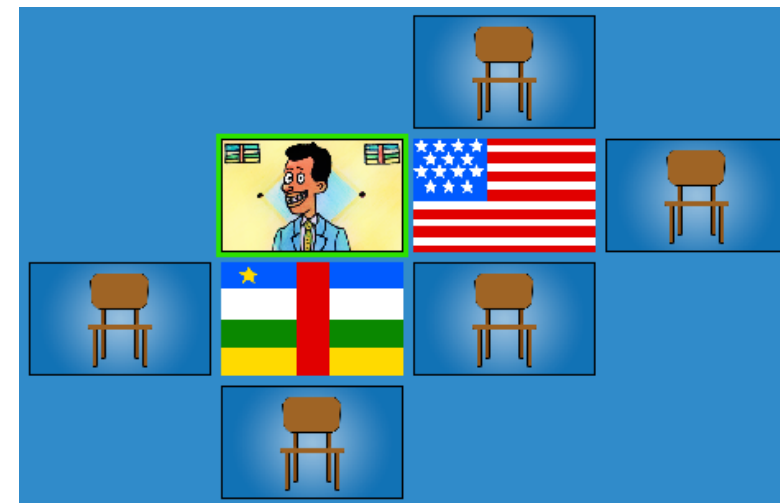


Ein russischer Tisch

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



oder



Auf jeden Stuhl darf nur eine Gastkarte gelegt werden. Jeder Gast, der auf einem Stuhl Platz genommen hat, bleibt dort bis der Tisch vervollständigt wurde.

!Notiz: Joker können auf jedem Stuhl Platz nehmen.

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 Gastkarten maximal zwei Damen und zwei Herren Platz nehmen. Dies bezieht auch die Joker mit ein.

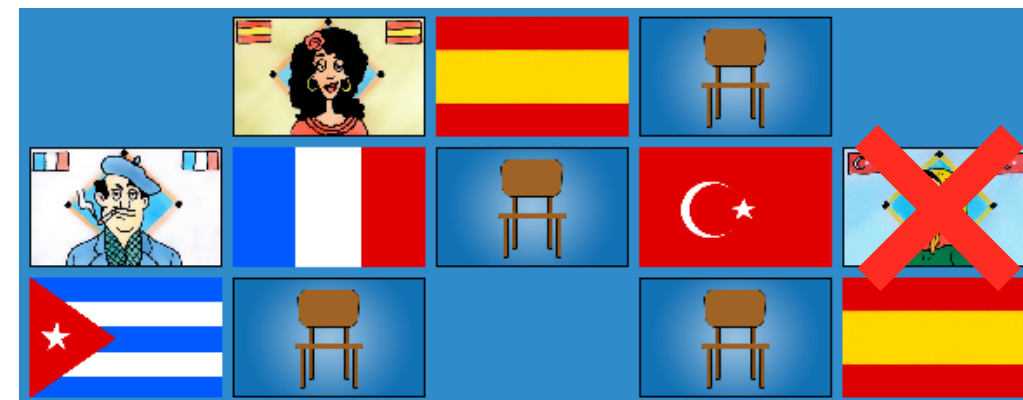
Deshalb dürfen zweitweise an einem Tisch nur folgende Konstellationen sitzen:

- ➔ eine Dame und ein Herr
- ➔ eine Dame und zwei Herren
- ➔ zwei Damen und ein Herr
- ➔ zwei Damen und zwei Herren

Eine andere Sitzverteilung ist nicht erlaubt. Es darf außerdem kein Gast alleine an einem Tisch sitzen.

Ausnahme: Eine Gastkarte darf alleine an einen Tisch gelegt werden, wenn es auch gleichzeitig mindestens einen Gesprächspartner an einem anderen Tisch hat.

Oben Links im Spielplan befindet sich die Bar. Ein Spieler, der für seine Gastkarten keinen Platz an den Tischen findet, muss eine Karte auf ein Feld an der Bar legen. An der Bar gibt es keine Sitzordnung. Geschlecht und Nationalität spielen keine Rolle. Gästekarten, die an der Bar abgelegt wurden, bleiben dort bis zum Spielende.

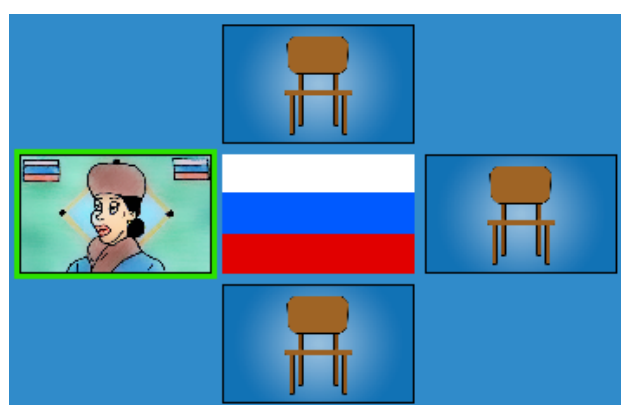


Aktion: Gastkarten an den Tischen ablegen

Wer an der Reihe ist, legt ein oder zwei Gastkarten an passende Tische. Dabei muss die Sitzordnung beachtet werden.

- ➔ Der Gast muss an einem Tisch seiner Nationalität sitzen.
- ➔ Das Setzen des Gastes darf an keinem Tisch einen Geschlechterkonflikt verursachen.
- ➔ Kein Gast darf allein sitzen.

Ausnahme: Lässt der Spieler einen Gast an einem unbesetzten Tisch Platz nehmen, muss er dort sofort einen passenden Tisch-Partner dazulegen. Gäste, die zwingend einen Partner benötigen, werden grün umrandet.

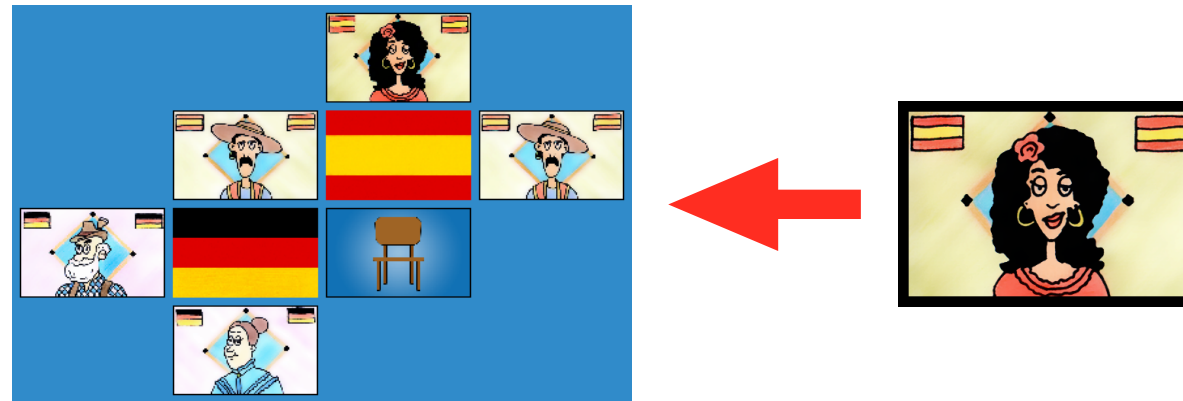


Nach Abschluss des Spielzuges zieht der Spieler neue Gastkarten vom Gastkartenstapel, bis er wieder fünf zur Verfügung hat.



Aktion: Einen Tisch leeren

Wenn an einem Tisch drei Personen sitzen und der Spieler einen vierten passenden Gast hinzu setzt, ist der Tisch voll und alle Gäste gehen nach Hause. Sollte dies an mehr als einem Tisch gleichzeitig passieren, werden alle Tische abgeräumt und die Gäste nach Hause geschickt.



Nach Abschluss dieses Vorgangs zieht der Spieler neue Tischkarten vom Tischkartenstapel. Die Tische erhalten hierdurch eine neue Nationalität.



Aktion: Eine Karte an die Bar abwerfen

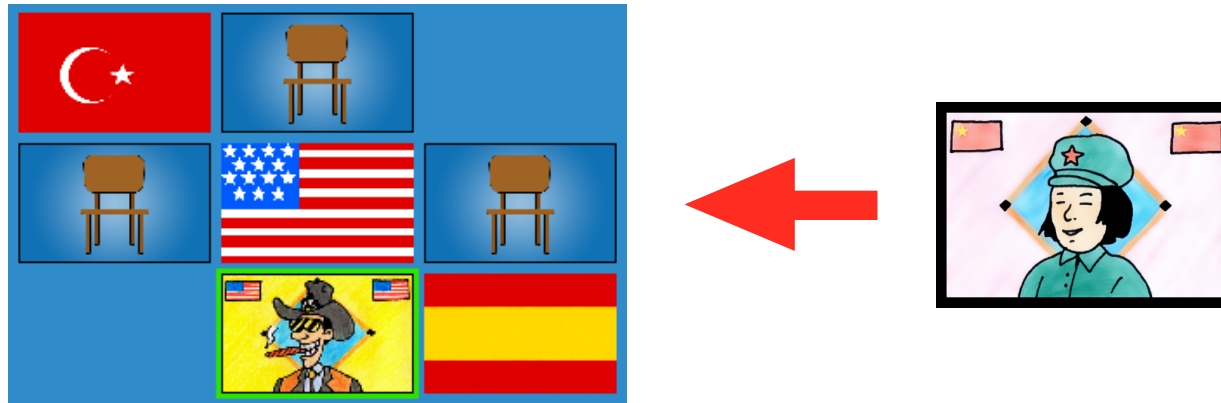
Sollte es einem Spieler nicht möglich sein eine Karte an einem Tisch abzulegen oder möchte er dies aus strategischen Gründen aufschieben, so besteht die Möglichkeit eine Karte seiner Wahl an die Bar abzuwerfen. Hierfür fallen im Laufe des Spiels Minuspunkte an. Die Bar besitzt keine Sitzordnung. Alle verworfenen Gäste verbleiben dort bis zum Spielende. Abschließend muss der Spieler auch hier eine neue Gastkarte vom Gastkartenstapel nachziehen, um wieder fünf Stück auf der Hand zu haben.

	5	-2
-4	-6	-8
-10	-4	-6
-8	-10	-12
-6	-8	-10
-12	-14	-16

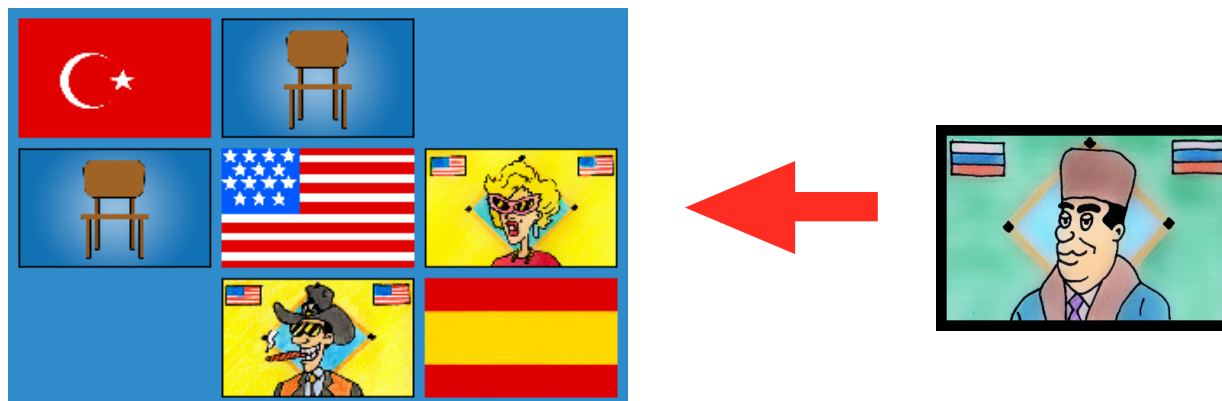
Die Punktwertung

Je mehr Gäste bereits an einem Tisch sitzen, desto mehr Punkte erhält der Spieler nach dem Ablegen. Entscheidend für die Punktevergabe ist, wie viele Gäste an einem Tisch sitzen und welche Nationalität sie besitzen.

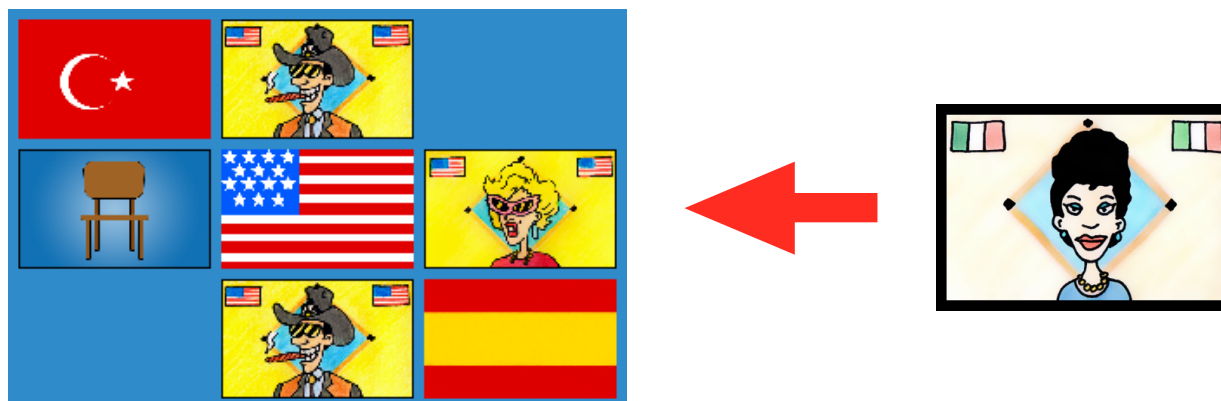
Gäste unterschiedlicher Nationalität



Ein Gast anderer Nation wird dazugelegt = 1 Punkte

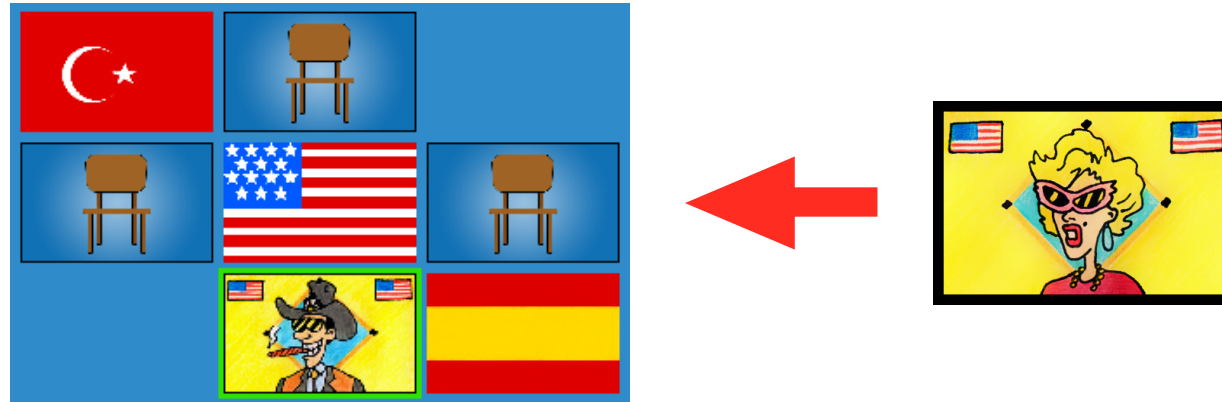


Ein Gast anderer Nation wird dazugelegt = 2 Punkte

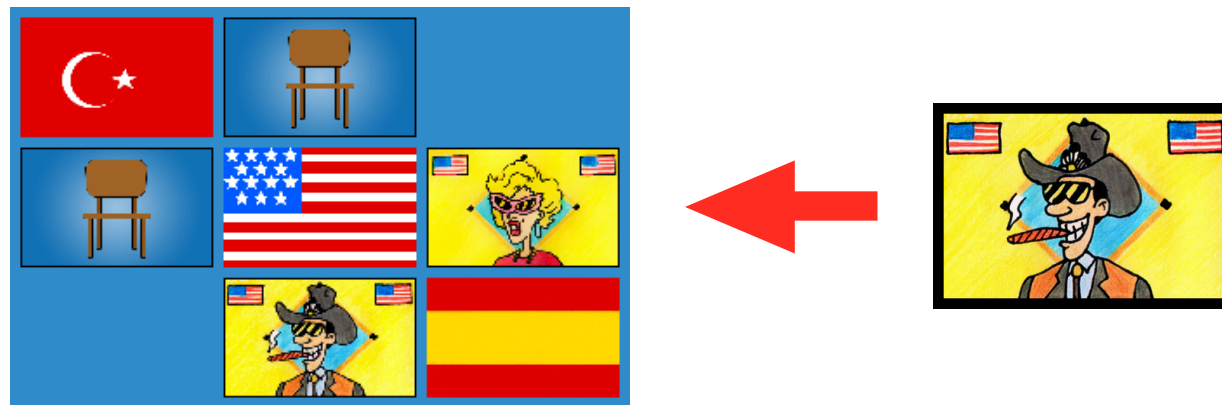


Ein Gast anderer Nation wird dazugelegt = 3 Punkte

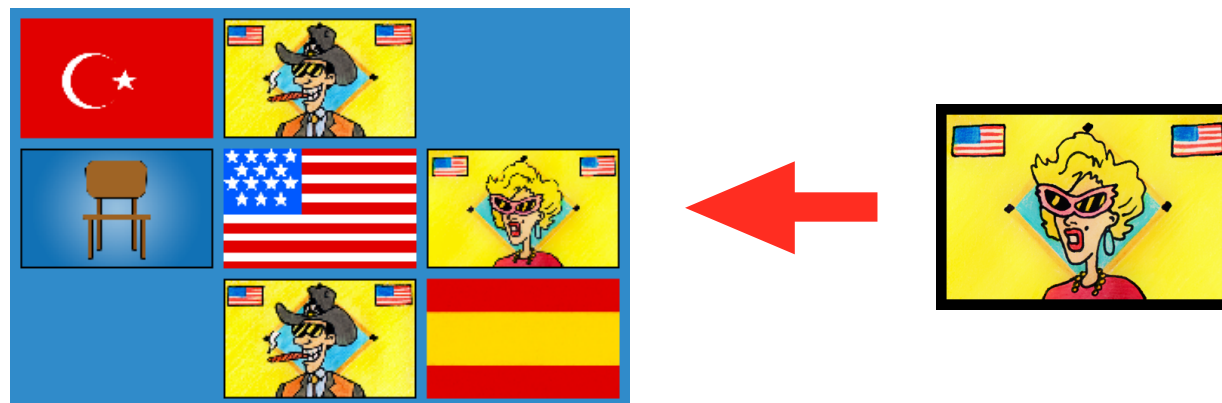
Gäste gleicher Nationalität



Ein Gast gleicher Nation wird dazugelegt = 2 Punkte



Ein Gast gleicher Nation wird dazugelegt = 4 Punkte



Ein Gast gleicher Nation wird dazugelegt = 6 Punkte

Legt ein Spieler zwei Gäste nacheinander an einen Tisch, so wird jede Karte in dieser Reihenfolge für sich gewertet.
Legt ein Spieler einen Gast an mehrere Tische, so bekommt der Gast an jedem Tisch die gerade erklärte Anzahl an Punkten.

Die Jokergäste

Unter den Gästekarten gibt es zwei weibliche und zwei männliche Joker. Die Joker können jede beliebige Nationalität annehmen und an jedem Tisch angelegt werden. Sie gelten in der Punktwertung an jedem Tisch wie ein einheimischer Gast. Es ist verboten Jokerkarten an die Bar abzuwerfen.



Spielende

Das Spiel endet, sobald eine der drei folgenden Situationen eintritt:

- ➔ Das letzte Feld der Bar wird belegt.
- ➔ Ein Tisch wird abgeräumt, aber es existiert keine Tischkarte mehr.
- ➔ Ein Spieler zieht die letzte Gastkarte vom Gastkartenstapel.

Ist eine der Situationen eingetreten, beendet das Programm automatisch die Partie. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel und wird in die Bestenliste des Spiels eingetragen.