

Die Punktwertung

Für jede Karte, die regelgerecht an einem Tisch abgelegt wird, erhält der Spieler einen Punkt, also einen schwarzen Punkte-Chip.

Achtung: Konnte ein Spieler alle seine sechs Karten in einem Spielzug ablegen und hat dabei keinen Tisch vervollständigt, dann werden seine 6 Punkte verdoppelt. Er erhält also 12 Punkte.

Wenn ein Spieler die vierte Gästekarte an einen Tisch anlegt, erhält er dafür, dass er den Tisch vervollständigt hat, einen Bonus von 10 Punkten, oder auch einen roten Punkte-Chip. Danach ist sein Zug sofort beendet.

Beispiel: Ein Spieler konnte an einem Tisch einen Gast ablegen, ohne den Tisch zu vervollständigen und legt danach den vierten Gast an einen anderen Tisch. Damit ist dieser Tisch voll. Für die beiden abgelegten Gäste erhält der Spieler 2 Punkte und für den vollen Tisch 10 Punkte, zusammen also 12 Punkte.

Austausch eines Jokers

Unter den Gästekarten gibt es zwei weibliche und zwei männliche Joker. Ein Joker kann gegen die passende Gästekarte ausgetauscht und auf die Hand genommen werden. Der Joker darf im gleichen Spielzug auch wieder ausgespielt werden. Dieser Tausch bringt keine Punkte.

Beispiel: An einer Tischseite liegt ein weiblicher Joker. Zu dieser Tischseite zeigen die Flaggen von Kenia und Mexiko. Daher darf der weibliche Joker durch ein Mädchen aus Kenia oder Mexiko ersetzt werden.

Solange Jokergäste an einem Tisch liegen, darf der Tisch nicht umgedreht werden. Erst wenn durch einen Austausch kein Joker mehr an einem Tisch liegt, kann ein voller Tisch auf die Rückseite gedreht werden.

Spielende

Das Spiel endet, sobald eine der folgenden Situationen eintritt:

- Der letzte freie Platz wurde mit einem Gast besetzt.
- Ein Spieler will eine Gästekarte vom Zugstapel ziehen und der Stapel ist leer.

Ist eine dieser Situationen eingetreten, zählt jeder Spieler seine Punkte-Chips zusammen. Wer einen oder mehrere Joker auf der Hand hat, muss jeweils fünf Punkte abziehen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Der Stammtisch und das Kaffeekränzchen

Manchmal sind die Mädchen lieber bei einem Kaffeekränzchen unter sich. Und die Jungs treffen sich ebenso gerne allein zum Stammtisch. Deshalb kann mit folgender Variante gespielt werden.

Ein Spieler kann seinen Spielzug beenden, indem er ausnahmsweise ein drittes und viertes Mädchen oder einen dritten und vierten Jungen passend an einem Tisch ablegt. Ein Spieler kann also in einem Spielzug **vier Mädchen oder vier Jungen auf einmal an einem Tisch legen**. Das ist dann ein Kaffeekränzchen (vier Mädchen am Tisch) oder ein Stammtisch (vier Jungen am Tisch).

Die Regel für die Länder muss bei dieser Variante natürlich weiterhin eingehalten werden. Ein Kaffeekränzchen oder ein Stammtisch wird mit 20 Bonuspunkten belohnt.



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: redaktion@amigo-spiele.de



DAS INTERAKTIVE-MAGAZIN RUND UM UNS SPIEL

Café INTERNATIONAL JUNIOR

von Rudi Hoffmann / Roland Siegers

Spieler: 2 – 5 Personen

Alter: ab 6 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

Inhalt

100 Gästekarten (je 8 Kinder aus zwölf Ländern und 4 Joker)



China



Deutschland



Frankreich



Grönland



Großbritannien



Indien



Italien



Jamaika



Kenia



Mexiko



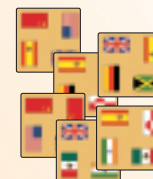
Spanien



USA



Joker



24 Tischplättchen



60 Chips
Wert 1 Punkt



30 Chips
Wert 5 Punkte



15 Chips
Wert 10 Punkte

Spielidee

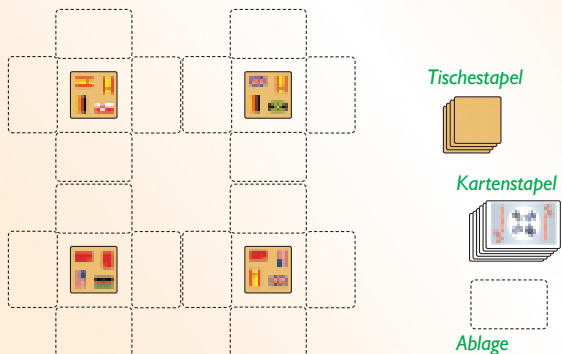
Willkommen im Café International nur für Kids. Hier treffen sich Mädchen und Jungs aus den USA, aus Grönland, aus Italien oder Jamaika und schlürfen ihre Limo. Schlüpfe in die Rolle des Kellners und verteile die internationalen Gäste möglichst geschickt an die Cafetische. Dafür erhältst Du Punkte. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Die Tischplättchen (im Folgenden Tische genannt) werden verdeckt gemischt, acht Tische kommen zurück in die Schachtel. Nun werden vier Tische offen in die Mitte der Spielfläche gelegt. Dazwischen bleibt genügend Platz für jeweils zwei Gästekarten (im Folgenden Gäste genannt). Die restlichen zwölf Tische kommen als Stapel verdeckt griffbereit an den Rand der Spielfläche.

Die Gästekarten werden ebenfalls gemischt. Der Startspieler erhält acht Karten auf die Hand, alle anderen Spieler erhalten sechs Karten. Die restlichen Karten bleiben als Zugstapel verdeckt neben dem Stapel mit den Tischen. Die Punktechips werden nach Farben sortiert und griffbereit abgelegt.

Abbildung des Spielaufbaus



2

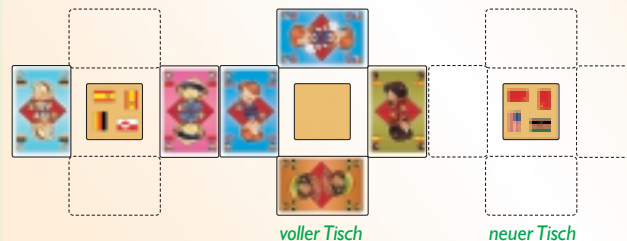
Spielablauf

Ein Startspieler wird bestimmt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Ein Spieler muss in seinem Spielzug:

- Entweder an einem oder mehreren Tischen beliebig viele Gäste ablegen
- oder beliebig viele Gäste auf den Ablagestapel legen, wenn er an keinen Tisch anlegen will oder kann.
- Zusätzlich darf er Jokerkarten austauschen.

Am Ende seines Spielzuges muss der Spieler Gästekarten vom Stapel nachziehen, bis er wieder **sechs Karten** auf der Hand hat. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

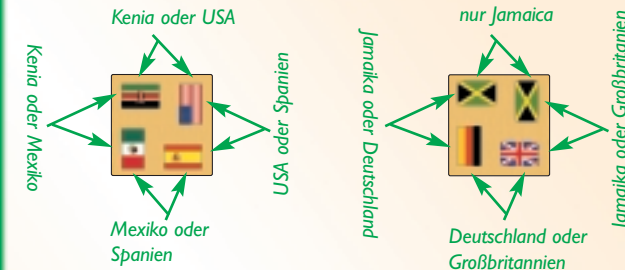
An jedem Tisch haben vier Gäste Platz. Sobald die vier Plätze um einen Tisch mit Gästen besetzt wurden, ist der Tisch voll. Der Tisch wird auf die Rückseite gedreht (Ausnahme siehe Kapitel „Austausch eines Jokers“). Hat ein Spieler die vierte Karte an einen Tisch gelegt, ist sein Zug sofort beendet. Der Spieler, der den letzten Platz besetzt hat, deckt einen neuen Tisch vom Stapel auf und legt ihn offen auf die Spielfläche. Der neue Tisch wird möglichst benachbart zum soeben vervollständigten Tisch auf die Spielfläche gelegt. Dabei muss darauf geachtet werden, dass genügend Platz für die Gästekarten bleibt. So kommen nach und nach alle 16 Tische ins Spiel und es entsteht ein großes Quadrat aus 4x4 Tischen.



Ablegen von Gästen an den Tischen

Auf jedem Tisch sind bis zu vier verschiedene Länderflaggen abgebildet. Dies bedeutet: Nur die Gäste, die zu den abgebildeten Flaggen gehören, dürfen an diesem Tisch Platz nehmen. Die Flaggen sind so abgebildet, dass an einer Tischseite nur die Gäste abgelegt werden dürfen, deren Flaggen zu dieser Seite zeigen.

3



Achtung: Die Jokergäste dürfen an jedem Tisch Platz nehmen. Es dürfen mehrere Joker an einem Tisch abgelegt werden.

Jeder Gast, der an einem Tisch genommen hat, bleibt dort bis zum Spielende sitzen. Nur Jokergäste dürfen ihre Plätze wechseln (siehe Kapitel „Austausch eines Jokers“).

Neben der Nationalität ist auch das Geschlecht der Gäste beim Ablegen wichtig. An einen Tisch dürfen maximal zwei Mädchen und zwei Jungen Platz nehmen. Dies gilt auch für die Jokergäste.

In welcher Reihenfolge die vier Gäste angelegt werden, spielt keine Rolle. Es dürfen daher zeitweise an einem Tisch zwei Mädchen oder zwei Jungen alleine sitzen, aber ein voller Tisch besteht immer aus zwei Mädchen und zwei Jungen.

Erlaubt

nicht erlaubt



4