

CAFÉ INTERNATIONAL

Auf die Zusammen-Setzung kommt's an!



CAFÉ INTERNATIONAL

Ein taktisches Legespiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Rudi Hoffmann

Ger'n Sie gern ins Café? – Wir auch!
Lieben Sie es, dort Menschen aller Herren Länder zu treffen? – Ja?
Oder sitzen Sie lieber bei Ihren Landsleuten? – Hmh!
Na ja, wie dem auch sei, begleiten Sie uns in Café International.
Wenn wir an den Tischen keinen Platz mehr finden, können wir ja an die Bar gehen ...

Spielidee

Es geht darum, durch geschicktes Ablegen der Gästekärtchen das Café International zu bevölkern. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 100 Gäste-Kärtchen: 48 Damen und 48 Herren aus 12 Nationen sowie 4 Joker: 2 Damen und 2 Herren, die überall zu Hause sind
- Punkte-Chips (schwarz=1, rot=5, blau=10 Punkte)
- Diese Spielanleitung (mit zahlreichen Beispielen)
- 1 Stoffbeutel

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird ausgebreitet. Vor dem ersten Spiel trennen Sie bitte die Kärtchen aus den Stanzbögen heraus. Dann werden alle Kärtchen in den Stoffbeutel geschüttet. Jeder Spieler nimmt sich 5 Kärtchen aus dem Stoffbeutel, die er offen vor sich ablegt.
Die Punkte-Chips werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Zu Beginn erhalten die Spieler keine Punkte-Chips, diese müssen sie sich erst während des Spiels verdienen. Es wird ausgelost, wer das Spiel beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Ziel:

Höchste Punktzahl bei Spielen

Vorbereitung:

Spielplan und Chips auslegen, Kärtchen in den Stoffbeutel schütten, Pro Spieler 5 Kärtchen ziehen und offen vor sich auslegen, Startspieler auslosen.

Die Sitzordnung im Café International

Auf dem Spielplan gibt es 24 Tische für Gäste aus 12 Nationen. Auf die 4 umgebenden Stuhlfelder sollen durch das Legen der Gäste-Kärtchen jeweils zwei Damen und zwei Herren gesetzt werden, deren Nationalität zu den Tischen paßt. Auf einem Stuhl, der zwischen zwei Tischen verschiedener Nationen steht, kann ein Gast aus einer der beiden Nationen Platz nehmen. Übrigens darf natürlich auf jedem Stuhl nur ein Gast sitzen (siehe Beispiel 1)

Beispiel 1: Verteilung der Nationalitäten

Am Indischen Tisch in der rechten unteren Ecke des Spielplans können entweder 4 Indier oder 3 Indier und 1 Amerikaner sitzen. (Der Amerikaner muß dann auf dem Stuhl zwischen dem Indischen und dem amerikanischen Tisch Platz nehmen.)

An den amerikanischen Tisch können entweder 4 Amerikaner oder 3 Amerikaner und 1 Franzose oder 3 Amerikaner und 1 Indier oder 2 Amerikaner, 1 Franzose und 1 Indier gesetzt werden.

Die Gäste auf den Joker-Kärtchen können an jedem Tisch Platz nehmen.

Joker-Karte an beliebigen Tischen

Neben der Nationalität achtet man im „Café International“ bei der Sitzordnung auch darauf, daß Damen und Herren gleichmäßig und in Gruppen verteilt werden. (Das gilt auch für die Joker!) An einem Tisch können nur sitzen:

- 1 Dame und 1 Herr
- 1 Dame und 2 Herren
- 2 Damen und 1 Herr
- 2 Damen und 2 Herren

Pro Tisch Damen und Herren gleichmäßig verteilen.
Nicht erlaubt: Reine Damen- oder Herrentische oder 3 Damen und 1 Herr (und umgekehrt)

Eine andere Verteilung ist nicht erlaubt. Auch darf kein einzelner Gast an einem Tisch sitzen, ohne daß er zu einer Gruppe (am Nebentisch) gehört (siehe Beispiele 2 und 3).

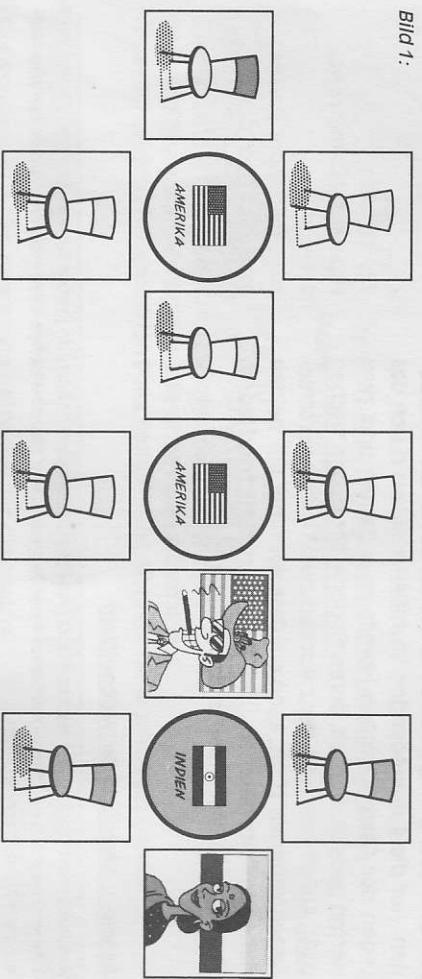
Einzelperson am Tisch nur erlaubt, wenn sie gleichzeitig zur Gruppe am Nebentisch gehört.



Beispiel 2: Besetzen der Tische in Gruppen

Der Herr darf zwischen dem indischen Tisch und dem amerikanischen Tisch sitzen! Zwar sitzt nun an dem amerikanischen Tisch ein einzelner Gast, er gehört jedoch gleichzeitig zur Dame am indischen Tisch und bildet mit dieser eine Gruppe, deshalb ist dieser Zug erlaubt.

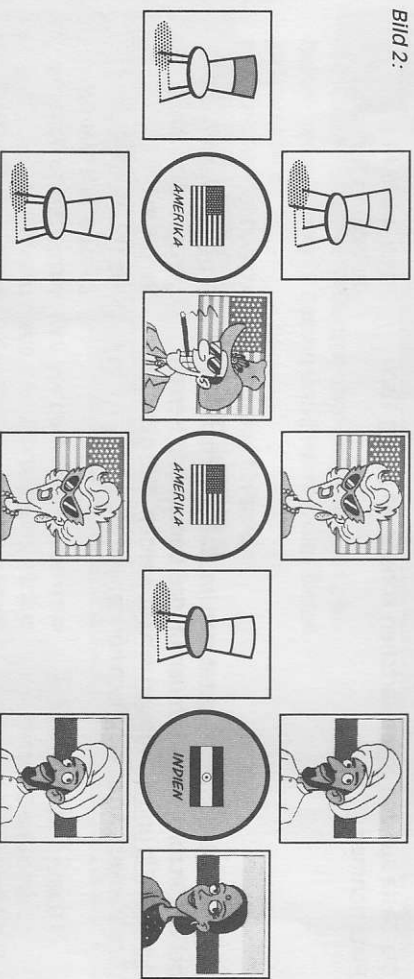
Bild 1:



Beispiel 3: Besetzen der Tische nach Geschlechtern

Der leere Stuhl zwischen dem indischen Tisch und amerikanischen Tisch kann nicht mehr besetzt werden, weil dort weder ein Herr (wegen dem indischen Tisch) noch eine Dame (wegen dem amerikanischen Tisch) Platz nehmen kann.

Bild 2:



Die Bar (im Zentrum des Spielplans) stellt gewissermaßen die Theke des „Café International“ dar. Wer an den Tischen keinen Platz findet, muß gezwungenermaßen dorthin. An der Bar spielt die Nationalität keine Rolle, ebenso wenig ob es sich um eine Dame oder einen Herrn handelt.

Wer einmal auf einem Stuhl im Café oder in der Bar Platz genommen hat, bleibt dort bis zum Spielende sitzen (Ausnahme: Austausch eines Jokers).



Spielablauf

Bei „Café International“ herrscht Zugzwang. Der Spieler, der an der Reihe ist, muß eine der folgenden drei Zugmöglichkeiten durchführen:

- a) Ablegen von (ein oder zwei) Karten auf Stühlen
- b) Ablegen einer Karte an der Bar
- c) Austausch eines Jokers

Eine Kombination dieser drei Zugmöglichkeiten ist nicht erlaubt, ebenso darf man nicht aussetzen.

a) Ablegen von Karten auf Stühlen

Wer an der Reihe ist, legt ein oder zwei Kärtchen auf entsprechende Stühle an den passenden Tischen. Dabei muß er die Sitzordnung im „Café International“ beachten. Und er muß mit seinem Spielzug Punkte gewinnen.

Wer eine Karte an einem leeren Tisch ablegt, muß dort im selben Spielzug mit einer zweiten Karte den passenden Tischpartner dazulegen, wenn die erste Karte keine Punkte bringt. (Ausnahme: Nur der Startspieler darf in seinem ersten Spielzug, wenn noch alle Stühle leer sind, eine einzelne Karte spielen, ohne Punkte zu gewinnen).

Wer zwei Karten an verschiedenen Tischen ablegt, muß an beiden Tischen Punkte gewinnen.

PUNKTEWERTUNG:

Je voller die Tische besetzt werden, desto mehr Punkte erhält man in Form der Punkte-Chips. Bewertet werden nur die Tische, an denen der Spieler im aktuellen Zug Karten abgelegt hat. Entscheidend für den Punkterfolg ist, wieviel Personen als Gruppe am Tisch sitzen.

Zugzwang

3 Zugmöglichkeiten

Erste Möglichkeit:
1 oder 2 Karten pro Spielzug auf Stühle ablegen.

Bedingung:
1. Sitzordnung beachten
2. Der Spielzug muß Punkte bringen

Bei Ablage an leerem Tisch muß hier sofort zweite Karte abgelegt werden.
Bei Ablage an verschiedenen Tischen muß jede Karte Punkte bringen.

Je mehr Gäste am Tisch, desto mehr Punkte (Chips)



- 1 Paar (Dame + Herr) + 3. Gast
- 1 Paar (Dame + Herr) + 3. Gast
- 2 Paare (2 Damen + 2 Herren)
- 2 Paare derselben Nation
- („Ein-Nationen-Tisch“)

- = 2 Punkte
- = 3 Punkte
- = 4 Punkte
- = 8 Punkte

1 Punkt für jeden Gast einer Gruppe am Tisch Voller „Ein-Nationen-Tisch“ = doppelte Punktzahl (8)

Gast zwischen zwei Tischen = Punkte an beiden Tischen.

Punkte mit beiden Karten werden zusammengerechnet.

Setzt man einen Gast auf einen Stuhl zwischen zwei Tischen, so werden beide Tische einzeln gewertet und man erhält die Gesamtpunktzahl an Chips. (Dabei kann es durchaus vorkommen, daß die Karte nur an einem Tisch Punkte bringt, siehe Beispiel 1).

Erzielt man mit beiden abgelegten Karten Punkte, so wird jede Karte für sich gewertet und man erhält ebenfalls die Gesamtpunktzahl an Chips. Die Abbildungen 3 bis 6 und Beispiel 4 zeigen verschiedene Möglichkeiten, Punkte zu gewinnen.

Beispiel 4: Punktwertung

Spieler A legt am 1. amerikanischen Tisch einen amerikanischen Herrn ab. Er muß im selben Zug am selben Tisch einen zweiten Gast platzieren (Amerikanerin), weil er mit der ersten Karte keine Punkte erzielt hat. (Nur der Startspieler darf in seinem ersten Zug einen einzelnen Gast an einem Tisch sitzen lassen.) Spieler A erhält für seinen Zug 2 Punkte.

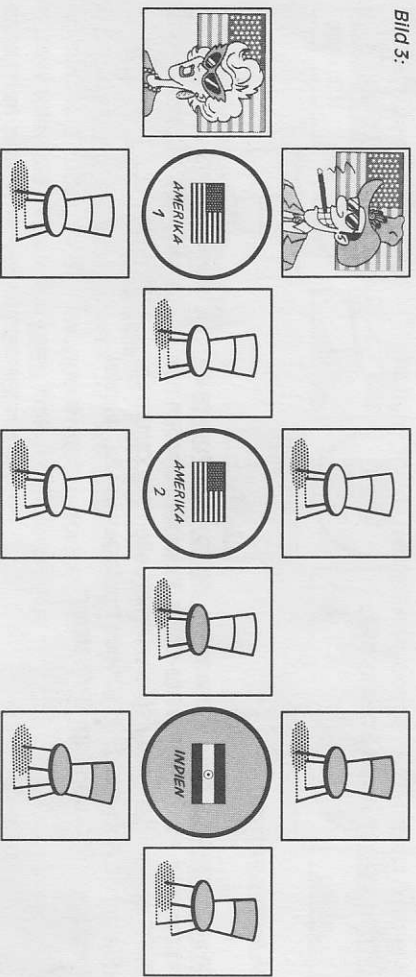
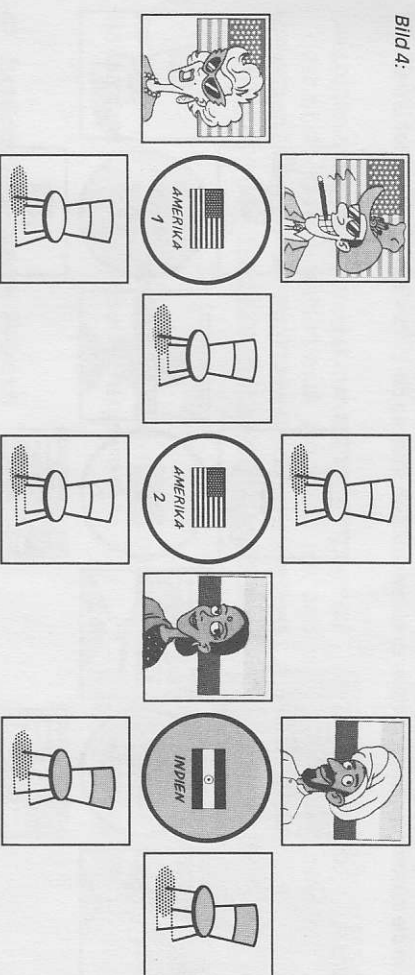


Bild 3:

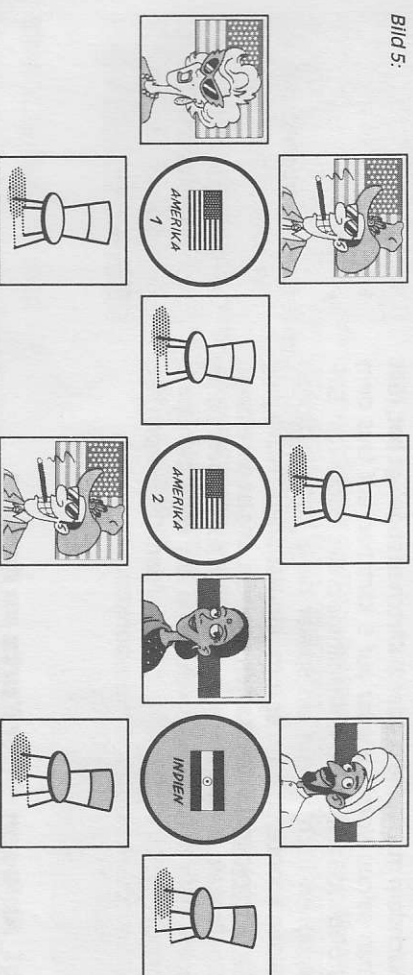
Spieler B spielt die Karten Indischer Herr und Indische Dame und erhält dafür 2 Punkte vom Indischen Tisch. Zwar sitzt nun am amerikanischen Tisch nur ein Gast, doch gehört dieser gleichzeitig zur Indischen Gruppe am Indischen Tisch, deshalb ist dieser Zug erlaubt.

Bild 4:



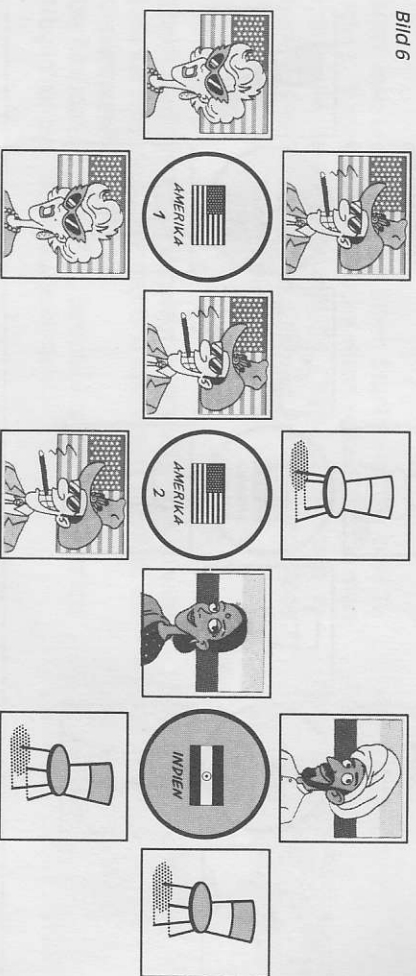
Spieler C spielt den amerikanischen Herrn und erhält dafür 2 Punkte vom 2. amerikanischen Tisch.

Bild 5:



Spieler D kann seine Chance nutzen: Er spielt zunächst den amerikanischen Herrn und kassiert dafür 6 Punkte (3 vom 1. amerikanischen Tisch, 3 vom 2. amerikanischen Tisch). Dann legt er noch die amerikanische Dame ab und bekommt noch einmal 8 Punkte vom 1. amerikanischen Tisch. Wenn alle Gäste an einem Tisch zur selben Nation gehören, erhält man anstatt 4 gleich 8 Punkte. (Diese Punkterdoppelung spielt gegenwärtig wider, daß es für einen Keihner leichter ist, am Ein-Nationen-Tisch zu kassieren, er braucht sich dann nicht um die verschiedenen Währungen zu kümmern). sein Spielzug bringt ihm also insgesamt 14 Punkte.

Bild 6



AUFNAHME NEUER KARTEN

Nachdem man seine (1 oder 2) Kärtchen abgelegt hat, füllt man seinen Vorrat wieder auf 5 Kärtchen auf (aus dem Stoffbeutel ziehen). Eine Ausnahme bildet jedoch der „Ein-Nationen-Tisch“. Wenn ein Spieler diese Kombinationen bilden konnte, so kann er (pro „Ein-Nationen-Tisch“) eine Karte weniger aus dem Kasten nehmen. Das ist die einzige Möglichkeit, die Anzahl seiner Kärtchen abzubauen. Daran sollte man bei Zeiten denken, denn am Ende des Spiels bringt jede Karte, die man vor sich auf dem Tisch liegen hat, 5 Minuspunkte (Joker 10 Minuspunkte).

b) Ablegen einer Karte an der Bar

Die Bar hat 20 nummerierte Ablagefelder. Sie werden in der Reihenfolge von 1 bis 20 (kleine Zahlen in der Ecke) belegt.

Nach Ablage:
Wieder auf 5 Karten auffüllen
1 Karte weniger pro Ein-Nationen-Tisch
Bei Spielende zählt jede verbleibende Karte 5 (Joker 10) Minuspunkte.

Zweite Möglichkeit:
Eine Karte an die Bar ohne Rücksicht auf Nationalität.

Wenn ein Spieler keinen Stuhl an einem Tisch besetzen kann oder will, muß er stattdessen ein Kärtchen auf das nächste freie Feld der Bar legen. Mehr als einen Gast darf man in seinem Spielzug nicht an die Bar setzen. Joker dürfen an der Bar nicht abgelegt werden.

Die großen Zahlen zeigen an, was man dafür an Chips erhält – oder in die Kasse einzahlen muß. Die Felder mit den schwarzen Zahlen bringen Punktergewinn, die mit den roten Zahlen Punkterverlust. Wer nicht zahlen kann, scheidet aus!

Der Spieler, der an der Bar abgelegt hat, muß sich wieder ein Kärtchen aus dem Stoffbeutel nehmen.

c) Austausch eines Jokers

Es gibt zwei weibliche und zwei männliche Joker. Diese können jede Nation vertreten und bringen Punkte entsprechend der Gruppe, in der sie sitzen. Joker können auch dazu verwendet werden, einen „Ein-Nationen-Tisch“ zu bilden.

Beispiel 5: Einsatz des Jokers
Am indischen Tisch sitzen zwei Inder-Herren und eine Inder-Dame. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann auf den noch freien Stuhl eine Joker-Dame legen und so einen „Ein-Nationen-Tisch“ bilden. Das bringt ihm 8 Punkte und den Vorteil, keine Karte aufnehmen zu müssen.

Joker können mit der passenden Karte auch wieder eingetauscht werden. Dieser Tausch bringt keine Punkte und muß auch die einzige Aktion des Spielzugs bleiben.

Austausch des Jokers durch passende Karte bringt keinen Punktergewinn und ist einzige Aktion im Spielzug.

Beispiel 6: Austausch des Jokers
An den Inder-Tisch aus Beispiel 5 legt ein Spieler im späteren Verlauf der Partie ein Kärtchen mit einer Inder-Dame auf den Stuhl der Joker-Dame. Im Austausch nimmt er die Joker-Karte an sich. Für diese Aktion gibt es keine Punkte. Der Joker bleibt für eine spätere Verwendung im Vorrat des Spielers. Jetzt ist erstmal der nächste Spieler an der Reihe.

Joker dürfen nicht auf das Barfeld gelegt werden. Joker, die ein Spieler bei Spielende noch vor sich liegen hat, bringen 10 Minuspunkte.

Ablage in der Reihenfolge von 1 bis 20 (kleine Zahlen)

Schwarze Zahlen = Punktergewinn
Rote Zahlen = Punkterverlust
Wer nicht zahlen kann, scheidet aus.

Nach Ablage: eine Karte aufnehmen.

Dritte Möglichkeit: Austausch eines Jokers
Joker wird nach Geschlecht für beliebige Nation eingesetzt.

Spielende und Spielsieger

Das Spiel ist zu Ende, sobald

- a) alle 20 Barfelder belegt sind – oder
- b) alle Stuhlfelder um die Tische belegt sind – oder
- c) nur noch 4 Gäste-Kärtchen im Stoffbeutel liegen – oder
- d) ein Spieler keine Karten mehr hat (und auch keine mehr aufnehmen muß, weil er im Verlauf des Spiels fünf „Ein-Nationen-Tische“ bilden konnte).

Spielende:

- a) Bar voll besetzt
- b) alle Stühle voll besetzt
- c) nur noch 4 Karten im Stoffbeutel
- d) ein Spieler ohne Karte

Wenn es soweit ist, wird abgerechnet:

Je Kärtchen, das ein Spieler noch vor sich liegen hat, muß er 5 Punkte-Chips bezahlen, je Joker 10. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Sieger:

Die Karten, die man vor sich liegen hat, werden abgezogen:
5 Punkte pro Kärtchen
und 10 Punkte pro Joker.



Varianten

Auf Wunsch können die Spieler vor Spielbeginn eine der folgenden Varianten (oder beide) zusätzlich in den Spielablauf einbauen:

a) Geburtstagsstisch

Der Spieler, der als erster eine bestimmte Punktzahl erreicht, darf die beiden Tische einer beliebigen Nation zu „Geburtstagsstischen“ erklären. Daraufhin werden alle nach dieser Erklärung an den beiden Tischen erzielten Punkte verdoppelt!

Variante Geburtsstagsstisch:

Erster, der vereinbarte Punktzahl erreicht, bestimmt eine Nation, an deren Tischen alle ab jetzt erzielten Punkte verdoppelt werden.

b) Stammtisch und Kaffeekränzchen

Manchmal sind Frauen lieber unter sich (beim „Kaffeekränzchen“), Männer ebenso (am „Stammtisch“). Dieser Umstand wurde in der folgenden Variante berücksichtigt:

Als Ausnahme zur Grundregel darf ein Spieler in seinem Spielzug 3 oder 4 Kärtchen auf einmal legen, um ein „Kaffeekränzchen“ (4 Damen am Tisch) oder einen „Stammtisch“ (4 Herren am Tisch) zu bilden. Die Nationalitäten müssen dabei natürlich eingehalten werden.

Variante Stammtisch/ Kaffeekränzchen:

Als Ausnahme zur Grundregel werden 3 oder 4 Kärtchen gelegt, um einen vollbesetzten Tisch mit Gästen desselben Geschlechts zu bilden.

Belohnt wird ein solcher Sondertisch mit 20 Punkten. Wenn es sich dabei um einen „Ein-Nationen-Tisch“ handelt, bringt er sogar 40 Punkte.

Prämie: 20 Punkte (beim „Ein-Nationen-Tisch“ 40 Punkte).

