

Cafe International - KSR

- ◆ Ein Startspieler wird bestimmt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.
Wer an der Reihe ist, MUSS eine der folgenden Aktionen durchführen:
 - ➡ 1 - 2 Gäste-Kärtchen an den Tischen ablegen.
 - ➡ 1 Gäste-Kärtchen an der Bar ablegen.
 - ➡ 1 Joker-Kärtchen austauschen.
- ◆ Der Spielplan zeigt 24 Tische für Gäste aus 12 Nationen. Jeder Tisch ist für eine bestimmte Nationalität bestimmt.
Auf jeden Stuhl darf nur 1 Gäste-Kärtchen gelegt werden. Jeder Gast, der Platz genommen hat, bleibt bis zum Spielende.
Manche Stühle können aufgrund ihrer Lage von Gästen verschiedener Nationalitäten besetzt werden.
Die JOKER können auf jedem Stuhl Platz nehmen unter Beachtung ihres Geschlechts. Sie dürfen ihre Plätze wechseln (s.u.).
- ◆ Damen + Herren müssen in gleicher Anzahl an jedem Tisch sitzen. Zeitweise OK: 2 Damen + 1 Herr / 2 Herren + 1 Dame.
- ◆ Kein Gast darf i.d.R. allein sitzen, d.h., es dürfen nach Platzierung nicht 3 freie Stühle an seinem Tisch stehen.

Aktion: 1 - 2 Gäste-Kärtchen an den Tischen ablegen.

- ◆ Lege 1 - 2 Gäste-Kärtchen an Tische, die zu deren Nationalität passen. Sitzordnung Herren / Damen beachten.
- ◆ Jedes einzelne Gäste-Kärtchen muss Punkte machen.
- ◆ Wurde ein Tisch mit einem Paar eröffnet, darfst Du danach weitere Einzelpersonen dort platzieren.
- ◆ Legst Du je 1 Gäste-Kärtchen an 2 verschiedene (also dazwischen) Tische, muss an beiden Tischen gepunktet werden.
Ausnahme: Setzt Du einen Gast zu einem freien Tisch, musst Du sofort noch eine weitere Person an den Tisch setzen, wenn der erste Gast keine Punkte bringen sollte.
Nur der Startspieler darf 1 einzelnes Kärtchen platzieren, wenn noch alle Tische unbesetzt sind.

PUNKTE machen:

- ⇒ Gewertet werden der Tisch bzw. ggf. beide Tische (Plätze zwischen 2 Tischen), wo gerade 1 Gast hingewetzt wurde.
Verschiedene Nationalitäten am Tisch: Jeder Gast am Tisch = 1 Punkt.
Nur gleiche Nationalitäten am Tisch: Jeder Gast am Tisch = 2 Punkte.
- ⇒ Sollte nun ein Tisch komplett nur Gäste EINER Nation haben, ziehst Du KEIN Kärtchen nach.
In anderen Fällen füllst Du Deinen Vorrat auf 5 Kärtchen auf, indem Du diese blind aus dem Beutel ziehst.
- ⇒ Nicht eingesetzte Kärtchen bringen zum Schluß je 5 Minuspunkte, Joker sogar 10 Minuspunkte.

Aktion: Ein Gästekärtchen an der Bar ablegen.

- ◆ Kannst/willst Du keinen Gast platzieren, setzt Du genau 1 Gast zum nächsten freien Platz an der Bar.
Joker dürfen nur in die Bar gesetzt werden, wenn sie überhaupt nicht an Tischen platziert werden können.
Kann man evtl. Kosten nicht bezahlen, scheidet man aus dem Spiel aus.
Du ziehst 1 Gäste-Kärtchen nach.

Aktion: 1 Joker-Kärtchen austauschen.

- ◆ Du nimmst einen platzierten Joker vom Spielplan und legst ihn in Deinen Vorrat. Es gibt mit dieser Aktion keine Punkte.
Du nun noch den passenden Gast im Austausch aus Deinem Vorrat auf den geräumten Stuhl setzen.
Du ziehst KEIN Gäste-Kärtchen nach.

SPIELELENDE:

- ◆ Das Spiel endet nach dem Spielzug, in dem eine der 4 folgenden Situationen eingetreten ist:
 - Der letzte freie Stuhl wurde mit einem Gast besetzt.
 - Das 20. Bar-Feld wurde belegt.
 - Ein Spieler hat kein Gäste-Kärtchen 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 Gäste-Kärtchen ab, die sich noch in seinem Vorrat befinden. Jedes Gäste-Kärtchen bzw. Joker = -5 bzw. -10 Punkte.
Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Cafe International (APP) - KSR

Änderungen ggü. dem Brettspiel:

- ◆ Es sind nur 12 Tische auf dem Spielplan abgebildet (statt 24 im Brettspiel).
- ◆ Es werden nur Tische mit mind. 2 Gästen gewertet. Es können durch eine Platzierung bis zu 3 Tische gewertet werden.
- ◆ Sobald 1 Tisch vollbesetzt ist, werden alle Gäste entfernt und eine neue Tisch-Karte (Nationalität) wird dort vergeben.
Kann man 2 bzw. 3 Tische auf einmal abräumen, werten die Punkte doppelt bzw. dreifach.
Nach dem Abräumen eines Tisches können einzelne Personen (an einem Nachbartisch) übrig bleiben.
- ◆ PUNKTE: Es gibt keine Minus-Punkte für Gäste-Kärtchen / Joker im Spielervorrat.
- ◆ NACHZIEHEN: Man füllt immer seinen Vorrat auf 5 Kärtchen auf.
- ◆ Das Spiel endet nach dem Spielzug, in dem eine der 3 folgenden Situationen eingetreten ist:
 - Das 20. Bar-Feld wurde belegt.
 - Ein Spieler hat kein Gäste-Kärtchen mehr im Vorrat (auf der Hand) und kann auch keines nachziehen.
 - Nachdem ein Tisch abgeräumt wurde, sind keine Tischkarten mehr vorrätig.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 30.08.18