



Café INTERNATIONAL
5555555555555555



De Rudi Hoffmann et Roland Siegers

Nombre de joueurs: de 2 à 5
Age: à partir de 10 ans
Durée: environ 45 minutes

Contenu:
96 cartes Client (48 hommes et
48 femmes répartis en
12 nationalités)
24 cartes Table (2 tables pour
chacune des 12 nationalités)

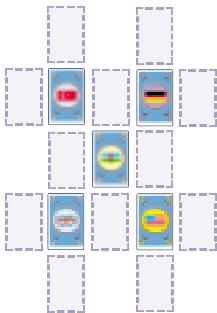
CONCEPT DU JEU

Le Café International est un lieu de rencontres pour des clients de nombreuses nationalités. On discute bien devant un bon vin, du café ou un bon gâteau. Souvent, des clients de pays différents s'installent à une même table.

Dans le jeu, il s'agit de récolter le plus de points possible en posant des **cartes Client** autour des tables. A la fin de la partie, celui qui a le plus de points gagne.

PRÉPARATION D'UNE PARTIE

Les **cartes Client** et les **cartes Table** sont mélangées séparément. Chaque joueur reçoit **sept cartes Client**. Le reste des **cartes Client** forme une pioche, verso visible, au centre de la table. Cinq **cartes Table** sont placées pour former un "X" (le Café) **visiblement** au centre de la table. Le reste des **cartes Table** forme une pioche posée à côté de celle des **cartes Client**. Les joueurs auront aussi besoin d'une feuille de papier et d'un crayon pour noter les points. On détermine un premier joueur. Les autres jouent selon le sens horaire.



Le café : cinq cartes Table avec toutes les places possible pour la pose des cartes Client



main d'un joueur



Pioche des cartes Client



Pioche des cartes Table

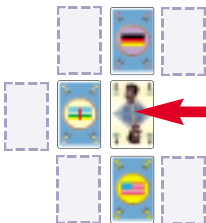
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur dont c'est le tour doit effectuer une des actions suivantes:

- ♦ poser entre une et trois **cartes Client** de sa main à une table ou bien
- ♦ tirer une **carte Client** de la pioche ou bien
- ♦ poser devant lui une **carte Client** de sa main, verso visible.

Le placement au Café International

Au Café, il y a toujours cinq **cartes Table**. Autour de chaque table, il y a quatre places. A chaque place libre, entre les tables et à leurs extrémités, on peut poser une **carte Client** dont la nationalité correspond. Une **carte Client** peut être posée à une **carte Table** si à un des côtés la nationalité de la table et du client correspond.

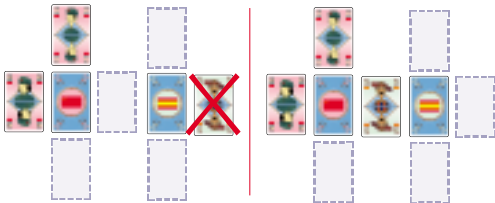


Au lieu du client africain, on pourrait poser à sa place un client allemand ou américain.

A part la nationalité, au Café International, il faut également faire attention à placer si possible autant de messieurs que de dames. A une table ne peuvent s'asseoir que:

- ◆ une dame et un monsieur, ou bien
- ◆ une dame et deux messieurs, ou bien
- ◆ deux dames et un monsieur, ou bien
- ◆ deux dames et deux messieurs.

Aucune autre répartition n'est possible. Aucun client ne peut s'asseoir seul à une table à moins d'appartenir au groupe d'une table voisine.



Action: poser des cartes Client à des cartes Table

A son tour, un joueur pose une à trois **cartes Client** à une **carte Table** correspondante. Ce faisant, il faut respecter le placement. C'est ensuite le tour du voisin de gauche.

LES POINTS

Le joueur doit gagner des points par la pose de chaque **carte Client**. **Exception:** si un joueur pose un client seul à une table libre, il doit immédiatement poser un autre client correspondant si le premier ne rapporte pas de points. Ceci concerne surtout le premier joueur qui pose la première **carte Client** dans le café. Plus il y a de clients déjà installés à une table, plus cela rapporte de points au joueur après la pose. Ne sont comptées que les tables où le joueur a posé une **carte Client**. Ce qui importe pour gagner des points, c'est le nombre de clients et leur nationalité.

Clients de nationalités différentes à une table espagnole

1 monsieur +
1 dame =
2 points

1 monsieur + 1 dame +
1 client = 3 points

2 messieurs +
2 dames = 4 points

Clients espagnols à une table espagnole



1 monsieur + 1 dame de même nationalité = 4 points



1 monsieur + 1 dame + 1 client du même pays = 6 points



2 messieurs + 2 dames du même pays = 8 points

Une carte Client peut rapporter des points à un joueur sur plusieurs tables.

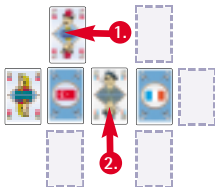


4 points aux tables allemandes
+
2 points à une table italienne

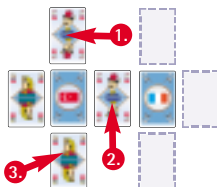


3 points aux tables allemandes
+
2 points à une table chinoise

Si un joueur pose deux ou trois cartes Client à une table, chaque carte est comptée séparément.



1er client = 4 points
2ème client = 3 points
7 points



1er client = 4 points
2ème client = 6 points
3ème client = 8 points
18 points

Si un joueur pose une carte Client entre deux cartes Table, chaque table est comptée séparément.



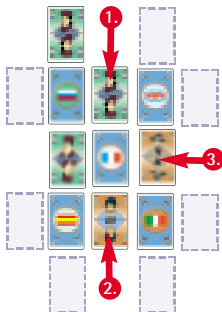
4 points à la table de l'anglais +
3 points à la table de Centrafrique
= 7 points



Le client anglais ne peut pas
s'asseoir à la table anglaise car il y
a déjà un monsieur anglais assis.

Si un joueur pose une carte Client à différentes tables, il marque des points pour chacune de ces tables.

- 1. client: 6 points à la table russe
2 points à la table française
 - 2. client: 3 points à la table française
2 points à la table espagnole
 - 3 client: 4 points à la table italienne
4 points à la table française
-
- 23 points

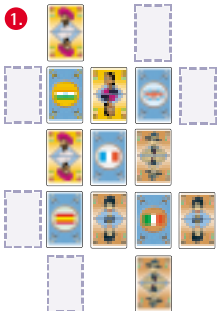


Les points de chaque joueur sont notés sur une feuille.

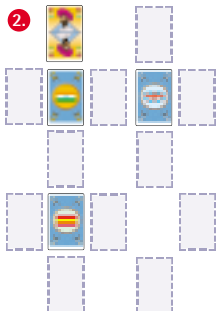
REPLACEMENT DES CARTES TABLE

Si une ou plusieurs tables sont entièrement occupées suite à la pose d'une **carte Client** d'un joueur, ces tables doivent être immédiatement remplacées. Une table complètement occupée est une table autour de laquelle se trouvent quatre clients. Les **cartes Table** et les **cartes Client** sont retirées du jeu et rangées dans la boîte.

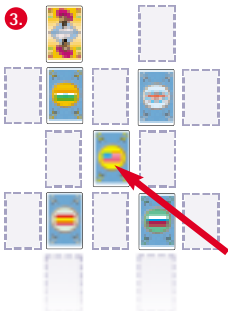
On tire autant de cartes de la pioche que de cartes retirées. Les nouvelles cartes Table prennent la place des anciennes.



La table française et la table italienne sont totalement occupées.



Les quatre clients de la table française et de la table italienne sont retirés ainsi que les tables.



On tire deux nouvelles cartes Table de la pioche Table et on les pose à la place des anciennes.

Un joueur peut choisir de poser une deuxième ou une troisième **carte Client** après en avoir posé respectivement une ou deux au préalable avant que des **cartes Table** doivent être remplacées. Le tour du joueur de gauche arrive seulement lorsque le joueur a posé une troisième **carte Client** ou qu'il ne désire plus en poser.

Attention : Après le retrait de cartes Table et Client, il se peut tout à fait qu'un Client se retrouve seul à une table ou bien à une table " étrangère ". Ceci est exceptionnellement permis. La partie se poursuit normalement.

Action : tirer des cartes Client

Lorsqu'un joueur ne veut pas ou ne peut pas poser une **carte Client** à une table, il doit tirer la première carte de la pioche Client. C'est ensuite le tour de son voisin de gauche.

Attention : un joueur ne peut pas avoir plus de douze cartes en main.

Action : poser une carte Client devant soi verso visible.

Si un joueur dont c'est le tour a douze cartes en main et qu'il ne peut pas ou ne veut pas poser de **carte Client** au Café, il doit en poser une devant lui verso visible. Elle reste là jusqu'à la fin de la partie. A la fin de la partie, chacune de ces cartes rapporte **deux points de malus**.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'une de ces situations se produit :

- Il n'y a plus suffisamment de **cartes Table** dans la pioche pour remplir le café. La partie se termine immédiatement.
- Un joueur tire la dernière **carte Client** de la pioche. La partie se termine immédiatement.
- Dès qu'un joueur n'a plus de **cartes Client** en main, il peut terminer la partie s'il le souhaite. Dans le cas contraire, la partie se poursuit normalement.

Lorsque la partie est terminée, chacun compte deux points de malus pour chaque carte qu'il a en main et pour chaque carte posée devant lui, verso visible. Ces malus sont retirés des points notés sur la feuille. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de malus gagne.

VARIANTE

La table tribu et le petit cercle

Souvent, les femmes préfèrent se retrouver en petit cercle au Café. Les hommes se rassemblent volontiers en tribu. Pour respecter ceci, on peut jouer selon la variante suivante : A son tour, si un joueur a la possibilité de former un petit cercle (quatre dames à une table) ou une tribu (quatre messieurs à une table), il peut exceptionnellement poser jusqu'à quatre cartes en une fois.

Former une tribu ou un petit cercle rapporte 20 points. Si en plus, ils ne sont formés que par une nationalité, ils rapportent 40 points.



Un petit cercle de différentes nationalités rapporte 20 points



Une tribu de mêmes nationalités rapporte 40 points.



Avez-vous des questions?
Alors appelez-nous, nous vous aiderons volontiers:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMI