

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





CAFÉ

INTERNATIONAL



Règle du jeu

Rudi Hoffmann

Joueurs : 2 - 4

Age : dès 10 ans

Durée : env. 45 minutes

Description

Le Café International est un lieu de rencontre pour des clients de diverses nationalités. Ici, on discute agréablement devant un verre de vin, un café ou une pâtisserie. Ainsi, des clients d'origines différentes sont souvent assis à la même table. Si toutes les places sont prises, on peut aussi aller au bar.

Le but du jeu est de poser judicieusement les cartes Client à une table ou au bar pour que le Café International se remplisse. Le joueur obtient des points pour chaque client qu'il place à une table. Les clients qui doivent prendre place au bar rapportent souvent au joueur des points négatifs. Celui qui a obtenu le plus de points à la fin de la partie, est vainqueur.

Contenu

60 jetons noirs
(un jeton vaut 1 point)

30 jetons rouges
(un jeton vaut 5 points)

10 jetons bleus
(1 jeton vaut 10 points)

1 plateau de jeu

1 sac en tissu

96 cartes Client
(48 dames et 48 messieurs)
de 12 pays

4 cartes Client
comme joker

Préparation d'une partie

Le plateau de jeu est posé au milieu de la table. Les cent cartes Client sont mélangées dans le sac en tissu. Sans regarder, chaque joueur tire du sac cinq cartes Client et les pose, face visible, devant lui.



Les jetons sont posés à côté du plateau de jeu. Les joueurs ne reçoivent pas de jeton au début du jeu.

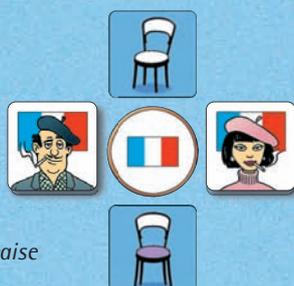
Déroulement d'une partie

Le premier joueur est désigné. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour doit effectuer **une** des actions suivantes :

- ➔ Poser une ou deux cartes Client autour des tables (voir page 20)
- ➔ Poser une carte Client au bar (voir page 22)
- ➔ Echanger une carte Joker (voir page 23)

La disposition des places au Café International

Le plateau de jeu comporte 24 tables pour des clients de douze nationalités. Chaque table est réservée à une nationalité déterminée.

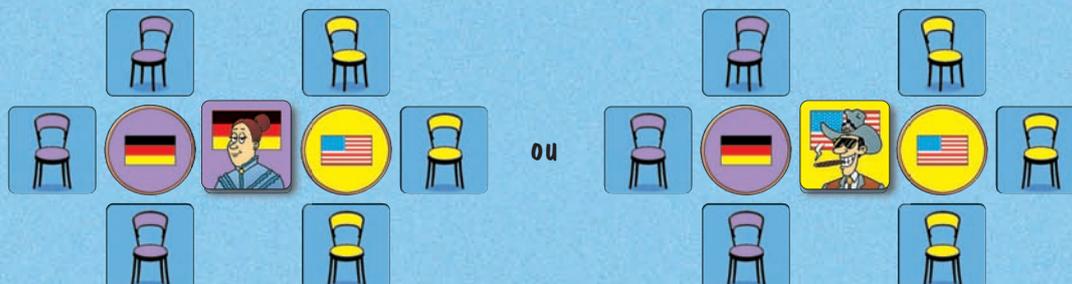


Une table française



Une table cubaine

Quatre chaises sont disposées autour de chaque table. Il y a des chaises qui font partie d'une seule table et d'autres qui sont placées entre deux tables. Sur une chaise qui se trouve entre deux tables de pays différents, un client peut prendre place à l'une des deux tables de sa nationalité.



Une seule carte Client uniquement peut être posée sur chaque chaise. Chaque client qui a pris place sur une chaise, doit y rester jusqu'à la fin de la partie.

- ⚠ Les jokers peuvent être placés sur n'importe quelle chaise. Ils peuvent échanger leur place (voir paragraphe « Echanger un joker »).

A part la nationalité, au Café International, il faut également faire attention à placer le même nombre possible de dames et de messieurs autour des tables. En posant les cartes Client au cours de la partie, on ne peut pas placer plus de deux dames et deux messieurs autour de chaque table. Le joker est aussi pris en compte.

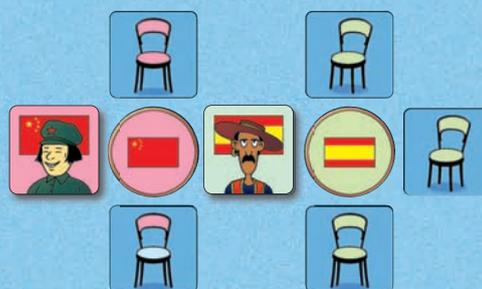
Au cours du jeu, ne peuvent s'asseoir à une table que :

- ❗ une dame et un monsieur ou
- ❗ une dame et deux messieurs ou
- ❗ deux dames et un monsieur ou
- ❗ deux dames et deux messieurs

Aucune autre disposition n'est permise. Aucun client ne doit être assis seul à une table.



Exception : une carte Client peut être placée seule à une table, à condition d'être entre deux tables et qu'il y ait déjà au moins une autre carte Client à la table voisine.



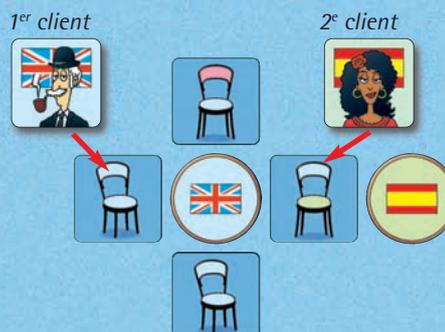
Au milieu du plateau de jeu se trouve le bar. Un joueur qui ne peut pas placer ses cartes Client autour des tables, doit poser une carte dans une case du bar. Il n'y a pas de règle concernant la disposition des places, au bar. Le sexe et la nationalité ne jouent aucun rôle. Les cartes Client placées au bar, doivent y rester jusqu'à la fin de la partie.



➡ Action : placer les cartes Client aux tables

Le joueur dont c'est le tour place une ou deux cartes Client aux tables qui conviennent. La règle concernant la disposition des places doit être respectée. Le joueur doit marquer des points pour chaque carte Client déposée. Pour une carte Client placée à deux tables différentes, le joueur marque des points aux deux tables.

Exception : lorsque le joueur place un client autour d'une table non occupée, il doit tout de suite lui trouver un partenaire à la même table, sans cela le premier client ne lui rapporte aucun point.

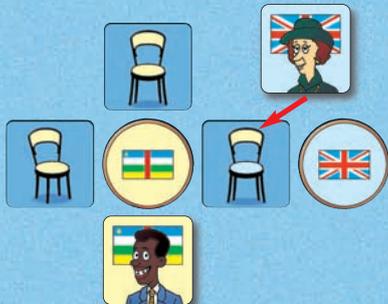


- ❗ Seul le premier joueur doit placer une carte Client isolée sans recevoir de points, car toutes les chaises sont encore inoccupées.

Les points

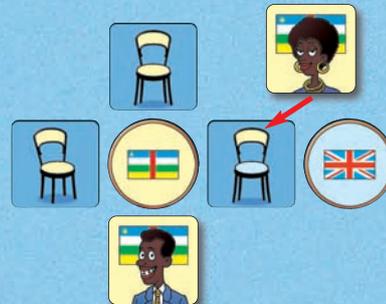
Plus il y a de clients autour d'une table, plus cela rapporte des points au joueur qui en place encore. Ne sont comptées que la table, respectivement les deux tables où le joueur vient de placer une carte Client. Ce qui importe pour gagner des points, c'est le nombre de clients à une table et leur nationalité.

Clients de nationalités différentes :



Un client qui convient est ajouté = 2 points

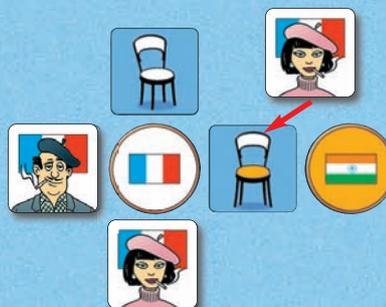
Clients de même nationalité :



Un client qui convient est ajouté = 4 points



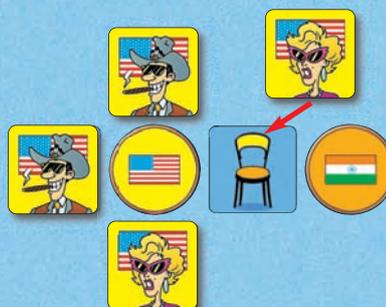
Un client qui convient rejoint un couple = 3 points



Un client qui convient rejoint un couple = 6 points

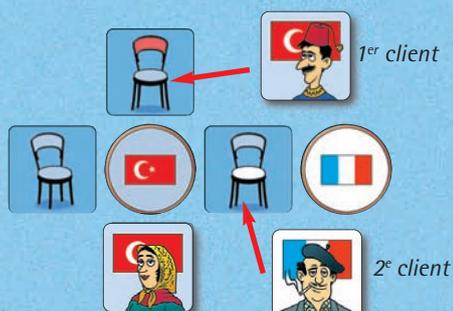


Le quatrième client est ajouté = 4 points

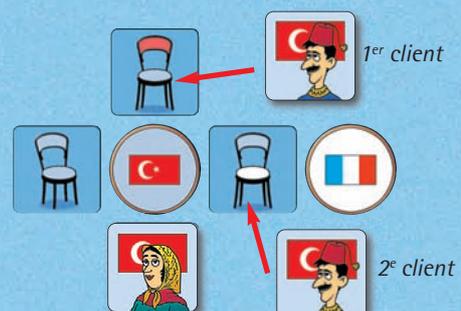


Le quatrième client est ajouté = 8 points

⚠ Lorsqu'un joueur place deux cartes Client à la même table, chaque carte rapporte des points. Le joueur reçoit deux fois des jetons.



1er client rapporte 4 points, 2e client rapporte 3 points = 7 points



1er client rapporte 4 points, 2e client rapporte 6 points = 10 points

Lorsqu'un joueur place un client sur une chaise située entre deux tables, les deux tables sont comptées séparément et le joueur reçoit également deux fois des jetons.



Le joueur reçoit 3 points pour la table africaine et en plus 4 points pour la table anglaise = 7 points.

⚠ Le client anglais ne peut pas être placé à cette table, car un monsieur de nationalité anglaise s'y trouve déjà.

Tirer des nouvelles cartes Client

Une fois qu'un joueur a placé une ou deux cartes Client et qu'il a reçu ses jetons, il doit renouveler son stock pour avoir de nouveau cinq cartes. Il tire, sans regarder, une ou deux cartes du sac en tissu.

Exception : si un joueur a réussi à terminer une table avec des clients d'un seul pays, (deux couples de même nationalité à une table), il a le grand avantage de tirer une carte de moins pour la table.



C'est la seule possibilité pour un joueur de réduire le nombre de ses cartes Client en stock. C'est pourquoi chaque joueur doit diminuer son stock de cartes Client le plus tôt possible. Ceci est important car à la fin de la partie, chaque carte Client encore en stock représente cinq points en moins et chaque carte Joker, même dix points en moins.

➔ Action : placer une carte Client au bar

Le bar comporte vingt cases. A cours de la partie, ces cases doivent être remplies dans l'ordre, de un à vingt. Lorsqu'un joueur ne peut pas ou ne veut pas placer un client à une table, il est obligé de déposer une carte Client sur la prochaine case libre du bar. Les grands chiffres inscrits sur les cases du bar indiquent combien de jetons le joueur obtient ou combien il doit en payer. Les cinq premières cases du bar rapportent des points, tandis que les cases suivantes font perdre des points.



Le joueur reçoit 2 jetons noirs (2 points)



Le joueur doit donner 4 jetons noirs (4 points)

Celui qui ne peut pas payer son dû, est éliminé. Le joueur dont c'est le tour ne peut placer qu'un seul client au bar. Les cartes Joker ne peuvent pas être placées au bar.

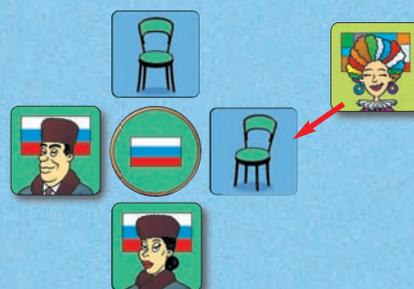
❗ Quand un joueur place une carte Client au bar, il doit également tirer une nouvelle carte du sac.

Les cartes Joker

Parmi les cartes Client, il y a deux cartes Joker dames et deux cartes Joker messieurs. Les jokers peuvent prendre n'importe quelle nationalité et rapportent des points selon le pays qui a été choisi pour les placer à une table.

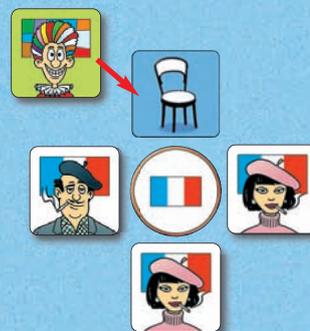


Un joker est ajouté = 3 points



Un joker est ajouté (même pays) = 6 points

Les jokers permettent de réunir des clients d'une seule nationalité autour d'une table. Il peut aussi y avoir plusieurs jokers à la même table. Une table de quatre jokers rapporte huit points.



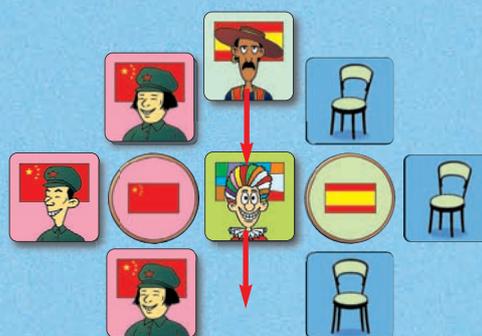
Un joker est ajouté (même pays) = 8 points

➡ Action : échanger un joker

Un joueur peut échanger un joker contre la carte Client qui convient et mettre ensuite la carte Joker dans son stock.

Cet échange ne rapporte pas de points et reste l'unique action d'un joueur.

❗ Le joueur ne tire pas d'autre carte du sac.



Le joker peut être échangé contre le client qui convient (par ex. un Espagnol ou un Chinois).

◆ Fin de la partie ◆

La partie est terminée dès qu'un des quatre cas suivants se présente :

- ➔ Un client est placé sur la dernière chaise libre.
- ➔ La vingtième place du bar est occupée.
- ➔ Un joueur n'a plus de carte Client en stock et ne doit pas non plus en tirer.
- ➔ Un joueur tire une des quatre dernières cartes du sac.

Si l'un de ces cas se présente, chaque joueur compte ses jetons et fait le décompte de ses points. Ensuite chacun déduit la valeur des cartes Client qu'il a encore en stock. Chaque carte Client d'un pays déterminé vaut cinq points en moins et chaque carte Joker vaut dix points en moins. Le joueur qui obtient le plus de points, gagne la partie.

Joueur A : 52 points

12x  5x  3x 



$$67 - 15 = 52$$

Joueur B : 35 points

15x  7x  



$$50 - 15 = 35$$

Joueur C : 61 points

11x   (pas de cartes) 5x 

$$61 - 0 = 61$$

◆ Variante ◆

Parfois, les femmes préfèrent se réunir entre amies pour boire le café. Les hommes, de leur côté, aiment aussi se retrouver à la table des habitués. Afin de satisfaire tout le monde, on peut choisir la variante suivante. Contrairement à la règle normale qui veut qu'il y ait toujours deux dames et deux messieurs à la même table, cette variante offre la possibilité aux joueurs de placer trois ou quatre cartes Client en une fois. Mais seulement à condition que le joueur puisse placer ses cartes Client d'un seul coup pour former une réunion d'amies (quatre dames à la même table) ou une table d'habitués (quatre messieurs à la même table). Un joker peut être utilisé pour cette action. La règle des nationalités reste valable pour cette variante. Les joueurs doivent également tirer le même nombre de cartes que celui des cartes déposées, sauf s'ils ont réussi à former une table avec une seule nationalité. Dans ce cas, ils tirent une carte Client en moins. Une réunion d'amies ou une table d'habitués (avec quatre dames ou quatre messieurs) rapporte vingt points. Si une telle table est formée de personnes de même nationalité, elle rapporte quarante points.



Une réunion d'amies ou une table d'habitués, de nationalités différentes, rapporte 20 points.



Une table d'habitués (ou une réunion d'amies), de même nationalité, rapporte 40 points.

Vous avez acheté un produit de qualité. Si toutefois vous aviez une réclamation à formuler, nous vous prions de vous adresser directement à nous.



Avez-vous encore des questions ? Nous vous renseignons volontiers :
 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
 www.amigo-spiele.de
 e-mail: hotline@amigo-spiele.de