

CAFÉ INTERNATIONAL JUNIOR



Rudi Hoffmann/
Roland Siegers

AMIGO

Café International JUNIOR
Amigo, 2007
Rudi HOFFMANN & Roland SIEGERS
2 - 5 spelers vanaf 6 jaar
± 45 minuten

CAFÉ INTERNATIONAL JUNIOR

Spelmateriaal

⇒ **100 gastenkaarten**
(telkens 8 kinderen uit 12 landen en 4 jokers)



China



Duitsland



Frankrijk



Groenland



Groot-Brittannië



India



Italië



Jamaica



Kenia



Mexico



Spanje

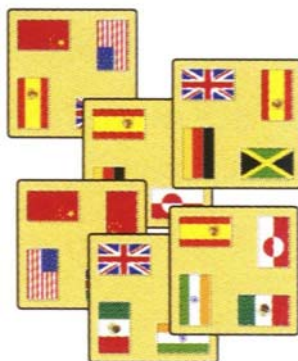


VS



jokers

⇒ **24 tafeltegels**



⇒ **115 fiches in 3 kleuren**



60 fiches
waarde
1 punt



30 fiches
waarde
5 punten



15 fiches
waarde
10 punten

⇒ **1 handleiding**

Spelidee

Welkom in Café International, een café alleen voor kinderen. Hier ontmoeten jongens en meisjes elkaar uit de VS, uit Groenland, uit Italië of uit Jamaica en zij slurpen allen van hun lekkere limonade.

De spelers kruipen in de rol van kelners en zij verdelen de internationale gasten op de best mogelijke manier aan de cafétafels. Hiervoor ontvangen de spelers punten.

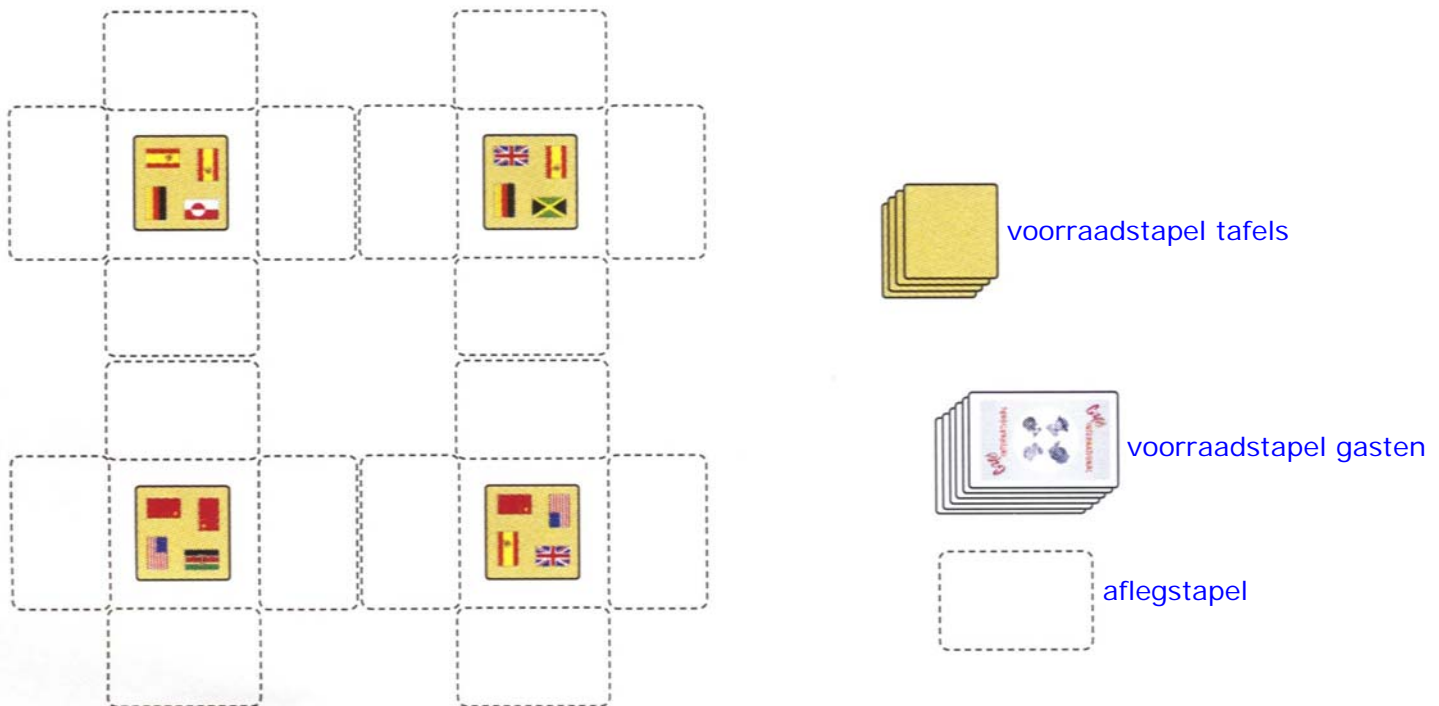
De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft behaald, wint het spel.

Spelvoorbereiding

De tafeltiegels (vanaf nu tafels genoemd) worden verdekt zeer grondig gemixt en 8 tafels worden terug in de doos gelegd. Daarna worden vier tafels open in het midden van speelveld gelegd. Tussen de tafels moet telkens genoeg plaats open blijven voor telkens 2 gastenkaarten (vanaf nu gasten genoemd). De resterende twaalf tafels komen als verdekte voorraadstapel aan de rand van het speelveld.

De gastenkaarten worden eveneens zeer grondig gemixt. De startspeler ontvangt 8 kaarten in de hand, alle andere spelers ontvangen 6 kaarten. De resterende gastenkaarten vormen eveneens een verdekte voorraadstapel naast de tafeltiegels.

Voorbeeld van een spelopbouw



Spelverloop

Een startspeler wordt gekozen.

De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee.

Een speler moet in zijn speelbeurt:

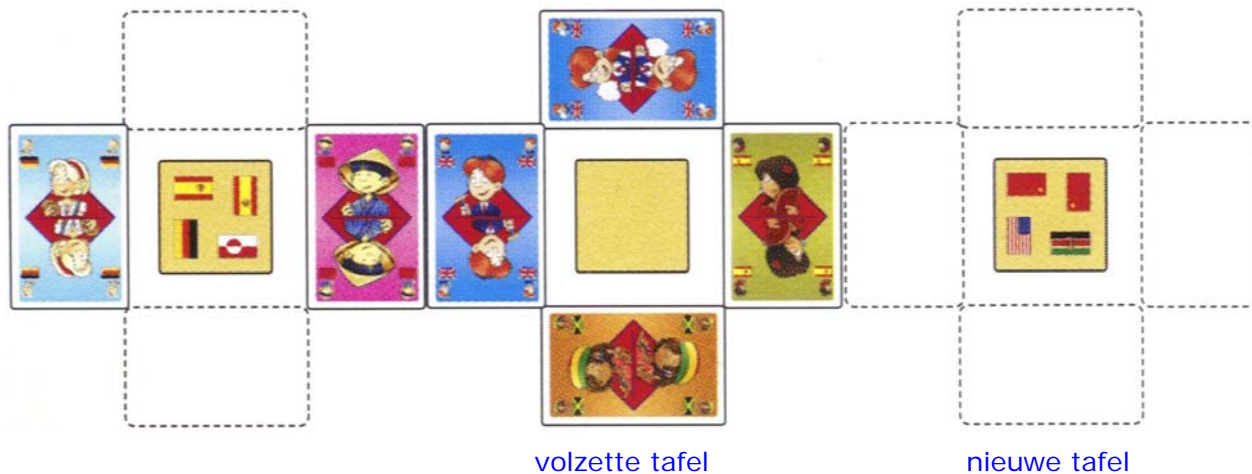
- ofwel aan één of meerdere tafels een willekeurig aantal gasten leggen;
- ofwel een willekeurig aantal gasten op de aflegstapel leggen als de speler aan geen enkele tafel gasten wil of kan aanleggen;
- als extra mag de speler jokerkaarten ruilen.

Aan het einde van zijn speelbeurt moet de speler gastenkaarten van de voorraadstapel trekken tot hij opnieuw 6 kaarten in de hand heeft. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Aan iedere tafel is er plaats voor 4 gasten.

Zodra de vier plaatsen rond een tafel zijn bezet, is de tafel vol. De tafel wordt dan op de rugzijde gedraaid (**UITZONDERING: zie het hoofdstuk 'Ruil van een joker'**).

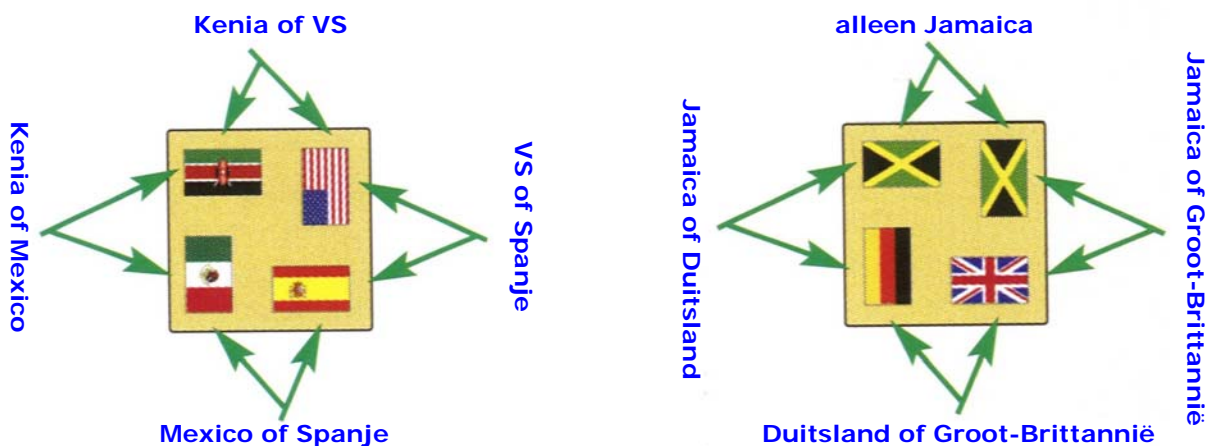
Als een speler de vierde kaart aan een tafel heeft gelegd, is zijn speelbeurt onmiddellijk ten einde. De speler die de laatste plaats heeft bezet, legt een nieuwe tafel van de verdeckte stapel bloot en legt de tafel op het speelvlak. De nieuwe tafel wordt zo dicht mogelijk tegen de zonet vervulde tafel op het speelvlak gelegd. Hierbij moet er uiteraard rekening gehouden worden met de nodige vier plaatsen voor de gasten rond de tafel. Op deze manier komen alle 16 tafels één voor één op het speelvlak en ontstaat een groot vierkant van 4 x 4 tafels.



Het afleggen van gasten aan de tafels

Aan iedere tafel staan tot vier verschillende vlaggen afgebeeld.

Dit betekent: **alleen de gasten** die toebehoren aan de afgebeelde vlaggen mogen aan deze tafel plaats nemen. De vlaggen zijn zo afgebeeld dat aan één zijde van de tafel alleen die gasten mogen worden gelegd wiens vlag aan die zijde wordt getoond.



AANDACHT

De jokergast mag aan iedere tafel plaats nemen.

Iedere gast die aan een tafel een plaats heeft ingenomen, blijft op deze plaats tot aan het einde van het spel. Enkel jokergasten kunnen nog van plaats wisselen (zie het hoofdstuk: 'Ruil van een joker').

Naast de **nationaliteit** is ook het **geslacht** van de gasten bij het afleggen van belang. Aan iedere tafel mogen **maximaal twee meisjes** en **twee jongens** plaats nemen. Dit geldt ook voor de jokergasten.

In welke volgorde de vier gasten worden afgelegd, speelt geen enkele rol. Er mogen daarom tijdelijk aan een tafel twee meisjes of twee jongens alleen zitten, maar aan een complete tafel moeten steeds twee jongens en twee meisjes zitten.



De puntenwaardering

Voor elke kaart die correct aan een tafel is afgelegd, ontvangt de speler één punt (dus een zwarte puntenfiche).

AANDACHT

Als een speler er in lukt om alle zes kaarten in één speelbeurt af te leggen en daarbij ook één tafel compleet heeft gevuld, worden zijn 6 punten verdubbeld en ontvangt hij 12 punten.

Zodra een speler een **vierde gastenkaart** aan een tafel legt en hierdoor de tafel compleet heeft gevuld, ontvangt hij een **bonus van 10 punten** (dus een rode fiche). Hierna is zijn speelbeurt onmiddellijk beëindigd.

Voorbeeld

Een speler kan aan een tafel een gast afleggen zonder dat deze tafel compleet is gevuld. Daarna legt hij een vierde gast aan een andere tafel. Hierdoor is deze tafel compleet gevuld. Voor het afleggen van de eerste gast ontvangt hij 2 punten en voor de complete tafel ontvangt hij 10 punten. In totaal ontvangt de speler dus 12 punten.

Ruil van een joker

Onder de gastenkaarten bevinden zich twee vrouwelijke en twee mannelijke jokers. Een joker kan tegen de passende gastenkaart worden geruild en de kaart wordt dan in de hand genomen. De joker mag in dezelfde speelbeurt ook opnieuw worden uitgespeeld. De ruil levert geen punten op.

Voorbeeld

Aan een zijde van de tafel ligt een vrouwelijke joker. Aan de zijde van deze tafel liggen de vlaggen van Kenia en Mexico. Op deze plaats mag de vrouwelijke joker worden geruild tegen een meisje uit Kenia of een meisje uit Mexico.

Zolang er jokergasten aan een tafel liggen, mag de tafel niet worden omgedraaid. Pas zodra er geen joker meer aan een tafel ligt en de tafel compleet is gevuld, moet de tafel worden omgedraaid.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra één van de volgende situaties ontstaat:

- ⇒ De laatste vrije plaats wordt met een gast belegd.
- ⇒ Een speler wil een gastenkaart van de stapel nemen en de voorraadstapel is leeg.

Als één van deze situaties is opgetreden, telt iedere speler zijn puntenfiches. De speler die één of meerdere jokers in de hand heeft, moet per joker telkens 5 punten afgeven.

De speler met de meeste punten wint het spel.