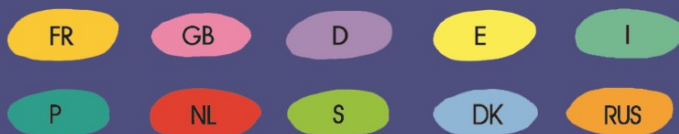


ALIEN CAFÉ



7 ans years
años Jahre
-99



ALIEN CAFÉ

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект





D Spielregeln



7-99 Jahre



2 bis 4 Spieler



20 Min.

Inhalt: 4 Restaurant-Spielfelder, 104 Karten (40 Alienkarten, 40 Bestellkarten, 24 Sonderkarten), 1 Sanduhr (3 Minuten), 2 Stoffbeutel.

Spielidee: Ihr seid eine Bedienung im **Alien Café**, dem berühmtesten Fastfood-Restaurant der Galaxie. Dabei müsst ihr schnell reagieren und dürft keine Fehler machen, denn eure intergalaktischen Gäste haben hohe Ansprüche!

Ziel des Spiels: Alien Café ist ein kooperatives Spiel, bei dem die Spieler gemeinsam in der vorgegebenen Zeit ihre Gäste perfekt bedienen müssen. Hierfür muss jeder Spieler seinen Restaurantbereich mit den richtigen Aliens vervollständigen. Und diese Aliens müssen auch noch neben den richtigen Bestellungen und Freunden liegen.

Spielvorbereitung:



Legt die **Alienkarten** in den roten Beutel und die **Bestellkarten** in den blauen Beutel. Legt die beiden Beutel in die Mitte des Tisches, damit sie für alle Spieler erreichbar sind. Die Sonderkarten benutzt ihr nur beim Spiel für Fortgeschrittene (siehe am Ende der Anleitung).



Legt die Sanduhr daneben. Jeder Spieler nimmt ein Spielfeld und legt es vor sich.

Spielverlauf:

Alle Spieler spielen zusammen und gleichzeitig: Sie sind alle Bedienungen desselben Restaurants und müssen zusammenarbeiten, um ihre Gäste so gut wie möglich zu bedienen. Die Spieler bedienen nur ihren eigenen Bereich (ihr Spielfeld), können aber miteinander reden und sich helfen.

Spielablauf für Einsteiger:

Stufe 0

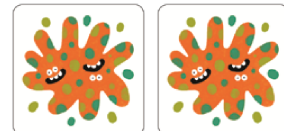
Jeder Spieler zieht 3 Alienkarten und 3 Bestellkarten und legt sie verdeckt neben sein Spielfeld. Auf ein Startsignal wird die Sanduhr umgedreht: Macht euch auf 3 Minuten wildes Spielgeschehen gefasst. Die Spieler drehen die Karten vor sich um und beginnen, ihr Spielfeld zu vervollständigen.

Die Karten:

ALIENS



JOKER



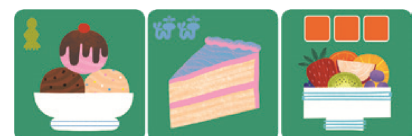
Bestellkarten



Speisen
(orangener Hintergrund)



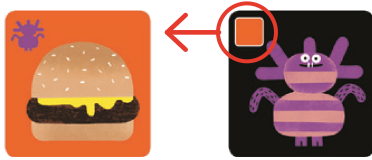
Getränke
(gelber Hintergrund)



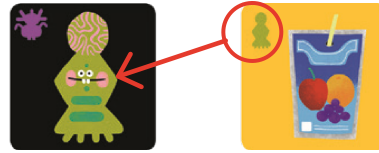
Desserts
(grüner Hintergrund)

Regeln rür´s Ablegen:

In der linken oberen Ecke sieht man auf jeder Karte das Symbol einer anderen Kartenart. Dieses Symbol ist eine Ablege-Bedingung, die am Rundenende erfüllt sein muss, damit diese Karte einen Pluspunkt bekommt.



Das lilafarbene Alien muss neben einer beliebigen Speise abgelegt werden.



Dieses Getränk muss neben einem grünen Alien liegen.

„Nebeneinander“ bedeutet in derselben Reihe oder Spalte, ohne freies Feld oder eine andere Karte zwischen ihnen (siehe Beispiel auf der nächsten Seite).

Joker-Karten haben keine Ablegebedingung. Am Ende einer Runde kann der Spieler entscheiden, um welche Kartenart es bei seinen Jokern jeweils handelt („dieser Joker ist ein Hamburger“).

Das eigene Spielfeld fertigstellen:

Jeder Spieler hat ein Spielfeld mit 4x4 Feldern mit seinem Restaurantbereich. Er muss dort möglichst viele Karten ablegen, wobei er ihre Ablegebedingungen einhalten muss, um Pluspunkte zu erzielen.

Während die Sanduhr läuft, kann er:

- seine Karten frei auf seinem Spielfeld ablegen und bewegen;
- den anderen Spielern seine Karten geben oder Karten tauschen;
- neue Karten aus dem Beutel seiner Wahl ziehen.

Die Spieler können untereinander Karten austauschen, sich bei der Suche nach dem richtigen Platz helfen, Kartenarten erfragen oder anbieten. Die Spieler dürfen aber auf keinen Fall das Spielfeld eines anderen Spielers berühren.

Rundenende:

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, endet die Runde und die Spieler können auf den Spielfeldern keine Karten mehr legen oder bewegen.

Nun werden die Punkte gezählt.

- Jede abgelegte Karte, deren Ablegebedingung eingehalten wurde = **1 Punkt**.
- Jede abgelegte Karte, deren Ablegebedingung nicht eingehalten wurde = **-1 Punkt**.
- Jede nicht abgelegte Karte = **-1Punkt**.

Hinweis:

- Für jeden abgelegten Joker wählt der Spieler nun, welche Karte der Joker darstellt.
- Die Joker bringen keinen Punkt.

Beispiel



Gesamtpunktzahl: $1 + 1 - 1 + 1 + 1 + 1 = 4$ Punkte

Wenn alle Spieler ihre Punkte gezählt haben, wird die Bedienung bewertet:

- Hat **jeder Spieler** mindestens 10 Punkte auf seinem Spielfeld geholt, war die Bedienung gut und die **Runde wurde gewonnen**.
- Hat ein Spieler nicht mindestens 10 Punkte auf seinem Spielfeld geholt, entsprach die Bedienung nicht den Erwartungen der Gäste und die **Runde wurde gemeinsam verloren**.

Spielende:

Ein Spiel dauert höchstens 5 Runden.

Wenn die Spieler 3 Runden von den 5 erfolgreich meistern, haben sie das Spiel gewonnen!

Die Schwierigkeitsstufen

Es gibt 4 Schwierigkeitsstufen: Mit den Sonderkarten wird das Spiel anspruchsvoller.

Am Ende jeder Runde kann sich jeder Spieler für die Schwierigkeitsstufe seiner Wahl entscheiden. So kann ein Erwachsener oder ein erfahrener Spieler die Stufe 3 oder 4 spielen, während ein Anfänger eher die Stufe 0 oder 1 spielen wird. In ein und derselben Runde kann das Spiel also mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden gespielt werden - jeder, wie er möchte!

Spielvorbereitung für das Spiel mit den Sonderkarten:

Wenn ein Spieler eine bestimmte Schwierigkeitsstufe spielen möchte, zieht er, zusätzlich zu den ursprünglichen 6 Karten, 1 Karte der betreffenden Stufe + 1 Karte jeder niedrigeren Stufe. Die Schwierigkeitsstufen sind jeweils auf der Rückseite der Sonderkarten zu sehen.

Beispiel für einen Spieler mit Schwierigkeitsstufe 3: Er nimmt ein Plättchen der Stufe 3, ein Plättchen der Stufe 2 und ein Plättchen der Stufe 1.

Hinweis:

Die Sonderkarten dürfen nicht mit den anderen Spielern getauscht werden.

Für jede Schwierigkeitsstufe werden die Sonderkarten verdeckt auf dem Tisch verteilt. Die Spieler wählen zufällig ihre Karten und die nicht verwendeten Karten werden zurück in die Schachtel gelegt.

Sobald alle Spieler ihre Schwierigkeitsstufe gewählt und die entsprechenden Sonderkarten gezogen haben, wird die Runde laut den oben genannten normalen Regeln gespielt.

Stufe 1

In dieser Stufe gibt es Gewürzkarten mit rosafarbenem Hintergrund und ein mürrisches Alien. Bei den Karten der Stufe 1 gibt es Einschränkungen: Gewisse Karten dürfen nicht neben ein Alien oder eine Bestellung gelegt werden.



Stufe 2

Die Karten der Stufe 2 sind anspruchsvoll und verlangen, dass 2 Alienkarten oder 2 Bestellkarten neben sie gelegt werden.



Stufe 3

Die Karten der Stufe 3 sind sehr anspruchsvoll und verlangen sogar, dass 3 Alienkarten oder 3 Bestellkarten neben sie gelegt werden.



Stufe 4

Die Karten der Stufe 4 sind allgemein einschränkend (gelten aber nur für den Spieler, der die betreffenden Karten gezogen hat). Sie verbieten, eine bestimmte Kartenart auf dem eigenen Spielfeld abzulegen.

Beispiel: kein lilafarbenes Alien oder kein Getränk usw.



Ein Spiel von Henri Kermarrec



DJ08410

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins
75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China
Designed in France