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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Café INTERNATIONAL **JUNIOR**

de Rudi Hoffmann /
Roland Siegers

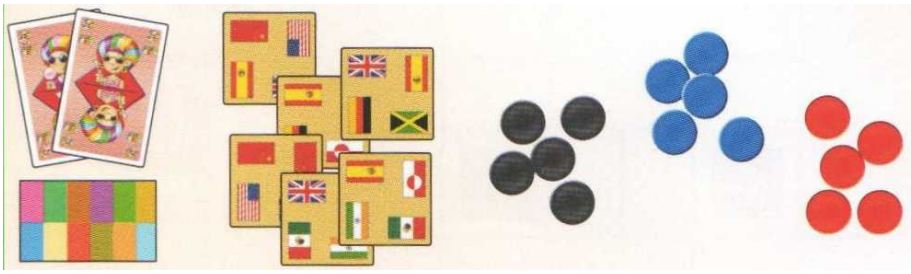
Joueurs: *2 à 5 personnes* ***Âge:*** *dès 6 ans* ***Durée:*** *env. 30 minutes*

MATÉRIEL

100 cartes de clients (chaque fois 8 enfants de 12 pays et 4 jokers)

Chine *Allemagne* *France* *Groenland* *Grande-Bretagne* *Inde*

Italie *Jamaïque* *Kenya* *Mexique* *Espagne* *USA*

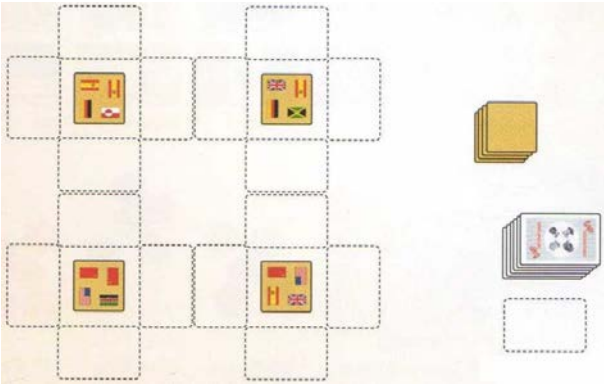


Joker *24 plaquettes de tables* *60 jetons valeur 1 pt* *30 jetons valeur 5 pts* *15 jetons valeur 10 pts*

PRINCIPE DU JEU

Bienvenue au Café International uniquement pour les enfants. Ici des garçons et des filles des USA, du Groenland, de l'Italie ou de la Jamaïque se rencontrent et sirotent des limonades. Glissez-vous dans la peau du serveur et répartissez les clients au mieux aux tables du Café. Cela vous rapportera des points. Celui avec le plus de points à la fin est le vainqueur.

PRÉPARATION DU JEU



Pioche des tables

Pioche des Clients

Défausse

Les tables du Café (appelées par la suite Tables) sont mélangées face cachée, puis huit tables sont replacées dans la boîte. Puis quatre tables sont placées face visible au milieu du plan de jeu. Il faut laisser assez de place pour deux cartes de clients (appelées par la suite Clients) entre les tables. Les douze tables restantes sont placées en pile face cachée à portée de main au bord du plan de jeu.

Les cartes de Clients sont également mélangées. Le premier joueur obtient huit cartes pour sa main, puis les autres joueurs reçoivent six cartes. Le reste des cartes forme une pioche près de la pile de Tables. Les jetons de points doivent être triés par couleur et placés à portée de main.

DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur est choisi. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur doit, durant son tour:
- Soit placer un ou plusieurs Clients à la, ou aux, table(s) de son choix,
- Ou placer autant de Clients que désiré sur la défausse, lorsqu'il ne peut ou veut placer de Client à aucun endroit,
- En outre, il peut échanger tout joker.

À la fin de son tour de jeu, le joueur doit tirer des cartes de la pioche des Clients jusqu'à avoir à nouveau **six cartes** en main. Puis c'est le tour du joueur suivant.

À chaque Table, il y a quatre places pour des Clients. Dès que les quatre places d'une Table sont occupées par des Clients, la Table est pleine. La Table est retournée sur l'autre face (exception voir chapitre "échange d'un joker"). Si un joueur a placé la quatrième carte d'une Table, son tour est immédiatement terminé. Le joueur qui a rempli la dernière place libre tire immédiatement une nouvelle Table de la pioche et la place sur le plan de jeu.

Dans la mesure du possible, la nouvelle Table est placée près de celle qui vient d'être remplie. Il faut faire attention à ce moment qu'il y ait assez de place pour les cartes de Clients. De cette manière, toutes les Tables viennent en jeu peu à peu, et après que les 16 Tables ait été placées, elles forment un grand carré de 4 sur 4.

Table pleine *Nouvelle Table*

Placement des Clients à une table

À chaque Table, il y a jusqu'à quatre drapeaux de pays dessinés. Cela signifie: seuls les Clients des pays dont les drapeaux sont représentés peuvent prendre place à cette table. Les drapeaux sont dessinés de manière à ce qu'un côté de Table ne puisse accueillir que les Clients dont le drapeau est présent à cet endroit.

Kenya ou USA

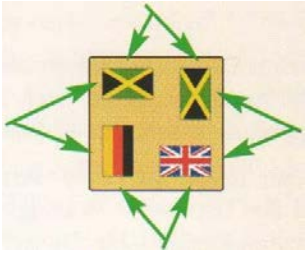
Kenya ou Mexique

Espagne ou USA

Mexique ou Espagne

Uniquement Jamaïque

Jamaïque ou Allemagne



Kenya ou Mexique

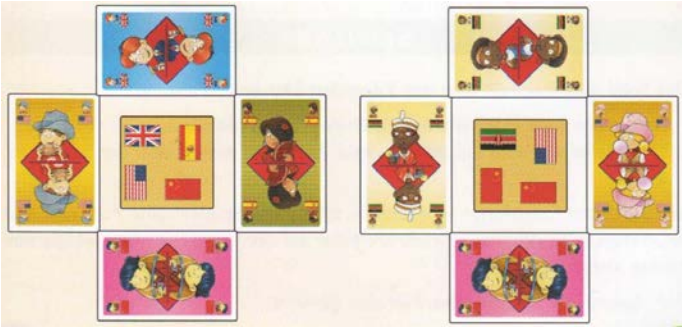
Allemagne ou Grande-Bretagne

Attention: Les Clients Jokers peuvent prendre place à n'importe quelle Table. Il peut y avoir plusieurs Jokers placés à la même table.

Chaque Client qui a pris place à une Table y reste assis jusqu'à la fin du jeu. Seuls les Clients Jokers peuvent échanger leur place (voir le chapitre "échange d'un joker").

En plus de la nationalité d'un Client, il est également important de savoir si c'est un garçon ou une fille lors du placement. Il peut y avoir au plus deux garçons et deux filles autour d'une table. Cela est également valable pour les Clients Jokers.

L'ordre dans lequel les quatre clients sont placés ne joue aucun rôle. Il peut donc y avoir pendant un temps deux filles ou deux garçons seuls à une Table, mais une Table complète est toujours composée de deux filles et deux garçons.



Autorisé *Interdit*

Le décompte des points

Pour chaque carte posée à une Table selon les règles, le joueur reçoit un point, donc un jeton noir.

Attention: si un joueur peut placer ses six cartes durant un seul tour de jeu sans pour autant compléter une Table entière, ses 6 points sont doublés. Il reçoit donc 12 points.

Lorsqu'un joueur place le quatrième Client d'une Table, il reçoit pour avoir complété une Table un bonus de 10 points, donc un jeton rouge. Son tour est alors immédiatement terminé.

Exemple: *un joueur pourrait placer un Client à une Table sans la compléter, puis ajouter le quatrième Client à une autre table. La Table serait ainsi pleine. Pour les deux Clients ainsi placé, le joueur reçoit 2 points, et pour la Table complète, 10 points, donc au total 12 points.*

Échange d'un Joker

Parmi les cartes de Clients, il y a deux jokers garçons, et deux jokers filles. Un joker peut être échangé contre une carte de Client pouvant être placée au même endroit, et pris en main. Le joker peut être rejoué au même tour. Cet échange ne rapporte pas de points.

Exemple: *il y a un joker fille à une Table. À cette Table sont dessinés les drapeaux du Kenya et du Mexique. Le joker fille peut donc être remplacé par une carte Client fille du Kenya ou du Mexique.*

Du moment qu'il y a un Joker placé à une Table, la table ne peut pas être retournée. C'est seulement lorsque grâce aux échanges, il n'y a plus de joker à la Table, que cette Table une fois remplie peut être retournée.

FIN DU JEU

Le jeu se termine dès qu'une des situations suivantes se produit:
- La dernière place libre est occupée par un Client
- Un joueur veut tirer une carte de Client de la pioche, et la pioche est vide.

Si une de ces situations a lieu, chaque joueur fait le total de ses jetons (points). Celui qui a un ou plusieurs jokers en main doit soustraire 5 points pour chaque joker.

Le joueur avec le plus de points gagne.

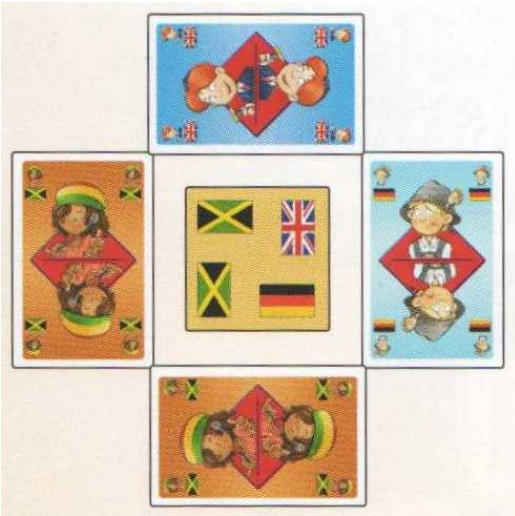
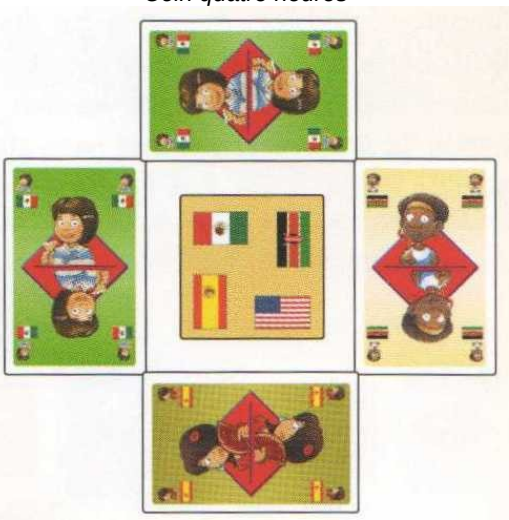
LA TABLE DES HABITUÉS ET LE COIN QUATRE HEURES

Parfois, les filles préfèrent se retrouver entre elles pour un thé en fin d'après-midi. Et les garçons se retrouvent à la table des habitués. Il est donc possible de jouer avec la variante suivante.

Un joueur peut terminer son tour en plaçant un(e) troisième ou quatrième garçon ou fille du bon pays autour d'une Table. Un joueur peut aussi durant un tour de jeu placer directement **quatre filles ou quatre garçons autour d'une seule table**. C'est alors une table des habitués (quatre garçons à la Table) ou un coin quatre heures (quatre filles à la Table).

Les règles concernant les pays doivent être observées même avec cette variante. Une table des habitués ou un coin quatre heures sont récompensées de 20 points de bonus.

Table des habitués



Coin quatre heures