

## Café International

### Présentation du jeu

Dans le Café international, des gens de tous les pays viennent boire un verre. Après un passage dans la main des joueurs, ils cherchent à se faire une place à une table. Les joueurs ont cinq personnages en main, à leur tour ils en placent un ou deux à une table adaptée, ou en envoient un au bar. Chaque placement de carte rapporte des points, plus la table est occupée, plus le placement est rentable.

### Un tour de jeu

A son tour, chaque joueur a le choix entre trois actions :

- a) placer un ou deux personnages à une table sur une place libre
- b) envoyer une personne au bar
- c) échanger un joker placé sur le plateau avec une carte adéquate

#### **a) placer un personnage à une table**

Les clients ne peuvent pas se placer à leur gré dans le café, il y a des règles à respecter :

- Chaque client doit s'asseoir à une table de son pays. Les petits drapeaux sur les tables indiquent le type de personnes pouvant s'asseoir à côté.
- Personne ne doit être assis tout seul à une table (exception : si on pose deux personnages, le premier peut être isolé à condition que le deuxième s'installe à la même table. De plus, un personnage peut être placé tout seul au tout premier coup)
- Il ne peut jamais y avoir à la même table trois hommes ou trois femmes. De plus, on ne peut placer un deuxième homme à une table que s'il y a déjà au moins une femme, et inversement.
- Les jokers peuvent être placés à n'importe quelle table, en respectant la règle des sexes.

Après avoir posé une carte, on peut choisir de passer. Lorsqu'un joueur place un joker entre deux tables de différentes nationalités, il doit choisir de quelle nationalité sera le joker.

#### **b) envoyer une personne au bar**

Tout le monde, même les jokers, peuvent s'asseoir au bar. Si un joueur choisit cette action, il ne peut poser qu'une carte. On ne peut néanmoins envoyer un joker au bar que si l'on ne peut effectuer aucune autre action.

#### **c) échanger un joker**

Au lieu de poser une carte on peut l'échanger avec un joker déjà placé sur le plateau pour le récupérer dans sa main. La carte posée doit bien sûr répondre aux conditions de nationalité et de sexe pour pouvoir s'asseoir à la place du joker. Si le joker était entre deux tables de nationalités différentes, le personnage échangé doit être de la nationalité déterminée par le joueur ayant posé le joker.

## **Le système de score**

### **Dans le café :**

Chaque table rapporte des points. La première personne installée à une table rapporte 0 pt, la deuxième 2 pts, la troisième 3 pts et la quatrième 4 pts. Ces points sont doublés si à la table ne sont assis que des personnes de même nationalité. Un personnage positionné à cheval entre deux tables rapporte des points pour les deux tables. Si un joueur pose une quatrième personne de même nationalité à une table, il ne remplace pas cette carte dans sa main et jouera dorénavant avec une carte de moins.

### **Au bar :**

Le bar se remplit dans l'ordre ligne par ligne. Les cinq premiers à s'y installer rapportent des points, les suivants en enlèvent. Le barème est inscrit sur chaque place.

Echanger un joker déjà placé ne rapporte aucun point.

### **Comptage final :**

A la fin du jeu, chaque joueur retranche à son total 5 pts par carte restante dans sa main, et 10 pts par joker.

## **Fin du jeu**

Le jeu prend fin lorsque l'une des conditions suivantes est réalisée :

- Il reste 4 cartes ou moins dans le sac
- Tous les sièges sont occupés autour des tables
- Tous les sièges sont occupés au bar
- Après son tour, un joueur n'a plus de carte en main (c'est-à-dire qu'il vient de compléter pour la 5e fois une table avec uniquement des personnes de même nationalité)

Rédaction des règles : Schuk