

ALIEN CAFÉ



7 *ans years*
años Jahre
-99



ALIEN CAFÉ

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



F Règle du jeu



7 - 99 ans



2 à 4 joueurs



20 min





Contenu : 4 plateaux salle de restaurant, 104 tuiles (40 tuiles **Alien**, 40 tuiles **Commande**, 24 tuiles spéciales), 1 sablier de 3 min, 2 sacs en tissu.

Principe du jeu : Devenez serveur à l'**Alien café**, le fastfood le plus renommé de la galaxie. Soyez rapide et ne commettez pas d'impair : les clients venus des 4 coins de l'univers sont exigeants !

But du jeu : Alien Café est un jeu coopératif où les joueurs doivent réussir tous ensemble un service exemplaire dans le temps imparti. Pour cela chaque joueur doit compléter sa salle de restaurant avec les bons aliens, placés à côté de leurs commandes et de leurs amis.

Préparation du jeu :

Placer les tuiles **Alien**  dans le sac rouge et les tuiles **Commande**  dans le sac bleu. Placez les 2 sacs au centre de la table : accessibles à tous les joueurs. Placez le sablier à côté. Chaque joueur prend un plateau et le place devant lui.

Déroulement du jeu :

Tous les joueurs jouent ensemble et en même temps : tous sont des serveurs du même restaurant et doivent coopérer pour que le service se passe au mieux. Les joueurs s'occupent de leur coin de salle (leur plateau) mais ils peuvent interagir et s'entraider.

Partie d'entraînement :

Niveau 0

Chaque joueur pioche 3 tuiles **Alien** et 3 tuiles **Commande**, qu'il place à côté de son plateau faces cachées.

Au top départ on retourne le sablier : c'est parti pour 3 min de service endiablé : les joueurs retournent les tuiles devant eux et commencent à compléter leur plateau.

Les tuiles :

Les tuiles
ALIEN



Les tuiles
JOKER



Les tuiles COMMANDE



Les plats sur fond orange



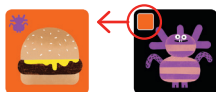
Les boissons sur fond jaune



Les desserts sur fond vert

Contrainte de pose :

Dans le coin en haut à gauche de chaque tuile, se trouve le symbole d'un autre type de tuile. Ce symbole indique une condition de placement qui devra être remplie à la fin de la manche.



L'Alien violet doit être
à côté d'un plat salé



Cette boisson doit être
à côté d'un Alien vert

Pour être à côté, les tuiles doivent être sur la même ligne ou colonne sans espace ou autre tuiles entre elles (voir exemple page suivante).

La tuile Joker n'a pas de contrainte de pose. À la fin d'une manche, le joueur qui l'a placée pourra décider de quel type de tuile il s'agit (Par exemple, « ce joker est un burger »).

Remplir son plateau :

Chaque joueur possède un plateau de 4x4 cases qui représente son secteur de salle. Il doit y placer un maximum de tuiles en respectant leurs conditions de pose pour marquer des points.

Pendant toute la durée du sablier il peut :

- Placer et déplacer ses tuiles librement sur son plateau.
- Donner ou échanger des tuiles qu'il a devant lui avec les autres joueurs.
- Piocher de nouvelles tuiles dans le sac de son choix

Les joueurs peuvent échanger entre eux, s'entraider à trouver le bon placement, réclamer des types de tuile ou en proposer, mais en aucun cas un joueur ne peut toucher au plateau d'un autre joueur.

Fin de manche :

Lorsque que le sablier est écoulé, la manche prend fin et il n'est plus possible de déplacer ou poser des tuiles sur les plateaux.

On procède alors au décompte des points.

- Chaque tuile dont la condition de pose est respectée = **1 point**
- Chaque tuile posée et dont la condition de pose n'est pas respectée = **- 1 point**
- Chaque tuile non posée = **- 1 point**

NB1 :

- Si il a posé 1 joker, le joueur choisi quelle tuile il représente.
- Les jokers ne rapportent aucun point.

Exemple



Total des points : $1 + 1 - 1 + 1 + 1 = 4$ points

Lorsque tous les joueurs ont compté leurs points on fait le bilan du service :

- Si **chaque joueur** a au moins gagné 10 points sur son plateau, alors le service a été bien réalisé et la **manche est gagnée**.
- Si un des joueurs n'a pas réussi à totaliser au minimum 10 points sur son plateau, alors le service n'a pas été à la hauteur et la partie est **collectivement perdue**.

Fin du jeu :

Une partie dure 5 manches maximum.

Si les joueurs réussissent 3 services, la partie est gagnée !

Les niveaux de difficulté :

Il existe 4 niveaux de difficulté pour pimenter le jeu : ces niveaux proposent des tuiles spéciales qui vont rendre le jeu un peu plus difficile.

Au début de chaque manche, chaque joueur peut décider individuellement de jouer au niveau de son choix. Ainsi, un adulte ou un joueur chevronné peut décider de jouer au niveau 3 ou 4, alors qu'un débutant peut préférer jouer au niveau 0 ou 1.

Lors d'une même partie, chacun peut ainsi jouer à un niveau de jeu différent - à chacun de trouver la difficulté qui lui correspond le mieux.

Mise en place :

Lorsqu'un joueur décide de jouer à un niveau de difficulté spécifique, il prend, en plus de ses 6 tuiles de départ, 1 tuile du niveau en question + 1 tuile de chaque niveau inférieur.

Par exemple, si un joueur souhaite jouer au niveau 3 :

il doit prendre une tuile de niveau 3 + une tuile de niveau 2 + une tuile de niveau 1.

NB2 :

les tuiles spéciales ne sont pas échangeables avec les autres joueurs au cours de la partie.

Pour chaque niveau on étale les tuiles spéciales faces cachées sur la table, les joueurs choisissent au hasard puis les tuiles non utilisées sont écartées du jeu.

Une fois que chaque joueur a choisi son niveau et récupéré les tuiles spéciales nécessaires, la partie se joue selon les règles normales indiquées plus haut.

Niveau 1

Ce niveau propose des tuiles assaisonnements sur fond rose et un alien grognon. Ces tuiles du niveau 1 sont restrictives : certaines tuiles ne peuvent être placées à côté d'aucun alien, d'autres à côté d'aucune commande.



Niveau 2

Les tuiles du niveau 2 sont exigeantes et imposent que 2 aliens ou 2 commandes soient posées à côté d'elles.



Niveau 3

Les tuiles du niveau 3 sont très exigeantes et imposent que 3 aliens ou 3 commandes soient posées à côté d'elles.



Niveau 4

Les tuiles du niveau 4 sont des contraintes globales (qui ne s'appliquent qu'au joueur qui l'a piochée) et interdisent de poser sur son plateau une certaine catégorie de tuiles.

Par exemple : pas d'alien violet ou pas de boisson...



GB Game rules



7 - 99
years old



2 to 4 players



20 min



Includes: 4 restaurant trays, 104 tiles (40 Alien tiles, 40 Order tiles, 24 special tiles), 13-minute hourglass, 2 fabric bags.

Principle of the game: become a waiter at Alien's Café, the galaxy's most famous fast-food joint. Be quick and make no mistakes: customers from the four corners of the Universe are demanding!

Aim of the game: Alien Café is a cooperative game where the players must work together to provide an exemplary service in the time given. To do this, each player must complete their restaurant room with the correct aliens, placed next to their orders and their friends.

Getting the game ready:



Place the Alien tiles in the red bag and the Order tiles in the blue bag. Place the 2 bags in the middle of the table so that they are accessible to all players. Place the hourglass to one side. Each player chooses a tray and puts it in front of them.



Playing the game:

All players play together and at the same time: all players are waiters in the same restaurant and must work together to make sure that the service is successful. The players manage their corner of the room (their tray) but they may interact and help each other.

Training phase:

Level 0

Each player picks 3 Alien tiles and 3 Order tiles which they place face down next to their tray. At the start, the hourglass is turned over signalling the start of 3 minutes of frenzied service. The players turn the tiles in front of them over and begin to complete their tray.

The tiles:

ALIEN
tiles



JOKER
tiles



ORDER tiles



Mains on an orange
background



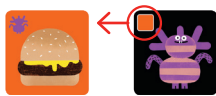
Drinks on a yellow
background



Desserts on a green
background

Placement constraints:

In the top-left corner of each tile there is the symbol for another type of tile. This symbol indicates a placement condition which must be met at the end of the round.



The purple Alien must be next to a savoury dish.



This drink must be next to a green Alien.

To be next to one another, the tiles must be on the same line or column with no space and no other tiles between them (see example on the next page).

The Joker card has no placement constraints. At the end of a round, the player who has placed it may decide what type of tile it is (for example, "this Joker is a burger").

Filling your tray:

Each player has a tray with 4x4 boxes which represents their section of the room. They must place a maximum number of tiles while respecting their placement conditions to score points.

Before the hourglass runs out, they can:

- place and remove their tiles freely on their tray;
- give other players the tiles they have in front of them or swap them;
- pick new tiles from the bag of their choice.

Players may swap, help each other find the right position, request tile types or offer them. However, a player may not touch another player's tray.

End of the round:

When the hourglass has run out, the round ends and it is no longer possible to move or place tiles on the trays.

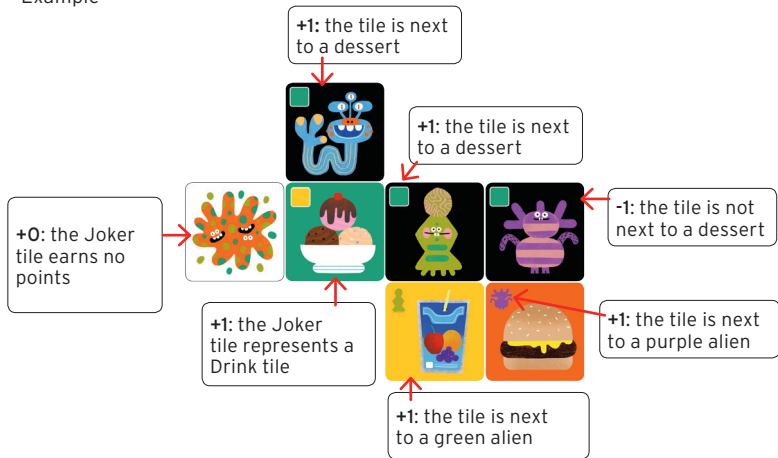
The points are then added up.

- Each tile placed where the placement condition is respected = **1 point**.
- Each tile placed where the placement condition is not respected = **-1 point**.
- Each tile not placed = **-1 point**.

Note:

- If 1 Joker is placed, the player decides which tile the Joker represents.
- Jokers earn no points.

Example



Points total: $1 + 1 - 1 + 1 + 1 + 1 = 4$ points

When all the players have added up their points, the service is assessed:

- If **each player** has at least 10 points on their tray then the service has gone well and the **round is won**.
- If one of the players has not achieved at least 10 points on their tray then the service was unsuccessful and the game is **collectively lost**.

End of the game:

A game lasts for a maximum of 5 rounds.

The game is won if the players achieve 3 successful services!

Difficulty levels:

There are 4 difficulty levels to liven up the game: these levels include special tiles that make the game a little more difficult.

At the start of each round, each player may decide individually to play at the level of their choice. Therefore, an adult or an experienced player may decide to play at level 3 or 4 while a beginner may prefer to play at level 0 or 1. During the same game, each player may play at a different level - each player must select the difficulty that suits them best.

Setting up:

When a player decides to play at a specific difficulty level, they take, in addition to their 6 initial cards, 1 tile from the level in question + 1 tile from each lower level.

For example, if a player wants to play at level 3: they must take a level 3 tile + a level 2 tile + a level 1 tile.

Note:

The special tiles cannot be exchanged with other players during the game.

For each level, the tiles are placed face down on the table. The players choose at random then any unused tiles are removed from the game.

Once each player has chosen their level and collected the special tiles required, the game is played according to the usual rules indicated above.

Level 1

This level includes Seasoning tiles on a pink background and a grumpy alien. Level 1 tiles are restrictive: certain tiles cannot be placed next to an alien or an order.



Level 2

Tiles are demanding and require that 2 Alien tiles or 2 Order tiles are placed next to them.



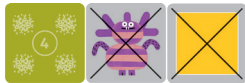
Level 3

Tiles are very demanding and require 3 Alien tiles or 3 Order tiles to be placed next to them.



Level 4

Tiles have overall constraints (which only apply to the player who has picked the tiles in question) and prohibit a certain category of tiles on the player's tray.



For example: no purple alien or no drinks...

D Spielregeln



7-9 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



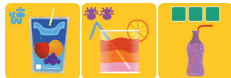
JOKER



Bestellkarten



Speisen
(orangener Hintergrund)



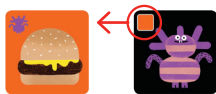
Getränke
(gelber Hintergrund)



Desserts
(grüner Hintergrund)

Regeln für'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.



NL Spelregels



7-99 jaar



2 tot 4 spelers



20 min





Inhoud: 4 borden met restaurantzalen, 104 kaarten (40 alienkaarten, 40 bestellingskaarten, 24 speciale kaarten), 1 zandloper van 3 minuten, 2 stoffen zakjes.

Principe van het spel: word ober in het Alien Café, het bekendste fastfoodrestaurant van het melkwegstelsel. Wees snel en vermijd blunders: de klanten komen uit de alle uithoek van het heelal en zijn zeer veeleisend!

Doel van het spel: Alien Café is een samenwerkingsspel. De spelers moeten allemaal samen voor een uitstekende service zorgen binnen de gestelde tijd. De spelers moeten hun restaurantzaal met de juiste aliens vullen. Ze moeten hun gasten de juiste gerechten serveren en ervoor zorgen dat vriendengroepen samen kunnen zitten.

Vorbereiding van het spel:

Doe de alienkaarten  in de rode zak en de bestellingskaarten  in de blauwe zak. Leg beide zakken in het midden van de tafel zodat alle spelers er goed bij kunnen. Zet de zandloper ernaast. Elke speler neemt een bord en legt het voor zich.

Verloop van het spel:

Alle spelers spelen samen en tegelijkertijd: alle obers werken voor hetzelfde restaurant en moeten samenwerken om een uitstekende service te garanderen. De spelers moeten zich over hun hoek van de zaal (hun bord) ontfemen maar mogen met elkaar communiceren en elkaar helpen.

Oefenpartij:

Niveau 0

Elke speler mag 3 alienkaarten en 3 bestellingskaarten uit de zak halen en moet deze met de bedrukte kant naar beneden naast zijn/haar bord leggen.

De kaarten:

De ALIENkaarten



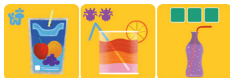
De JOKERkaarten



De BESTELLINGSkaarten



De gerechten zijn oranje



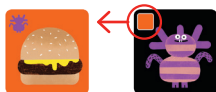
De drankjes zijn geel



De desserts zijn groen

Aflegregels:

In de linkerbovenhoek van de kaarten staat het symbool van een andere soort kaart. Dit symbool beperkt het gebruik van de kaart. Na afloop van de partij wordt gecontroleerd of aan deze voorwaarde is voldaan.



De paarse alien moet naast een hartig gerecht worden geplaatst



Dit drankje moet naast een groene alien liggen

De kaarten liggen naast elkaar als ze zich op dezelfde regel of kolom bevinden, en als ze niet van elkaar worden gescheiden door een lege ruimte of een andere kaart (zie het voorbeeld op de volgende pagina).

De jokerkaart mag overal worden neergelegd. Na afloop van de partij mag de speler die de jokerkaart heeft gebruikt de functie van deze kaart aangeven (voorbeeld: "deze joker is een hamburger").

Uw bord vullen:

Elke speler heeft een bord met 4x4 vakjes dat zijn/haar sector van de zaal voorstelt. Hij/Zij moet zoveel mogelijk kaarten op zijn/haar bord leggen en moet hierbij rekening houden met de aflegregels om punten te kunnen winnen.

Zolang de zandloper loopt mag hij/zij:

- zijn/haar kaarten vrij op zijn/haar bord verplaatsen;
- zijn/haar kaarten aan andere spelers geven of ruilen;
- nieuwe kaarten uit de zakken halen.

De spelers mogen de kaarten onderling ruilen, elkaar helpen, hun medespelers om bepaalde kaarten vragen en hun eigen kaarten aanbieden.

De spelers mogen de bordes van hun medespelers in geen geval aanraken.

Eind van het spel:

Wanneer de zandloper leeg is, is het spel ten einde. De spelers mogen hun kaarten niet meer verplaatsen of op hun bord leggen.

Het is nu tijd om de punten te tellen.

- Elke kaart die correct op het bord werd gelegd = **1 punt**.
- Elke kaart die niet correct op het bord werd gelegd = **-1 punt**.
- Elke kaart die niet werd afgelegd = **-1 punt**.

Opmerking:

- Wie een joker heeft gebruikt, moet de functie van deze kaart aangeven.
- Jokers leveren geen punten op.

Voorbeeld



Totaal aantal punten: $1 + 1 - 1 + 1 + 1 + 1 = 4$ punten

Wanneer alle spelers hun punten hebben geteld, wordt de score opgemaakt:

- Als **alle spelers** minstens 10 punten hebben gewonnen, spreken we van een goede service. **De partij is gewonnen.**
- Als één van de spelers minder dan 10 punten heeft behaald, werd er geen goede service geleverd en hebben **de spelers collectief verloren.**

Einde van het spel:

Een spel bestaat uit maximaal 5 partijtjes.

Als de spelers 3 keer een goede service leveren, is het spel gewonnen!

De moeilijkheidsniveaus:

Er zijn 4 moeilijkheidsniveaus om het spel extra spannend te maken: voor deze niveaus worden speciale kaarten gebruikt om het spel moeilijker te maken.

Aan het begin van elke partij kan elke speler individueel zijn/haar moeilijkheidsniveau kiezen. Een volwassene of een ervaren speler kan dus op niveau 3 of 4 spelen terwijl een beginner op niveau 0 of 1 speelt. Tijdens de partij kunnen de verschillende spelers op verschillende niveaus spelen. De spelers moeten hun niveau goed proberen inschatten.

Vorbereiding:

Wanneer een speler beslist om op een bepaald moeilijkheidsniveau te spelen heeft hij/zij, naast de gebruikelijke 6 kaarten, ook nog 1 kaart van het niveau in kwestie en 1 kaart van de verschillende onderliggende niveaus nodig.

Voorbeeld: als een speler op niveau 3 wil spelen: de speler neemt een kaart van niveau 3 + een kaart van niveau 2 + een kaart van niveau 1.

Opmerking:

De speciale kaarten mogen niet worden geruild tijdens het spel.

Voor elk niveau worden er speciale kaarten met hun bedrukte kant naar beneden op tafel gelegd. De spelers kiezen hun kaarten willekeurig. De niet-gebruikte kaarten worden uit het spel gehaald.

Zodra de spelers hun niveau hebben gekozen en de benodigde, speciale kaarten hebben gekozen, gaat het spel van start volgens bovenstaande, normale regels.

Niveau 1

Dit niveau introduceert roze kruidenkaarten en een knorrige alien. De kaarten van niveau 1 zijn restrictief: bepaalde kaarten mogen niet naast een alien of een bestelling worden gelegd.



Niveau 2

De kaarten van niveau 2 zijn veeleisend: er moeten 2 alienkaarten of 2 bestellingskaarten naast worden gelegd.



Niveau 3

De kaarten van niveau 3 zijn zeer veeleisend: er moeten 3 alienkaarten of 3 bestellingskaarten naast worden gelegd.



Niveau 4

De kaarten van niveau 4 zijn beperkend (voor de speler die ze gekozen heeft) en verbieden de speler een bepaalde categorie kaarten op zijn/haar bord te leggen.

Voorbeeld: geen paarse alien of geen drankje...



E Reglas del juego



7-9 años



2 - 4



20 min



Contenido: 4 tableros de la sala del restaurante, 104 fichas (40 fichas de **extraterrestres**, 40 fichas de **pedido**, 24 fichas especiales), 1 reloj de arena de 3 minutos, 2 bolsas de tela.

Principio del juego: conviértete en camarero del **Alien Café**, el restaurante de comida rápida más prestigioso de toda la galaxia. Sé rápido y no cometes errores: ¡los clientes procedentes de todos los rincones del universo son exigentes!

Objetivo del juego: Alien Café es un juego de cooperación en el que los jugadores deben conseguir prestar juntos un servicio ejemplar en el tiempo acordado. Para ello, cada jugador debe completar su sala del restaurante con los extraterrestres adecuados, colocados junto a sus pedidos y sus amigos.

Preparación del juego:

Poner las fichas de **extraterrestres**  en la bolsa roja y las fichas de **pedido**  en la bolsa azul. Colocar ambas bolsas en el centro de la mesa, para que estén al alcance de todos los jugadores. Colocar el reloj de arena al lado. Cada jugador escoge un tablero y se lo coloca delante.

Desarrollo del juego:

Todos los jugadores juegan juntos y al mismo tiempo: todos son camareros del mismo restaurante y deben cooperar para ofrecer el mejor servicio posible. Los jugadores se ocupan de su parte de la sala (su tablero), pero pueden interactuar y ayudarse.

Partida de prueba:

Nivel 0

Cada jugador saca 3 fichas de **extraterrestres** y 3 fichas de **pedido**, que coloca al lado de su tablero, boca abajo.

Para empezar, se da la vuelta al reloj de arena: ¡empiezan tres minutos de trabajo endiablado! Los jugadores dan la vuelta a las fichas que tienen delante y comienzan a completar sus tableros.

Fichas:

Fichas de
EXTRATERRESTRES



Fichas de
COMODÍN



Fichas de PEDIDO



Los platos aparecen
sobre fondo naranja



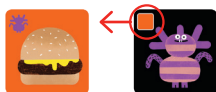
Las bebidas,
sobre fondo amarillo



Los postres,
sobre fondo verde

Condiciones de colocación:

En la esquina superior izquierda de cada ficha, aparece un símbolo con otro tipo de ficha. Este símbolo indica una condición de colocación que deberá cumplirse al final de la ronda.



El extraterrestre morado debe colocarse al lado de un plato salado



Esta bebida debe colocarse al lado de un extraterrestre verde

Para estar al lado, las fichas deben estar en la misma línea o columna, sin espacio ni otra ficha entre ellas (ver el ejemplo en la siguiente página).

La ficha comodín no tiene condiciones de colocación. Al final de la ronda, el jugador que la haya colocado puede decidir de qué tipo de ficha se trata (por ejemplo, «este comodín es una hamburguesa»).

Llenar el tablero:

Cada jugador posee un tablero de 4 x 4 casillas, que representa su parte de la sala. Sobre este, debe poner el mayor número posible de fichas en su tablero cumpliendo las condiciones de colocación para marcar puntos.

Mientras dure el reloj de arena, puede:

- Colocar y desplazar sus fichas libremente en su tablero.
- Dar o intercambiar con otros jugadores las fichas que tiene delante.
- Coger fichas nuevas de la bolsa que quiera.

Los jugadores pueden hablar, ayudarse unos a otros para colocar bien las fichas y ofrecer o pedir fichas. Sin embargo, ningún jugador puede tocar el tablero de otro jugador.

Fin de la ronda:

Cuando termina el tiempo marcado por el reloj de arena, ya no se pueden desplazar ni colocar fichas en los tableros.

Entonces, se realiza el recuento de puntos.

- Cada ficha que cumpla la condición de colocación = **1 punto**.
- Cada ficha que no cumpla la condición de colocación = **-1 punto**.
- Cada ficha no colocada = **-1 punto**.

Nota 1:

- Si ha colocado 1 comodín, el jugador elige qué ficha representa.
- Los comodines no suman puntos.

Ejemplo



Total de puntos: $1 + 1 - 1 + 1 + 1 + 1 = 4$ puntos

Cuando los jugadores han contado sus puntos, se hace balance del servicio:

- Si **cada jugador** ha ganado al menos 10 puntos en su tablero, el servicio ha sido bueno y **se ha ganado la ronda.**
- Si uno de los jugadores no ha conseguido sumar un mínimo de 10 puntos en total en su tablero, el servicio no ha estado a la altura y **la ronda se pierde colectivamente.**

Fin de la partida:

Una partida dura como máximo 5 rondas.

Si los jugadores logran realizar tres servicios, ise ha ganado la partida!

Niveles de dificultad:

Existen 4 niveles de dificultad para animar el juego: estos niveles incluyen fichas especiales, que complican un poco el juego.

Al inicio de cada ronda, cada jugador puede decidir individualmente jugar al nivel que prefiera. Así, un adulto o un jugador avanzado puede decidir jugar al nivel 3 o 4, mientras que un principiante puede preferir jugar al nivel 0 o 1. Durante la misma partida, cada uno puede jugar a un nivel de dificultad diferente: corresponde a cada jugador encontrar la dificultad idónea.

Puesta en práctica:

Cuando un jugador decide jugar a un nivel de dificultad específico, coge, además de las 6 fichas de partida, una ficha del nivel correspondiente y una ficha de cada nivel inferior. Por ejemplo, si un jugador desea jugar en el nivel 3: debe coger una ficha del nivel 3, una ficha del nivel 2 y una ficha del nivel 1.

Nota 2:

Las fichas especiales no pueden intercambiarse con otros jugadores durante la partida.

Para cada nivel, se colocan las fichas especiales boca abajo sobre la mesa. Los jugadores las eligen al azar, y las fichas que no se utilizan se alejan del juego.

Una vez que cada jugador haya elegido su nivel y cogido las fichas especiales necesarias, la partida se juega según las reglas normales, indicadas anteriormente.

Nivel 1

Este nivel propone fichas de aderezos sobre fondo rosa y un extraterrestre gruñón. Las fichas del nivel 1 son restrictivas: ciertas fichas no pueden colocarse al lado de un extraterrestre o de un pedido.



Nivel 2

Las fichas de nivel 2 son exigentes e imponen que 2 fichas de extraterrestres o 2 fichas de pedido se coloquen a su lado.



Nivel 3

Las fichas de nivel 3 son muy exigentes e imponen que 3 fichas de extraterrestres o 3 fichas de pedido se coloquen a su lado.



Nivel 4

Las fichas de nivel 4 imponen restricciones globales (que solo se aplican al jugador que las elige) e impiden colocar en el tablero fichas de una categoría dada. Por ejemplo: prohibidos los extraterrestres morados o las bebidas...



Regras do jogo



Dos
7 aos 99 anos



De 2 a 4
jogadores



20 min





Conteúdo: 4 tabuleiros de sala de restaurante, 104 peças (40 peças de **extraterrestre**, 40 peças de **pedido** e 24 peças especiais), 1 ampulheta de 3 minutos e 2 sacos de tecido.

Princípio do jogo: sejam empregados de mesa do **Alien Café**, o restaurante mais conceituado da galáxia. Sejam rápidos e não cometam erros, pois os clientes provenientes dos quatro cantos do universo são exigentes!

Objetivo do jogo: Alien Café é um jogo de cooperação em que todos os jogadores devem prestar um serviço exemplar no tempo fixado. Para isso, cada jogador deve completar a sua sala de restaurante com os extraterrestres certos, colocados ao lado dos seus pedidos e amigos.

Preparação do jogo:

Coloquem as peças de **extraterrestre**  no saco vermelho e as peças de **pedido**  no saco azul. Coloquem os 2 sacos no centro da mesa para ficarem acessíveis a todos os jogadores. Coloquem a ampulheta ao lado. Cada jogador escolhe um tabuleiro e coloca-o à sua frente.

Decorrer do jogo:

Todos os jogadores jogam juntos e ao mesmo tempo: todos são empregados de mesa do mesmo restaurante e devem cooperar para garantir que o serviço corra da melhor forma possível. Os jogadores tratam do seu canto da sala (o seu tabuleiro), mas podem interagir e ajudar-se uns aos outros.

Jogo de treino:

Nível 0

Cada jogador escolhe 3 peças de **extraterrestre** e 3 peças de **pedido** que coloca, viradas para baixo, ao lado do seu tabuleiro.

A ampulheta é virada para dar o sinal de partida para 3 minutos de serviço frenético. Os jogadores viram as peças colocadas à sua frente e começam a completar o seu tabuleiro.

As peças:

As peças de
EXTRATERRESTRE



As peças de
JÓQUER



As peças de **PEDIDO**



Os pratos com
fundo laranja



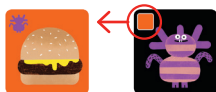
As bebidas com
fundo amarelo



As sobremesas com
fundo verde

Restrição de colocação:

O canto superior esquerdo de cada peça apresenta o símbolo de outro tipo de peça. Este símbolo indica uma condição de posicionamento que deverá ser respeitada no fim da partida.



O extraterrestre violeta deve estar ao lado de um prato salgado



Esta bebida deve estar ao lado de um extraterrestre verde

Para estarem ao lado umas das outras, as peças devem estar na mesma linha ou coluna, sem espaço e sem haver outra peça entre elas (vejam o exemplo na página seguinte).

A peça de jóquer não tem restrição de colocação. No fim da partida, o jogador que a colocou pode decidir o tipo de peça atribuído à mesma (por exemplo, “este jóquer é um hambúrguer”).

Preenchimento do tabuleiro:

Cada jogador tem um tabuleiro de 4x4 casas que representa o seu setor de sala. Deve colocar o máximo de peças, respeitando as suas condições de colocação para pontuar. Enquanto houver areia a cair na ampulheta, o jogador pode:

- colocar e deslocar livremente as suas peças no seu tabuleiro;
- dar aos outros jogadores peças que tenha à sua frente ou trocá-las;
- escolher novas peças no saco que quiser.

Os jogadores podem falar uns com os outros, ajudar-se uns aos outros para encontrar o posicionamento certo e pedir ou propor tipos de peça. No entanto, um jogador nunca pode mexer no tabuleiro de outro jogador.

Fim da partida:

A partida termina e deixa de ser possível deslocar ou colocar peças nos tabuleiros quando já não houver areia a cair na ampulheta.

Contam-se então os pontos.

- Cada peça cuja condição de colocação é respeitada = **+1 ponto**.
- Cada peça cuja condição de colocação não é respeitada = **-1 ponto**.
- Cada peça não colocada = **-1 ponto**.

Observação:

- O jogador que tiver colocado um jóquer escolhe a peça representada pelo mesmo.
- Os jóqueres não dão nenhum ponto.

Exemplo



Total dos pontos: $1 + 1 - 1 + 1 + 1 + 1 = 4$ pontos

Quando todos os jogadores contaram os seus pontos, faz-se um balanço do serviço:

- Se **cada jogador** ganhou, pelo menos, 10 pontos com o seu tabuleiro, então o serviço foi bem feito e todos **os jogadores ganharam a partida**.
- Se um dos jogadores não conseguiu totalizar, no mínimo, 10 pontos com o seu tabuleiro, então o serviço não esteve à altura e **todos os jogadores perderam a partida**.

Fim do jogo:

Um jogo dura, no máximo, 5 partidas.

Os jogadores ganham o jogo se forem bem-sucedidos em 3 serviços!

Os níveis de dificuldade:

Existem 4 níveis de dificuldade para tornar o jogo mais interessante: estes níveis incluem peças especiais que dificultam um pouco o jogo.

No início de cada partida, cada jogador pode decidir individualmente jogar no nível que quiser. Deste modo, um adulto ou um jogador experiente pode decidir jogar no nível 3 ou 4, enquanto um jogador principiante pode preferir jogar no nível 0 ou 1. Assim, cada jogador pode jogar num nível diferente durante o mesmo jogo: cabe a cada um encontrar o nível de dificuldade que melhor lhe corresponde.

Colocação:

Um jogador que decida jogar num nível de dificuldade específico deve escolher 1 peça desse nível e 1 peça de cada nível inferior, para além das suas 6 peças iniciais.

Por exemplo, um jogador que queira jogar no nível 3 deve escolher 1 peça do nível 3, 1 peça do nível 2 e 1 peça do nível 1.

Observação:

As peças especiais não podem ser trocadas com os outros jogadores durante o jogo.

As peças especiais são espalhadas na mesa, viradas para baixo, para cada nível. Os jogadores escolhem à sorte e as peças não utilizadas são postas de lado.

Quando cada jogador escolheu o seu nível e recuperou as peças especiais necessárias, o jogo decorre de acordo com as regras normais acima indicadas.

Nível 1

Este nível propõe peças de temperos com fundo rosa e um extraterrestre rabugento. As peças do nível 1 são restritivas: determinadas peças não podem ser colocadas ao lado de um extraterrestre ou um pedido.



Nível 2

As peças do nível 2 são exigentes e obrigam a colocar ao seu lado 2 peças de extraterrestre ou 2 peças de pedido.



Nível 3

As peças do nível 3 são muito exigentes e obrigam a colocar ao seu lado 3 peças de extraterrestre ou 3 peças de pedido.



Nível 4

As peças do nível 4 são restrições globais (que se aplicam apenas ao jogador que escolheu essas peças) e impedem o jogador de colocar determinada categoria de peças no seu tabuleiro.



Por exemplo: nenhum extraterrestre violeta, nenhuma bebida, etc.

I Regolamento del gioco



7-99 anni



Da 2 a 4
giocatori



20 min.





Contenuto: 4 vassoi Sala ristorante, 104 carte (40 carte **Alieno**, 40 carte **Ordinazione**, 24 carte speciali), 1 clessidra da 3 minuti, 2 sacchetti di stoffa.

Principio del gioco: lavora come cameriere all'**Alien Café**, il fast food più famoso di tutta la galassia. Rapidità e precisione sono requisiti fondamentali: i clienti venuti da ogni angolo dell'Universo sono esigenti!

Scopo del gioco: Alien Café è un gioco di collaborazione in cui i giocatori devono unire le proprie forze per effettuare un servizio di sala esemplare nel tempo a disposizione. Per riuscirci, ogni giocatore deve completare la propria sala ristorante con gli alieni giusti, posizionandoli a fianco delle loro ordinazioni e dei loro amici.

Preparazione del gioco:

posizionare le carte **Alieno**  nel sacchetto rosso e le carte **Ordinazione**  nel sacchetto blu. Posizionare i 2 sacchetti al centro del tavolo, di modo che siano alla portata di tutti i giocatori.

Posizionare accanto la clessidra. Ogni giocatore prende un vassoio e lo pone davanti a sé.

Svolgimento del gioco:

tutti i giocatori giocano contemporaneamente e unendo le forze: lavorano tutti come camerieri nello stesso ristorante e devono collaborare affinché il servizio in sala si svolga al meglio. I giocatori si occupano della propria sezione di sala (il loro vassoio), ma possono interagire e aiutarsi a vicenda.

Partita di riscaldamento:

Livello 0

Ogni giocatore pesca 3 carte **Alieno** e 3 carte **Ordinazione**, che posiziona a faccia in giù accanto al proprio vassoio.

Pronti, la clessidra è capovolta, via! Ha inizio un indavolato servizio in sala di 3 minuti.

I giocatori girano le carte davanti a sé e incominciano a completare il proprio vassoio.

Le carte:

Carte
ALIENO



Carte
JOLLY



Carte ORDINAZIONE



Le vivande su sfondo
arancio



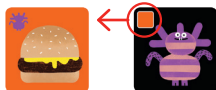
Le bevande su sfondo
giallo



I dolci su sfondo
verde

Condizioni di posizionamento:

Nell'angolo in alto a sinistra di ogni carta è visibile il simbolo corrispondente a un altro tipo di carta. Questo simbolo indica una condizione di posizionamento che dovrà essere soddisfatta al termine della manche.



L'Alieno viola deve trovarsi a fianco di una vivanda salata



Questa bevanda deve trovarsi a fianco di un Alieno verde

Per essere a fianco, le carte devono essere sulla stessa linea o colonna, unite e senza essere divise da altre carte (vedi esempio pagina seguente).

La carta Jolly non è soggetta ad alcuna condizione di posizionamento. Al termine di una manche, il giocatore che l'ha posizionata può decidere di quale tipo di carta si tratta (ad esempio, "questo jolly è un hamburger").

Completare il proprio vassoio:

ogni giocatore possiede un vassoio di 4 caselle x 4 che rappresenta la sezione della sala ristorante di cui deve occuparsi. Per ottenere dei punti, deve posizionarvi più carte possibile rispettando le condizioni di posizionamento di ciascuna carta.

Per tutta la durata della clessidra, egli può:

- posizionare e spostare liberamente le proprie carte sul proprio vassoio;
- dare agli altri giocatori delle carte che si trovano davanti a sé o scambiarle;
- pescare nuove carte dal sacchetto che preferisce.

I giocatori possono comunicare e aiutarsi a vicenda per trovare il posizionamento corretto, richiedere dei tipi di carta o proporre. Tuttavia, in nessun caso un giocatore può toccare il vassoio di un altro giocatore.

Fine della manche:

quando il tempo della clessidra è scaduto, la manche giunge al termine e non è più possibile spostare o posizionare carte sui vassoi.

Si procede dunque al conteggio dei punti.

- Ogni carta la cui condizione di posizionamento è rispettata = **1 punto**.
- Ogni carta posizionata la cui condizione di posizionamento non è rispettata = **-1 punto**.
- Ogni carta non posizionata = **-1 punto**.

Osservazione:

- se il giocatore ha posizionato 1 jolly, sceglie la carta che questo rappresenta.
- I jolly non fanno vincere alcun punto.

Esempio



Totale dei punti: $1 + 1 - 1 + 1 + 1 + 1 = 4$ punti

Quando tutti i giocatori hanno contato i propri punti, si fa il bilancio del servizio di sala:

- Se **ogni giocatore** ha ottenuto almeno 10 punti sul proprio vassoio, il servizio in sala è stato effettuato con successo e **la manche è stata vinta**.
- Se uno dei giocatori non è riuscito a totalizzare almeno 10 punti sul proprio vassoio, il servizio in sala non è stato all'altezza e **la partita è persa collettivamente**.

Fine del gioco:

una partita dura massimo 5 manche.

Si vince la partita quando i giocatori riescono ad effettuare con successo 3 servizi in sala.

I livelli di difficoltà:

Per vivacizzare il gioco esistono 4 livelli di difficoltà: i livelli includono delle carte speciali che complicano un po' il gioco.

All'inizio di ogni manche, ogni giocatore può decidere singolarmente di giocare al livello che preferisce. Un adulto o un giocatore esperto potranno così scegliere il livello 3 o 4, un principiante il livello 0 o 1. Durante una stessa partita, ogni giocatore può giocare a un livello di gioco diverso, valutando la difficoltà più adatta a lui.

Preparazione:

quando un giocatore decide di giocare a un livello di difficoltà specifico, oltre alle 6 carte iniziali pesca anche 1 carta del livello in questione + 1 carta di ogni livello inferiore.

Ad esempio, se un giocatore desidera giocare al livello 3, deve pescare una carta del livello 3 + 1 carta del livello 2 + una carta del livello 1.

Osservazione:

le carte speciali non possono essere scambiate con quelle degli altri giocatori nel corso della partita.

Per ogni livello, le carte speciali sono disposte sul tavolo a faccia in giù. I giocatori scelgono a caso le carte, dopodiché le carte non utilizzate sono scartate dal gioco.

Dopo che ogni giocatore ha scelto il proprio livello e pescato le carte speciali necessarie, la partita si gioca secondo le normali regole indicate in precedenza.

Livello 1

Questo livello propone carte Condimenti su sfondo rosa e una carta Alieno brontolone. Le carte del livello 1 sono limitative: alcune carte non possono essere posizionate a fianco di un alieno o di un'ordinazione.



Livello 2

Le carte del livello 2 sono esigenti e richiedono che 2 carte Alieno o 2 carte Ordinazione siano posizionate al loro fianco.



Livello 3

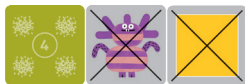
Le carte del livello 3 sono molto esigenti e richiedono che 3 carte Alieno o 3 carte Ordinazione siano posizionate al loro fianco.



Livello 4

Le carte del livello 4 impongono delle condizioni generali (che si applicano solo al giocatore che ha pescato le carte in questione) che vietano di posizionare sul proprio vassoio una categoria specifica di carte.

Ad esempio: nessun alieno viola o nessuna bevanda...



DK Spilleregler



Fra
7 til 99 år



Fra 2 til 4
spillere



20 min

Indhold: 4 restaurant-bakker, 104 brikker (40 rumvæsen-brikker, 40 ordrebrikker, 24 specialbrikker), 1 timeglas på 3 minutter, 2 stofposer.

Spilleregler: Bliv tjener på Alien Café, den mest berømte fastfoodrestaurant i galaksen. I skal være hurtige, og der er ikke plads til fejl. Kunderne kommer fra universets fire hjørner og er krævende!

Målet med spillet: Alien Café er et selskabsspil, hvor spillerne skal yde en perfekt service, indtil timeglasset løber ud. Hver spiller skal fylde restauranter med de korrekte rumvæsen, som sættes sammen med deres ordrer og deres venner.

Forberedelse af spillet:



Anbring Alien brikkerne i den røde pose og Ordre brikkerne i den blå pose. Anbring de 2 poser i midten af bordet, så alle spillere kan nå dem. Anbring timeglasset ved siden af. Hver spiller tager en bakke og sætter den foran sig.



Spilleregler:

Alle spillere spiller sammen og samtidigt. Alle er tjenere på samme restaurant og skal samarbejde for at give den bedste service. Spillerne tager sig af hvert sit hjørne af restauranten (deres bakke), men de kan arbejde sammen og bytte brikker.

Sådan spiller I:

Niveau 0

Hver spiller tager 3 Alien-brikker og 3 ordrebrikker, som lægges ved siden af bakken med billedsiden nedad.

Vend timeglasset for at starte. Spillet varer i 3 minutter, og det går hurtigt. Spillerne vender deres brikker og begynder at udfylde deres bakke.

Brikkerne:

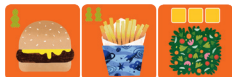
ALIEN-brikker



JOKER-brikker



ORDRE-brikker



Retter med orangerfarvet
baggrund



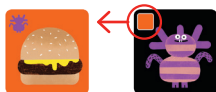
Drikke med gul
baggrund



Dessertes med grøn
baggrund

Sådan lægger du brikkerne:

I øverste højre hjørne på hver brik er der et symbol på en anden brik. Symbolet angiver en betingelse for placering, som skal være opfyldt ved spillets afslutning.



Det lille rumvæsen skal ligge ved siden af en saltet ret



Denne drik skal lægges ved siden af et grønt rumvæsen

For at ligge ved siden af hinanden skal brikkerne være på samme linje eller række uden mellemrum og uden en anden brik mellem sig (se eksemplet på næste side).

Joker-brikken har ingen begrænsninger. Efter en omgang, må den spiller, som har lagt jokeren bestemme, hvilken type brik den skal være (f.eks. Min joker er en burger).

Sådan fylder du bakken:

Hver spiller har en bakke inddelt i 4 x 4 kasser, som repræsenterer hans hjørne i restauranten. Han eller hun skal lægge det antal brikker, der er muligt. Betingelserne for lægning skal naturligvis overholdes for at få point.

Indtil timeglasset løber ud må spilleren:

- lægge og flytte sine brikker rundt på bakken
- give andre spillere brikkerne foran ham eller hende eller udskifte dem.
- tage nye brikker op af en af poserne.

Spillerne kan bytte brikker for at finde den korrekte placering, eller de kan gøre krav på brikker eller tilbyde brikker. Men en spiller må aldrig røre en anden spillers bakke.

Slutningen af omgangen:

Når timeglasset er løbet ud, slutter omgangen, og man må ikke længere flytte eller lægge brikker på bakkerne.

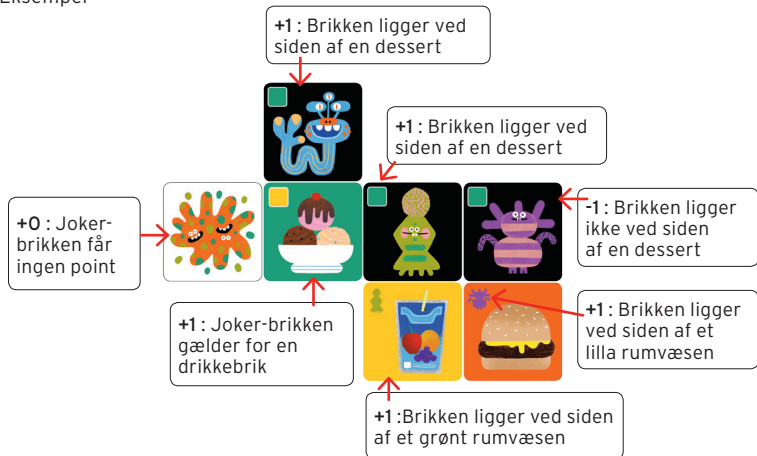
Nu skal der tælles point.

- Hver brik, hvor betingelsen er opfyldt = **1 point**.
- Hver brik, som er lagt, hvor betingelsen ikke er opfyldt = **-1 point**.
- Hver brik, der slet ikke er lagt = **-1 point**.

Bemærkning:

- Hvis spilleren har lagt 1 joker, kan han eller hun vælge den brik, jokeren skal repræsentere.
- Joker-brikkerne får slet ingen point.

Eksempel



Samlet antal point: $1 + 1 - 1 + 1 + 1 + 1 = 4$ point

Når spillerne har talt deres point, vurderes deres serviceniveau:

- Hvis **hver spiller** mindst har vundet 10 point på bakken, er servicen perfekt udført, og **spillet er vundet**.
- Hvis en af spillerne ikke har vundet mindst 10 point på sin bakke, har servicen ikke været tilfredsstillende, og hele spillet er **tabt samlet**.

Spillets afslutning:

Et spil varer højst 5 omgange.

Hvis spillerne gennemfører 3 serviceomgange, har de vundet spillet!

Sværhedsgrader:

Der er 4 sværhedsgrader for at udfordre spillerne. Niveauerne omfatter specialbrikker, som gør spillet lidt sværere.

Ved starten af hvert spil kan hver spiller selv bestemme en sværhedsgrad. En voksen eller en erfaren spiller kan således beslutte at spille på niveau 3 eller 4, og en spiller, som spiller for første gang, kan vælge at spille på niveau 0 eller 1. Dvs. at i samme spil kan hver enkelt spiller spille på forskellige niveauer. Hver spiller kan vælge den sværhedsgrad, som passer bedst.

Placering:

Når en spiller beslutter at spille på et bestemt niveau, skal han eller hun ud over sine 6 brikker tage 1 ekstra brik tilhørende det relevante niveau + 1 brik fra hvert af de underliggende niveauer.

Hvis en spiller for eksempel ønsker at spille på niveau 3, skal han eller hun tage en brik fra niveau 3 + en brik fra niveau 2 + en brik fra niveau 1.

Bemærkning:

Specialbrikkerne kan ikke byttes med de andre spillere under spillets gang.

For hvert niveau lægger man sine specialbrikker med billedsiden nedad på bordet. Spillerne vælger vilkårligt, og de ubrugte brikker fjernes fra spillet.

Når hver spiller har valgt sin sværhedsgrad og har taget de relevante specialbrikker, spilles spillet i henhold til standardreglerne angivet ovenfor.

Niveau 1

Dette niveau foreslår krydderbrikker med lyserød baggrund og et surt rumvæsen. Brikkerne til niveau 1 har begrænsninger: Nogle af dem kan ikke lægges ved siden af et rumvæsen eller en ordrebrik.



Niveau 2

Brikkerne til niveau 2 er krævende og medfører, at der skal lægges 2 Alien-brikker eller 2 Ordrebrikker ved siden af dem.



Niveau 3

Brikkerne til niveau 3 er meget krævende og medfører, at der skal lægges 3 Alien-brikker eller 3 Ordrebrikker ved siden af dem.



Niveau 4

Brikkerne til niveau 4 har overordnede begrænsninger, som kun gælder for den spiller, som har taget alle de relevante brikker op, og der må kun lægges en vis kategori på bakken. For eksempel: Intet lille rumvæsen eller ingen drikkevarer osv.



S Spelregler



7-99 år



2 till 4
spelare



20 min





Innehåll: 4 matbrickor för restaurangen, 104 spelbrickor (40 Alienbrickor, 40 beställningsbrickor, 24 specialbrickor), 1 timglas på 3 minuter, 2 tygpåsar.

Spelets grundregler: bli servitör på Kafé Alien, Vintergatans mest kända snabbmatställe. Var snabb och gör inga fel: kunderna kommer från universums alla hörn och är krävande!

Spelets mål: Kafé Alien är ett samarbetspel där alla spelarna tillsammans ska lyckas med att erbjuda en exemplarisk service under den angivna tävlingstiden. Målet är att varje spelare ska fylla sin restaurang med snälla utomjordingar, placerade bredvid sina beställningar och sina vänner.

Förberedelser:

Lägg Alien-brickorna  i den röda påsen och order-brickorna  i den blå påsen. Lägg de två påsarna på mitten av bordet, så att de kan nås av alla spelare. Ställ timglaslet vid sidan. Varje spelare tar en matbricka och lägger den framför sig.

Spelets gång:

Alla spelarna spelar tillsammans samtidigt: alla är servitörer på samma restaurang och ska samarbeta så att servicen löper så smidigt som möjligt. Spelarna sköter sin hörna av restaurangen (sin bricka), men de kan samarbeta och hjälpa varandra.

Övningsomgång:

Nivå 0

Varje spelare drar tre Alienbrickor och tre orderbrickor som de lägger bredvid sin bricka med framsidan nedåt.

Vid starten vänder man på timglaslet: det är början på tre minuters mycket snabb service. Spelarna vänder på spelbrickorna framför sig och börjar fylla sina matbrickor.

Spelbrickor:

ALIEN-brickor



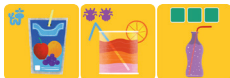
JOKER-brickor



ORDER-brickor



Rätter på orange botten



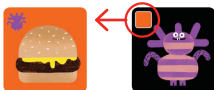
Drycker på gul botten



Efterrätter på grön botten

Att lägga är obligatoriskt:

I hörnet uppe till vänster på varje spelbricka finns symbolen för en annan typ av spelbricka. Denna symbol anger ett placeringsvillkor som måste uppfyllas i slutet av spelomgången.



Den lila Alien ska vara bredvid en mattallrik



Drycken ska vara bredvid en grön Alien

För att ligga bredvid ska spelbrickorna vara på samma rad, utan mellanrum och utan någon annan spelbricka emellan (se exempel på nästa sida).

Jokerbrickan måste inte läggas. I slutet av spelomgången kan den spelare som lagt ut den bestämma vilken spelbricka den är (till exempel "denna joker är en hamburgare").

Fylla sin matbricka:

Varje spelare har en matbricka med 4 x 4 rutor som motsvarar spelarens restaurangdel. I rutorna ska spelaren lägga maximalt med spelbrickor genom att följa utläggningsreglerna för att få poäng.

Under varje timglasperiod kan spelaren:

- lägga och ta bort sina spelbrickor fritt på sin matbricka
- ge andra spelare spelbrickor som han eller hon har framför sig eller byta dem
- dra nya spelbrickor i den påse spelaren väljer.

Spelarna kan byta sinsemellan, hjälpa varandra för att finna en bra placering, klaga på typen av spelbricka eller föreslå en. En spelare får emellertid aldrig röra en annan spelares matbricka.

Spelomgången avslutas:

När timglaslet har runnit igenom är spelomgången slut och det är inte längre möjligt att lägga ut spelbrickor på matbrickorna.

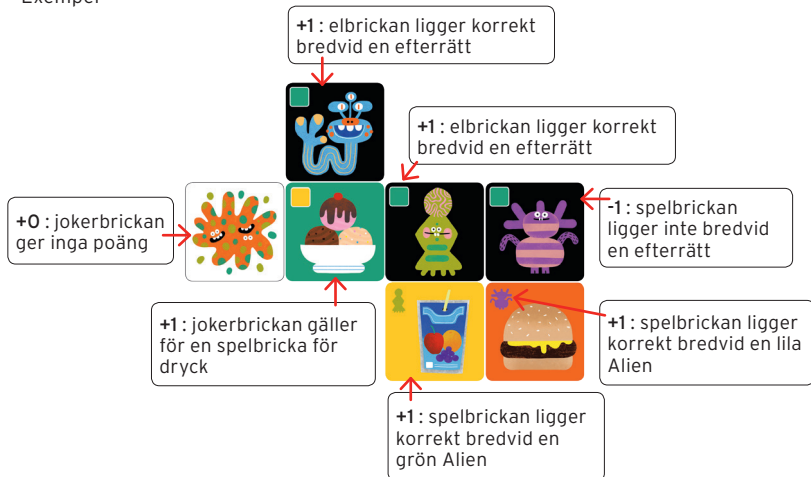
Man går då vidare till poängsammanräkningen.

- Varje utlagd spelbricka vars villkor har uppfylls = **1 poäng**.
- Varje utlagd spelbricka vars villkor inte har uppfylls = **- 1 poäng**.
- Varje spelbricka som inte lagts ut = **- 1 poäng**.

OBS1:

- Om spelaren har lagt ut en joker, väljer spelaren vilken spelbricka jokern representerar.
- Jokrar ger inga poäng.

Exempel



Poängsumma: $1 + 1 - 1 + 1 + 1 + 1 = 4$ poäng

När alla spelare har räknat ihop sina poäng summerar man notan:

- Om **varje spelare** har fått minst tio poäng på sin matbricka, har servicen varit god och **spelomgången har vunnits**.
- Om en av spelarna inte har lyckats att få ihop totalt tio poäng på sin matbricka, har servicen inte varit den bästa och spelarna **förlorar gemensamt** omgången.

Spelet avslutas:

Ett spel varar i maximalt fem spelomgångar.

Om spelarna lyckas med tre serviceomgångar har spelet vunnits!

Svårighetsgrader:

Det finns fyra svårighetsgrader för att öka spänningen: dessa nivåer innehåller specialbrickor som gör spelet lite svårare.

I början av varje spelomgång kan varje spelare bestämma sig för att spela på en viss nivå och den nivån väljer spelaren själv. På så sätt kan en vuxen eller en erfaren spelare besluta sig för att spela på nivå 3 eller 4, medan en nybörjare kan välja att spela på nivå 0 eller 1. I samma spelomgång kan var och en även spela på en annan spelnivå - var och en bestämmer den svårighetsgrad som passar en bäst.

Förberedelse:

När en spelare beslutar sig för att spela i en viss svårighetsgrad, tar spelaren, utöver sina första 6 spelbrickor, 1 spelbricka på vald nivå + 1 spelbricka för varje lägre nivå. Om en spelare till exempel vill spela på nivå 3 ska spelaren ta en spelbricka på nivå 3 plus en spelbricka på nivå 2 plus en spelbricka på nivå 1.

OBS2:

Specialbrickorna kan inte bytas med de övriga spelarna under spelomgången.

För varje nivå sprider man ut specialbrickorna med bildsidan nedåt på bordet. Spelarna väljer dem slumpvis och därefter tas de specialbrickor som inte valts bort från spelet.

När varje spelare valt sin nivå och har tagit de erforderliga specialbrickorna, spelas omgången enligt de vanliga reglerna ovan.

Nivå 1

På denna nivå finns kryddbrickor på rosa botten och en gnällig Alien. Spelbrickorna på nivå 1 är begränsade: vissa spelbrickor kan inte läggas bredvid en Alien eller en beställning.



Nivå 2

Spelbrickorna på nivå 2 är krävande för man måste lägga 2 Alienbrickor eller 2 beställningsbrickor bredvid dem.



Nivå 3

Spelbrickorna på nivå 3 är mycket krävande och man måste lägga 3 Alienbrickor eller 3 beställningsbrickor bredvid dem.



Nivå 4

Spelbrickorna på nivå 4 innebär alltid ett tvång (som endast tillämpas för spelaren som har dragit spelbrickorna i fråga) och med dem är det förbjudet att lägga en viss kategori spelbrickor på sin matbricka.
Exempel: ingen lila Alien och ingen dryck.





7-99
лет



2-4
игрока



20 минут

В комплекте: 4 шаблона «зал кафе», 104 карточки (40 карточек «инопланетянин», 40 карточек «заказ», 24 специальные карточки), 1 песочные часы на 3 минуты, 2 мешка из ткани.

Принцип игры: Вы – официант лучшего кафе быстрого питания в галактике под названием Alien Café. Действуйте быстро и не допускайте ошибок: клиенты, прибывшие со всех концов вселенной, очень требовательны!

Цель игры. Alien Café – кооперативная игра. Действуя все вместе, игроки должны отлично выполнить работу в отведенное время. Для этого каждый игрок должен разместить в своем секторе зала подходящих инопланетян, их заказы и их друзей.

Подготовка к игре

Положите карточки «инопланетянин»  в красный мешок, а карточки «заказ»  – в синий мешок.

Положите оба мешка в центре стола, чтобы все игроки могли до них дотянуться. Песочные часы поставьте рядом. Каждый игрок выбирает шаблон и кладет его перед собой.

Ход игры

Все игроки действуют одновременно. Все они – официанты одного кафе. Им нужно объединить усилия, чтобы успешно выполнить работу. Каждый игрок занимается своим сектором зала (шаблоном), но игроки могут взаимодействовать и помогать друг другу.

Тренировочная партия

Уровень 0

Каждый игрок берет 3 карточки «инопланетянин» и 3 карточки «заказ». Он кладет их рядом со своим шаблоном лицевой стороной вниз.

Дайте команду «старт» и переверните песочные часы, чтобы начать отсчет 3 минут.

Игроки открывают лежащие перед ними карточки и начинают заполнять свой шаблон.

Карточки

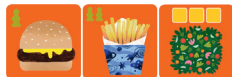
Карточки
«ИНОПЛАНЕТЯНИН»



Карточки
«ДЖОКЕР»



КАРТОЧКИ «ЗАКАЗ»



Блюда на оранжевом
фоне



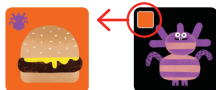
Напитки на желтом
фоне



Десерты на зеленом
фоне

Условия выкладки

В левом верхнем углу каждой карточки находится знак другого типа карточек. Знак указывает, какое условие следует выполнить к концу раунда.



Фиолетовый инопланетянин должен находиться рядом с блюдом.



Этот напиток должен находиться рядом с зеленым инопланетянином

Считается, что карточки лежат рядом, если они находятся в одном ряду или столбце и между ними нет пустой клетки или другой карточки (см. пример на следующей стр.)

У карточки «джокер» нет условий выкладки. В конце раунда игрок, который ее выложил, решает, какой тип карточек она заменяет (например, джокер заменяет бургер).

Заполнение шаблона

У каждого игрока есть шаблон 4x4 клетки, представляющий его сектор зала. Он должен разместить на нём как можно больше карточек, соблюдая их условия, чтобы заработать очки.

До истечения времени на песочных часах он может:

- свободно выкладывать и перемещать карточки на своем шаблоне;
- давать другим игрокам лежащие перед ним карточки или обменивать их;
- брать новые карточки в мешке на свое усмотрение.

Игроки могут советоваться друг с другом, помогать друг другу найти подходящее место, просить или предлагать карточки. Но игрок не может прикасаться к шаблону другого игрока.

Завершение раунда

По истечении времени на песочных часах раунд заканчивается, то есть игроки больше не могут выкладывать или перемещать карточки на шаблонах.

Они подсчитывают очки.

- За каждую карточку, выложенную с соблюдением условия: **+1 очко**.
- За каждую карточку, выложенную с нарушением условия: **-1 очко**.
- За каждую невыложенную карточку: **-1 очко**.

Примечание

- Если игрок выложил 1 джокера, он решает, какую карточку он заменяет.
- Джокеры не дают очков.

Пример



Общее количество очков: $1 + 1 - 1 + 1 + 1 + 1 = 4$ очка

Когда каждый игрок подсчитал свои очки, определяется общий результат:

- Если **каждый игрок** набрал не менее 10 очков на своем шаблоне, работа выполнена и **раунд выигран**.
- Если один из игроков не смог набрать как минимум 10 очков на своем шаблоне, работа сделана плохо и все **игроки проиграли раунд**.

Конец игры

Партия может включать до 5 раундов.

Если игроки успешно выполнили работу 3 раза, партия выиграна!

Уровни сложности

Предусмотрено 4 уровня сложности, чтобы сделать игру интереснее. Для этих уровней используются специальные карточки, усложняющие игру.

В начале каждого раунда каждый игрок может выбрать уровень сложности для себя. Например, взрослый или опытный игрок может выбрать уровень 3 или 4, а начинающий может играть на уровне 0 или 1. То есть в ходе одной партии каждый может играть на своем уровне, выбрав подходящую сложность игры.

Применение уровня сложности

Если игрок выбрал определенный уровень сложности, он берет в дополнение к своим 6 исходным карточкам 1 карточку выбранного уровня и по 1 карточке каждого нижнего уровня.

Например, если игрок выбрал 3-й уровень, он берет по одной карточке 3-го, 2-го и 1-го уровня.

Примечание

Специальными карточками нельзя обмениваться с другими игроками в ходе партии.

Специальные карточки каждого уровня выложите на столе лицевой стороной вниз. Игроки берут карточки наугад, а оставшиеся карточки выходят из игры.

Когда каждый игрок выбрал себе уровень и взял необходимые специальные карточки, игра в партии проходит по обычным правилам, указанным выше.

Уровень 1

На этом уровне предусмотрены карточки «приправы» на розовом фоне и капризный инопланетянин.

Карточки 1-го уровня налагают ограничения: их нельзя класть рядом с определенным инопланетянином или заказом.



Уровень 2

Карточки 2-го уровня усложняют требования: рядом с ними нужно выложить 2 карточки «инопланетянин» или 2 карточки «заказ».



Уровень 3

У карточек 3-го уровня еще более сложные требования: рядом с ними нужно выложить 3 карточки «инопланетянин» или 3 карточки «заказ».



Уровень 4

Карточки 4-го уровня предусматривают общие ограничения (только для игрока, взявшего эти карточки): они запрещают выкладывать на свой шаблон карточки определенной категории.

Например, запрещен фиолетовый инопланетянин или напитки...





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