

# CAFÉ INTERNATIONAL™

**Cosmopolite, tactique  
et amusant!**



AGE 10+



2-4 JOUEURS

## Contenu du coffret

- 1 plateau de jeu.
- 100 cartes figurant les consommateurs: 48 femmes et 48 hommes de 12 pays différents, et 4 jokers: 2 femmes et 2 hommes; les jokers peuvent s'attabler n'importe où.  
Des jetons pour matérialiser les points gagnés (noir = 1 point, rouge = 5 points, bleu = 10 points).
- 1 sac pour ranger les cartes.



# CAFÉ INTERNATIONAL

Jeu de tactique pour 2 à 4 joueurs (à partir de 10 ans)  
Créateur: Rudi Hoffmann

CAFÉ INTERNATIONAL est un jeu convivial où il s'agit de placer judicieusement les consommateurs des 12 différentes nationalités, représentés par des petites cartes, pour gagner un maximum de points.

## Thème du jeu

A la fin de la partie, le Café International doit être plein de consommateurs représentés par les cartes posées autour des tables. Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de points.

**But du jeu:**  
Réaliser le plus grand nombre de points à la fin de la partie.

## Contenu du coffret

- 1 plateau de jeu.
- 100 cartes figurant les consommateurs: 48 femmes et 48 hommes de 12 pays différents, et 4 jokers: 2 femmes et 2 hommes; les jokers peuvent s'attabler n'importe où.  
Des jetons pour matérialiser les points gagnés (noir = 1 point, rouge = 5 points, bleu = 10 points).
- 1 sac pour ranger les cartes.

59 Noir  
30 Rouge  
10 Bleu

## Préparatifs:

Disposer le plateau de jeu sur la table. Avant de jouer pour la première fois, sortir les cartes de leur support. Enfermer toutes les cartes dans le sac. Chaque joueur tire du sac 5 cartes, qu'il retourne devant lui, face visible. Les jetons restent à côté du plateau de jeu. Ils indiquent les points marqués par les joueurs et seront remis à ceux-ci au fur et à mesure de leurs gains en cours de partie. On tire au sort le joueur qui commence le jeu. La partie continue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Préparatifs:**  
Disposer le plateau de jeu et les jetons. Mettre les cartes dans le sac. Chaque joueur reçoit 5 cartes et les retourne devant lui (face visible). Tirer au sort le joueur qui commence la partie.



## **Disposition des places au Café International**

Le plateau de jeu comporte 24 tables destinées à des consommateurs de 12 pays. Chaque table porte le nom d'un pays; les 4 chaises qui les entourent doivent être occupées par deux femmes et deux hommes de ce pays.

Quand une chaise est commune à deux tables de deux pays différents, seul peut s'y asseoir un consommateur de l'un de ces deux pays. Dans tout le café, il n'y a, bien entendu, qu'un consommateur par chaise (voir exemple 1).

### *Disposition des places:*

*24 tables.*

*12 pays.*

*2 femmes et 2 hommes  
par table.*

*La nationalité des consommateurs doit correspondre à celle mentionnée sur la table.*

### *Exemple 1: Disposition des places:*

*A la table indienne, dans le coin inférieur droit du plateau de jeu, peuvent prendre place 4 Indiens, ou 3 Indiens et 1 Américain. (L'Américain occupera alors la chaise située entre la table indienne et la table américaine.)*

*La table américaine sera occupée par 4 Américains, ou 3 Américains et 1 Français, ou 3 Américains et 1 Indien (ou encore: 2 Américains, 1 Français et 1 Indien).*

Les jokers peuvent être placés à n'importe quelle table.

*Les jokers peuvent être placés à n'importe quelle table.*

Vous devez aussi veiller à disposer les femmes et les hommes par couples ou par groupes. (Cette règle s'applique aussi aux jokers). Seuls les regroupements suivants sont autorisés:

- 1 femme et 1 homme
- 1 femme et 2 hommes
- 2 femmes et 1 homme
- 2 femmes et 2 hommes

*Les femmes et les hommes doivent être répartis par couples ou regroupés selon les combinaisons admises. Figures non autorisées: une table occupée uniquement par des femmes, ou uniquement par des hommes, ou par 3 femmes et 1 homme, ou 3 hommes et 1 femme.*

Toute autre combinaison est interdite. On ne peut pas, non plus, avoir un consommateur isolé à une table, à moins qu'il ne fasse partie d'un groupe, avec la table voisine (voir exemples 2 et 3).

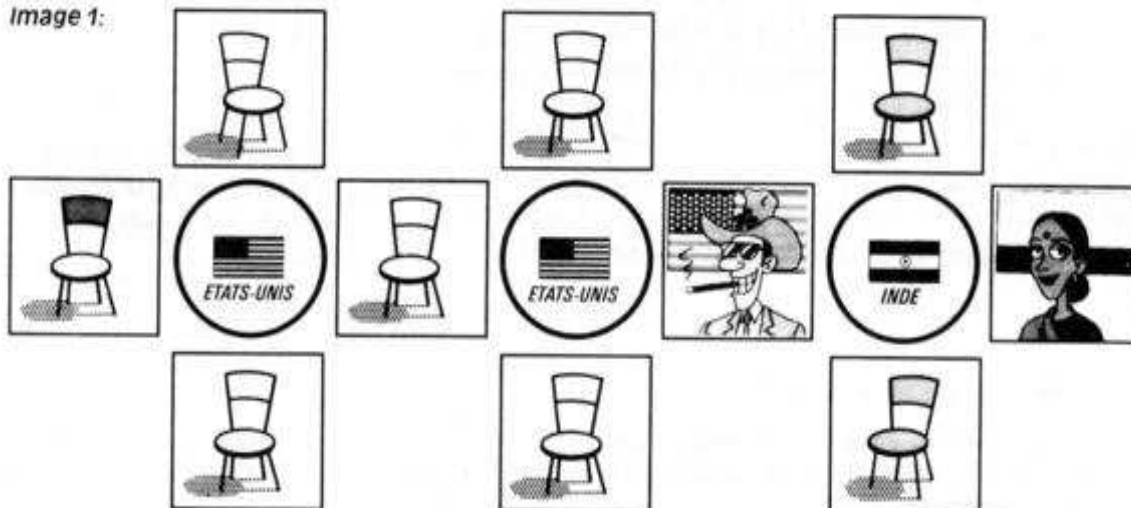
*Figure non autorisée: un consommateur seul à une table, à moins qu'il ne forme un groupe avec une table voisine.*



### Exemple 2: Regroupements aux tables

Ici, l'homme peut prendre place entre la table indienne et la table américaine. Bien qu'il soit le seul consommateur à la table américaine, il forme un couple avec la femme assise à la table indienne.

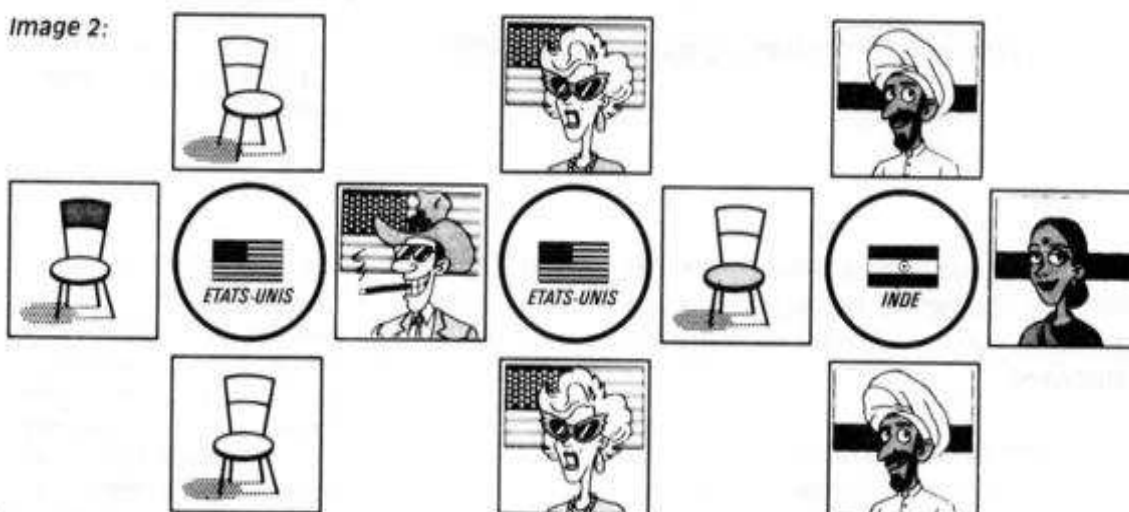
Image 1:



### Exemple 3: Hommes et femmes autour des tables

La chaise libre entre la table indienne et la table américaine ne peut plus être occupée: un homme ne peut s'y asseoir, à cause des regroupements à la table indienne; aucune femme ne peut, non plus, s'y asseoir, à cause des regroupements à la table américaine.

Image 2:



Au centre du plateau de jeu, le bar est, en quelque sorte, le comptoir du Café International: le consommateur qui ne trouve pas de place aux tables doit aller au bar. Dans ce cas, la nationalité et le sexe des consommateurs ne jouent aucun rôle.

Que ce soit au bar ou aux tables, les cartes posées restent à leur place jusqu'à la fin du jeu (Exception: voir paragraphe sur l'utilisation des jokers.)



**Le bar:** Pour les consommateurs qui ne trouvent pas de place assise. Femmes et hommes peuvent s'y installer, dans n'importe quel ordre, sans regroupement selon la nationalité ou le sexe.

Les cartes posées ne peuvent plus être déplacées. (Seule exception: les jokers.)

## Déroulement du jeu

Café International est un jeu actif. Les joueurs doivent donc choisir l'une des trois possibilités qui leur sont offertes. Ces possibilités sont les suivantes:

- a) Poser une ou deux cartes sur les chaises
- b) Poser une carte au bar
- c) Utiliser un joker

On ne peut combiner ces possibilités. On ne peut pas non plus passer son tour.

### a) Poser des cartes sur les chaises

Les joueurs peuvent poser une ou deux cartes sur les chaises qui entourent la table du pays correspondant à leurs cartes. La répartition des places doit être correcte, et il est impératif qu'à chaque tour le joueur marque des points.

Celui qui pose une carte à une table encore inoccupée doit aussitôt, dans le même tour, poser une deuxième carte pour former un couple à cette table et obtenir des points. (Exceptions 1<sup>o</sup>: Tout au début du jeu, le premier joueur est autorisé à poser une seule carte – toutes les chaises étant encore vides – sans gain de points 2<sup>o</sup>. Pose d'un joker sans gain de point.)

Le joueur qui pose deux cartes à des tables différentes doit obtenir des points aux deux endroits.

#### CALCUL DES POINTS:

Plus une table est occupée, plus elle rapporte de points sous la forme de jetons. On ne prend en compte, à chaque tour, que les tables autour desquelles le joueur a posé des cartes. Pour le calcul des points, c'est le nombre de regroupements obtenus qui est déterminant.

*Obligation de jouer.*

*3 possibilités de jeu.*

*Première possibilité:  
Poser 1 ou 2 cartes sur les chaises, à chaque tour.*

*Attention à:*

*1. respecter la répartition des places;*

*2. obtenir des points à chaque tour.*

*Si l'on pose une carte à une table encore inoccupée, il faut immédiatement poser une deuxième carte.*

*Si l'on pose des cartes à deux tables, chaque carte doit rapporter des points.*

*Plus il y a de consommateurs à une table, plus on gagne de points (jetons).*



- 1 couple (1 femme + 1 homme) = 2 points
- 1 couple (1 femme + 1 homme)  
+ 1 troisième personne = 3 points
- 2 couples (2 femmes + 2 hommes) = 4 points
- 2 couples de la même nationalité («table de compatriotes») = 8 points

1 point par consommateur faisant partie d'un groupe. Une «table de compatriotes», c'est-à-dire une table entièrement occupée par des consommateurs du même pays, rapporte le double de points (8 points).

Si un joueur pose une carte sur une chaise commune à deux tables, on compte les points aux deux tables séparément, puis on les additionne. (Il se peut que la carte posée ne rapporte des points qu'à une seule table. (Voir exemple 1.)

Un consommateur occupe une chaise commune à deux tables = gain de points aux deux tables.

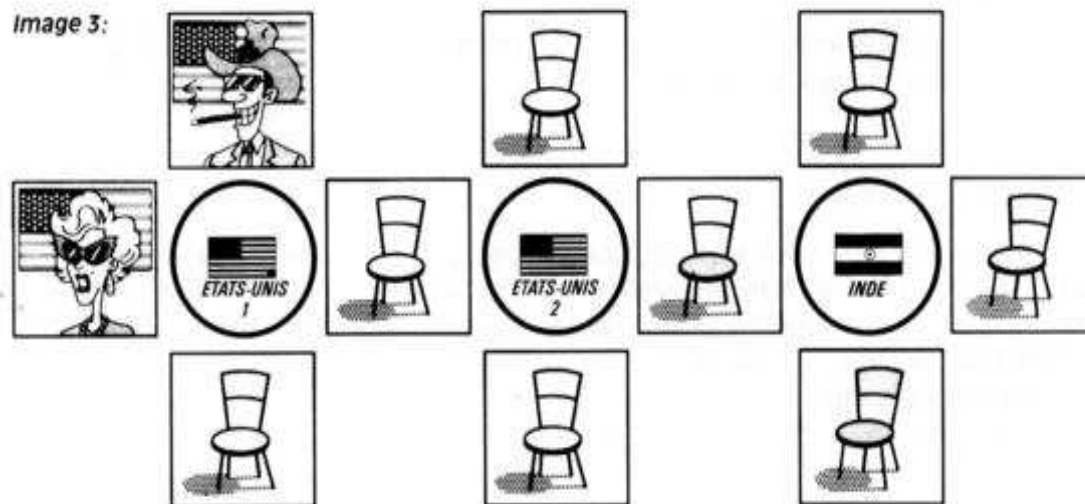
Si l'on pose deux cartes qui rapportent des points, on compte les points pour chaque carte séparément, puis on les additionne. Les images 3 à 6 et l'exemple 4 illustrent différentes possibilités de gain de points.

Les points obtenus avec deux cartes sont additionnés.

**Exemple 4: Calcul des points:**

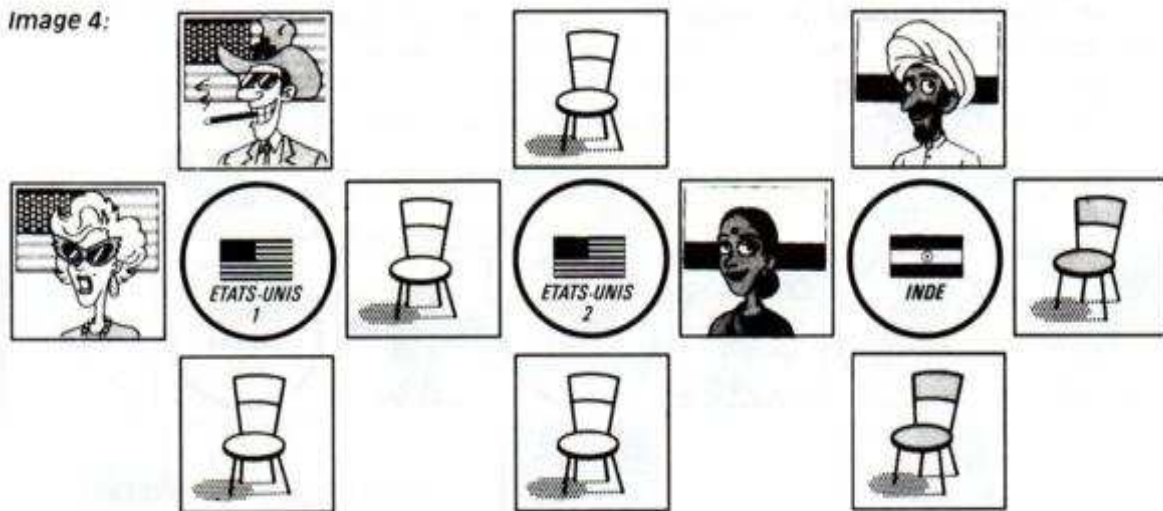
Le joueur A place un consommateur américain à la première table américaine. Il doit, durant le même tour, poser une deuxième carte (une Américaine) à cette table, car la première carte ne lui rapporte aucun point. (Seul le premier joueur, au début du jeu, peut poser une carte isolée à une table.) Il obtient ainsi 2 points.

Image 3:



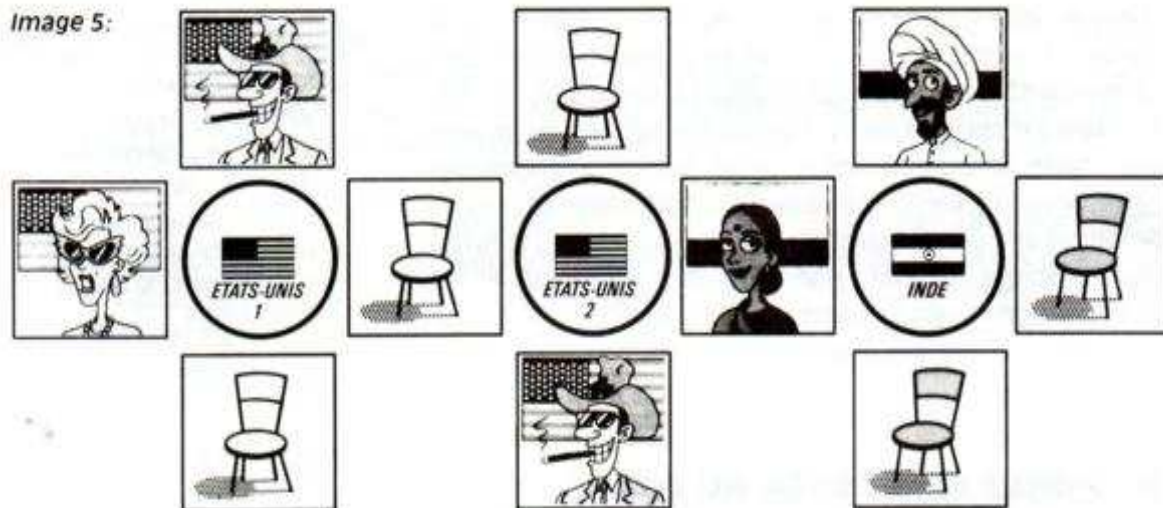
Le joueur B place un Indien et une Indienne à la table indienne et gagné 2 points. Bien qu'il n'y ait maintenant qu'une seule personne à la deuxième table américaine, cette personne forme un couple avec l'Indien de la table indienne. Ce coup est donc autorisé.

Image 4:



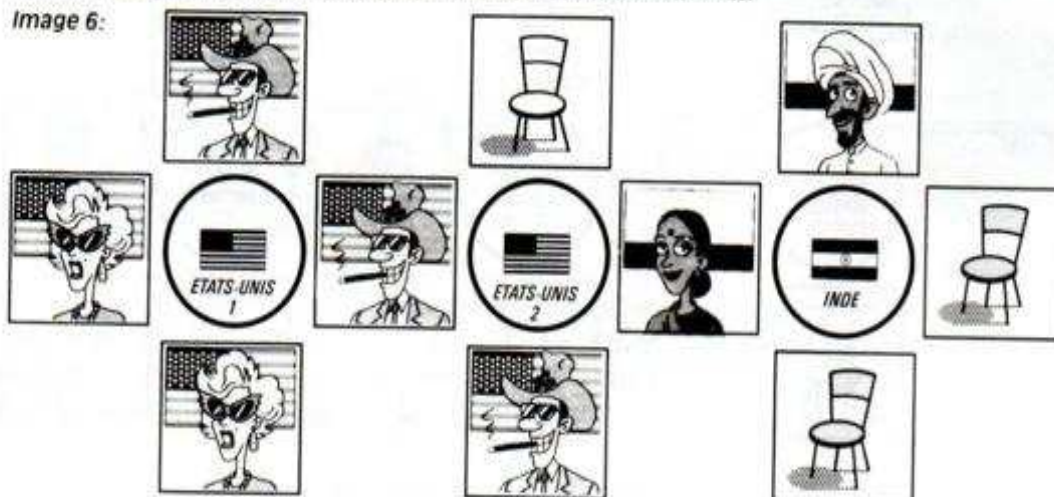
Le joueur C ajoute un Américain à la deuxième table américaine et obtient 2 points.

Image 5:



Le joueur D peut tirer parti de la situation: il place un deuxième consommateur américain à la deuxième table américaine, ce qui lui rapporte 6 points (3 points à la première table américaine, et 3 points à la deuxième table américaine). Il pose ensuite, dans le même tour, une Américaine à la première table américaine et reçoit 8 points pour cette carte. En effet, lorsque tous les consommateurs, à une table, sont du même pays, les points doublent (au lieu de 4 points, le joueur gagne 8 points). (Ce doublement des points s'explique par le fait qu'il est plus facile, pour le serveur, d'avoir affaire à une «table de compatriotes». Lorsqu'il doit encaisser, les opérations de change sont moins nombreuses...) Au total, le joueur D aura obtenu 14 points.

Image 6:



#### REPRENDRE DE NOUVELLES CARTES:

Lorsque vous avez posé vos cartes (1 ou 2 cartes), vous devez reconstituer votre réserve en prenant de nouvelles cartes dans le sac, afin d'avoir toujours 5 cartes devant vous. Il y a une exception à cette règle: lorsque vous avez obtenu une «table de compatriotes»: vous pouvez prendre une carte de moins. C'est la seule façon de diminuer le nombre de cartes en votre possession. Il faut préciser qu'à la fin du jeu, on enlève 5 points par carte non posée sur le jeu (la déduction est de 10 points pour un joker).

#### Après chaque tour:

Prendre des cartes, pour en avoir toujours 5.

1 carte de moins pour chaque «table de compatriotes» obtenue.

A la fin du jeu, pour chaque carte qui reste, on enlève 5 points (10 points pour un joker).

#### b) Poser une carte au bar

Le bar a 20 cases numérotées. Vous occuperez ces cases dans l'ordre des numéros 1 à 20 (petits chiffres en haut à gauche de la case).

#### Deuxième possibilité:

Mettre une carte au bar, sans se soucier du sexe ou de la nationalité du consommateur.



Lorsqu'un joueur ne peut pas, ou ne veut pas, placer une carte à une table, il doit poser cette carte au bar, sur la prochaine case libre. On ne peut mettre plus d'une carte à la fois au bar, et les jokers ne peuvent y prendre place.

*Placer les cartes dans l'ordre des numéros de 1 à 20 (petits chiffres).*

Sur ces cases, les gros chiffres indiquent le nombre de points gagnés, ou ce que l'on doit verser à la caisse (points perdus). Les chiffres noirs donnent le nombre de points gagnés, les chiffres rouges le nombre de points perdus. Celui qui ne peut pas payer est éliminé.

*Chiffres noirs  
– points gagnés.  
Chiffres rouges  
– points perdus.  
Le joueur qui ne peut pas payer est éliminé.*

Le joueur qui a posé une carte au bar doit en reprendre une dans le sac.

*Après avoir posé une carte, en reprendre une dans le sac.*

### **c) Utiliser les jokers**

Il y a 4 jokers: 2 femmes et 2 hommes. Les jokers peuvent représenter n'importe quel pays et rapportent les points correspondant aux combinaisons qu'ils forment avec d'autres consommateurs. Les jokers peuvent donc aussi être utilisés pour constituer une «table de compatriotes».

*Troisième possibilité:  
Utiliser un joker. Les jokers hommes représentent des hommes, et les jokers femmes des femmes, de n'importe quel pays.*

#### Exemple 5: Utilisation d'un joker

*A la table indienne sont assis deux Indiens et une Indienne. Le joueur dont c'est le tour peut poser, sur la quatrième chaise, un joker femme et obtenir ainsi une «table de compatriotes». Cela lui rapporte 8 points et l'avantage de ne pas devoir reprendre de carte.*

Une fois posé, le joker peut être échangé en tout temps contre une carte ordinaire correspondante. Cette opération ne rapporte aucun point et ne peut être suivie d'une autre pose de cartes durant le même tour.

*La récupération d'un joker ne permet pas de gagner de points. Cette opération ne peut être suivie d'une autre dans le même tour.*

#### Exemple 6: Echange d'un joker

*A la table indienne de l'exemple précédent, un joueur veut poser, par la suite, une Indienne sur la chaise occupée par le joker femme. Il échange donc sa carte normale contre le joker, mais ne gagne aucun point. Le joueur pourra utiliser son joker plus tard dans le jeu, mais pour le moment, on passe au joueur suivant.*

Les jokers ne peuvent être placés au bar.

Si un joueur possède encore un joker à la fin du jeu, on lui enlève 10 points.



## **Fin du jeu et gagnant**

Le jeu est terminé dès que

- a) les 20 cases du bar sont occupées – ou
- b) toutes les chaises autour des tables sont occupées – ou
- c) il ne reste plus que 4 cartes dans le sac – ou
- d) un joueur n'a plus de cartes (il en va de même lorsqu'un joueur ne doit plus reprendre de cartes parce qu'il a obtenu, durant le jeu, 5 «tables de compatriotes»).

### Fin du jeu:

- a) bar entièrement occupé
- b) toutes les chaises occupées
- c) plus que 4 cartes dans le sac
- d) un joueur n'a plus de cartes.

On procède alors au décompte des points:

Pour chaque carte qu'un joueur a encore en sa possession, celui-ci perd 5 points. Pour un joker, il perd 10 points. Le joueur qui a le plus de points a gagné.

### Gagnant:

Le gagnant est celui qui a le plus de points, après déduction de 5 points par carte non posée, et 10 points par joker non posé.



## Variantes

S'ils le désirent, les joueurs peuvent introduire l'une des variantes suivantes; au jeu, et même jouer ces deux variantes ensemble.

### a) Table d'anniversaire

Le joueur qui atteint le premier un nombre déterminé de points peut choisir deux tables d'un même pays et les déclarer «tables d'anniversaire». Tous les points gagnés à ces deux tables seront alors doublés.

*Variante «table d'anniversaire»:*

*Le joueur qui obtient le premier un nombre déterminé de points choisit deux tables d'un même pays, pour lesquelles les points seront dès lors doublés.*

### b) Table des habitués et réunion d'amies au café

Parfois, les femmes préfèrent rester entre elles («réunion d'amies»), et les hommes entre eux («table des habitués»). Ces variantes se jouent comme suit:

Un joueur peut poser 3 ou 4 cartes en une fois, ce qui est une exception par rapport aux règles normales du jeu, afin d'obtenir une «réunion d'amies» (4 femmes à une table) ou une «table d'habitues» (4 hommes à une table). Les nationalités doivent naturellement correspondre.

*Variante «réunion d'amies»/ «table d'habitues»:*

*la règle du jeu subit une exception, permettant de poser 3 ou 4 cartes à la fois pour constituer une table uniquement d'hommes ou de femmes.*

Le joueur qui obtient une table de ce genre reçoit 20 points. Si la table est, en outre, une «table de compatriotes», elle rapporte 40 points.

*Gain: 20 points (40 points pour une «table de compatriotes»).*

