

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 uithoeken van het heeal 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) ontfermen maar mogen met elkaar communiceren en elkaar helpen.

Oefenpartij:

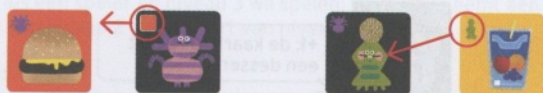
Niveau 0
Elke speler mag 3 alienkaarten en 3 bestellingskaarten uit de zak halen en moet deze met de bedrukte kant naar beneden naast zijn/haar bord leggen.

De kaarten:



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 borden 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.

Vorbereitung:

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...

