ALIEN CAFÉ



7 ans years años Jahre -99

FR GB D E I P NL S DK RUS

DJECO

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

ALIEN CAFÉ

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 coté 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'entrainement :
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** 

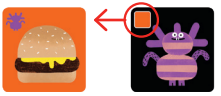
Les tuiles **COMMANDE**


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, je joueur choisi quelle tuile il représente.
- Les jokers ne rapportent aucun point.

Exemple



Total des points : 1 +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.



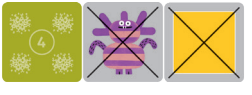
Niveau 3

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...



Un jeu d'Henri Kermarrec