



## ZAWARTOŚĆ:



### Reguły gry:

Wiek: 7 - 99 lat



Ilość graczy: 2 do 4 graczy

Czas trwania gry: 20 min

**Zawartość zestawu:** 4 plansze: sala restauracyjna, 104 żetony (40 żetonów Kosmita, 40 żetonów Zamówienie, 24 specjalne żetony), 1 klepsydra na 3 minuty, 2 torby z materiału.

**Zasady gry:** zostań kelnerem **Alien Café**, najbardziej renomowanego fastfoodu w Kosmosie. Bądź szybki i nie popełniaj błędów: klienci pochodzą z 4 krańców Wszechświata i są bardzo wymagający!

**Cel gry:** Alien Café jest grą opartą na współpracy, gdzie wszyscy gracze razem powinni zrealizować serwis w jak najkrótszym czasie i jak najlepiej. W tym celu każdy gracz musi skompletować swoją salę restauracyjną, z właściwymi kosmitami, usadowionymi obok swoich zamówień i swoich przyjaciół.

**Przygotowanie gry:** włożyć żetony Kosmici  do czerwonej torby i żetony Zamówienie  do niebieskiej torby. Położyć obie torby na środku stołu, tak by były dostępne dla każdego gracza. Ustawić klepsydrę obok. Każdy z graczy bierze jedną planszę i stawia przed sobą.

**Przebieg gry:** wszyscy gracze grają razem i w tym samym czasie: wszyscy są kelnerami tej samej restauracji i powinni współpracować, tak, żeby obsługa przebiegła jak najlepiej. Gracze zajmują się

swoją częścią sali (swoją planszą), ale mogą również współpracować z pozostałymi graczami, pomagać sobie wzajemnie.

### Część treningowa:

#### Poziom 0

Każdy z graczy pobiera 3 żetony **Kosmitów** i 3 żetony z **Zamówieniem** i kładzie je obok planszy odwróconą stroną. Po ogłoszeniu Start, odwracamy klepsydrę: zaczynamy 3 minuty diabelskiego serwisu: gracze odwracają swoje żetony, kładą je przed sobą i zaczynają kompletować swoją planszę.



#### Żetony Zamówienia:



Dania tło pomarańczowe



Napoje tło żółte



Desery tło zielone

#### Wymagania dotyczące układania żetonów:

W lewym górnym rogu każdego żetonu znajduje się symbol innego żetonu. Ten symbol oznacza warunek umieszczenia żetonu, który należy spełnić na koniec rundy.



Fioletowy Kosmita musi być

obok słonego dania



Ten napój musi być obok zielonego

Kosmity

Aby żetony były obok siebie muszą znajdować się w tej samej linii lub kolumnie bez spacji lub inne żetony między nimi (patrz przykład na następnej stronie).

Żeton Jokera nie ma ograniczenia ułożenia. Pod koniec rundy gracz, który go umieścił będzie mógł zdecydować, jaki to rodzaj żetonu (na przykład „ten joker to burger”).

#### Wypełnij swoją planszę:

Każdy gracz ma planszę 4x4 pola reprezentującą jego sektor sali. Musi umieścić tam maksymalną liczbę żetonów zgodnie z obowiązującymi zasadami, tak, żeby zdobyć punkty.

W czasie trwania klepsydry, gracz może:

- Swobodnie układać i przesuwać żetony na swojej planszy.
- Dać lub wymienić żetony, które ma przed sobą z innymi graczami.
- Wybrać nowe żetony z wybranej płóciennej torby.

Gracze mogą wymieniać się między sobą żetonami, pomagać sobie w znalezieniu właściwego miejsca dla żetonów, prosić o potrzebne żetony lub proponować swoje, ale pod żadnym pozorem, gracz nie może dotknąć planszy drugiego gracza.

### Koniec kolejki:

Po zakończeniu klepsydry runda się kończy i nie jest już możliwe przesuwanie lub układanie żetonów na planszach.

Następnie przechodzimy do liczenia punktów.


- Każdy żeton, który był dobrze ustawiony= **1 punkt**
- Każdy źle położony żeton= - **1 punkt**
- Każdy niepołożony żeton = - **1 punkt**

### NB1:

- Jeśli gracz umieścił 1 jokera, gracz wybiera żeton, który ma być reprezentowany.
- Jokery nie zdobywają żadnego punktu.

### PRZYKŁAD:

**+1: żeton jest właściwie**                      **+1: żeton jest właściwie położony**  
**↓położony, obok deseru**                      **↙obok deseru**

<b>+0 : żeton Joker nie dodaje →żadnego punktu</b>		<b>←-1 : żeton nie jest obok deseru</b>
<b>+1 : żeton Joker zastępuje żeton napój  ↑</b>	<b>↑+1 : żeton jest na dobrym miejscu, Obok zielonego Kosmitv.</b>	<b>+1: żeton jest dobrze umieszczony, obok fioletowego Kosmitv</b>

Liczba punktów: 1 + 1- 1 +1 + 1 + 1 = 4 punkty

Kiedy wszyscy gracze policzą swoje punkty, podsumowujemy cały serwis:

- Jeśli każdy gracz uzyska co najmniej 10 punktów na swojej planszy, to serwis był dobrze zorganizowany i **runda jest wygrana**.

- Jeśli jednemu z graczy nie udało się zdobyć co najmniej 10 punktów na swojej planszy, serwis nie była na wysokości, a gra została całkowicie przegrana.

**Koniec gry:** Jedna gra trwa maksymalnie 5 rund.

Jeśli graczom uda się dobrze zrealizować 3 serwisy, gra jest wygrana!

### **Poziomy trudności:**

Istnieją 4 poziomy trudności, aby urozmaicić grę: te poziomy oferują specjalne żetony, które sprawiają, że gra będzie trochę trudniejsza.

Na początku każdej rundy każdy gracz może indywidualnie zdecydować się na grę na poziomie swojego wyboru. Tak więc dorosły lub doświadczony gracz może zdecydować się na grę na poziomie 3 lub 4, podczas gdy początkujący może preferować grę na poziomie 0 lub 1.

W tej samej grze każdy może grać na innym poziomie – wszyscy mogą znaleźć poziom trudności, która najbardziej mu odpowiada.

### **Przygotowanie gry:**

Gdy gracz wybierze specyficzny poziom gry, bierze dodatkowo, oprócz swoich początkowych 6 żetonów, 1 żeton z wybranego poziomu + 1 żeton z każdego niższego poziomu. Na przykład, jeśli jeden z graczy wybiera poziom 3: musi wziąć żeton z poziomu 3 + jeden żeton z poziomu 2 + jeden z poziomu 1.

### **NB2:**

Specjalne żetony nie podlegają wymianie w trakcie gry z innymi graczami.

Dla każdego poziomu rozkładamy na stole specjalne żetony odwrócone do dołu, gracze wybierają je losowo, te nieużywane żetony zostaną usunięte z gry.

Gdy każdy gracz wybrał swój poziom i odzyskał specjalne żetony, gra jest rozgrywana zgodnie z normalnymi zasadami podanymi powyżej.

### **Poziom 1**

Na tym poziomie znajdują się przyprawy do żetonów na różowym tle lub niezadowolony Kosmita. Te płytki poziomu 1 są restrykcyjne: niektóre żetony nie mogą być umieszczone obok żadnego Kosmity, inni obok żetonu bez zamówienia.

### **Poziom 2**

Płytki poziomu 2 są wymagające i zobowiązują, żeby bok nich umieścić 2 Kosmitów lub 2 zamówienia.

### **Poziom 3**

Żetony poziomu 3 są bardzo wymagające i zobowiązują, żeby 3 Kosmici lub 3 zamówienia były umieszczone obok nich.

#### Poziom 4

Żetony poziomu 4 stanowią ograniczenia ogólne, (które dotyczą tylko gracza, który go wylosował) i zabraniają kłaść na jego planszy pewne kategorie żetonów.

Na przykład: brak fioletowego Kosmity lub brak napoju...

**Autor Henri Kermarrec**