

H Játékszabály



7-99 év



2-4 fő



20 perc



DJ08410

A doboz tartalma: 4 étterem tábla, 104 lapka (40 **űrlény** lapka, 40 **rendelés** lapka, 24 különleges lapka), 1 db 3 perces homokóra, 2 szövetszák.

A játék lényege:

Légy felszolgáló az Alien cafében, a galaxis legmenőbb gyorséttermében!
Légy gyors, és ne hibázz: az univerzum 4 sarkából érkező vendégek igényei igen magasak!

A játék célja:

Az Alien Cafében a játékosoknak közösen, egymással együttműködve kell a megadott időn belül felszolgálniuk a rendeléseket. Ehhez minden játékosnak az általuk felügyelt részen a megfelelő űrlényeket kell a rendeléseik és barátaik mellé helyezni.

Előkészületek:



Az **űrlény** lapkákat a piros zsákba, tedd!



a **rendelés** lapkákat a kékbe

A játék menete: Minden játékos együtt és egyszerre játszik: mindannyian ugyanabban az étteremben felszolgálók, és együtt kell működniük, hogy a kiszolgálás a lehető legjobb legyen. Minden játékos az étterem egy sarkáért (a saját táblájáért) felel, de együttműködhetnek és segíthetik egymást.

Próbajáték - 0. szint

Minden játékos húz 3 űrlény és 3 rendelés lapkát, melyeket a táblája mellé helyez, lefordítva. Mikor a homokórát felfordítják, kezdetét veszi a 3 perces, őrzött felszolgálás:
a játékosok felfordítják az előttük lévő lapkákat, és hozzálátnak a táblájuk feltöltéséhez.

Lapkák:

ŰRLÉNY
lapkák



JOKER
lapkák



RENDELÉS lapkák



Az ételek háttere narancssárga



Az italok háttere sárga



A desszertek háttere zöld

A lapkák elhelyezése:

Minden lapka bal felső sarkában egy másik lapkatípus jele látható.

A **lapkát** a jel által meghatározott feltételnek megfelelően kell elhelyezni az adott kör **végére**.



A lila űrlényt egy sós étel mellé kell rakni.



Ezt az italt egy lila űrlény mellé kell rakni.

Egy lapka akkor kerül egy másik lapka mellé, ha azonos sorban vagy oszlopban található és nincs közöttük hézag vagy másik lapka (lásd a következő oldalon lévő példákat).

A Joker lapkák bárhová helyezhetők. A kör végén a Joker lapkát lerakó játékos dönti el, hogy a Joker milyen lapkát helyettesít (Például: „A Joker egy hamburger”).

A táblák feltöltése:

Minden játékosnak van egy 4x4 mezőből álló táblája, mely az ő területét jelöli az étteremben. Hogy pontokat szerezzen, a lapkákon jelölt feltételek betartásával a lehető legtöbb lapkát kell a táblára raknia.

Amíg a homokóra le nem pereg, a játékosok

- szabadon lerakhatják a lapkákat a táblára, és át is helyezhetik azokat.
- a lapkákat átadhatják vagy elcserélhetik a többi játékosal.
- új lapkákat húzhatnak a zsákokból.

A játékosok a lapkákat elcserélhetik egymással, segíthetnek egymásnak helyesen felrakni a lapkákat, különböző típusú lapkákat kérhetnek vagy ajánlhatnak fel a többieknek, de nem nyúlhatnak a többi játékos táblájához.

A kör vége:

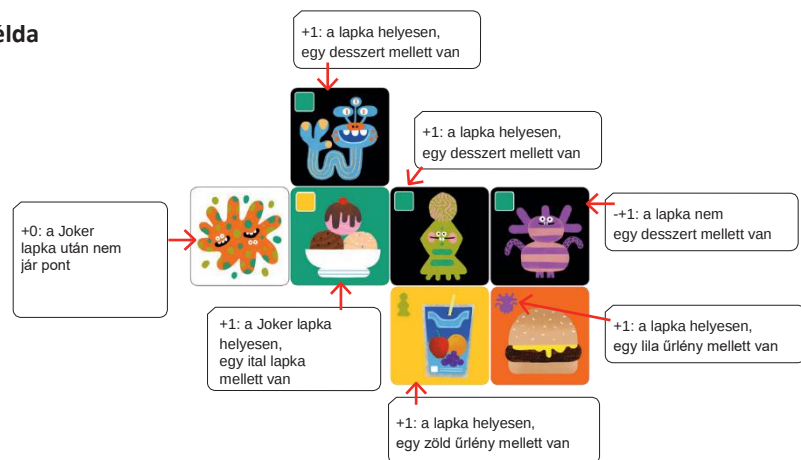
Mikor a homokóra leperreg, a kör véget ér, és a lapkákat nem lehet többé lerakni vagy áthelyezni.

A pontok összeszámolása következik.

- Minden olyan lapka, mely megfelel a saját felhelyezési feltételének = **1 pont**
- Minden lapka, mely nem felel meg a saját felhelyezési feltételének = **-1 pont**
- Minden le nem rakott lapka = **-1 pont**

Megjegyzés: A Jokert lerakó játékos dönti el, hogy Joker milyen lapkát jelöl.
A Joker lapkák után nem jár pont.

Példa



Összesített pontszám: $1 + 1 - 1 + 1 + 1 + 1 = 4$ pont

Miután minden játékos összesámolta a pontjait, a kiszolgálás értékelése következik:

- Ha **minden játékos** legalább 10 pontot elért, a kiszolgálás megfelelő színvonalú volt, a játékosok megnyerték a kört.
- Ha akár csak egyetlen játékos is 10 pontnál kevesebbet ér el, a kiszolgálás nem éri el a megfelelő színvonalat, és a játékosok **mindegyike veszít** az adott körben.

A játék vége:

Egy játék legfeljebb 5 körig tart. Ha a játékosok 3 körben nyernek, megnyerik a játékot.

Nehézségi szintek:

A játék 4 nehézségi szinten játszható, hogy még élvezetesebb legyen: a nehezebb szintek különleges lapkái megnehezítik a játékot.

Minden játékos maga dönti el a kör elején, hogy milyen nehézségi szinten szeretne játszani. Így egy felnőtt vagy tapasztalt játékos 3. vagy 4. szinten játszhat, míg egy kezdő 0. vagy 1. szinten.

Mivel a játékosok különböző nehézségi szinteken játszhatnak, mindenki megtalálhatja a számára legmegfelelőbbet.

Alkalmazás:

Ha egy játékos úgy dönt, nehezebb szinten játszik, a szokásos 6 lapkán túl a játék kezdetekor választ egy, az adott nehézségi szinthez tartozó, speciális lapkát, valamint minden alacsonyabb szint lapkái közül is vesz egyet.

Például: A 3. nehézségi szinten játszó játékos

választ egy 3. szinthez tartozó lapkát, valamint egy 2. és 1. szinthez tartozót is.

Megjegyzés:

a speciális lapkákat a játékosok nem cserélhetik ki egymással a játék során.

A különböző nehézségi szintekhez tartozó lapkákat a játékosok lefordítva az asztalra teszik, majd véletlenszerűen választanak közülük. A ki nem választott lapkák a játékban nem vesznek részt.

Miután minden játékos eldöntötte, milyen nehézségi szinten szeretne játszani, és a speciális lapkákat is kihúzták, a játék a korábban részletezettek szerint zajlik.

1. szint

Ehhez a nehézségi szinthez rózsaszín háttérrel ellátott fűszeres lapkák, illetve egy undok űrlény tartozik. Az 1. szint lapkái korlátozásokat írnak elő: a lapkákat nem lehet más űrlények vagy ételek mellé rakni.



2. szint

A 2. szint lapkái mellé 2 űrlényt vagy 2 rendelést kell rakni.



3. szint

A 3. szint lapkái mellé 3 űrlényt vagy 3 rendelést kell rakni.



4. szint

A 4. szint lapkái általános korlátozásokat írnak elő (melyek csak az adott lapkákat kihúzó játékosra vonatkoznak), és bizonyos lapkafajták lerakását tiltják meg.

Például: nem szabad lila űrlényt vagy italt lerakni.



Alkotó: Henri Kermarrec