

Café Fatal

Ein spielerischer
Gaumenschmaus
für 3–5 listige Feinschmecker
von Brett J. Gilbert und Trevor Benjamin



Mathilde mag's rund. In ihrem Café Fatal zaubert sie keine halben Sachen auf die Tische, sondern Käse, Pizza und Torten aller erster Sahne. Und die größte Attraktion: Beim Gamble Light Dinner darf der beste Würfler auf Kosten des Hauses speisen. Da ist es kein Wunder, wenn die besten Tische heiß begehrt sind – und die Würfel entscheiden, wer dort schlemmen darf.

Das Spiel:

Suche dir aus jedem deiner Würfelversuche *eine* Zahl aus. Setze alle Würfel dieser Zahl auf einen Tisch und versuche den Einsatz deiner Mitstreiter zu übertreffen. Beteilige dich am Gerangel um benachbarte Plätze und hol dir so viele Leckereien wie möglich. Immer wenn es dir gelingt, fünf Häppchen der gleichen Sorte zu einer „runden Sache“ zusammenzufügen, kommst du deinem Ziel näher, dir als Würfelcrack die Delikatessen des Café Fatal kostenlos servieren zu lassen.

Material und Spielvorbereitung:

13 **Tischplatten**...
...die ihr auslegt (ohne die Würfelsymbole darauf zu beachten).

2 Spieler



3 Spieler



4 oder 5 Spieler



Überzählige Tische legt ihr zurück in die Schachtel.

60 **Häppchen**, davon:

30 Käsecken, 20 Pizzecken, 10 Tortenstücke



1 **Baumwoll-**
säckchen



30 **Würfel** in 5 Farben



Vor dem Spiel werft ihr alle Häppchen in das **Baumwoll-**säckchen, wo ihr sie gut **mischt**.



Jeder von euch nimmt alle **6 Würfel einer Farbe**.



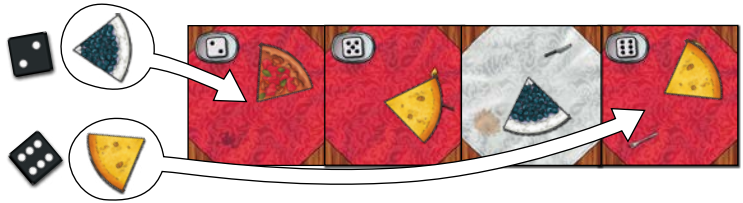
Spielablauf:

Der hungrigste Spieler beginnt die erste Spielrunde, sein linker Nachbar die nächste usw.

1. Vorbereitung einer Spielrunde

A. Legt auf **jeden** Tisch **ein** Häppchen, das ihr aus dem Säckchen zieht – auch auf Tische, auf denen aus vorherigen Spielrunden noch Häppchen liegen.

B. Einer von euch würfelt mit zwei Würfeln. Auf die beiden Tische, die das entsprechende Würfelsymbol tragen, legt ihr jeweils ein weiteres – aus dem Säckchen gezogenes – Häppchen. (Bei einem Pasch legt ihr zwei Häppchen auf den gleichen Tisch.)



Die aufgedruckten Augenzahlen auf den roten Tischen haben im Spiel keine (weitere) Bedeutung.

2. Würfeln und Ablegen

Ziel dieser Aktion: Hast du am Ende der Spielrunde die meisten Würfel auf einem Tisch, bekommst du alle Häppchen, die darauf liegen. Bei Gleichstand entscheidet die höhere Augenzahl.

Ihr würfelt reihum. Wer keine Würfel mehr hat, wird übersprungen.

Immer wenn du am Zug bist, würfelst du einmal alle eigenen Würfel, die du noch nicht auf Tische gelegt hast. Dann wählst du aus diesem Wurf alle Würfel einer (identischen) Augenzahl und legst diese auf einem Tisch ab.

- ➔ Bei deinem **ersten Wurf** (mit allen sechs Würfeln) suchst du dafür einen **beliebigen Tisch** aus.
- ➔ Bei **jedem späteren Wurf** (mit deinen verbliebenen Würfeln) darfst du Würfel nur auf **bereits von dir belegte** oder **dazu benachbarte** Tische legen.

Beachte dabei immer diese 3 Hausregeln des CAFÉ FATAL:

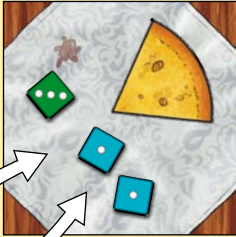
1. Auf **keinem** Tisch dürfen **verschiedene** Augenzahlen **deiner** Würfel liegen.
2. Auf **jedem** Tisch darf sich die Augenzahl **deiner** Würfel von der Augenzahl **anderer** Spieler **unterscheiden**.
3. Eine Augenzahl, die du **bereits ausgelegt** hast, darfst du **nicht** auf einem **anderen Tisch** erneut auslegen.

Auf jeden Tisch dürfen – nach den genannten Regeln – beliebig viele Würfel beliebig vieler Spieler gelegt werden.

Es gibt zwei Möglichkeiten:

1. Würfel einer Augenzahl, die du **bereits ausgelegt hast**, legst du auf **denselben** Tisch mit dazu.

Spieler Grün darf auf diesen Tisch nur noch **3er** dazu legen – **Spieler Blau** nur noch **1er**.



Auf **andere Tische** darf **Spieler Grün** keine **3er** mehr legen – **Spieler Blau** keine **1er**.

2. Würfel einer Augenzahl, die du noch **nicht ausgelegt** hast, legst du auf einen **benachbarten** Tisch. Dieser **muss waagrecht oder senkrecht** an einen Tisch angrenzen, auf dem sich **bereits Würfel von dir** befinden.

a) Wählt **Spieler Grün** aus diesem Wurf die **3er**, muss er sie zu seinem bereits ausliegenden **3er** dazulegen.

b) Wählt er **2er** oder **6er**, muss er sie auf einen Nachbartisch, angrenzend zu eigenen Würfeln, legen (✓).



Das Würfeln endet, wenn ihr **sämtliche** Würfel auf Tischen abgelegt habt.

3. Häppchen verteilen

Sobald **alle** Würfel auf Tischen liegen, werden die Häppchen verteilt:

- Wer die **meisten Würfel** auf einem Tisch abgelegt hat, erhält **alle** Häppchen dieses Tisches.
- Bei einem **Gleichstand** (gleiche Anzahl der Würfel) mehrerer Spieler entscheidet die **höhere Augenzahl**, wer die Häppchen dieses Tisches bekommt.
- Besteht bei **Würfel- und Augenzahl** Gleichstand, bleiben die Häppchen **für die nächste Spielrunde** liegen.

Eine runde Sache ...

Häppchen, die du erhältst, legst du vor dir ab.

Für jedes **vollständige Käserad**, jede **komplette Pizza** und jede **ganze Torte** werden am Spielende deine Gourmetpunkte verdoppelt (siehe: Spielende und Sieger).



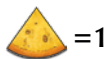
4. Spielrunde abschließen

Jeder Spieler nimmt seine 6 Würfel wieder an sich. Häppchen, die niemand gewonnen hat, bleiben auf den Tischen.

Spielende und Sieger:

Jeder Spieler erhält für seine gesammelten Häppchen Gourmetpunkte:

Jedes einzelne Käse-
häppchen zählt
1 Gourmetpunkt.



=1

Jedes einzelne Pizza-
häppchen zählt
2 Gourmetpunkte.



=2

Jedes einzelne Torten-
häppchen zählt
5 Gourmetpunkte.



=5

Fertige –aus 5 Häppchen zusammengesetzte– Käseräder, Pizzas und Torten zählen den **doppelten Wert**.

Ein vollständiges
Käserad zählt
10 Gourmet-
punkte.



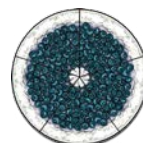
=10

Eine komplette
Pizza zählt
20 Gourmet-
punkte.



=20

Eine ganze
Torte zählt
50 Gourmet-
punkte.



=50

Das Spiel endet, sobald (mindestens) ein Spieler **40 Punkte** erreicht hat **oder** die im Säckchen verbliebenen Häppchen nicht mehr für eine neue Spielrunde ausreichen.

Wer die **meisten Punkte** erzielt hat, ist gesättigter **Sieger des Spiels**. Bei Gleichstand gewinnt von den betroffenen Spielern, wer mehr einzelne Häppchen besitzt. Es kann mehrere Sieger geben.

Beispiel:



Beatrix hat 50 Gourmetpunkte eingeheimst:

- 3 x Tortenstück á 5 = **15 Gourmetpunkte**
- 1 ganze Pizza = **20 Gourmetpunkte**
- 2 x Pizzecke á 2 = **4 Gourmetpunkte**
- 1 ganzes Käserad = **10 Gourmetpunkte**
- 1 Käsecke = **1 Gourmetpunkt**



Auch Lars bringt es auf 50 Gourmetpunkte:

- 4 x Tortenstück á 5 = **20 Gourmetpunkte**
- 4 x Pizzecke á 2 = **8 Gourmetpunkte**
- 2 ganze Käseräder á 10 = **20 Gourmetpunkte**
- 2 Käsecken á 1 = **2 Gourmetpunkte**

Lars entscheidet den Gleichstand für sich, weil er mehr Häppchen (20) als Beatrix (16) gesammelt hat.

Autoren: Brett J. Gilbert,
Trevor Benjamin
Illustration: Victor Boden,
Dennis Lohausen
Layout: Victor Boden
Art.Nr.: 601105113



Die Community App für alle
Spiele-Freunde.



Jetzt kostenlos
herunterladen!




TWIDDLE
-let's play!-

©2017 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele



Café Fatal



A tactical feast
for 3–5 crafty gourmets,
by Brett J. Gilbert and Trevor Benjamin

Matilda never does anything by halves. In her Jackpot Café, the tables strain under the weight of the finest cheese, pizzas and cakes. And the main attraction: at her "Gamble Light Dinner" event the best dice-roller eats on the house. No wonder the best tables are so sought after!

The Game

Choose one result from the dice that you rolled. Put all dice of that result on to a single table, trying to beat your opponents. Take part in the struggle for neighboring tables and snatch as many of their morsels as possible. Five morsels of one kind form a "round thing", and the more of these you collect the closer you are to your free feast.

Components and Set up

13 table tops ...

that you lay out
(ignoring their dice symbols).

2 players



3 players



Return any excess tables
to the box.

60 morsels, comprising:



30 pieces of cheese, 20 slices of pizza, 10 pieces of cake

1 cloth bag



30 dice in 5 colors



Before the game, put all the
morsels in the **cloth bag** and
mix them well.



Each player takes the
six dice of one color.

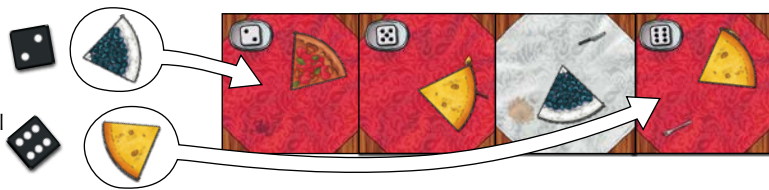


Sequence of Play

The hungriest player starts the round, the player to his left goes next and so on.

1. Prepare the round

- Place a morsel drawn at random from the bag on to each table, including any tables on which there are morsels remaining from previous rounds.
- One of you throws two dice. For each die, place another morsel drawn from the bag on to the table showing that die's result. (It is possible that both additional morsels will go on the same table).



The printed die results on the red tables have no further meaning in the game.

2. Throw and Place the Dice

Purpose of this action: If you have the most dice on a table at the end of the round, you get all the morsels on it. Ties are broken in favor of the higher die result.

Players take turns throwing their dice. If you have no dice left, skip your turn.

On your turn, take all your own dice that you have not yet placed on tables and **throw them once**. Then select from these **all** the dice of a **single** (identical) **result** and place them on one **table**.

- On your **first throw** (with all six dice), place them on **a table of your choice**.
- On **all subsequent throws** (with your remaining dice), you may only place dice **on** or **adjacent to** tables already occupied by you.

Always remember the three house rules of The Jackpot Café:

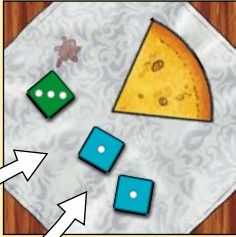
- Your** dice on a single table may **not differ**.
- Your** dice on a table **may** differ from those of the **other players**.
- If you have **already placed** dice showing a particular result, you may **not** place dice showing that result on **another table**.

According to these rules, any number of dice belonging to any number of players may be placed on a table.

There are two possibilities:

1. Dice of a result that you have already placed on a table must be placed on the **same** table.

The green player may add only 3s to this table—the blue player may add only 1s.



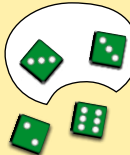
The green player may not add 3s to any other table—the blue player can't add 1s.



2. Dice of a result that **you have not yet placed** on a table, must be placed on any **neighboring** table. It **must** be **horizontally or vertically** adjacent to a table **already containing dice belonging to you**.

a) If the **green player** chooses the **3s** from this throw, he must place them with the **3s** he has already placed.

b) If he chooses the **2s** or the **6s**, he must place them on a neighboring table adjacent to his own dice. (✓).



This throwing phase ends when **all players'** dice have been placed on tables.

3. Distribute the Morsels

Once **all** the dice have been placed this way, distribute the morsels.

- For each table, whoever has the most dice on that table gets **all** its morsels.
- If there is a **tie** (the same number of dice), all the morsels go to the player whose dice show the **higher result**.
- If both the number of dice and their results are tied, leave the morsels on the table for the next round.

Something round...

Place the morsels you collect in front of you.

Each **complete wheel of cheese**, **complete pizza** and whole cake will be worth double Gourmet Points and the end of the round (see Game End and Victory)



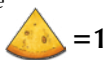
4. End of the Round

Each player takes his six dice back. Leave any morsels that weren't won on their tables.

End of the Game and Victory

Each player earns Gourmet Points for the morsels he has collected:

Each individual piece of cheese is worth 1 buffet-point.



=1

Each individual slice of pizza is worth 2 Gourmet Points.



=2

Each individual slice of cake is worth 5 Gourmet Points.



=5

Complete—comprising 5 morsels—cheese wheels, pizzas and cakes are **worth double**.

A complete wheel of cheese is worth 10 Gourmet Points.



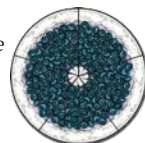
=10

A complete pizza is worth 20 Gourmet Points.



=20

A complete cake is worth 50 Gourmet Points.



=50

The game ends as soon as (at least) one player has **40 points** or more or there aren't enough morsels left in the bag to set up another round.

The player with the **most points** is the well-fed **winner of the game**. Ties are broken in favor of the player with more morsels. If this does not break the tie, the victory is shared.

Example:



Beatrix has 50 Gourmet Points:

- 3 pieces of cake at 5 = **15 Gourmet Points**
- 1 complete pizza = **20 Gourmet Points**
- 2 slices of pizza at 2 = **4 Gourmet Points**
- 1 complete wheel of cheese = **10 Gourmet Points**
- 1 piece of cheese = **1 buffet-point**

Lars wins the tie as he has more morsels (20) than Beatrix (16).



Lars also has 50 Gourmet Points:

- 4 pieces of cake at 5 = **20 Gourmet Points**
- 4 slices of pizza at 2 = **8 Gourmet Points**
- 2 complete wheels of cheese at 10 = **20 Gourmet Points**
- 2 pieces of cheese at 1 = **2 Gourmet Points**

Authors: Brett J. Gilbert, Trevor Benjamin
 Illustration: Victor Boden, Dennis Lohausen
 Layout: Victor Boden
 English translation: Neil Crowley

Art.Nr.: 601105113

©2017 Zoch Verlag
 Werkstraße 1
 D-90765 Fürth

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele



Café Fatal

Un festin ludique
pour 3 à 5 fins gourmets
de Brett J. Gilbert et Trevor Benjamin



Mathilde aime que tout tourne rond. Dans son Café Fatal, elle ne fait pas dans la demi mesure : on y déguste la crème du fromage, de la pizza et de la tarte. Et, cerise sur le gâteau : le meilleur lanceur de dés dinera aux frais de la maison. Rien d'étonnant donc à ce que les meilleures tables soient si convoitées. Les dés décideront qui s'y réglera...

Principe du jeu

À chaque lancer de dés, le joueur doit choisir une seule valeur. Il place alors tous ces dés à une table en essayant d'en avoir plus que ses adversaires. Il se bat ensuite pour les places voisines pour récupérer le maximum de bons petits plats. À chaque fois qu'un joueur parvient à réunir 5 parts identiques pour reconstituer le plat parfait, il se rapproche de son objectif : devenir le roi des dés et se voir servir gratuitement les mets les plus fins du Café Fatal.

Contenu et Mise en place

13 tables...

à installer sans s'occuper des symboles de dé indiqués dessus.

2 joueurs



3 joueurs



Les tables restantes sont remises dans la boîte.

60 mets dont :



30 parts de fromage, 20 parts de pizza, 10 parts de tarte

1 sac en tissu



30 dés répartis en 5 couleurs



Avant de commencer, placer toutes les parts dans le sac et bien les mélanger.



Chacun d'entre vous choisit les 6 dés d'une même couleur.



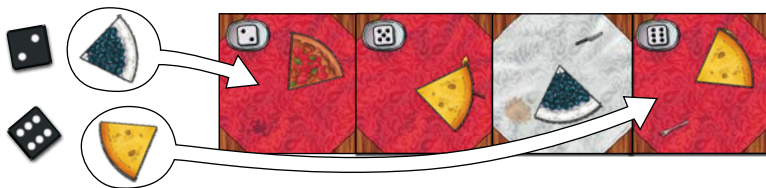
Déroulement de la partie:

Le joueur le plus affamé entame la première manche ; son voisin de gauche débutera la manche suivante, etc.

1. 1. Préparation d'une manche

A. Sur **chaque** table, placer **une** part tirée du sac, y compris aux tables où il reste des parts des manches précédentes.

B. Un des joueurs lance 2 dés, tire 2 parts du sac et les ajoute sur les 2 tables correspondant au résultat obtenu à chaque dé. (En cas de double, il ajoute ces 2 parts sur la même table.)



Les symboles de dé imprimés sur les tables rouges n'auront plus d'autre importance pour la suite du jeu.

2. 2. Lancer et placement des dés

But de cette action : Si, à la fin d'une manche, un joueur possède le plus grand nombre de dés à une table, il récupère toutes les parts qui s'y trouvent. En cas d'égalité, le joueur qui aura joué la plus forte valeur l'emportera.

Les joueurs lancent les dés chacun leur tour. Si l'un d'eux n'a plus de dé, son tour est sauté.

Quand vient son tour, le joueur **lance** toujours tous les dés qu'il n'a **pas encore placés à des tables**. Il choisit alors **tous** les dés d'**une** (même) **valeur**, puis les place à **une** table.

- ➔ Lors de son **1^{er} lancer** (avec ses 6 dés), il choisit **n'importe quelle table**.
- ➔ Lors des **lancers suivants** (avec les dés qu'il lui reste), il ne peut placer des dés qu'aux tables **qu'il occupe déjà** ou **voisines de celles-ci**.

Toujours vérifier les 3 règles d'or du Café Fatal :

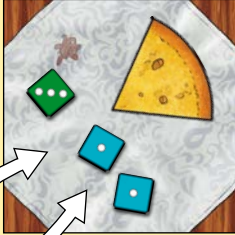
1. **Une même** table ne doit jamais comporter de dés de la **même** couleur mais de valeurs différentes.
2. **À chaque table**, la valeur des dés **d'un joueur** peut être différente de celle **de ses adversaires**.
3. Un joueur n'a **pas le droit** de placer une valeur de dé qu'il a **déjà choisie à une table différente**.

Selon ces règles, au cours de la manche, il peut y avoir autant de dés d'autant de joueurs que l'on veut à une même table.

Un joueur a donc 2 options :

1. Soit ajouter à la même table les dés d'une valeur **qu'il avait déjà choisie** lors d'un tour précédent ;

VERT ne peut plus ajouter que des **3** à cette table ; **BLEU** ne peut, lui, ajouter que des **1** à cette table.



VERT ne peut plus placer de **3** à **d'autres tables** et **BLEU** ne peut plus placer de **1** à **d'autres tables**.



2. Soit placer tous les dés d'une valeur qu'il n'avait **pas** encore choisie (à une table voisine. Celle-ci **doit obligatoirement être voisine (horizontalement ou verticalement)** d'une table où se trouvent **déjà des dés de sa couleur**).

a) Si **VERT** choisit les **3** de ce lancer, il doit les ajouter au **3** qu'il a déjà placé.

b) S'il choisit le **2** ou le **6**, il doit le placer à une table voisine de ses propres dés déjà placés (✓).



Dès que tous les joueurs ont placé l'ensemble de leurs dés, la manche s'arrête.

3. Distribution des parts

Lorsque **tous** les dés ont été placés à des tables, les parts sont distribuées.

- Le joueur qui possède le **plus de dés à une table** remporte **l'ensemble** des parts qui s'y trouvent ;
- En cas d'**égalité** (dans le nombre de dés), celui d'entre eux qui a posé **la valeur la plus élevée** remporte toutes les parts qui s'y trouvent.
- En cas de nouvelle égalité, à la fois entre le nombre et la valeur des dés, les parts restent sur cette table pour la manche suivante.

Une affaire rondement menée ...

Le joueur place toutes les parts gagnées devant lui.

Chaque **pizza entière**, **tarte complète** ou **roue de fromage** compte double en fin de partie (Voir Fin de partie et vainqueur).



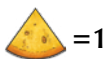
4. Fin d'une manche

Chaque joueur reprend ses 6 dés. Les parts non gagnées restent sur les tables.

Fin de la partie et vainqueur

Chaque joueur marque des points pour les parts qu'il a récupérées :

Chaque part de fromage rapporte 1 point.



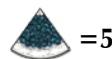
=1

Chaque part de pizza rapporte 2 points.



=2

Chaque part de tarte rapporte 5 points.



=5

Chaque **roue** de fromage, pizza **entière** et tarte **complète** (composée de 5 parts) **compte double**.

Une roue de fromage rapporte 10 points.



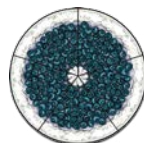
=10

Une pizza entière rapporte 20 points.



=20

Une tarte complète rapporte 50 points.



=50

La partie s'arrête dès qu'un joueur atteint ou dépasse **40 points** ou

... dès qu'il ne reste plus suffisamment de parts dans le sac pour une nouvelle manche.

Le joueur qui totalise le plus de points est le grand vainqueur repu de cette partie. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de parts. Il peut y avoir plusieurs gagnants.

Exemple :



Béa totalise 50 points :

- 3 parts de tarte à 5 points = **15 points**
- 1 pizza entière = **20 points**
- 2 parts de pizza à 2 points = **4 points**
- 1 roue de fromage = **10 points**
- 1 part de fromage à 1 point = **1 point**



Luc, lui aussi, totalise 50 points :

- 4 parts de tarte à 5 points = **20 points**
- 4 parts de pizza à 2 points = **8 points**
- 2 roues de fromage = **20 points**
- 2 parts de fromage à 1 point = **2 points**

Luc l'emporte car il possède plus de parts (20) que Béa (16).

Auteurs : Brett J. Gilbert, Trevor Benjamin
Illustrations : Victor Boden, Dennis Lohausen
Layout : Victor Boden
Traduction : Eric Bouret

Art.Nr.: 601105113

©2017 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele



Café Fatal

Uno spensierato
banchetto
per 3–5 astuti buongustai
di Brett J. Gilbert e Trevor Benjamin



A Matilde tutte le ciambelle riescono col buco, e nel suo Café Fatal non fa mai le cose a metà! Formaggi, torte e pizze: le sue specialità sono impeccabili. Ma l'attrazione più famosa sono i giochi a lume di candela, dove il più abile tiro di dadi è ricompensato con un pasto offerto dalla casa. Ecco perché i migliori tavoli sono tanto ambiti! E saranno i dadi a decidere chi vi si può abbuffare!

il gioco

Quando tiri i dadi, scegli un numero per ognuno dei tuoi tentativi. Posa tutti i dadi con questo numero su un tavolo e cerca di superare la giocata dei tuoi compagni. Prendi parte alla disputa per le tavolate vicine e cerca di procurarti più leccornie possibili! Ogni volta che riuscirai a unire cinque bocconcini dello stesso tipo, componendo una pietanza intera, ti avvicinerai al tuo obiettivo. Questo è di farti servire gratuitamente le delicatezze di Café Fatal grazie a un abile tiro di dadi.

Materiale e preparazione

13 **piani di tavola** ...
che andranno disposti senza badare
ai simboli dei dadi.



Le tavole eccedenti vanno
rimesse nella scatola.

60 **bocconcini**, di cui:



30 pezzi di formaggio, 20 fette di pizza, 10 fette di torta

1 **sacchetto di cotone**



30 **dadi** di 5 colori



Prima di cominciare, tutti i
bocconcini vanno messi nel
sacchetto di cotone, dove
andranno
mischiat
con cura.



Ogni giocatore riceve
tutti e **6** i **dadi** di un
determinato colore.



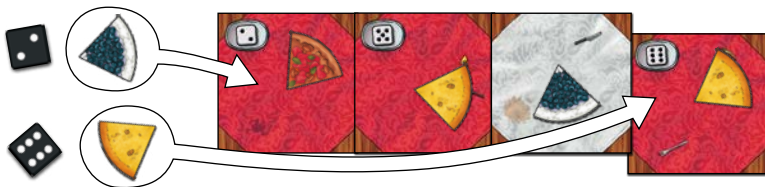
Svolgimento

Il giocatore più affamato comincia il primo giro, il compagno alla sua sinistra comincerà il prossimo, ecc.

1. Preparazione di un giro

A. Su **ogni** tavola va posato **un** bocconcino preso dal sacchetto - pure **sui** tavoli su cui rimangono bocconcini dai giri precedenti.

B. Un giocatore tra i partecipanti lancia due dadi. Per ognuno dei due risultati ottenuti coi dadi, bisogna prendere un bocconcino dal sacchetto e aggiungerlo sul tavolo col numero corrispondente. (Nel caso di una pariglia vanno messi due bocconcini sulla stessa tavola.)



I numeri di dado stampati sui tavoli rossi non hanno nessun (altro) significato nel gioco.

2. Tirare e posare i dadi

Obiettivo di quest'azione: se alla fine del giro possiedi il maggior numero di dadi di un tavolo, ricevi tutti i bocconcini che vi si trovano. In caso di pariglia vince il numero più alto rappresentato dai dadi.

I dadi vanno tirati a turni. I giocatori a cui non rimangono dadi saltano il turno.

Ogni volta che sei di turno, devi **tirare una volta** tutti i dadi che **non hai ancora** posato **sui tavoli**.

In seguito devi scegliere da questo lancio **tutti** i dadi che rappresentano **un determinato** numero (sempre identico) e posarli su una **tavola**.

→ Con il **primo lancio** (di tutti e sei i dadi) puoi prendere **una tavola a tua scelta**.

→ Con i **lanci successivi** (dei dadi che ti rimangono), puoi soltanto posare dei dadi su tavole **già occupate da te** o su tavole **adiacenti**.

Tieni sempre presente queste 3 regole da buffet di Café Fatal:

1. **Su nessuna** tavola i numeri rappresentati dai **tui** dadi possono **differenziarsi**.
2. **Su tutti** i tavoli, i numeri rappresentati dai **tui** dadi possono **differenziarsi** dai numeri rappresentati dai dadi **altrui**.
3. **Non** puoi riesporre **su un secondo tavolo** un numero **che hai già esposto** precedentemente.

Finché le regole sopra citate sono rispettate, è possibile posare sui tavoli una quantità illimitata di dadi da un numero illimitato di giocatori.

Ci sono due possibilità:

1. Se ottieni un numero che hai **già esposto su uno dei tavoli**, potrai aggiungerlo a quel tavolo.

Il giocatore verde può aggiungere a questo tavolo soltanto dei 3 – il giocatore blu soltanto degli 1.



Il giocatore verde non può posare dei 3 su altri tavoli – il giocatore blu non può posare degli 1 su altri tavoli.



2. I dadi con un numero che **non hai ancora esposto** vanno messi su un tavolo vicino. Questo **deve** trovarsi adiacente **orizzontalmente o verticalmente** a un tavolo su cui **si trovano già dei dadi tuoi**.

a) Se da questo lancio il **giocatore verde** sceglie i 3, li dovrà aggiungere ai 3 che ha già esposto.

b) Se invece sceglie i 2 o i 6, li dovrà mettere su una tavola adiacente a una già occupata da lui. (✓).



Si smette di lanciare dadi quando **tutti** sono esposti sui tavoli.

3. Distribuire bocconcini

Quando **tutti** i dadi si trovano sui tavoli, vanno distribuiti i bocconcini.

- Il giocatore che ha esposto **il maggior numero di dadi** su un tavolo, ottiene i bocconcini che vi si trovano.
- In caso di **pariglia** (stessa quantità di dati) i bocconcini andranno al giocatore i cui **dadi rappresentano il numero più alto**.
- In caso di pariglia sia per la quantità di dadi, sia per i numeri rappresentati, i bocconcini resteranno sulla tavola, pronti per il prossimo giro.

Una portata completa ...

Posa davanti a te i bocconcini che ottieni.

Per ogni forma di formaggio intera, ogni pizza completa e ogni torta intatta, alla fine del gioco i tuoi punti buongustai saranno raddoppiati (vedi fine del gioco e vincitore).



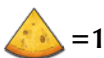
4. Portare a termine il giro

I giocatori riprendono i loro 6 dadi. I bocconcini che nessuno ha vinto rimangono sui tavoli.

Fine del gioco e vincitore

Per i bocconcini raccolti, i giocatori ricevono buongustai:

Ogni bocconcino di formaggio conta 1 buongustai.



=1

Ogni bocconcino di pizza conta 2 buongustai.



=2

Ogni bocconcino di torta conta 5 buongustai.



=5

Forme di formaggio, pizze e torte **complete** – composte di 5 bocconcini – contano **il doppio del loro valore**.

Una forma di formaggio completa vale 10 buongustai.



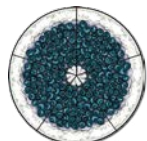
=10

Una pizza intera vale 20 punti.



=20

Tutta una torta vale 50 punti.



=50

Il gioco termina quando (almeno) un giocatore raggiunge **40 punti oppure** i bocconcini che rimangono nel sacchetto non sono sufficienti per un altro giro.

Può proclamarsi sazio vincitore il giocatore che ha ottenuto più punti. Se diversi giocatori sono in pari, vince chi possiede più bocconcini singoli. Può esserci più di un vincitore.

Esempio:



Beatrice si è accaparrata 50 buongustai:

- 3 x fetta di torta da 5 = **15 buongustai**
- 1 pizza completa = **20 buongustai**
- 2 x fetta di pizza da 2 = **4 buongustai**
- 1 intera forma di formaggio = **10 buongustai**
- 1 fetta di formaggio = **1 buongustai**



Anche Lars arriva a 50 buongustai:

- 4 x fetta di torta da 5 = **20 buongustai**
- 4 x fetta di pizza da 2 = **8 buongustai**
- 2 forme di formaggio complete da 10 = **20 buongustai**
- 2 fette di formaggio da 1 = **2 buongustai**

Nonostante il pareggio, Lars vince il gioco perché ha raccolto più bocconcini (20) di Beatrice (16).

Autori: Brett J. Gilbert, Trevor Benjamin
 Illustrazioni: Victor Boden, Dennis Lohausen
 Layout: Victor Boden
 Traduzione italiana: Sara Pirovino
 Art.Nr.: 601105113

©2017 Zoch Verlag
 Werkstraße 1
 D-90765 Fürth

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele

