

CAFÉ DEL GATTO

DIE MISCHUNG MACHT'S

Ein köstliches Spiel von
Lena Burkhardt & Julia Wagner
für 2-5 Personen ab 8 Jahren,
Dauer ca. 30 Minuten

Keine Lust, Regeln zu lesen?
Schau dir einfach die Anleitung in
unserem Gameplay-Video an.



Spielidee

Helft mit, im Café Del Gatto beim Zubereiten eines besonders schaumigen Cappuccinos, heißen Espressos oder eines Latte Macchiatos auf Eis. Niemand schnurrt für einen lauwarmen Kaffee, daher wählt eure Kaffee- und Milchsteine mit Bedacht aus der Espressomaschine und bereitet so – Schicht für Schicht – eure leckeren Kaffeegetränke zu. Serviert die Köstlichkeiten im passenden Moment und kassiert die meisten Baristapunkte. So wird selbst die kratzigste Kundschaft zur Samtpfote.

Spielvorbereitung

1. Löst vor dem ersten Spiel alle Materialien vorsichtig aus den Stanztafeln. Baut die **Espressomaschine** aus den roten Pappteilen zusammen (eine detaillierte Anleitung hierzu findet ihr auf Seite 4). Platziert sie so, dass sie von allen gut gesehen und erreicht werden kann. Lasst nebendran noch etwas Platz für den **Ablagebereich**.

2. Legt alle **36 Kaffee-/Milchsteine** in den **Beutel** und mischt sie gut durch. Die Steine haben jeweils eine weiße Milchseite und eine braune Kaffeesseite. Zieht zufällig 5 Steine aus dem Beutel und legt diese auf die linke Seite der Espressomaschine, sodass die weiße Milchseite sichtbar ist. Wiederholt das Ganze mit 5 Steinen für die rechte Seite so, dass die braune Kaffeesseite sichtbar ist.

7. Nehmt euch alle jeweils noch **5 Münzen**. Wer zuletzt einen Kaffee getrunken hat, nimmt sich das **Startplättchen** und legt es vor sich ab. Der oder die Startspieler*in muss sofort eine Münze als Trinkgeld zurück in den Vorrat legen und startet demnach nur mit **4 Münzen**.

3. Legt die **45 Münzen** und die **12 Zuckerwürfel** jeweils getrennt in einem Vorrat bereit.

6. Nehmt euch alle jeweils eine **Tasse** von jeder Art und legt diese 5 Tassen dann vor euch ab. Die nicht benötigten Tassen legt ihr zurück in die Schachtel.

4. Klappt die Seiten der **Getränkekarte** um und stellt sie für alle gut sichtbar auf.

5. Sortiert die **45 Getränkeplättchen** zunächst nach Tassenart. Legt die Plättchen dann in aufsteigender Reihenfolge von links nach rechts nebeneinander offen aus. Die jeweils niedrigsten Punktwerte gibt es mehrmals. Legt die gleichen Plättchen aufeinander. Ihr benötigt hiervon jeweils nur so viele, wie Personen am Spiel teilnehmen.



Beispielaufbau
für 3 Personen



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, darfst du genau eine der folgenden 3 Aktionen wählen:

- **1 Kaffee-/ Milchstein kaufen** oder
- **1 oder mehrere Kaffeegetränke servieren** oder
- **2 Münzen nehmen**

Ihr spielt so lange reihum, bis jemand **alle seine 5 Tassen serviert** hat. Wer dann die meisten Punkte auf seinen Kaffeegetränken gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Die möglichen Aktionen

1 Kaffee-/Milchstein kaufen (diese Aktion wird am häufigsten ausgeführt)

- Du darfst dir genau **1 Stein** aus der Espressomaschine kaufen. Der **Preis** für diesen Stein entspricht dabei dem **Baristawert des gegenüberliegenden Steins** auf der Espressomaschine (das Symbol spielt hierfür keine Rolle).
- Den Preis bezahlst du in Münzen und legst diese in den Vorrat zurück. Wenn du den Stein aus der Espressomaschine nimmst, rutschen die darüber liegenden Steine nach und ändern die Preise für die Person, die als nächstes am Zug ist.
- **Achtung:** Die Steine aus den oberen beiden Reihen sind teurer! Für Steine aus der obersten Reihe musst du zusätzlich +2 Münzen und für die Reihe darunter +1 Münze bezahlen.
- Den gekauften Stein legst du dann auf eine deiner Tassen ab. Dabei ist zu beachten, dass du die Tassen immer **von unten nach oben** befüllen musst (wie beim Eingießen in eine Tasse). Des Weiteren muss ein **Milchstein immer auf ein weißes Feld** und ein **Kaffeestein immer auf ein braunes Feld** gelegt werden. Du darfst die Steine nach dem Kauf nicht drehen, sondern musst sie so einsetzen, wie du sie aus der Espressomaschine genommen hast.
- Abschließend ziehst du zufällig einen neuen Stein aus dem Beutel und legst ihn oben in die Espressomaschine auf den leeren Platz. Wenn ein Milchstein gekauft wurde, wird der neue Stein mit der weißen Milchseite eingesetzt und entsprechend mit der braunen Seite, wenn ein Kaffeestein gekauft wurde.



Die Steine sind bis auf die Farbe, auf beiden Seiten identisch.

Erklärung der Kaffee-/Milchsteine.

Die Besonderheit der Zuckerwürfel wird auf Seite 4 erklärt.



Beispiel 1: Luna möchte den weißen 3er Milchstein links in der Mitte der Espressomaschine kaufen. Der gegenüberliegende Kaffeestein rechts in der Mitte bestimmt den Preis. Er zeigt eine 1.

Luna legt daher 1 Münze in den Vorrat und nimmt sich den 3er Milchstein. Hätte sie dagegen den mittleren 1er Kaffeestein kaufen wollen, hätte dieser 3 Münzen gekostet, da dann der gegenüberliegende Milchstein den Preis vorgegeben hätte.

Beispiel 2: Cosmo möchte den 3er Kaffeestein aus der zweiten Reihe von oben kaufen. Gegenüber liegt ein 2er Milchstein. Da die Steine in den oberen beiden Reihen mehr kosten, muss er in diesem Fall noch +1 Münzen bezahlen, also: 2 + 1 = 3 Münzen.

1 oder mehrere Kaffeegetränke servieren (nur möglich, wenn du mindestens eine Tasse komplett gefüllt hast)

Hast du bereits alle Felder einer Tasse mit den passenden Kaffee-/Milchsteinen belegt, dann darfst du „servieren“. Du darfst **mehrere komplett gefüllte Tassen im gleichen Zug** servieren und damit Zeit sparen. Für jede Tasse erhältst du **Münzen** und **Getränkeplättchen**:

Münzen (Symbole sind entscheidend)

Auf der **Getränkerte** kannst du sehen, wie viele Münzen du für das jeweilige Kaffeegetränk erhältst.

Schau zunächst in die Zeile, die das entsprechende Getränk zeigt, welches du servieren möchtest.

Zähle dann die **unterschiedlichen Arten der Zubereitung** (kalt/schaumig/ heiß) in deiner Tasse: Je mehr gleiche Symbole du in deinem Getränk hast, desto mehr Münzen erhältst du:

Hat jeder Stein in deinem fertigen Kaffeegetränk die gleiche Zubereitungsart, so erhältst du die Münzanzahl aus der Spalte 1. Bei 2 oder 3 unterschiedlichen Symbolen, erhältst du entsprechend Münzen aus Spalte 2 oder 3.

Nimm dir die entsprechende Anzahl an Münzen aus dem Vorrat.

Getränkeplättchen (Baristawert ist entscheidend)

Zähle alle Baristawerte der Steine in deinem fertigen Kaffeegetränk zusammen. Die Summe bestimmt den **Baristawert deines Getränks**.

Für jede Tasse gibt es farbig passende Getränkeplättchen mit unterschiedlichen Punktwerten darauf, aus denen du eins auswählen darfst.

Du kannst nur die Getränkeplättchen wählen, deren Punktwert **gleich oder kleiner** als der Baristawert deines Getränks ist.

Wählst du ein Getränkeplättchen mit einem niedrigeren Punktwert als dein Baristawert, nimmst du dir die **Differenz in Münzen** aus dem Vorrat.

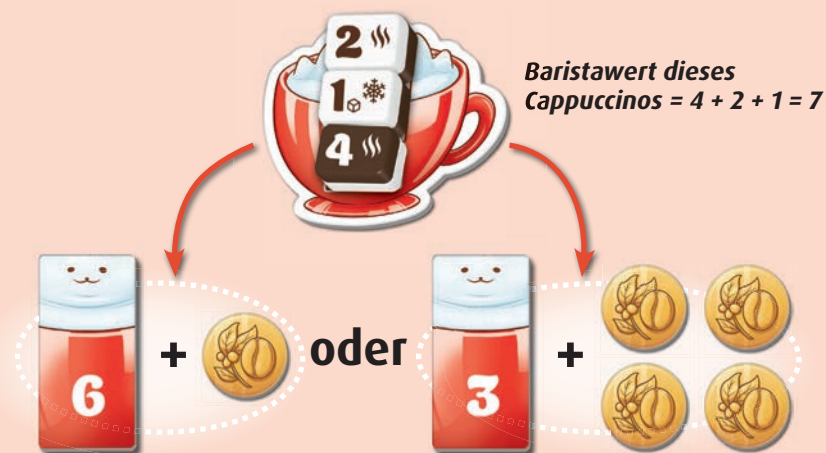
Achtung: Bis auf die Plättchen mit dem jeweils kleinsten Punktwert eines jeden Kaffeegetränks, gibt es jedes Plättchen nur genau 1 Mal in der Auslage. Wer früher serviert, hat den Vorteil der größeren Auswahl.

Lege alle Steine, die auf der Tasse waren, neben die Espressomaschine in den Ablagebereich. Nimm dir das gewählte Getränkeplättchen und lege es auf deiner Tasse ab.

Hinweis: Einmal serviert, kannst du das fertige Kaffeegetränk etwas beiseiteschieben. Du darfst jedes Getränk nur einmal im Spiel servieren.



*Beispiel 1: In Minkas roter Tasse (Cappuccino) sind alle Felder mit Steinen besetzt und sie entscheidet sich, zu servieren. Ihr Cappuccino besteht aus einem heißen Kaffeestein sowie einem kalten und einem heißen Milchstein. Damit hat ihr Cappuccino **zwei unterschiedliche Zubereitungsarten** und sie bekommt dafür **3 Münzen** aus dem Vorrat. (Die Baristazahlen 2, 1 und 4 sind für die Berechnung der Münzen nicht wichtig, aber spielen die entscheidende Rolle für die Getränkeplättchen.)*



Beispiel 2: Der Baristawert der Steine von Minkas Cappuccino beträgt $4 + 2 + 1 = 7$. Sie könnte das rote Cappuccino-Getränkeplättchen mit der 6 oder das mit der 3 wählen. Natürlich bringt das Plättchen mit der 6 mehr Punkte, aber falls sie zu wenig Münzen hat (oder jemand anderes das 6er-Plättchen bereits genommen hat), könnte sie sich auch für das Getränkeplättchen mit der 3 entscheiden und die Differenz von $(7 - 3 =) 4$ als Münzen nehmen.

Mit Zuckerwürfeln könnt ihr euer Kaffeegetränk aufwerten – siehe Seite 4.

2 Münzen nehmen

Nimm dir 2 Münzen aus dem Vorrat. Damit ist dein Zug beendet.



Zuckerwürfel



Immer wenn du einen Kaffee-/Milchstein mit einer 1 darauf kaufst, bekommst du **zusätzlich einen Zuckerwürfel** aus dem Vorrat.

Mit Zuckerwürfeln kannst du den Baristawert deines Kaffeegetränks erhöhen, um damit beim Servieren ein Getränkeplättchen mit einem höheren Punktwert nehmen zu können. Jeder Zuckerwürfel erhöht den Baristawert dabei um 1.

Du kannst deine gesammelten Zuckerwürfel beliebig während der Aktion „Kaffeegetränk servieren“ einsetzen und so z. B. auch mehrere Zuckerwürfel für ein Getränk verwenden. Verwendete Zuckerwürfel legst du wieder in den Vorrat zurück.

Hast du am Spielende noch Zuckerwürfel übrig, bekommst du für jeweils 2 Zuckerwürfel einen Punkt.

Espressomaschine säubern

Falls einmal nichts Passendes für dich auf der Espressomaschine liegt, darfst du vor deiner Kaufaktion für **2 Münzen alle Steine einer Seite austauschen** (also entweder alle Kaffee- oder alle Milchsteine). Lege hierzu die Steine aus der Espressomaschine in den Ablagebereich und fülle dann die Spalte mit neuen Steinen aus dem Beutel auf. **Dies gilt nicht als Aktion.**

Du darfst danach noch deine Kaufaktion ausführen, wenn du noch über genügend Münzen verfügst.

Übrigens: **Ist der Beutel einmal leer** und werden neue Steine gebraucht, dann füllt den Beutel wieder mit allen Steinen, die im Ablagebereich neben der Espressomaschine liegen, auf.

Spielende

Das Spiel endet, sobald eine Person jedes ihrer fünf Kaffeegetränke serviert hat. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, sodass alle gleich oft an der Reihe waren (Wer begonnen hat, könnt ihr am Startmarker sehen).

Zählt nun die Punktwerte auf euren Getränkeplättchen eurer servierten Kaffeegetränken zusammen. Kaffee-/Milchsteine auf nicht servierten Tassen bringen keine Punkte mehr. Habt ihr noch nicht verwendete Zuckerwürfel übrig, bekommt ihr für jeweils 2 Zuckerwürfel noch einen Punkt (abgerundet). Vergleicht eure Ergebnisse.

Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt, wer noch am meisten Münzen übrig hat.

Lena Burkhardt und Julia Wagner sind befreundet, seit sie als Kinder zusammen Sport-Aerobic gemacht haben. Mittlerweile studieren beide in verschiedenen Städten, aber, wenn sie sich sehen, ist das Programm klar: Spiele spielen und Kaffee trinken. Über die Jahre wurden die Kaffees immer professioneller zubereitet und die Spiele immer vielfältiger. So entstand der Wunsch, diese beiden Leidenschaften zu verbinden und ein Spiel zu erfinden, bei dem das Gefühl des gemeinsamen Kaffeetrinkens entsteht. Wer während des Spielens auch noch die eigene Lieblingskaffeekreation trinkt, verfällt in den doppelten Genuss.

Robin Struss ist eine junge, enthusiastische und frisch von der Uni kommende Künstlerin. Seit ihrer Kindheit ist sie vom Zeichnen besessen. Schon als Sechsjährige wollte sie irgendwann einmal Kinderspiele illustrieren. Für dieses Spiel die Illustrationen zu gestalten, war wie ein Traum der endlich in Erfüllung gegangen ist. Mit einem Kaffee in der Hand und dem Zeichentablett vor ihr, wünscht sie euch genauso viel Spaß beim Spielen, wie sie ihn beim Zeichnen hatte.

Autorinnen:

Lena Burkhardt & Julia Wagner

Illustration: Robin Struss

Grafik: Olga Cress

Redaktion: Anatol Dündar

Autorinnen und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieltesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

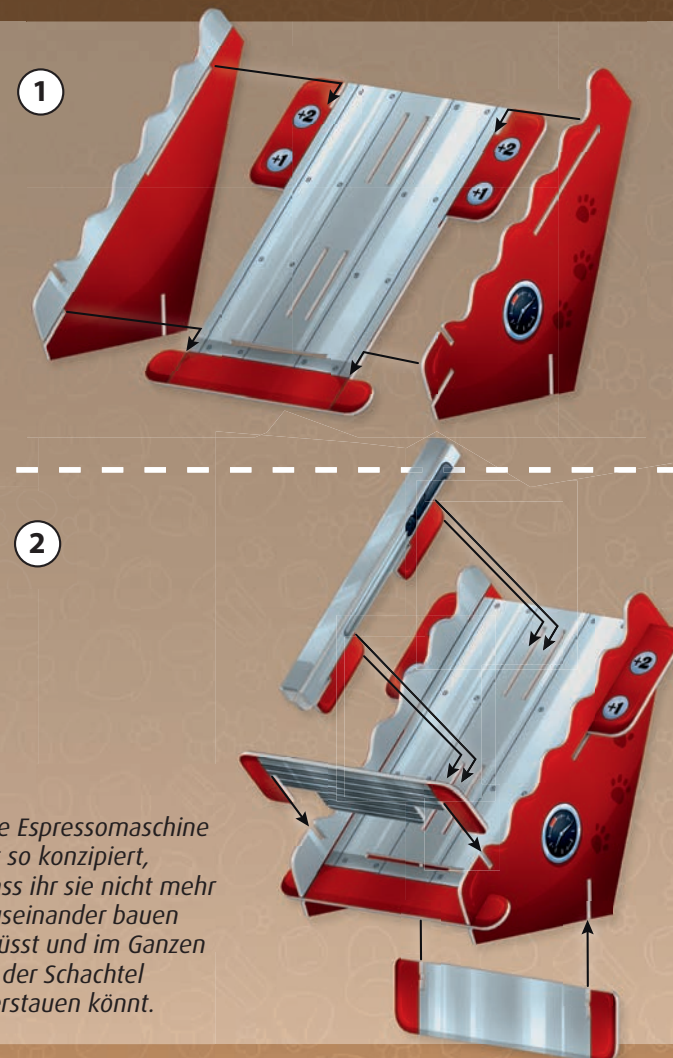
Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Änderungen vorbehalten



Beispiel: Minka hat zu einem anderen Zeitpunkt im Spiel einen Zuckerwürfel beim Kauf eines 1er Steins erhalten. Sie wertet ihren Cappuccino auf und kann sich das höhere Getränkeplättchen mit der $(7 + 1 =) 8$ nehmen.

So baut ihr die Espressomaschine zusammen:



Die Espressomaschine ist so konzipiert, dass ihr sie nicht mehr auseinander bauen müsst und im Ganzen in der Schachtel verstauen könnt.

Art.-Nr.: 49430

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtSpiele

