

**2–4**

SPIELER

ab 10

JAHREN

45

MINUTEN

Café International ist ein Legespiel, bei dem ihr Gäste aus zwölf Nationen an die Tische eines Cafés setzt. Jeder Tisch ist für eine Nationalität reserviert, und an jedem Tisch sollen Damen und Herren zu gleichen Teilen sitzen. Wer keinen Platz findet, muss Gäste an die Bar schicken – und zahlt dort meist Punkte drauf.

Spielziel

Du bringst deine Gästekärtchen an passende Tische und sammelst dafür Punkte-Chips. Am Ende zählt, wer die höchste Punktzahl hat.

Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Mitte und mischt die 100 Gästekärtchen im Stoffbeutel. Jeder zieht blind 5 Kärtchen und legt sie offen vor sich aus. Die Punkte-Chips kommen als Vorrat neben den Plan, niemand startet mit Chips.

So spielt ihr

- 1 Wer an der Reihe ist, wählt eine von drei Aktionen.
- 2 Entweder legst du 1 oder 2 Gästekärtchen an passende Tische – jedes einzelne muss Punkte bringen.
- 3 Oder du legst 1 Kärtchen auf das nächste freie Barfeld. Die ersten 5 Felder bringen Punkte, die übrigen kosten Punkte.
- 4 Oder du tauschst einen liegenden Joker gegen das passende Gästekärtchen aus deinem Vorrat. Das bringt keine Punkte.
- 5 Nach dem Ablegen füllst du deinen Vorrat wieder auf 5 Kärtchen auf.
- 6 Der Nachbar links ist dran.

So gewinnt ihr

Sobald eine der vier Endbedingungen eintritt, endet das Spiel nach dem laufenden Zug. Zieht von euren Chips 5 Punkte pro restliches Gästekärtchen und 10 Punkte pro Joker ab – die höchste Summe gewinnt.

Spielziel

Ihr bevölkert gemeinsam ein Café, spielt dabei aber gegeneinander. Für jeden Gast, den du an einen Tisch setzen kannst, bekommst du Punkte-Chips – je voller der Tisch und je einheitlicher die Nationalität, desto mehr. Gäste, für die kein Stuhl passt, müssen an die Bar und kosten dich meist Punkte. Am Schluss will jeder möglichst viele Chips und möglichst wenige übrige Kärtchen haben.

Spielmaterial

1 Spielplan

1 Stoffbeutel

96 Gästekärtchen

4 Jokerkärtchen

60 Schwarze Chips

30 Rote Chips

10 Blaue Chips

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Gebt alle 100 Gästekärtchen in den Stoffbeutel und mischt sie durch.
- Jeder greift blind in den Beutel und zieht 5 Gästekärtchen.
- Legt diese 5 Kärtchen offen vor euch ab, sodass alle sie sehen können.
- Sortiert die schwarzen, roten und blauen Chips als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.
- Zu Beginn besitzt niemand Chips.

Spielbeginn

Bestimmt einen Startspieler, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Solange noch alle Stühle frei sind, darf allein der Startspieler ein einzelnes Kärtchen ablegen, ohne dafür Punkte zu erhalten.

Spielablauf

Die drei möglichen Aktionen

Wenn du am Zug bist, musst du genau eine dieser Aktionen ausführen:

- 1 1 oder 2 Gästekärtchen an Tische legen.
- 2 1 Gästekärtchen an der Bar ablegen.
- 3 Einen bereits liegenden Joker austauschen.

Wer darf wo sitzen

Auf dem Plan stehen 24 Tische, jeweils zwei je Nation. Jeder Tisch gehört einer festen Nationalität. Um jeden Tisch stehen 4 Stühle. Manche Stühle stehen nur an einem Tisch, andere zwischen zwei Tischen. Ein Stuhl zwischen zwei Tischen darf von einem Gast aus einer der beiden betroffenen Nationen benutzt werden.

Auf jedem Stuhl liegt höchstens ein Kärtchen. Wer sitzt, bleibt bis Spielende sitzen. Nur Joker dürfen später noch ausgetauscht werden.

Damen und Herren

An einem Tisch dürfen im Verlauf höchstens 2 Damen und 2 Herren Platz nehmen; Joker zählen dabei mit. Erlaubt sind daher nur diese Besetzungen: 1 Dame und 1 Herr, 1 Dame und 2 Herren, 2 Damen und 1 Herr oder 2 Damen und 2 Herren. Ein Gast darf nie allein an einem Tisch bleiben. Ausnahme: Ein einzelnes Kärtchen darf allein an einem Tisch liegen, wenn es gleichzeitig zu mindestens einem Gast am Nachbartisch gehört.

Punkte für Gäste an Tischen

Jedes abgelegte Kärtchen muss Punkte einbringen. Legst du zwei Kärtchen an zwei verschiedene Tische, muss an beiden Tischen gepunktet werden. Legst du beide an denselben Tisch, wird jedes Kärtchen einzeln gewertet und du erhältst zweimal Chips.

Bei gemischten Nationen am Tisch gilt:

- Ein passender Gast kommt dazu: 2 Punkte
- Ein passender Gast kommt zu einem Paar: 3 Punkte
- Der vierte Gast kommt dazu: 4 Punkte

Sitzen am Tisch nur Gäste einer Nation, verdoppelt sich das:

- Ein passender Gast kommt dazu: 4 Punkte
- Ein passender Gast kommt zu einem Paar: 6 Punkte
- Der vierte Gast kommt dazu: 8 Punkte

Setzt du einen Gast auf einen Stuhl zwischen zwei Tischen, werden beide Tische getrennt gewertet und du bekommst zweimal Chips.

Nachziehen

Nach deiner Aktion füllst du deinen Vorrat blind wieder auf 5 Kärtchen auf, ziehst also 1 oder 2 Kärtchen. Eine Ausnahme gibt es: Wenn du mit einem Kärtchen einen reinen Nationen-Tisch vollendet hast (zwei Paare derselben Nation), ziehst du für dieses Kärtchen nichts nach. Nur so schrumpft dein Vorrat – und das ist wichtig, weil übrige Kärtchen am Ende Minuspunkte bedeuten.

Die Bar

In der Planmitte liegt die Bar mit 20 Ablagefeldern, die der Reihe nach von 1 bis 20 belegt werden. Kannst oder willst du keinen Stuhl besetzen, musst du ein Kärtchen auf das nächste freie Barfeld legen. Geschlecht und Nationalität spielen dort keine Rolle. Die großen Zahlen am Feld sagen, wie viele Chips du bekommst oder abgeben musst: Die ersten 5 Felder bringen Punkte, alle weiteren kosten Punkte. Pro Zug darf nur ein Gast an die Bar. Danach ziehst du ebenfalls nach. Gäste an der Bar bleiben dort bis zum Schluss.

Die Joker

Vier Kärtchen sind Joker, zwei weibliche und zwei männliche. Ein Joker nimmt jede Nationalität an und punktet wie ein Gast der gewählten Nation. Mehrere Joker dürfen an einem Tisch sitzen; ein Tisch mit 4 Jokern zählt 8 Punkte. Ein Joker, der dazugelegt wird, bringt 3 Punkte, bei gleicher Nation 6 Punkte, und an einem reinen Nationen-Tisch 8 Punkte. Joker dürfen nur dann an der Bar landen, wenn du im Zug keine andere Möglichkeit hast.

Joker austauschen

Als komplette Aktion darfst du einen liegenden Joker gegen das dazu passende Gästekärtchen aus deinem Vorrat tauschen und den Joker in deinen Vorrat nehmen. Dieser Tausch bringt keine Punkte, und du ziehst kein Kärtchen nach.

Der Spielzug

- 1 Entscheide dich für eine der drei Aktionen.
- 2 Lege 1 oder 2 Gästekärtchen an passende Tische, 1 Kärtchen an die Bar oder tausche einen Joker.
- 3 Kassiere die Punkte-Chips für jeden gewerteten Tisch beziehungsweise zahle die am Barfeld angegebenen Chips.
- 4 Fülle deinen Vorrat blind auf 5 Kärtchen auf – außer beim Jokertausch oder wenn du einen reinen Nationen-Tisch vollendet hast.
- 5 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Sonderregeln

- Kein Gast darf allein an einem Tisch sitzen. Nur wenn er gleichzeitig zu mindestens einem Gast am Nachbartisch gehört, ist das erlaubt.
- Setzt du einen Gast an einen völlig leeren Tisch und bringt er keine Punkte, musst du sofort einen passenden Tischpartner dazulegen.
- Nur der Startspieler darf bei komplett leerem Plan ein Kärtchen ohne Punktgewinn ablegen.
- Pro Zug darf höchstens ein Gast an die Bar.
- Joker dürfen nur an der Bar abgelegt werden, wenn im Zug nichts anderes möglich ist.
- Wer die am Barfeld fälligen Chips nicht bezahlen kann, scheidet aus.
- Für ein Kärtchen, mit dem du einen Tisch aus nur einer Nation vollendest, ziehst du nicht nach.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet nach dem Zug, in dem eine dieser vier Situationen eingetreten ist:

- Der letzte freie Stuhl ist besetzt.
- Das 20. Barfeld wurde belegt.
- Ein Spieler hat sein letztes Gästekärtchen ausgespielt und ist nicht zum Nachziehen verpflichtet.
- Aus dem Beutel wird das viertletzte Kärtchen gezogen.

Anschließend addiert jeder den Wert seiner Chips. Davon werden 5 Punkte für jedes verbliebene Gästekärtchen und 10 Punkte für jeden verbliebenen Joker abgezogen. Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt. Zum Gleichstand sagt die Quelle nichts.

Varianten

- Kaffeekränzchen und Stammtisch: Abweichend von der Grundregel darfst du 3 oder 4 Kärtchen in einem Zug legen, wenn du damit einen Tisch mit 4 Damen (Kaffeekränzchen) oder 4 Herren (Stammtisch) fertigstellst. Joker sind dabei erlaubt, die Nationalitätenregel gilt weiter. Ein solcher Tisch bringt 20 Punkte, besteht er aus nur einer Nation, sogar 40 Punkte. Nachgezogen wird wie gewohnt, außer bei einem Tisch aus einer einzigen Nation.

Tipps

- Versuche früh, Tische mit nur einer Nation zu bilden. Sie verdoppeln die Punkte und du ziehst für dieses Kärtchen kein neues nach.
- Halte dein Kartenvorrat klein, denn jedes übrige Gästekärtchen kostet am Ende 5 Punkte, jeder Joker 10 Punkte.
- Nutze Stühle zwischen zwei Tischen, denn dort werden beide Tische gewertet und du bekommst doppelt Chips.
- Sieh die Bar als Notausgang: Nur die ersten 5 Felder bringen Punkte, danach zahlst du. Wer spät legen muss, verliert viel.
- Halte Joker nicht bis zum Schluss zurück. Sie bringen an Tischen gute Punkte und sind sonst die teuersten Minuspunkte.

Häufige Fragen

Darf ein Gast allein an einem Tisch sitzen?

Grundsätzlich nicht. Erlaubt ist es nur, wenn das Kärtchen gleichzeitig zu mindestens einem Gast am Nachbartisch gehört. Setzt du einen Gast an einen leeren Tisch und bringt er keine Punkte, musst du sofort einen passenden Partner dazulegen.

Muss jedes abgelegte Kärtchen Punkte bringen?

Ja. Legst du zwei Kärtchen an zwei verschiedene Tische, muss an beiden Tischen gepunktet werden. Ausnahme ist der Startspieler, der bei komplett leerem Plan ein Kärtchen ohne Punkte legen darf.

Wie viele Punkte bringt ein Stuhl zwischen zwei Tischen?

Beide angrenzenden Tische werden einzeln gewertet, du erhältst also zweimal Punkte-Chips. Im Beispiel der Quelle sind das 3 Punkte am einen und 4 Punkte am anderen Tisch, zusammen 7 Punkte.

Wann ziehe ich kein neues Kärtchen nach?

Wenn du mit einem Kärtchen einen Tisch aus nur einer Nation gebildet hast, also zwei Paare derselben Nation. Auch beim Austausch eines Jokers ziehst du nicht nach.

Was passiert, wenn ich kein Kärtchen an einen Tisch legen kann?

Dann musst du ein Gästekärtchen auf das nächste freie Feld an der Bar legen. Die ersten 5 Barfelder bringen Punkte, alle weiteren kosten Chips.

Was ist, wenn ich die Chips für ein Barfeld nicht bezahlen kann?

Wer seine Schulden nicht begleichen kann, scheidet aus dem Spiel aus.

Darf ich einen Joker an die Bar legen?

Nur als letzte Möglichkeit. Joker dürfen an der Bar abgelegt werden, wenn du im Zug keine andere Option hast.

Kann ich einen bereits liegenden Joker zurückholen?

Ja. Als einzige Aktion deines Zuges tauschst du ihn gegen das passende Gästekärtchen aus deinem Vorrat. Der Tausch bringt keine Punkte und du ziehst kein Kärtchen nach.

Wie viele Damen und Herren dürfen maximal an einem Tisch sitzen?

Höchstens 2 Damen und 2 Herren, Joker eingerechnet. Erlaubt sind 1 Dame und 1 Herr, 1 Dame und 2 Herren, 2 Damen und 1 Herr sowie 2 Damen und 2 Herren.

Wie werden am Ende die Minuspunkte berechnet?

Jedes Gästekärtchen, das noch in deinem Vorrat liegt, zählt 5 Minuspunkte, jeder Joker 10 Minuspunkte. Diese Summe zieht man vom Wert der gesammelten Chips ab.

Informationen zum Spiel

Verlag	AMIGO
Edition / Regelstand	Version 2.3
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Amigo, zuletzt geprüft am 17.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/caf-international/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/caf-international/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026