

# 3 minute CRAZY Café

Für 2 – 6 Personen,  
ab 7 Jahre

Im Crazy Café herrscht Hochbetrieb – Teller klappern, Gläser klirren und schon kommt die nächste Bestellung rein. Gemeinsam habt ihr in jeder Runde 3 Minuten Zeit, um alle zu bedienen. Sprecht euch ab, nutzt clever eure Karten, setzt flink die Würfel ein und behaltet die Uhr im Auge ...

## Spielmaterial



80 Cafékarten, davon:  
66 Gerichte und Getränke  
(je 6x Burger, Donut, Pizza, Pommes, Salat, Torte, Cola, Eiskakao, Kaffee, Orangensaft, Wasser)



7 Rechnungen



7 Joker



48 Bestellungen



12 Spezialmenüs



4 Würfel mit Stickerbogen



zusätzlich benötigt ihr einen 3-Minuten-Timer (nutzt z.B. eine Stoppuhr oder ein Mobiltelefon)

## Ziel des Spiels

Die Zeit läuft! Eure Aufgabe ist es, durch schnelles Einsetzen eurer Cafékarten und der Würfel alle ausliegenden Bestellungen gemeinsam zu erfüllen. Am Ende der dritten Runde darf keine Bestellung übrig bleiben.

**Vor dem ersten Spiel:** Beklebt die 4 Würfel mit den Stickers. Die zwei gelben Würfel werden jeweils einmal mit den Gerichten beklebt (Burger, Donut, Pizza, Pommes, Salat, Torte), die zwei blauen Würfel jeweils einmal mit den Getränken (Cola, Eiskakao, Kaffee, Orangensaft, Wasser) und der Rechnung. Achtet darauf, dass ihr die gleichfarbigen Würfel jeweils gleich beklebt:



## Ausgefuchster Tipp:

Merkt's euch einfach so:  
Gelb = Gerichte  
Blau = Getränke und Rechnung



## Spielvorbereitung

Legt die 12 Spezialmenüs zurück in die Schachtel, sie werden erst für den höheren Schwierigkeitsgrad „Das nächste Level“ verwendet.

Mischt die Cafékarten (Gerichte-, Getränke-, Rechnungs- und Jokerkarten) und legt sie verdeckt als Nachziehstapel in der Tischmitte bereit.

Würfelt einmal alle 4 Würfel und legt sie daneben bereit.

Mischt die Bestellungen (Vorderseite helle Tischdecke, Rückseite dunkle Tischdecke) und legt sie mit der hellen Vorderseite nach oben zeigend in einem weiteren Stapel etwas abseits bereit.

Alle ziehen drei Cafékarten und nehmen sie auf die Hand.

Ihr spielt insgesamt drei Runden. Jede Runde dauert drei Minuten. Vor jeder Runde legt ihr die folgende Anzahl Bestellungen (mit der hellen Tischdecke nach oben zeigend) in der Tischmitte aus:



**Runde 1: fünf Bestellungen**



**Runde 2: sechs Bestellungen**



**Runde 3: vier Bestellungen und zusätzlich die nicht erfüllten Bestellungen aus Runde 1 und Runde 2.**



STELLT EUCH EINEN TIMER AUF DREI MINUTEN (ZUM BEISPIEL DIE UHR EINES MOBILTELEFONS).



Spielvorbereitung Runde 1 im Spiel zu dritt.





## Los geht's!

Startet jetzt den 3-Minuten-Timer! – Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, wer zuletzt in der Küche war, beginnt.

Bist du an der Reihe, machst du **eine** der folgenden 4 Aktionen:

- Leg eine deiner Cafékarten passend zu einer Bestellung
- Setz einen Würfel passend zu einer Bestellung
- Zieh eine weitere Cafékarte vom Stapel
- Würfle alle nicht eingesetzten Würfel einmal neu



Anschließend ist die Person links von dir an der Reihe.

## Eine Bestellung erfüllen:

Jede Bestellung zeigt mehrere Gerichte, Getränke und eine Rechnung.

Diese deckt ihr passend mit euren Cafékarten oder den Würfeln ab.

**Eine Bestellung ist erfüllt, sobald alle abgebildeten Gerichte und Getränke und die Rechnung mit Cafékarten und mindestens einem Würfel abgedeckt sind!**

Legt die erfüllte Bestellung samt Cafékarten zur Seite. Sie sind für diese Runde aus dem Spiel.

Eingesetzte Würfel werden neu gewürfelt und wieder in der Tischmitte bereit gelegt.



## Besonderheiten der einzelnen Aktionen

- Eingesetzte Cafékarten und Würfel sind geblockt! Nachdem sie bei einer Bestellung abgelegt wurden, können sie nicht mehr zu einer anderen verschoben werden.
- Die Joker könnt ihr anstelle eines beliebigen Gerichts, Getränks oder einer Rechnung einsetzen.
- Jede mitspielende Person darf maximal 6 Cafékarten auf der Hand halten. Hast du bereits sechs Karten und ziehst eine weitere? Dann musst du zuvor eine Karte ungenutzt auf den Ablagestapel abwerfen.

Ist der Cafékarten-Nachziehstapel aufgebraucht? Dann werden alle Karten des Ablagestapels gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt.

- Habt ihr im turbulenten Spielverlauf einmal die Würfel vergessen und eine Bestellung nur mit Cafékarten belegt? – Dann müsst ihr noch einen extra Würfel zu einem passenden Gericht, Getränk oder der Rechnung hinzulegen, um diese Bestellung zu erfüllen.

## Die Runde ist beendet, wenn:

- **entweder** vor Ablauf der drei Minuten alle Bestellungen erfüllt sind
- **oder** die drei Minuten abgelaufen sind. Nicht erfüllte Bestellungen legt ihr auf einen extra Stapel für die dritte Finalrunde zur Seite (eingesetzte Cafékarten oder Würfel werden nicht mit zur Seite gelegt).

Die anschließende Runde 2 und die darauffolgende Runde 3 bereitet ihr wie im Abschnitt *Spielvorbereitung* beschrieben vor.

## Spielende



**Ihr gewinnt zusammen**, wenn ihr am Ende von Runde 3 alle Bestellungen erfüllt habt. Bravo, euer Crazy Café läuft wie geschmiert, ihr habt euch ein großes Stück Torte verdient!

**Ihr verliert zusammen**, wenn am Ende von Runde 3 mindestens eine Bestellung übrig bleibt, die nicht erfüllt wurde. Kein Problem, die nächste Runde läuft bestimmt besser, probiert's einfach gleich nochmal ...



## Das nächste Level

Wenn ihr schon einige Runden gespielt habt, könnt ihr mit den folgenden Zusatzregeln euer Spiel schwieriger machen:

### Doppler

Wenn du als Aktion alle nicht eingesetzten Würfel neu würfelst und daraufhin **zwei Würfel dasselbe Getränk, Gericht oder die Rechnung zeigen**, musst du sofort eine ausliegende Bestellung auf die dunkle Rückseite umdrehen.



Um festzustellen, ob es Doppler gibt, müsst ihr alle Würfel berücksichtigen (sowohl die gerade gewürfelten als auch jene, die zurzeit auf einer Bestellung eingesetzt sind).

Aufgepasst:

- Liegen auf der umzudrehenden Bestellung bereits Cafékarten oder Würfel, bleiben diese nach dem Umdrehen weiterhin liegen.
- Einige der dunklen Bestellungen benötigen mindestens zwei Würfel, um erfüllt zu werden.
- Liegen bereits alle Bestellungen auf der dunklen Rückseite, müsst ihr eine neue Bestellung vom Stapel ziehen und mit der hellen Vorderseite bereit legen.
- Ausnahme! **Doppler gilt nicht:**
  - beim ersten Würfeln während der Spielvorbereitung und
  - beim Neuwürfeln der eingesetzten Würfel nachdem eine Bestellung erfüllt wurde.

### Spezialmenü

Mischt die zwölf Spezialmenüs nach ihren Rückseiten (Runde 1, 2, 3) und legt sie in drei Stapeln bereit. Vor Beginn jeder Runde zieht ihr ein Spezialmenü, das euch für die gesamte Runde eine Zusatzaufgabe stellt.



**Autor:** Martin Nedergaard Andersen

**Illustrator:** Felix Wermke

**Grafik:** atelier198

**Entwicklung:** Angela Storz

**Redaktion:** Vincent Gatzsch

Art.-Nr. 683788

Alle Rechte vorbehalten

Made in China

© 2023 KOSMOS

Franckh-Kosmos

Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5 – 7

70184 Stuttgart, DE

kosmos.de/servicecenter



Hinweise zum  
Verpackungsmüll



kosmos.de/disposal