

Espresso

Doel van het spel

Espresso wordt in verschillende ronden gespeeld. Tijdens een ronde trachten de spelers zo veel mogelijk punten te verdienen door zo snel mogelijk van hun kaarten - meerbepaald van die van hun Espresso-stapel - af te geraken. De speler die als eerste 100 punten heeft behaald, wint het spel.

Spelmateriaal en -voorbereiding

0 216 kaarten : 6 identieke sets van 36 kaarten

0 Elke speler ontvangt bij aanvang van het spel een stapeltje van 36 kaarten (9 kaarten per kleur gaande van 0 tot en met 8) met dezelfde afbeelding op de achterkant.

0 Elke speler schudt zijn stapeltje, neemt er verdekt 9 af en legt deze opnieuw als een klein stapeltje op tafel met de cijferkant naar boven. Dit vormt de Espresso-stapel.

0 Van de resterende kaarten neemt elke speler er verdekt 3 en legt deze hulpkaarten zichtbaar (cijferkant naar boven) naast elkaar rechts van zijn Espresso-stapel.

0 De kaarten die dan nog overblijven, neemt de speler als een stapeltje verdekt, met de niet-cijferkant naar boven, in zijn hand. Zij vormen de handkaarten.

Spelverloop

0 Zodra een speler "Espresso" roept, begint het spel. Elke speler tracht zo snel mogelijk zijn kaarten af te leggen op één van de stapeltjes in het midden op de tafel.

0 De eerste kaart van een stapel is steeds de '0'. Daarop worden in dezelfde kleur en in stijgende volgorde kaarten gelegd. Dus op de '0' komt de '1' in die kleur, daarop de '2' in die kleur,... Per stapel mag er maar één kleur kaarten aanwezig zijn ! De achterkanten (zonder cijfer) van de kaarten hebben op dit moment geen betekenis.

0 Een speler mag uitsluitend de zichtbare kaarten van de Espresso-stapel of één van zijn 3 hulpkaarten uitspelen (uitzondering : zie handkaarten).

0 Omdat het doel van het spel er in bestaat om zijn Espresso-stapel zo snel mogelijk af te bouwen, is het belangrijk om de hulpkaarten en/of handkaarten pas uit te spelen als het echt niet anders kan (bv. als je de zichtbare kaart van je Espresso-stapel niet kan uitspelen).

0 Er moeten steeds 3 hulpkaarten zichtbaar naast de Espresso-stapel liggen. Indien één van de hulpkaarten werd uitgespeeld, moet deze vervangen worden door de bovenste kaart afkomstig van de Espresso-stapel.

0 Als een speler geen van zijn zichtbaar op tafel liggende kaarten kan (of wil) uitspelen, mag hij zijn (verdekte) handkaarten uitspelen. Hiervoor neemt hij de bovenste 3 kaarten van het stapeltje dat hij in zijn handen heeft en legt deze 3 met het

cijfer naar boven als een stapeltje op tafel. De bovenste kaart kan - indien mogelijk - afgelegd worden op één van de stapeltjes op tafel. Deze werkwijze met de handkaarten mag gelijktijdig met andere acties en zo vaak als gewenst, toegepast worden. Indien er meermaals groepjes van 3 handkaarten worden uitgespeeld, moeten deze steeds op hetzelfde aflegstapeltje gelegd worden. Zijn de handkaarten op, dan mag de speler het aflegstapeltje van handkaarten na het schudden opnieuw ter hand nemen en daarvan 3 kaarten als een nieuw stapeltje afleggen.

0 Mocht een speler er niet in geslaagd zijn om bij het uitspelen van zijn handkaarten, ook maar één kaart op één van de middelste stapeltjes te leggen, dan mag hij, als hij opnieuw handkaarten uitspeelt, stapeltjes van 2 uitspelen in plaats van 3. Zodra hij er in geslaagd is om op deze manier één kaart uit te spelen, moet hij terug stapeltjes van 3 vormen.

0 Alle spelers voeren hun acties gelijktijdig door. Elke speler mag zijn kaarten afleggen waar ze passen. Een '0' kan slechts uitgespeeld worden als het begin van een nieuwe stapel op tafel of op een '8' van dezelfde kleur. Aangezien elke speler over dezelfde kaarten beschikt, is het belangrijk om een kaart vóór zijn medespelers af te leggen. Een speler mag slechts één hand gebruiken om kaarten uit te spelen, de andere hand houdt immers de handkaarten vast.

0 Mocht geen enkele speler nog kaarten kunnen afleggen op één van de stapeltjes in het midden van de tafel, dan schudden alle spelers gelijktijdig hun handkaarten en leggen ze elk terug stapeltjes van 3 kaarten af in de hoop dat ze zo uit de impasse geraken.

Einde van het spel

0 De speler die als eerste de laatste kaart van zijn Espresso-stapel op tafel kan leggen (op één van de stapeltjes in het midden, of ter aanvulling van zijn hulpkaarten), roept 'Finito'. Het spel stopt dan onmiddellijk !

0 Puntentelling : De kaarten in het midden op tafel worden gesorteerd op basis van de verschillende (niet-cijfer) achterkanten. Een speler ontvangt voor elke van zijn soort afgelegde kaart, één punt. De speler die 'Finito' riep, ontvangt bovendien 5 bonuspunten. Per ronde worden de punten genoteerd.

0 Voor het begin van de volgende ronde, ontvangt elke speler zijn 36 kaarten terug. Opnieuw legt elke speler een Espresso-stapel en 3 hulpkaarten op tafel en neemt hij de resterende kaarten op als handkaarten. Zodra iemand "Espresso" roept, start de volgende ronde.

ESPRESSO		
Amigo	?	1995
2- 6 spelers	vanaf 10 jaar	1 uur