

ESPRESSO DOPPIO

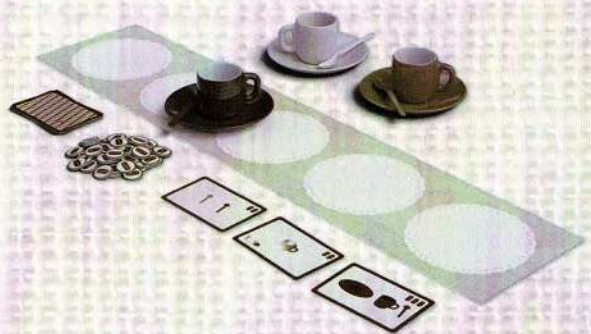


UN JEU DE PLACEMENT RAPIDE POUR DEUX AMATEURS DE CAFÉ, À PARTIR DE 8 ANS

Ne joue pas avec tes couverts ! Eh bien si, parfois, on a le droit. Dans « Espresso Doppio », c'est même comme ça qu'il faut jouer. Les trois tasses, soucoupes et cuillères de chacune des trois couleurs vont être constamment déplacées dans tous les sens. C'est la seule façon de réussir à réaliser les combinaisons demandées sur les cartes. Le joueur qui se montrera le plus attentif et qui servira le mieux les commandes remportera la partie. La partie terminée, le perdant pourra même préparer un café pour le vainqueur, puisque les éléments du jeu peuvent aussi servir à ça ...

MATERIEL

3 tasses à espresso
3 soucoupes
3 cuillères
16 cartes objectif
60 grains de café
1 chemin de table avec
5 cases rondes blanches



BUT DU JEU

Déplacez et échangez les trois tasses à espresso, soucoupes et cuillères de différentes couleurs sur le chemin de table, de façon à remplir le plus possible de conditions présents sur vos cartes objectif. Pour ces objectifs, vous recevez des points sous forme de grains de café. Le joueur qui a accumulé le plus de grains de café à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

MISE EN PLACE DU JEU

Déroulez le **chemin de table** entre les joueurs. Mélangez les **cartes objectif**. Chaque joueur reçoit 8 cartes et place 3 d'entre elles, face visible, devant lui. Formez une pioche avec les cartes restantes. Formez une réserve de points de victoire à côté du chemin de table avec les **grains de café**. Placez également près du chemin de table les **tasses à espresso**, les **soucoupes** et les **cuillères**.

Le dernier joueur qui a bu un espresso, ou qui a au moins senti son arôme, est désigné premier

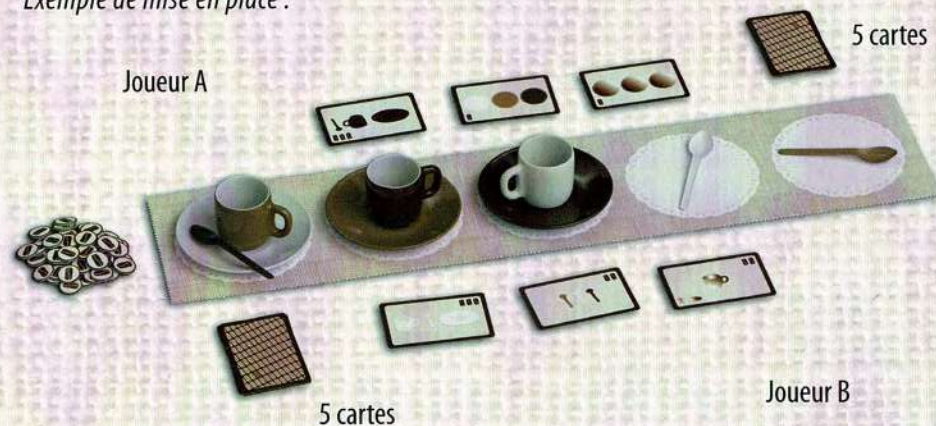
joueur. Il prend une des soucoupes et la place sur une des 5 cases de café du chemin de table. Puis l'autre joueur prend une soucoupe et la place sur une des autres cases inoccupées. Ensuite, les joueurs placent à tour de rôle un élément, jusqu'à ce que les 9 éléments soient répartis : d'abord les soucoupes, puis les tasses, et enfin les cuillères.

Attention : **seuls des éléments différents et de couleur différente** peuvent être posés sur la même case. Voici la séquence de mise en place, en commençant par le premier joueur :

A place une soucoupe.
A place la dernière soucoupe.
A place une autre tasse.
A place une cuillère.
A place la dernière cuillère.

B place une autre soucoupe.
B place une tasse.
B place la dernière tasse.
B place une autre cuillère.
Puis B devient le premier joueur et jouera le premier tour (voir « Déroulement du jeu »).

Exemple de mise en place :



DEROULEMENT DU JEU

A son tour, un joueur peut effectuer les actions suivantes, dans cet ordre :

- Déplacer ou échanger des éléments.
- Déplacer ou échanger des éléments (optionnel).
- Déplacer ou échanger des éléments (optionnel).
- Marquer des points pour 1 ou plusieurs cartes.

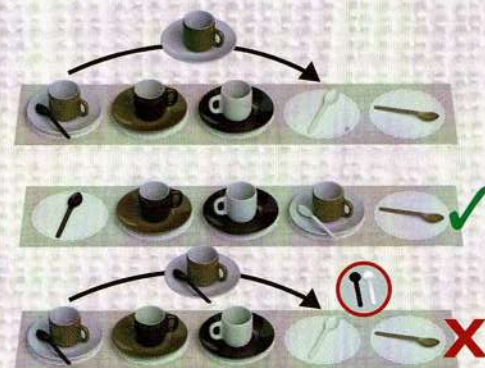
Déplacer 1 ou plusieurs éléments.

Le joueur prend 1 ou plusieurs éléments sur une case et les place sur une autre case.

Attention : A la fin d'une action, il ne peut jamais y avoir plus d'un élément de chaque type (tasse à espresso, soucoupe, cuillère) sur la même case ! Les couleurs peuvent être mélangées !

Exemple :

Le joueur déplace la tasse couleur caramel et la soucoupe blanche vers la case avec la cuillère blanche. C'est autorisé !

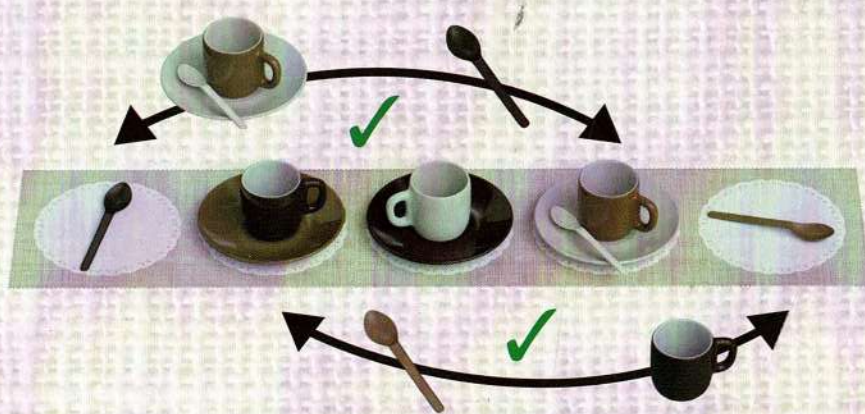


Mais on ne peut pas déplacer l'ensemble vers la case avec la cuillère blanche, car deux cuillères se trouveraient alors sur la même case. C'est interdit !

Echanger 1 à 3 éléments avec 1 à 3 autres éléments.

Le joueur prend 1 ou plusieurs éléments sur une case et les échange avec 1 ou plusieurs éléments d'une autre case. En d'autres termes, le joueur peut prendre 1 élément sur une case et l'échanger avec 2 ou 3 éléments d'une autre case, ou inversement.

Attention : A la fin d'une action, il ne peut jamais y avoir plus d'un élément de chaque type (tasse à espresso, soucoupe, cuillère) sur la même case ! Les couleurs peuvent être mélangées !



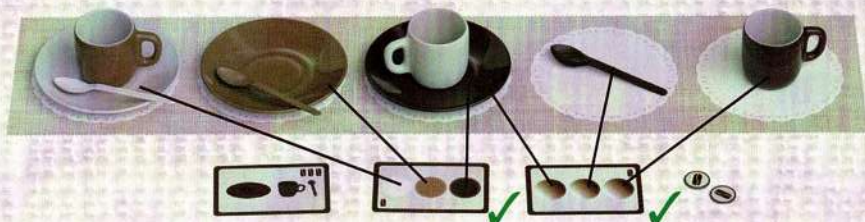
Exemple : D'abord, le joueur échange la tasse couleur caramel, la soucoupe blanche et la cuillère blanche (3 éléments) avec la cuillère marron (1 élément). Puis il échange la tasse marron (1 élément) avec la cuillère couleur caramel (1 élément).

Marquer des points pour 1 ou plusieurs cartes.

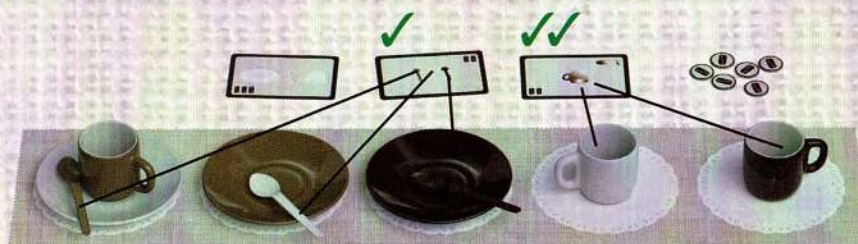
Après avoir déplacé ou échangé des éléments trois fois (ou avoir renoncé à une ou plusieurs de ces actions), le joueur marque des points pour les cartes face visible devant lui dont les **conditions sont actuellement remplies sur le chemin de table**. Pour cela, le joueur a le droit de faire pivoter ses cartes objectif de 180°. Cependant, il doit choisir une orientation : une carte ne peut pas rapporter des points selon une orientation, puis d'autres points selon une orientation différente.

Il prend le nombre de grains de café indiqué sur la carte réalisée.

Si une condition est remplie plusieurs fois, le joueur marque des points à chaque fois en servant dans la réserve de grains de café.



Exemple : Le joueur A marque 1 point pour la suite des 3 soucoupes et 1 point pour la suite des 3 éléments marron. Au tour suivant, en échangeant simplement la cuillère marron avec la tasse marron, il pourra scorer sa carte à 3 points (et peut-être d'autres cartes).



Exemple : Après seulement 2 échanges, le joueur B marque un certain nombre de points. Il gagne 2 points pour la suite des 3 cuillères, puis 2 x 2 points pour les tasses isolées.

Après avoir marqué des points grâce à une carte, le joueur l'écarte, face cachée, pour former une pile de défausse. Puis il termine son tour en piochant de nouvelles cartes objectif pour en avoir 3 devant lui. Puis c'est au tour de l'adversaire de jouer.

Fin du premier volet

Dès qu'un des joueurs a marqué des points pour la totalité de ses 8 cartes, le premier volet de la partie s'achève, même si le joueur adverse a encore devant lui des cartes face visible (ou même des cartes face cachée) pour lesquelles il n'a pas marqué de points. Chaque joueur prend ses 8 cartes (qu'elles lui aient rapporté des points ou non), les mélange et donne le paquet au joueur adverse. Puis chaque joueur pioche 3 cartes de sa nouvelle pile et les place devant lui.

Le second volet de la partie commence. Le jeu se poursuit avec les mêmes règles, sans que l'ordre du tour ne change.

FIN DE LA PARTIE

Dès que, à nouveau, un des joueurs a marqué des points pour la totalité de ses 8 cartes, la partie s'achève. Le joueur qui a accumulé le plus de grains de café est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur qui n'a pas encore marqué des points pour la totalité de ses cartes au cours du second volet qui s'impose.

ESPRESSO EN SOLO

Il est parfois agréable de savourer un café en solitaire. C'est pourquoi vous pouvez également jouer seul à ce jeu. Prenez les 16 cartes objectif et mettez le jeu en place comme décrit plus haut. Révélez les 3 premières cartes et prenez 3 grains de café. A chaque fois que vous déplacez un ou plusieurs éléments d'une case à une autre, ou que vous échangez un ou plusieurs éléments entre deux cases, vous devez remettre 1 grain de café dans la réserve générale. Dès que vous marquez des points pour une carte et que vous prenez le nombre correspondant de grains de café, révéléz immédiatement une nouvelle carte.

La partie se termine soit lorsque vous n'avez plus de grains de café, soit lorsque vous marquez des points pour la dernière carte.

Comptez alors les grains de café que vous avez devant vous :

- 0 – 6 grains de café : Vous devriez plutôt boire du thé.
- 7 – 10 grains de café : Vous devriez être capable de faire du café filtre.
- 11 – 13 grains de café : Vous savez sans doute utiliser une cafetière à piston.
- 14 – 15 grains de café : Vous savez sûrement utiliser une machine à espresso professionnelle.
- 16+ grains de café : Vous êtes un(e) vrai(e) barista !

LE MAÎTRE DE L'ESPRESSO (OU « CAFE SANS SUCRE »)

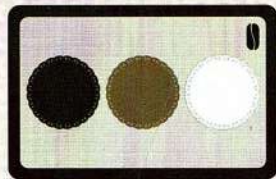
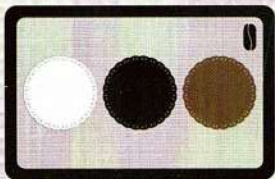
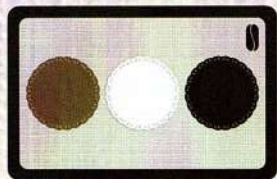
A réserver aux joueurs en quête d'un défi plus corsé !

En effectuant vos trois déplacements/échanges, vous pouvez choisir de décompter vos cartes avant de déplacer et d'échanger des éléments. Par exemple, vous pouvez marquer des points pour 1 ou plusieurs cartes, puis échanger des éléments et marquer à nouveau des points. Vous complétez votre ensemble de 3 cartes à la fin de votre tour. Et n'oubliez pas : la meilleure tactique consiste à toujours essayer de scorer des cartes à plusieurs reprises, puis de laisser une mauvaise configuration à l'adversaire, pour l'obliger à effectuer des déplacements /échanges s'il veut marquer des points.

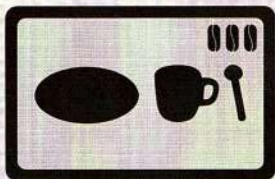
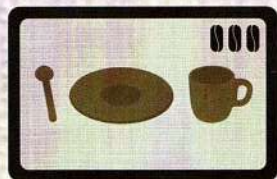
EXPLICATION DES CARTES

Il y a **16** cartes différentes dans le jeu.

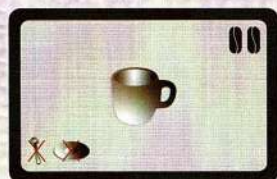
Vous pouvez faire pivoter une carte à 180° pour marquer des points.



3 éléments adjacents du même type avec la séquence de couleurs représentée (par exemple, 3 cuillères)



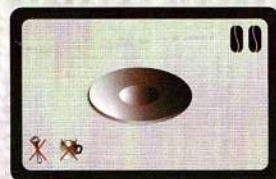
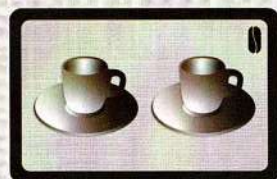
1 ensemble complet d'une même couleur sur des cases adjacentes, dans l'ordre représenté (les éléments peuvent se trouver seuls sur une case ou la partager avec d'autres éléments)



Une tasse de n'importe quelle couleur (sans soucoupe et sans cuillère)

Cet ensemble précis

Cet ensemble précis



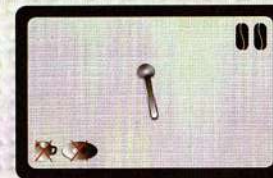
2 tasses et 2 soucoupes adjacentes de n'importe quelle couleur (avec ou sans cuillères)

2 tasses et 2 soucoupes adjacentes des couleurs représentées, sans cuillères

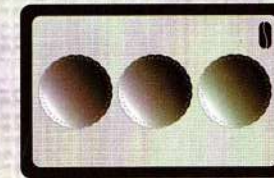
1 soucoupe de n'importe quelle couleur (sans tasse et sans cuillère)



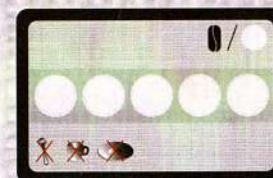
3 cuillères adjacentes dans cet ordre (avec ou sans tasses et soucoupes)



1 cuillère de n'importe quelle couleur (sans tasse et sans soucoupe)



3 éléments adjacents de la même couleur (seuls ou avec d'autres éléments)



Carte spéciale :

Vous pouvez retirer un grain de café à votre adversaire pour chaque case inoccupée sur le chemin de table.

