



ESPRESSO DOPPIO



EEN SNEL RUIL-SPEL VOOR TWEE KOFFIEBONENKENNERS, VANAF 8 JAAR

Niet spelen met je servies! Het mag soms wel. Bij "Espresso Doppio," moet het zelfs. De drie kopjes, schoteltjes en lepeltjes in de drie verschillende kleuren worden hier levendig heenen weer geschoven. Dat is de enige manier waarop je de combinaties kunt maken, die op de kaart worden gevraagd. Wie heel goed oplet en de beste service biedt wint het spel. Daarna mag de verliezer best het volgende gloeiend hete kopje klaarmaken voor de winnaar, ook daarvoor kun je de setjes prima gebruiken ...

INHOUD

- 3 espressokopjes
- 3 schoteltjes
- 3 lepeltjes
- 16 opgavekaarten
- 60 koffiebonen
- 1 looper met 5 ronde witte velden



DOEL VAN HET SPEL

Je verschuift en ruilt de drie espressokopjes, schoteltjes en lepeltjes in de drie kleuren zó over de looper, dat je zoveel mogelijk opdrachten van je opgavekaarten kunt maken. Daar krijg je punten voor in de vorm van koffiebonen. De winnaar is de speler die aan het eind van het spel de meeste koffiebonen heeft.

VOORBEREIDING

Rol de **loper** uit tussen de spelers. Schudt de **opgavekaarten**. Elke speler pakt 8 kaarten en legt er 3 met de goede kant zichtbaar voor zich. De rest blijft blind op een trekstapel. Leg de **koffiebonen** als een puntenvoorraad naast de looper. Doe dat ook met de **espressokopjes**, **schoteltjes** en **lepeltjes**.

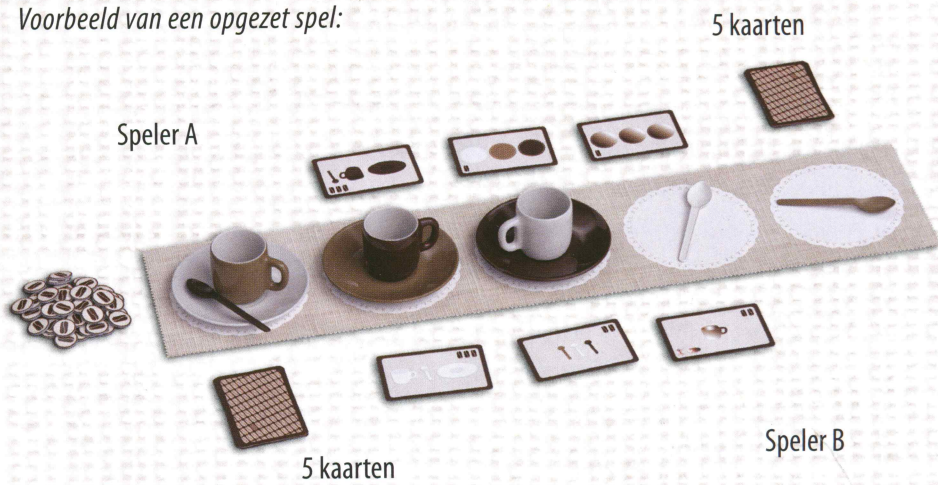
Wie het laatst espresso gedronken heeft, of tenminste de lucht er van geroken, mag beginnen. Hij pakt een schoteltje en zet dat op een van de velden op de looper. Dan pakt de andere speler een schoteltje en zet dat een vrij veld. De spelers gaan door met het plaatsen van de koffiespullen tot

ze alle 9 zijn verdeeld: eerst de schoteltjes, dan de kopjes en tenslotte de lepeltjes.
Bedenk goed, dat alleen **verschillende voorwerpen met een verschillende kleur** op één veld mogen staan.

Zo verloopt het begin dus – beginnend met de startspeler:

- | | |
|------------------------------------|--|
| A zet een schoteltje neer. | B zet een ander schoteltje neer. |
| A zet het laatste schoteltje neer. | B zet een kopje neer. |
| A zet een ander kopje neer. | B zet het laatste kopje neer. |
| A legt een lepeltje neer. | B legt een ander lepeltje neer. |
| A legt het laatste lepeltje neer. | Nu wordt B de startspeler en heeft de eerste beurt (s. "Spelverloop"). |

Voorbeeld van een opgezet spel:



SPELVERLOOP

In je beurt mag je achtereenvolgens het volgende doen:

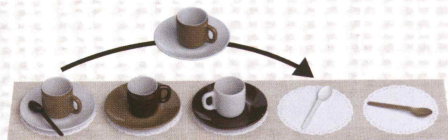
- Verplaats of ruil voorwerpen.
- Verplaats of ruil voorwerpen (optioneel).
- Verplaats of ruil voorwerpen (optioneel).
- Scoor voor 1 of meer kaarten.

Verplaats 1 of meer voorwerpen.

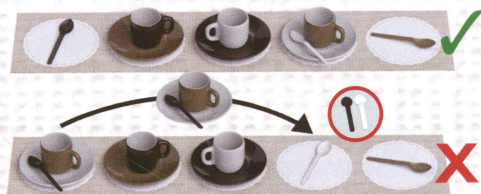
Pak 1 of meer voorwerpen van één veld en zet ze op een andere veld.

Let op: Aan het eind van een actie mag er altijd maar 1 voorwerp van elke soort (schoteltje, kopje en lepeltje) op dezelfde veld staan! De kleuren zijn niet belangrijk!

Voorbeeld: Je verplaatst het beige kopje en het witte schoteltje naar het veld met het witte lepeltje. Dat is goed!



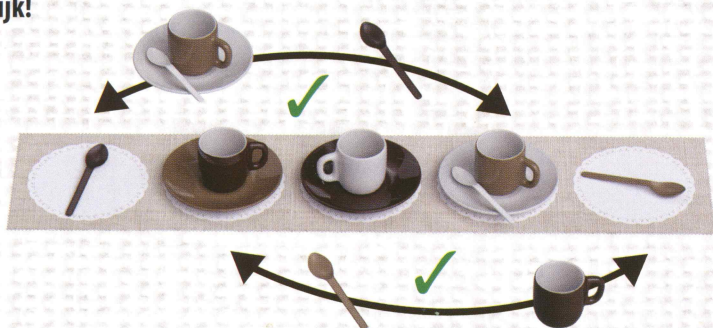
Je mag niet de hele set naar het veld met het witte lepeltje verplaatsen: want dan zouden er twee lepeltjes op dezelfde veld liggen. Dat mag niet!



Ruil 1 tot 3 voorwerpen met 1 tot 3 andere voorwerpen.

Pak 1 of meer voorwerpen van een veld en ruil ze met 1 of meer voorwerpen van een ander veld. Dus je mag bijvoorbeeld 1 voorwerp van een veld pakken en ruilen met 2 of 3 voorwerpen van een ander veld, of andersom.

Let op: Aan het eind van een actie mag er altijd maar 1 voorwerp van elke soort (schoteltje, kopje en lepeltje) op dezelfde veld staan! De kleuren zijn niet belangrijk!

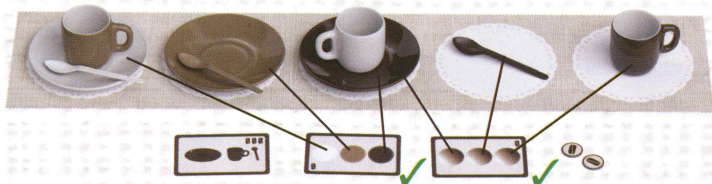


Voorbeeld: Eerst ruil je het beige kopje, het witte schoteltje en het lepeltje (3 voorwerpen) met het bruine lepeltje (1 voorwerp). Dan ruil je het bruine kopje (1 voorwerp) met het beige lepeltje (1 voorwerp).

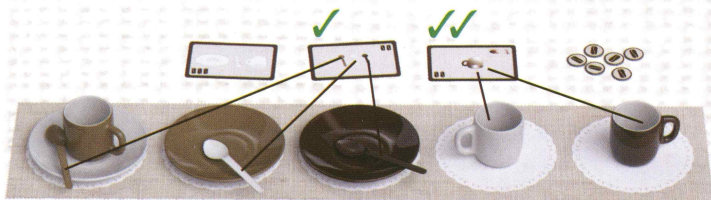
Score voor 1 of meer kaarten.

Nadat je drie keer wat verplaatst hebt (of één of meer keer daarvan hebt afgezien), scoor je voor de kaarten die zichtbaar voor je liggen waarop de voorwaarden voldoen aan de opstelling op de looper. Je mag daarvoor de opgavekaart ook 180° draaien. Maar je moet voor één richting kiezen. Een kaart kan niet scoren in de ene richting en een andere keer in de andere richting. Pak zoveel koffiebonen als er op de opgavekaart staan afgebeeld.

Als aan een opgave een paar keer voldaan (in dezelfde beurt) is, mag je voor elke keer het aantal koffiebonen daarvoor uit de voorraad pakken.



Voorbeeld: Speler A verdient 1 punt voor de 3-kleuren volgorde van de schoteltjes, en 1 punt voor de 3 bruine voorwerpen. Als je in je volgende beurt het bruine lepeltje en het bruine kopje ruilt, kun je scoren voor je 3-punten kaart (en misschien voor volgende kaarten).



Voorbeeld: Met slechts 2 keer ruilen kan speler B veel punten scoren: hij krijgt 2 punten voor de volgorde van de 3 lepeltjes, en 2 x 2 punten voor een eenzaam kopje.

Als je voor een kaart hebt gescoord leg je hem op zijn kop opzij, zodat je een aflegstapel maakt. Daarna neem je een kaart van je voorraadstapel, draait hem om en legt hem voor je neer, zodat er weer 3 kaarten liggen. Nu is de andere speler aan de beurt.

Einde van de eerste ronde

Zodra een speler voor al zijn 8 kaarten heeft gescoord is de eerste ronde voorbij – zelfs als de andere speler kaarten voor zich open heeft liggen (of zelfs nog kaarten op zijn voorraadstapel heeft) waarvoor hij nog niet heeft gescoord. Elke speler neemt zijn 8 kaarten (gescoord en/of niet), schudt ze en geeft de stapel aan de andere speler. Dan pakt elke speler 3 kaarten die hij voor zich legt en begint de 2e ronde. Er wordt op dezelfde manier verder gespeeld en in dezelfde volgorde.

EIND VAN HET SPEL

Als een speler nu weer voor al zijn 8 kaarten gescoord heeft, eindigt het spel. De speler met de meeste koffiebonen wint. Bij gelijkspel wint de speler die in de 2e ronde nog niet voor al zijn kaarten heeft gescoord.

ESPRESSO SOLO

Soms is het fijn om een goed kopje koffie alleen te drinken. Daarom kun je het spel ook alleen spelen. Pak alle 16 opgavekaarten en zet het spel op zoals hierboven beschreven. Leg de bovenste 3 kaarten open en pak 3 koffiebonen. Elke keer dat je een of meer dingen van het ene veld naar de andere verplaatst, moet je een koffieboon terug doen in de voorraad. Zodra je voor een kaart scoort en de gewonnen koffiebonen uit de voorraad pakt, draai je meteen weer 1 nieuwe kaart om.

Het spel stopt als je geen koffiebonen meer hebt, of als je voor de laatste kaart hebt gescoord. Tel de gewonnen koffiebonen:

- 0 – 6 koffiebonen: Je kunt beter thee gaan drinken.
- 7 – 10 koffiebonen: Voldoende om een kopje filterkoffie te maken.
- 11 – 13 koffiebonen: Kennelijk weet je hoe je een kopje Italiaanse percolatorkoffie maakt.
- 14 – 15 koffiebonen: Je bent goed genoeg om een professionele espressomachine te mogen bedienen.
- 16 + koffiebonen: Je bent een echte barista!

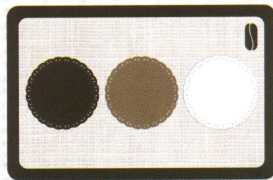
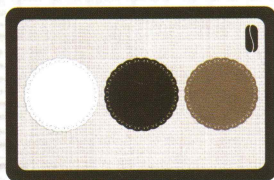
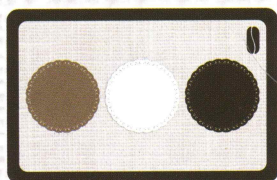
ESPRESSO MASTER (OF "ZONDER SUIKER")

Voor spelers die van een echte uitdaging houden!

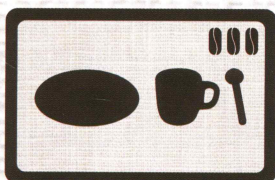
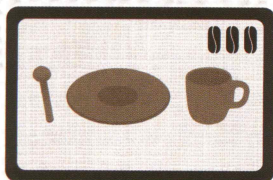
Je kunt er voor kiezen om voor je kaarten te scoren, voordat je drie keer gaat ruilen. Je kunt bijvoorbeeld voor 1 of meer voorwerpen scoren, dan voorwerpen ruilen en opnieuw scoren. Aan het eind van je beurt moet je de kaarten weer aanvullen tot 3. En vergeet niet dat het mooiste is als je meerdere keren voor een kaart kunt scoren en je een slechte positie achterlaat voor de andere speler, zodat die moet ruilen voordat hij kan scoren.

UITLEG VAN DE KAARTEN

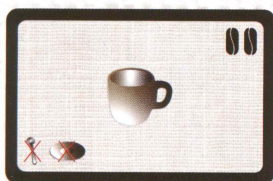
Het spel heeft 16 verschillende kaarten. **Je mag een kaart 180° draaien om te scoren.**



3 opeenvolgende voorwerpen van dezelfde soort in de afgebeelde kleurvolgorde (bv. 3 lepeltjes)



1 complete set van één kleur in de aangegeven volgorde op naast elkaar liggende velden (de voorwerpen kunnen alleen, of met andere voorwerpen op een veld staan)



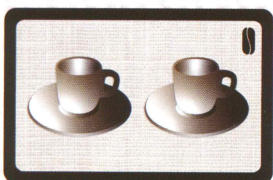
Een willekeurig kopje
(zonder schoteltje en lepeltje)



Precies deze set



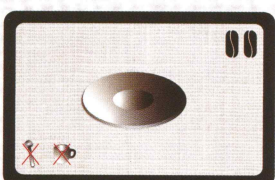
Precies deze set



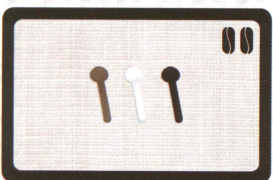
2 willekeurige kopjes met
schoteltjes naast elkaar
(met of zonder lepeltje)



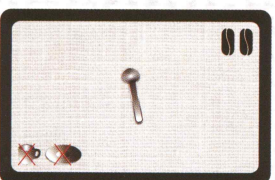
2 kopjes met schoteltjes
naast elkaar in de aangege-
ven kleuren, zonder lepeltjes



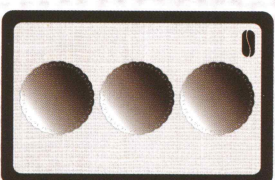
Één willekeurig schoteltje
(zonder een kopje en lepeltje)



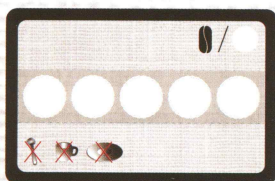
3 in deze volgorde naast
elkaar liggende lepeltjes
(met of zonder kopjes
en lepeltjes)



1 willekeurig lepeltje
(zonder een kopje en schoteltje)



3 naast elkaar liggende voor-
werpen in dezelfde kleur
(onbelangrijk of er nog andere
voorwerpen bij zijn)



Speciale kaart: Je mag één koffieboon bij je tegenspeler
wegpakken voor elke lege veld op de looper.

