

ESPRESSO ZERO - VARIANTE

Die Kartenstapel in der Mitte dürfen jetzt mit einer "Null" oder mit einer "Eins" begonnen werden. Die Karten mit der Null werden zum Joker. Jede "Null"-Karte darf auf jede Karte, außer der "Acht", gelegt werden. Die Farbe der "Null" ist dabei **unbedeutend**.

Ein Spieler darf die "Null" jedoch nur dann ausspielen, wenn er sofort danach eine zweite passende Karte auf die "Null" legen kann. Diese zweite Karte darf **jede beliebige** Farbe besitzen. Dadurch kann es zu Farbwechseln innerhalb eines Stapels kommen.

Mehr als zwei "Null"-Karten in einem Stapel sind möglich. "Null" direkt auf "Null" darf jedoch nicht gelegt werden.

Beispiele: Ein Spieler darf mit einer grünen Null und einer blauen Eins gleichzeitig einen neuen Kartenstapel beginnen.
Ein Spieler darf auf eine rote Fünf zusammen eine gelbe Null (als Sechs) und eine rote Sieben legen.
Ein Spieler darf auf eine blaue Sechs zusammen eine grüne Null (als Sieben) und eine gelbe Acht legen.

Alle anderen Regeln bleiben wie bei ESPRESSO NORMALO bestehen.

ESPRESSO CHAOS - VARIANTE

Normalerweise sind die Karten der anderen Mitspieler tabu. Jeder hat ja auch genug mit seinen eigenen Karten zu tun.
Manchmal sieht man bei einem Mitspieler eine Karte, die auf einen Stapel in der Mitte passen würde, doch dieser sieht seine Ablagechance einfach nicht. Wenn der Mitspieler diese Karte legen würde, könnte man selbst sofort eine oder mehrere Karten ablegen.

Bei dieser Variante darf man offene Karten vom Mitspieler stehlen, um sie sofort in der Mitte abzulegen. Nun kann man seine eigenen Karten drauflegen. Aber **Achtung:** Karten müssen immer mit derselben Hand ausgespielt werden (*sonst könnte womöglich noch mehr Chaos entstehen*). Pech, wenn ein dritter bei dieser Aktion noch schneller ist. Ansonsten bleiben alle Regeln wie bei ESPRESSO NORMALO bestehen.



S4U

Spieler: 2 - 6 **Alter:** ab 10 Jahren **Dauer:** ca. 60 Minuten

Inhalt: 6 Kartendecks à 36 Karten (=216 Karten)

SPIELIDEE

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Karten in die Mitte abzulegen und als erster seinen ESPRESSO-Stapel loszuwerden.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder der Spieler erhält 36 **ESPRESSO-Stapel** **Hilfskarten** Karten mit der gleichen Rückseite (z.B. Pizza) und mischt diese gut durch. Danach zählt jeder Spieler neun Karten ab und legt sie, als Stapel mit der Zahlenseite nach oben, vor sich auf den Tisch. Das ist der ESPRESSO-Stapel.



Handkarten

Von den restlichen Karten legt nun jeder Spieler drei Hilfskarten nebeneinander, ebenfalls mit der Zahlenseite nach oben, rechts neben den ESPRESSO-Stapel. Die restlichen Karten werden mit der Rückseite nach oben in der Hand behalten.

SPIELVERLAUF ESPRESSO NORMALO

Einer der Spieler ruft: "ESPRESSO!" und eröffnet somit das Spiel. Alle Spieler versuchen nun, ihre Karten in Form von Stapeln in der Mitte des Tisches abzulegen. Die erste Karte ist jeweils die "Null". Darauf werden aufsteigend bis zur "Acht" die Zahlen einer Farbe gelegt. Also auf die "Null" kommt die "Eins", dann die "Zwei", usw. bis zur "Acht". Die verschiedenen Kartenstapel, die daraus entstehen, dürfen aber immer nur eine Farbe (z.B. blau) besitzen. Die Kartenrückseiten haben in diesem Moment noch keine Bedeutung.

Ausspielen kann man immer die oberste Karte des ESPRESSO-Stapels, die Hilfskarten und Karten, die man in der Hand hält.

ESPRESSO-Stapel

Das Ziel des Spiels ist es, den ESPRESSO-Stapel abzubauen. Also sollte man versuchen, zuerst die oberste Karte des ESPRESSO-Stapels abzulegen, bevor man Hilfskarten oder die Karten in der Hand benutzt.

Hilfskarten

Es müssen immer drei Hilfskarten offen neben dem ESPRESSO-Stapel liegen. Daher muß, wenn eine Karte vom Hilfsstapel in die Mitte gelegt wurde, die oberste Karte des ESPRESSO-Stapels an ihre Stelle als neue Hilfskarte abgelegt werden.

Die Karten in der Hand

Wenn ein Spieler keine seiner offen vor sich liegenden Karten in der Mitte ablegen kann, darf er die verdeckten Karten in der Hand ausspielen. Er nimmt die obersten drei Karten von seinem Kartenstapel, den er in der Hand hält und legt sie, mit der Zahl nach oben, auf einem Stapel vor sich ab. Die Karte, die auf diesem Ablagestapel oben liegt, kann ebenfalls in der Mitte abgelegt werden, wenn sie paßt.

Diese Aktion kann beliebig oft, gleichzeitig neben anderen Aktionen durchgeführt werden. Werden dabei öfter neue Karten von dem Stapel in der Hand genommen, müssen diese immer auf den schon bestehenden Ablagestapel gelegt werden.

Sind alle Karten aus der Hand umgedreht und als Ablagestapel abgelegt worden, nimmt der Spieler diesen Ablagestapel wieder verdeckt in die Hand und kann nun erneut drei Karten aufdecken und als neuen Ablagestapel offen ablegen. Bleiben jedoch eine oder zwei Karten in der Hand übrig, dann wird der offene Ablagestapel umgedreht und unter die eine oder die zwei Karten geschoben.

ACHTUNG: Es kann passieren, daß ein Spieler alle Karten aus dem Stapel seiner Hand auf den Ablagestapel gelegt hat, ohne daß er dabei eine dieser Karten in die Mitte ausspielen konnte. Ist dies der Fall, nimmt er den Ablagestapel wieder auf und mischt ihn schnell durch. Danach nimmt er wieder die obersten drei Karten verdeckt aus der Hand und bildet einen neuen Ablagestapel.

Regeln im Chaos

Alle Spieler führen ihre Aktionen gleichzeitig durch. Jeder kann seine Karte dort ablegen, wo sie paßt. Beispiel: Eine "rote 1" auf eine "rote 0", eine "blaue 5" auf eine "blaue 4", oder eine "gelbe 8" auf eine "gelbe 7". Die "Null" darf immer ausgespielt werden, um einen neuen Kartenstapel zu eröffnen.

Wollen zwei Spieler die gleiche Karte auf den gleichen Stapel legen, so siegt der schnellere. Der langsamere Spieler muß seine Karte zurücknehmen. Zum Ausspielen der Karten darf immer nur eine Hand benutzt werden, während die andere Hand den Stapel hält.

Finito

Wer als erster die letzte Karte seines ESPRESSO-Stapels in die Mitte ablegt oder in eine Hilfskarte umwandeln kann, ruft laut: "FINITO!". Alle Aktionen der Spieler müssen **sofort** eingestellt werden. Die Spielrunde ist damit beendet, und es werden die Punkte abgerechnet.

Die Punkteabrechnung

Die Karten in der Mitte werden jetzt nach den verschiedenen Rückseiten sortiert. Jede dieser Karten zählt für den jeweiligen Spieler einen Punkt (z.B. 9 Karten mit der Rückseite PIZZA = 9 Punkte für den PIZZA-Spieler). Der Spieler, der "FINITO!" gerufen hat, erhält 5 Punkte zusätzlich. Die Punkte pro Runde werden notiert.

Die nächste Spielrunde

Jeder Spieler erhält die Karten mit seinem Motiv auf der Rückseite (z.B. PIZZA) zurück. Die Karten werden wieder gemischt und wie zu Beginn der ersten Runde verteilt. Mit dem Ruf "ESPRESSO!" wird eine neue Runde gestartet.

SPIELENDEN

Die Punkte aus jeder Spielrunde werden zusammengezählt. Wer als erster 100 Punkte oder mehr erreicht, gewinnt.