

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



ESPRESSO

MATERIEL

6 ensembles de 36 cartes (avec le dos identique)

1 ensemble de cartes comprend 4 séries de 9 cartes numérotées de 0 à 8 de couleur différente.

BUT DU JEU

Chaque joueur essaie de se débarrasser le plus rapidement possible de ses cartes (tout le monde joue en même temps). Le premier joueur à se débarrasser de sa pile de 9 cartes (Espresso) a gagné la manche.

PREPARATION

Chaque joueur reçoit un ensemble de cartes, soit 36 cartes avec un dos identique. Il mélange ses cartes et forme une pile de 9 cartes face cachée qu'il pose devant lui : l'**Espresso**. Il retourne la carte du sommet de cette pile et il place 3 cartes face visible à côté de cette pile et garde le reste des cartes dans sa main.

DÉROULEMENT DU JEU

Quand tout le monde est prêt, quelqu'un annonce « Espresso » et la partie commence. Et tout le monde joue au même moment.

Pour poser une carte sur la table il faut respecter certaines règles. La première carte d'une pile doit être un 0. Sur ce 0 on ne peut que poser un 1 de la même couleur que le 0. Et sur ce 1 on ne peut poser qu'un 2 de la même couleur, et ainsi de suite. La pile est complète quand on pose le 8 dessus, on ne peut plus y ajouter de cartes.

Il peut y avoir sur la table n'importe quel nombre de piles de cartes.

Quand on arrive à poser sur la table la carte du sommet de l'**Espresso**, on retourne la nouvelle carte au sommet de la pile.

Quand on arrive à poser sur la table une des 3 cartes face visible, cette carte est remplacée par la carte au sommet de l'**Espresso** et on retourne alors la nouvelle carte au sommet de la pile.

On peut retourner les cartes dans sa main 3 par 3 et on les pose devant soi en formant une pile. Si la carte au sommet de cette pile (qui est donc face visible) peut être posée sur la table selon les règles ci-dessus, la carte en dessous peut servir à la pose et ainsi de suite. Si la carte du sommet ne peut être posée, on continue à retourner les cartes 3 par 3. Une fois que l'on n'a plus de cartes en main, on reprend en main la pile formée par ces cartes et on recommence.

On ne peut poser des cartes sur la table qu'avec une seule main à la fois.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a épuisé son Espresso (en posant la dernière carte sur la table ou en remplacement d'une des 3 cartes adjacentes), il annonce « Finito » et la partie s'arrête.

Pour chaque carte posée par un joueur sur la table on compte un point. Celui qui a annoncé Finito marque 5 points supplémentaires. Le joueur avec le plus de points a gagné.

On peut jouer plusieurs manches jusqu'à ce qu'un des joueurs atteigne un total précédemment défini (par exemple 100).

VARIANTES

Chaos : un joueur peut prendre une des cartes posées devant un autre joueur pour la jouer à sa place.

Zéro : on peut commencer une pile avec un 0 ou un 1. Les 0 servent de jokers et peuvent remplacer n'importe quelle carte de n'importe quelle couleur. Quand un joueur pose un 0 sur une pile il doit poser une 2^{ème} carte (qui respecte l'ordre de la pile) pour déterminer la nouvelle couleur de la pile. On ne peut pas poser deux 0 de suite.

Exemple : sur un 6 bleu, un joueur pose un 0 vert (qui remplace le 7) puis un 8 jaune qui est la nouvelle couleur de la pile.