



Ein Spiel für 2 Expressionisten

Als sich das osmanische Reich bis an den Stadtring von Bremen erstreckte, leistete nur ein **winziges Kaff** unerbittlichen Widerstand. Seine Bewohner bezogen ihre verblüffenden Widerstandskräfte aus dem Genuß eines **namenlosen Gebräus**. Um eine ständige Bereitschaft gegen die Belagerer aufrechtzuerhalten, hatten die Bewohner des Kaffs, ähnlich unseren heutigen Imbiß-Stuben, überall Einrichtungen geschaffen, wo das stärkende Gebräu ausgeschenkt wurde. Bei **Überraschungsangriffen** wurde das Gebräu **besonders schnell, d.h. espresso**, gezapft. Umgekehrt gelang es den Kaffbewohnern immer wieder, mit Stoßtruppunternehmen den Osmanen so manchen Schlag auf die Mütze zu geben. Letzlich brachte diese Erfahrung auch die Wende und den osmanischen Feldzug zum Stillstand. Die Osmanen ließen die Köpfe hängen und trollten sich nach Hause. Die Kaffbewohner begannen zum Wohle der Menscheit zunächst ihre Nachbarn und später auch ferne Regionen mit ihrem Supertrunk zu beliefern. Die begeisterten Konsumenten gaben dem Getränk den Namen seines Ursprungsortes. So hört man auch heute noch häufig den Ausdruck **Tass' Kaff!**.
In memoriam der einstigen Helden wurde dieses Spiel entwickelt. Obwohl es ein sehr schnelles Spiel ist, bitten wir Sie: **Nur kein Stresso beim Expresso!**

Und nun: Hoch die Tassen !

Worum es hier eigentlich geht:

Ziel des Spieles ist es, als Erster alle eigenen Tassen und Untertassen über das Startfeld des Gegners aus dem Spiel zu bringen. Jeder Spieler bekommt 4 Spielfiguren in einer Farbe, nämlich 2 Tassen und 2 Untertassen. Gewürfelt wird mit **beiden** Zuckerstreuern. Beim Pasch darf noch einmal gewürfelt werden.

Und so wird's gemacht:

Die Spielfiguren befinden sich zu Spielbeginn außerhalb des Spielfeldes. Die Spielfiguren werden über das Startfeld in das Spielfeld gerückt. Jeder Spieler hat sein eigenes Startfeld. Der Spieler mit den **weißen Tassen** geht über das **große weiße Dreieck** in das Spielfeld. Der Spieler mit den **türkisfarbigen Tassen** geht über das große **türkisfarbige Dreieck** in das Spielfeld. Beide Spieler würfeln der Reihe nach mit beiden Zuckerstreuern. Der Spieler mit der höchsten Zahl darf anfangen und muß auch um diese Zahl ziehen. Die gewürfelte Punktzahl darf mit **einer Spielfigur als Summe** oder mit **zwei Spielfiguren entsprechend der Augenzahl der beiden Würfel gezogen werden**.

Zum Beispiel: Würfelt ein Spieler 5 und 6, so kann er mit **einer Tasse** um **11** Felder oder aber mit einem **Teller** um **5** und mit einer **Tasse** um **6** Felder weiterrücken. Die Kombinationen kann sich der Spieler immer selbst wählen.

Höchstens 2 Figuren eines Spielers dürfen auf dem gleichen Feld stehen. Besetzt ein Spieler ein Feld, auf dem bereits eine oder zwei gleiche gegnerische Spielfiguren stehen, so sind diese geschlagen und müssen erneut, wie bei Spielbeginn, über das Startfeld ins Spiel gebracht werden.

Es ist von großem **Vorteil**, so schnell wie möglich die Tasse auf die Untertasse zu stellen, das heißt, einen **Espresso Completto** zu erreichen. Diese Spielfigur kann nicht geschlagen werden. Ein Feld auf dem ein Espresso Completto steht, darf vom Gegner nicht besetzt werden. Ein Espresso Completto darf nur nach einem Pasch als Einheit bewegt werden. *Logo!* Um zwei Figuren gleichzeitig zu ziehen, braucht man zwei Würfel mit der gleichen Augenzahl. Alles halb so schlimm - Aus einem Espresso Completto darf jederzeit wieder mit Tasse bzw. Untertasse einzeln gezogen werden, da man ja bekanntlich nicht mit jedem Wurf einen Pasch erreicht. Für jede Spielfigur, die ein Spieler über das Startfeld des Gegners in Sicherheit gebracht hat, erhält er einen Punkt, für jeden Espresso Completto 5 Punkte. Das Spiel ist dann zu Ende, wenn ein Spieler keine Figuren mehr im Spiel hat. Der Spieler mit den meisten Punkten hat die Partie gewonnen.

ACHTUNG : Beachten Sie, daß ein **Espresso Completto 5 Punkte** bringt. Vier Spielfiguren, einzeln ins Ziel gebracht, ergeben jedoch nur 4 Punkte.