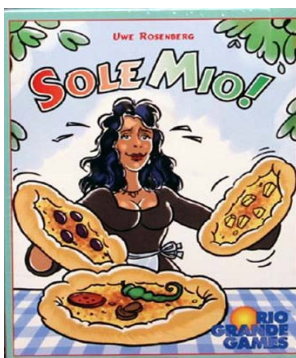


Sole Mio!



Tervezte: Uwe Rosenberg

Kiadja: ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG
63303 Dreieich
info@abacusspiele.de
www.abacusspiele.de

2-5 játékos részére,
10 éves kortól
játékidő kb. 30 perc

Ebben az ízletes kártyajátékban a játékosok ismét a pizzakészítők bőrébe bújnak: felveszik a pincérektől a rendeléseket, a raktárból előveszik az összetevőket, majd mindent a sütőbe berakva megsütik a pizzát. Amikor a raktárból kifognak az összetevők, a játékosok kinyitják a sütőt; ekkor kiderül, mely pizzák készültek el rendesen, és melyek nem. A hiányosan elkészült pizzák rendeléseit a játékosok visszaveszik, és azokkal a következő játékfordulóban újra próbát tehetnek.

A játék célja

A játék **két fordulóból** áll; a második forduló végén az a játékos lesz a győztes, akinek a legtöbb pizzája készült el.

Tartalom

55 darab alapanyag kártya:

- 45 egységnyi adag (olajbogyó, paprika, gomba, szalámi és ananász – mindegyikből 9 darab)
- 10 dupla adag (mindegyik összetevőből 2 darab két-adagos)

55 darab rendelés kártya:

- mind az 5 játékos színéből 11 darab

1 darab Sole Mio! kártya

- szabályfüzet

Előkészületek

Ha 5-nél kevesebb játékos játszik, akkor az alapanyag kártyák számát csökkenteni kell. Minden fajtából vegyünk tehát ki és tegyük félre:

- 4 játékos esetén: 1 darab egységnyi kártyát
- 3 játékos esetén: 1 darab egységnyi és 1 darab dupla kártyát
- 2 játékos esetén: 3 darab egységnyi és 1 darab dupla kártyát



Az összetevőket meg kell keverni, és minden játékosnak ki kell **osztani 5 kártyát**, amelyeket a játékosok a kezükbe vesznek.

Ezután a megmaradt összetevőkártyák közé bele kell keverni a *Sole Mio!*-kártyát, és paklit képpel lefelé le kell rakni az asztal közepére: ez lesz a **raktár**.

Minden játékos elvesz egy készlet rendeléskártyát (választva egy színt), megkeveri a kártyákat, és képpel lefelé lerakja azokat maga elé. Ez lesz a játékos **pincére**. Utána a játékosok felveszik kezükbe pincérük **két legfelső** lapját.

A raktár mellett van a **sütő** helye. A sütő valójában a képpel felfelé eldobott kártyák paklija. Ide kerülnek a játékosok által kijátszott összetevők és rendelések.

A játékosok választanak maguk közül egy kezdőjátékost. A játékosok az óramutató járásának megfelelően követik egymást.

A *Sole Mio!*-kártya

Ha egy játékos felhúzza ezt a kártyát, akkor képpel felfelé lerakja pincére mellé, és nyomban húz helyette egy másik kártyát.

A forduló végén ez a játékos fogja majd kivenni a sütőből a kártyákat, hogy megnézze, melyek készültek el rendesen; továbbá ő lesz majd a következő fordulóban a kezdőjátékos.



Első kör

A pizzák sütőbe kerülése

A játékosnak, amikor rákerül a sor, kezéből legalább egy összetevőkártyát be **kell** raknia a sütőbe: a kártyát vagy a kártyákat képpel felfelé rá kell raknia a dobott kártyák tetejére. A játékos megteheti, hogy a kezéből nem egy, hanem több összetevőkártyát rak be a sütőbe, ám ezeknek a kártyáknak ugyanolyan fajtájúaknak (csak szalámiaknak, csak ananászoknak, stb.) kell lenniük.

Az összetevőkártya vagy -kártyák lerakása után a játékosnak hangosan be kell jelentenie, mi és mennyi került a *sütő*be. A dupla alapanyag kártyákat ebben az esetben két egységnek kell beszámítani, és külön megemlíteni. (Például: "Három paprika, melyből egy dupla!")

Ezután a játékos, ha akar, **berakhat** a kezéből egy rendelést a sütőbe: a kártyát képpel felfelé lerakja a dobott lapok tetejére. A játékosnak akkor érdemes leraknia egy rendelést, ha úgy gondolja, hogy a szükséges összetevők már a *sütő*ben vannak.

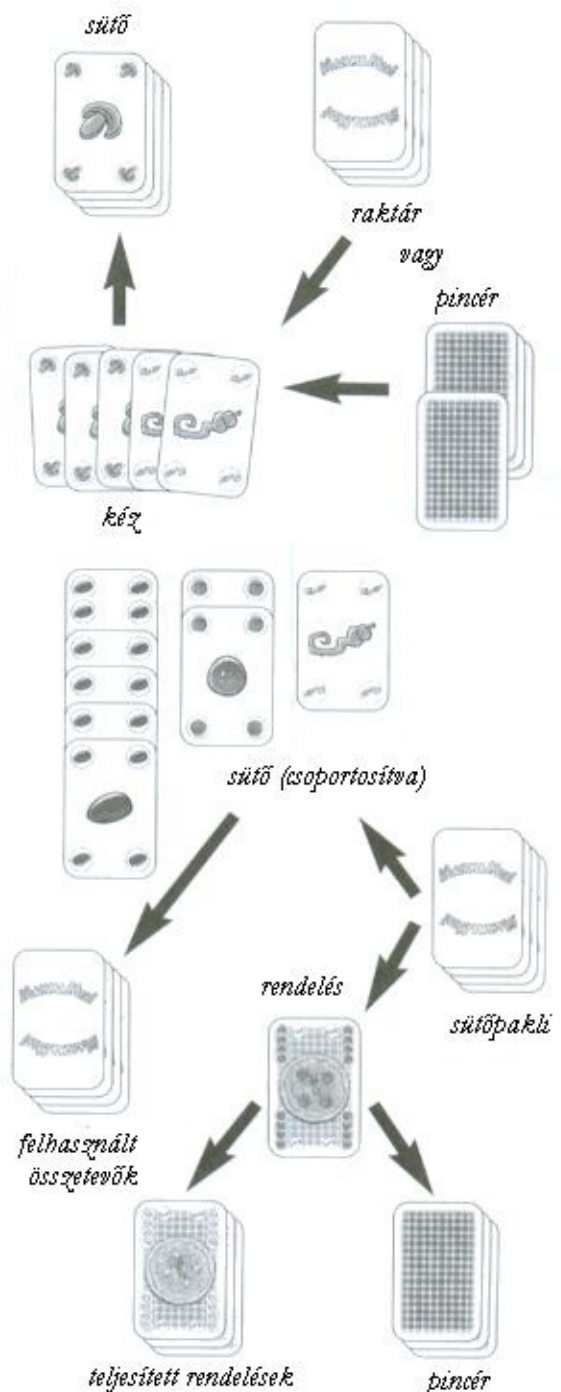
A játékosok nem nézhetik meg, mi van a *sütő*ben (a kártyákat mindig úgy kell rakni, hogy csak a legfelső legyen látható); csak a forduló végén, a *sütő* kiürítésekor derül ki, hogy mely pizzák készültek el, és melyek nem.

Végül a játékos annyi kártyát húz, hogy a kezében megint hét kártya legyen. Ehhez a játékos vagy a *raktár*ból húz összetevőkártyákat, vagy saját *pincér*étől rendeléskártyákat; azt azonban nem teheti meg, hogy mindkét helyről húz kártyát vagy kártyákat.

Ezzel a játékos köre véget is ért, és bal oldali szomszédján a sor.

Ha a játékos a *raktár*ból, illetve *pincér*étől húz, és ott nincs annyi kártya, amennyire szüksége van, felhúzza ugyan az összes ottani kártyát, de a másik helyről ilyenkor sem vehet el lapot; majd ha megint rákerül a sor, és befejezte lépését, akkor húzza csak fel hét kártyára a kezét.

A forduló azonnal véget ér akkor, amikor valaki felhúzza a *raktár*ból az utolsó összetevőkártyát; ekkor a játékos, akinél a *Sole Mio!*-kártya van (a továbbiakban *Sole Mio!*-játékos), kezébe veszi a *sütő*ből az összes kártyát.



A sütő kiürítése

A *Sole Mio!*-játékos kezébe veszi a *sütőből* az összes kártyát, úgy fordítva a paklit, hogy a lapok képpel lefelé legyenek. Vigyáznia kell arra, hogy **nehogy** megváltoztassa a *sütőben* lévő kártyák sorrendjét!

Ezután egyenként felcsapja a "*sütőpakli*" lapjait, és az összetevőket fajták szerint csoportosítva lerakja az asztalra. Az azonos fajtához tartozó lapokat úgy kell egymásra raknia, hogy könnyen látható legyen, mennyi is van egy-egy fajtából az asztalon.

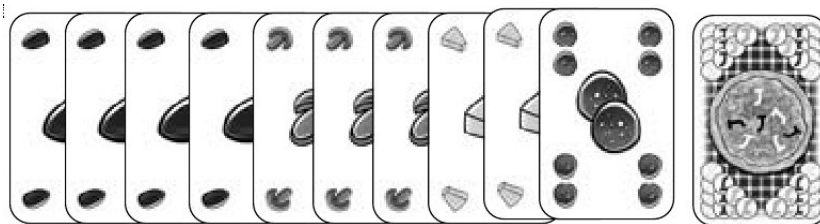
Amikor viszont egy rendeléskártyát csap fel, meg kell néznie, hogy az adott pizzához szükséges összetevők ott vannak-e mind az asztalon, a csoportosított összetevők között:

- Ha az összes szükséges összetevő ott van, a pizza elkészült. A játékos, akié a rendelés (ez a kártya hátlapjáról állapítható meg), megkapja a rendeléskártyát, és azt képpel felfelé lerakja *pincére* mellé - ezáltal jelezve, hogy ez a pizza már a vendégek asztalán van. A *Sole Mio!*-játékos pedig kiválogatja a pizza elkészítéséhez felhasznált összetevőket, és képpel lefelé lerakja azokat egy külön pakli tetejére. A sütéskor – ha vannak –, először mindig a dupla kártyákat kell felhasználni.

Például: az asztalon lévő összetevő oszlopok tartalma az alábbi: 6 olajbogyó (1 dupla és 4 egységnyi), 2 szalámi és 1 paprika. A felfordított megrendelés kártya pedig 4 olajbogyót kér. Mivel a kérés kielégíthető, elveszünk 4 olajbogyónyi alapanyag kártyát (1 duplát és 2 egyszereset), és a felhasznált összetevők közé tesszük. A teljesített megrendelés kártyát képpel felfelé a játékos elé helyezzük, majd a sütés folytatódik, 2 olajbogyóval, 2 szalámival és 1 paprikával az asztalon.

Ha egy megrendelés többféleképpen is teljesíthető, akkor kártya tulajdonos döntheti el, hogy azt miként (milyen összetevőkből) legyen megsütve.

Mivel először mindig a dupla összetevő kártyákat kell a sütéshez felhasználni, ezért előfordulhat, hogy egyes megrendelések túl lesznek teljesítve olyankor, amikor csak egyetlen egységre lenne szükség, de az adott alapanyagból még van dupla kártya.



Példa: az asztalon lévő összetevő oszlopok tartalma az alábbi: 4 olajbogyó, 3 gomba, 2 ananász (mind egységnyiek), valamint 2 szalámi (egy dupla adag) alapanyag kártya. A felfordított megrendelés kártya pedig a 4 egyforma, 3 egyforma, 2 egyforma, 1 tetszőleges, de mind különböző kérést tartalmazza. Az összetevőkből ez a kérés teljesíthető. Ráadásul többféleképpen is. Ezért a megrendelés kártya tulajdonosa határozhatja meg, hogy a 4-3-2-1 egyforma összetevő milyen alapanyagokból legyen kielégítve. Jelen esetben két lehetőség közül választhat: 2 ananász és 1 szalámi, vagy 2 szalámi és 1 ananász. Tegyük fel, hogy a 4 olajbogyó, 3 gomba, 2 ananász és 1 szalámi kombinációt választja. Ekkor ezeket a kártyákat a felhasznált összetevők közé tesszük. Ugyan csak egy szalámi kellene, de van belőle dupla, ezért azt kell felhasználni. Ezzel az asztal ki is ürül.

- Ha viszont egy vagy több összetevő hiányzik, a rendelés tulajdonosa még kipótolhatja a hiányzó összetevőket a kezében lévő kártyákból. Ha ezt megteszi, a pizza elkészült, megkapja a rendeléskártyát, és azt képpel felfelé lerakja *pincére* mellé - ezáltal jelezve, hogy ez a pizza már a vendégek asztalán van. A *Sole Mio!*-játékos pedig a fentiek szerint kiválogatja a pizza elkészítéséhez felhasználandó összetevőket, és képpel lefelé lerakja azokat egy külön pakli tetejére. A megrendelés kiegészítésekor (sem előtte, sem pedig utána) nem lehet új lapokat felhúzni.
- Segítséget kérhet a többi játékostól. (Lásd *Kisegítés*)
- *Pizza Complemento* (4 egyforma, de nem a megjelölt alapanyag) megrendelés kártya fordítása esetén a kártya tulajdonosa sorozatot játszhat ki a kezéből (Lásd *Sorozat*)
- Ha viszont nem tudja vagy nem akarja kipótolni a hiányzó összetevőket, a pizza nem készült el (rendesen) - a játékos visszarakja képpel lefelé a rendelést *pincérpaklija* aljára.

A rendelés elintézése után az asztalon lévő, csoportosított összetevők a helyükön maradnak.

A *Sole Mio!*-játékos a fentiek szerint folytatja a *sütőpakli* lapjainak felcsapását, mindaddig, amíg ez a pakli ki nem fogy.

Amikor kifogy a *sütőpakli*, a *Sole Mio!*-játékos az asztalon maradt, fel nem használt összetevőket képpel felfelé egyberakja: a következő forduló úgy kezdődik, hogy ezek a kártyák már benne vannak a *sütőben*.

Második kör

Ezután megkeveri a felhasznált összetevők pakliját, és belekeveri a *Sole Mio!*-kártyát, majd a paklit képpel lefelé lerakja az asztal közepére: ez lesz az új *raktár*.

Végül a játékos elkezdi az új fordulót.

Megjegyzés: Előfordulhat, hogy egy játékos úgy kezdi az új fordulót, hogy a kezében nincsen összetevőkártya. Ilyenkor passzolnia kell, és így nem játszhat ki rendeléskártyát sem. A passz után felhúzza a kezét hét kártyára. De továbbra is csak az egyik pakliból húzhat fel kártyákat, mindkettőből nem.

A játék vége, értékelés

A játék azután ér véget, hogy a játékosok másodszor is kiürítették a *sütőt*, és megnézték, mely pizzák készültek el. Az a játékos a győztes, aki a legtöbb pizzát készítette el (akinek a legtöbb rendelése van a teljesített rendeléseknél). Egyenlőség esetén közülük az nyer, akinek a kezében a legtöbb összetevőkártya van. A dupla kártyák ilyenkor is két egységnyinek számítanak az összeszámláláskor.

Kisegítés

Amikor egy játékos nem akarja, vagy nem tudja teljesíteni a *Sole Mio!* játékos által felfordított megrendelés kártyáját, a többiekhez fordulhat segítségért. A bal oldali szomszédjától kezdve, majd az óramutató járásával megegyező irányban folytatva minden játékostól kérheti ugyanazt a meghatározott alapanyag kombinációt, amelyikre szüksége van. (Például „Szükségem van 2 gombára és 1 szalámira.”)

Ha egy játékos megadja a kért összetevőket, akkor a megrendelés a szokásos módon teljesül. A teljesített megrendelés kártyát a tulajdonosa kapja meg, az összetevők pedig az elhasznált összetevők paklijába dobódnak el. Kisegítésként természetesen lehet adni dupla alapanyag kártyákat is. A kisegítő játékos jutalma az, hogy a saját pincér paklijának legfelső lapját felfordíthatja, és a teljesített megrendelések közé teheti – ugyanúgy számít, mintha rendesen megsütötte volna azt. Kisegítés gyanánt csak a pincér pakliból lehet a legfelső megrendelés kártyát felfordítani, kézből nem lehet megrendelés kártyát azonnal megsütni és lerakni.

Példa: az asztalon mindössze 2 olajbogyó van, és a Sole Mio! játékos a zöld (paprika) játékos 4 olajbogyós megrendelését fordítja fel. A zöld játékosnak csak egy olajbogyó van a kezében és úgy dönt, hogy segítséget kér: „Adna nekem valaki egy olajbogyót, hogy teljesíthessem a megrendelésemet?” Először a bal oldali szomszédját kérdezi meg, de ő nem tud (vagy nem akar) segíteni. Ezek után az óramutató járása szerint következő játékoshoz fordul, aki végül ad neki egy olajbogyót. A kisegítésként kapott olajbogyót a teljesített megrendelés másik 3 olajbogyójával (2 az asztalról, 1 pedig a zöld játékos kezéből) együtt a felhasznált összetevők paklijába dobjuk. A többi játékost már nem kérdezzük meg. A zöld játékos a teljesített megrendelés kártyát képpel felfelé maga elé helyezi a megsütött pizzák közé. A zöld játékost olajbogyóval kisegítő játékos pedig felhúzza a lefordított pincér pakli legfelső lapját és átteszi a saját megsütött pizzái közé.

Ha a bal oldali szomszéd (vagy az éppen megkérdezett játékos) nem tud vagy nem akar segíteni, akkor a játékos az óramutató járásával megegyező irányban tovább folytathatja a faggatózást. A segítséget kérő játékost csak egy társa segítheti ki. Amint a bajban lévő játékost valaki kisegítette, és az összes általa kért lapot megadta neki, úgy a többiek megkérdezésére már nem kerül sor. Ha egyetlen megkérdezett játékos sem akar vagy nem tud segíteni, akkor a megrendelés nem teljesül, és ugyanúgy járunk el, mintha nem került volna sor a kérdésre, és a játékosnak nem lenne elegendő kártyája a kiegészítéshez.

Példa: az asztalon mindössze 3 olajbogyó van, és a Sole Mio! játékos a zöld (paprika) játékos 4 olajbogyós megrendelését fordítja fel. A zöld játékosnak ugyan van egy olajbogyó a kezében, de ezt a későbbiekre tartogatja. Ezért úgy dönt, hogy segítséget kér: „Adna nekem valaki egy olajbogyót, hogy teljesíthessem a megrendelésemet?” De most senki sem akar neki segíteni, ezért a megrendelés teljesítetlenül marad. A kérdés feltevése után már nem dönthet úgy, hogy inkább mégis felhasználja az olajbogyóját a megrendelés teljesítésére. A felfordított megrendelés kártyát képpel lefordítva a pincér pakli aljára teszi. Az asztalon lévő 3 olajbogyó pedig az asztalon marad.

A rendelések

Minden játékosnak tizenegy rendelése van. Ezek különböző fajtájúak, és olyan összetevők kellene hozzájuk, amilyeneket a pizzán, illetve a kártya sarkaiban látható jelölések írnak le. Az itt következő leírást tartsuk az új játékosok keze ügyében, hogy szükség esetén bele tudjanak pillantani. A pizza akkor készül el, ha úgy csapják fel, hogy az összes szükséges összetevő már ott van az asztalon - illetve a rendelés tulajdonosa kipótolhatja a hiányzó összetevőket a kezében lévő kártyákkal.



Pizza Complemento

Ilyen „komplementer” megrendelés kártyából minden játékosnak négy fajtája van. Ezeket négy egyforma alapanyaggal lehet teljesíteni, de ez az alapanyag nem lehet az ábrán megjelölt!

Sorozat:

Ha a pizzák sütésekor a *Sole Mio!* játékos egy ilyen kártyát fordít fel, akkor a kártya tulajdonosa a kezéből kijátszhatja a többi (legfeljebb 3 másik) ilyen kártyáját is. Az így kijátszott sorozat minden egymás után következő tagjának teljesítéséhez eggyel kevesebb összetevőre van szükség. Vagyis a sorozat második tagja (a kézből kijátszott első Pizza Complemento kártya) teljesítéséhez már csak 3 egyforma alapanyag kell a négy helyett. A harmadikhoz már csak 2, a negyedikhez pedig csak 1. Fontos, hogy a sorozat kijátszásának sorrendje nem határozza meg a teljesítéshez szükséges darabszámot. A sorozatot megrendelés kártyáinak lerakása után azok tulajdonosa döntheti el, hogy melyiket teljesíti majd 4 egyforma kártyával, melyiket 3-mal, és így tovább.

Példa: az asztalon sütéskor 4 gomba, 2 paprika és 1 salámi van. A Sole Mio! játékos egy paprikás Pizza Complemento kártyát fordít fel. A megrendelés kártya tulajdonosa további (gombás és salámis) Pizza Complemento kártyákat tesz le a kezéből. Majd ezek után lerak 2 adagnyi salámit is a kezéből – kiegészítésként. Ezen lapokból az alábbi Complemento sorozat teljesítésüket állítja össze: 4 gomba, 3 salámi és 2 paprika.

A sorozatot kijátszó játékos is kérhet kisegítést a többiektől, de ekkor is legfeljebb csak egy játékos siethet a segítségére, mint rendszeren. A kisegítő játékos ebben az esetben is csak a pincérpaklija legfelső, egyetlen lapján sütheti meg azonnal a segítségéért.



Pizza Coppia

A két-személyes pizza elkészítéséhez a játékos saját színéhez tartozó összetevőn kívül minden alapanyag fajtából két egység kell. A pizza elkészítéséhez tehát mindössze 8 egység megfelelő alapanyag kell, és valóban nem lehet köztük a játékos saját alapanyagából egyetlen egy sem.



Pizza Bloccato

A blokkolható pizzához legalább két egységnyi összetevő kell a játékos színéhez tartozó alapanyagából. A kártya tulajdonosa dönti el, hogy a minimálisan megkövetelt két egységen túl még mennyit tesz a pizzára. Természetesen a szükséges összetevőket a kezéből is leteheti vagy kiegészítheti az asztalt, ha ott nincs elegendő mennyiség hozzá. Az így az asztalra tett kártyákat később már nem veheti vissza a kezébe.

A többi játékos azonban megakadályozhatja ennek a megrendelésnek a teljesítését. Ezt úgy tehetik meg, hogy bemutatják az adott összetevőnek megfelelő, kezben lévő alapanyag kártyáikat. Ha az ellenfeleknek összesen legalább annyi egységnyi összetevőjük van, mint amennyit a játékos megsütni kívánt, akkor ez a rendelés nem teljesül. Akármilyen is legyen az akadályozási kísérlet eredménye, az ellenfelek a bemutatott kártyáikat visszavehetik a kezükbe. Ha az akadályozás sikertelen volt, és a megrendelés teljesült, akkor az asztalról a megfelelő

alapanyag kártyák (a tulajdonos kezéből lerakottak is) bekerülnek a felhasznált összetevők közé. Ha az akadályozás sikeres volt, és így a megrendelés nem teljesült, akkor az asztalon lévő kártyák ott is maradnak, beleértve a tulajdonos játékos kezéből lerakott kártyáit is.

Megjegyzés: Ennél a megrendelésnél a tulajdonos játékos nem kérhet segítséget!

Példa: az asztalon sütéskor 2 szalámi és 1 gomba van. A Sole Mio! játékos egy gombás (barna) Pizza Bloccato kártyát fordít fel. Mivel a rendelés legalább két gombát igényel, a barna (gombás) játékosnak még legalább egy gombát ki kell játszania a kezéből, ha teljesíteni akarja. Mivel 3 gomba van a kezében, ezért úgy dönt, hogy ennyiből kettőt tesz le az asztalra kiegészítésként, és ezzel 3 gombára emeli a megrendelés követelményét. Ezek után a többi játékos megmutatja, hogy mennyi gomba van a kezében. Az egyikőjük van egy gombája, egy másíknak pedig egy dupla gombája, a többieknek pedig egyetlen gombájuk sincsen. Ezzel összesen 3 gomba került bemutatásra, ami megakadályozza a megrendelés teljesítését. A játékosok (a tulajdonos kivételével) visszaveszik a kezükbe a bemutatott lapjaikat. Az asztalon lévő 3 gomba (köztük a tulajdonos által lerakott kettővel) az asztalon is marad.



Pizza Richiesta

A vendég kérése szerinti pizzánál a tulajdonos megjelöli az egyik ellenfelét, aki ezek után kiválaszt a kezéből egy alapanyag kártyát, és bemutatja a játékosoknak. Ha a megrendelés tulajdonosának van ilyen alapanyag kártyája, akkor azt a kezéből az asztalra kirakva elkészíti a pizzáját. Ha nem tud ilyen alapanyag kártyát letenni, akkor a pizza nem sül ki. Ez a pizza nem süthető meg az asztalon lévő alapanyagokból, hanem csak és kizárólag a kézben lévő lapokból.

Megjegyzés: Ennél a megrendelésnél sem kérhet a tulajdonos játékos segítséget!

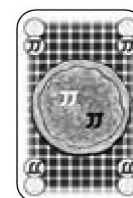
Példa: A Sole Mio! játékos egy ananászos (sárga) Pizza Richiesta kártyát fordít fel. Az asztalon lévő kártyák ilyenkor nem érdekesek, hiszen nem használhatóak a teljesítéshez. A sárga játékos kiválaszt egy másik játékost, és kéri, hogy határozza meg a megrendelést a kezében lévő egyik alapanyag kártya bemutatásával. A megrendelő egy dupla paprika kártyát mutat fel, majd visszateszi ezt a kezébe. A sárga játékosnak van egy adag paprika a kezében (dupla paprika nem szükséges), és ezt leteszi az asztalra, teljesítve ezzel a rendelést.



Pizza Allergia

Ez a pizza csak akkor teljesíthető, ha a megrendelés kártya felfordításakor egyetlen, a tulajdonos színének megfelelő kártya sincs az asztalon. Ha tehát az asztalon nincs ilyen összetevő oszlop, (és csakis) akkor a megrendelés két-két egységnyi különböző összetevővel teljesíthető.

Példa: az asztalon 3 ananász, 2 olajbogyó, 1 paprika és 1 szalámi van. A Sole Mio! játékos egy szalámis (piros) Pizza Allergia kártyát fordít fel. Noha a 2 ananász és a 2 olajbogyó segítségével a megrendelés könnyen teljesíthető lenne, de mivel az asztalon van egy szalámi is, a megrendelés nem teljesíthető.



Pizza Duplicato

A dupla pizza bármely két különböző összetevőt tartalmazó dupla kártyával süthető meg.

Példa: az asztalon csak egyszeres alapanyag kártyák vannak, duplák nincsenek. A Sole Mio! játékos egy gombás (barna) Pizza Duplicato kártyát fordít fel. A barna játékosnak csak egy dupla kártya van a kezében ananászból, ezért segítséget kér a többiektől. Mivel meg kell határoznia milyen alapanyagokat kér, ezért úgy dönt, hogy dupla szalámit fog kérni. (Csak akármilyen duplát nem kérhet!) Sajnos azonban senki sem tud dupla szalámit adni, ezért a megrendelés teljesítetlen marad. Ha a játékos a dupla ananász kártyáját esetleg már lerakta, akkor azt visszaveszi a kezébe.



Pizza Variegato

A meglepetés pizza úgy teljesíthető, ha tetszőlegesen megválasztott, de különböző összetevőkből 4, 3, 2 illetve 1 darab egyforma alapanyagot használunk fel. Az alapanyagokat a kártya tulajdonosa határozhatja meg.

Példa: az asztalon 4 ananász és 4 szalámi van. A Sole Mio! játékos egy olajbogyós

(kék) Pizza Variegato kártyát fordít fel. A kék játékosnak csak 1 gomba kártyája van, így a többiekhez fordul segítségért. Mivel meghatározott kombinációt kérhet csak, ezért 1 gombát és 1 olajbogyót kér. Szerencséje van, és az egyik játékos társa kisegíti, és megadja a kért alapanyagokat. A kék játékos leteszi a gombát a kezéből, és az alábbi sorrendben teljesíti a megrendelést: 4 szalámi és 3 ananász az asztalról, valamint 2 gomba (1 kézből, 1 kisegítésből) és 1 olajbogyó (kisegítésből). A sikeres teljesítés után egyetlen ananász marad csak az asztalon. A kisegítő játékos jószívűségéért azonnal kisüti a pincér paklijának legfelső lapját.

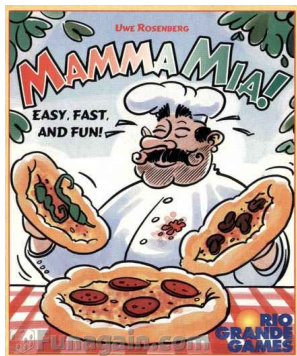
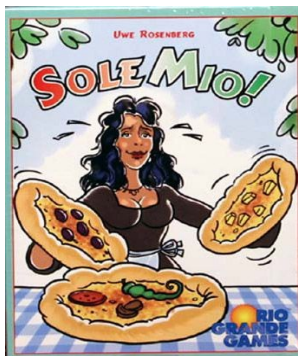


Pizza ala Chef

A konyhafőnök pizzáját 4 egység olyan alapanyagból lehet kisütni, mint amilyen összetevő a *Sole Mio!* játékos színéhez tartozik. Ha sikerül a megrendelést teljesíteni, akkor a megrendelés kártya tulajdonosa megkapja a *Sole Mio!* kártyát is, és ő folytatja a sütő kiürítését.

Példa: az asztalon 3 ananász és 2 paprika van. A Sole Mio! játékos az ananász (sárga) színt viseli. A megrendelés kártya szalámi (piros) színű tulajdonosa számára a követelmény így most 4 ananász lesz, aki ezt a kezéből kijátszott 1 ananász kártyával teljesíti is. Ennek következtében a szalámi (piros) játékos válik Sole Mio!-vá, és ő folytatja a sütő kiürítését, és a következő kör kezdésének joga is átszáll rá. Ha a kisütés közben esetleg ő fordít fel egy ilyen megrendelést, akkor a kártya tulajdonosának 4 szalámit kell teljesítenie. Ha ez sikerül neki, akkor a Sole Mio! szerep is újra átadódik.

Mamma Mia Grande



Tervezte: Uwe Rosenberg

Kiadja: ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG
63303 Dreieich
info@abacusspiele.de
www.abacusspiele.de

2-5 játékos részére,
10 éves kortól
játékidő kb. 60 perc

A *MAMMA MIA!* és a *SOLE MIO!* kártyacsomagok színei és hátlapjai úgy kerültek kialakításra, hogy azok együtt, egymás kiegészítéseként is használhatóak legyenek. A két csomagot összekeverve, illetve néhány alapanyag kártyát kivéve, az alábbi szabályokkal egy újabb játékot kapunk.

Tartalom

70 darab alapanyag kártya:

- 60 egységnyi adag (olajbogyó, paprika, gomba, szalámi és ananász – mindegyikből 12 darab)
- 10 dupla adag (mindegyik összetevőből 2 darab két-adagos)

95 darab rendelés kártya:

- mind az 5 játékos színéből 19 darab

1 darab Sole Mio! kártya

A játék célja

A játék **három fordulóból** áll; a harmadik forduló végén az a játékos lesz a győztes, akinek a legtöbb pizzája készült el.

Előkészületek

Az új, **Grande** csomag úgy áll össze, hogy a *MAMMA MIA!* csomagból kihagyjuk a *Mamma Mia!* kártyát, valamint minden összetevő fajtából néhány egyszeres alapanyag kártyát, és ehhez hozzátesszük az összes *SOLE MIO!* kártyát.

A két csomag megrendelő kártyáit tegyük össze, és színenként szétválasztva megkeverjük. Így mindenki pincér paklija 19 kártyából fog állni.

A *SOLE MIO!* csomag alapanyag kártyáihoz minden színből tegyünk hozzá 3-3 alapanyag kártyát a *MAMMA MIA!* csomagból. 5 játékos esetén így a játékhoz minden színből 12 darab egyszeres és 2 darab dupla kártyát használunk. Ha 5 játékosnál kevesebb van, akkor az előbb összeállított csomagból újabb kártyákat kell kivenni minden színből az alábbiak szerint:

- 4 játékos esetén: 1 darab egységnyi kártyát
- 3 játékos esetén: 1 darab egységnyi és 1 darab dupla kártyát
- 2 játékos esetén: 4 darab egységnyi és 1 darab dupla kártyát

Keverjük meg az alapanyag kártyákat, és osszunk minden játékosnak 5 lapot. Ezek lesznek a játékosok kezében a kezdő lapok.

Ezután a megmaradt összetevőkártyák közé bele kell keverni a *Sole Mio!*-kártyát, és paklit képpel lefelé le kell rakni az asztal közepére: ez lesz a szokásos *raktár*.

Minden játékos elvesz egy készlet 19 lapos rendeléscsomagot (választva egy színt), megkeveri a kártyákat, és képpel lefelé lerakja azokat maga elé. Ez lesz a játékos *pincére*. Utána a játékosok felveszik kezükbe pincérük **két legfelső** lapját.

A játék – pár apró eltéréstől eltekintve – a *SOLE MIO!* szabályai szerint játszódik.

- Ha egy megrendelést nem sikerül teljesíteni, akkor az kikerül a Grande játékból. Azaz nem tesszük vissza a pincér pakli aljára.
- Hasonlóan, amikor egy játékos sorozat elemeként tesz le olyan megrendelő lapot, amit aztán nem tud teljesíteni, akkor azt is kivesszük a játékból.