

MAMMA MIA

di Uwe Rosenberg

Un gioco di carte squisito per 2 fino a 5 persone.

Materiale del gioco:

- ✓ 65 carte dei contorni della pizza
- ✓ (13 carte di salami, ananas, funghi, peperoni e olive)
 - ✓ 40 carte delle ordinazioni (5 serie di 8 carte con lo stesso retro)
- ✓ 1 carta Mamma Mia

- ✓ 1 istruzione del gioco

Scopo del gioco

Ciascun giocatore ha otto pizze da servire. Vince chi ne ha portate in tavola il maggior numero dopo tre turni di gioco.

Preparativi

Ciascun giocatore prende una serie di otto ordinazioni con lo stesso retro, le mescola bene e forma un mazzetto coperto davanti a sé.

Se ci sono meno di 5 giocatori, si riduce il numero delle carte dei contorni. Quando si gioca in 4 si toglie una carta di ognuno dei cinque contorni, 3 giocatori tolgono tre carte di ciascun contorno e quando si gioca in 2 vanno tolte cinque carte dei cinque contorni. Le carte prese dal mazzo vengono rimesse nella scatola.

La carta Mamma Mia! viene mescolata con i contorni e si danno sei carte a ciascun giocatore. Le altre carte formano un mazzo coperto sul tavolo.

Tutti i giocatori prendono poi in mano la carta superiore delle loro ordinazioni insieme ai loro sei contorni. Inizia il giocatore che ha più fame. Gli altri seguono in senso orario.

Un consiglio

Mamma Mia! è un gioco semplice, però è anche inconsueto. Quando vi trovate a giocare per la prima volta con dei debuttanti, giocate solo un turno e poi ricominciate da capo. A questo punto le regole non dovrebbero più essere un problema.

Svolgimento del gioco

Mamma Mia! si gioca in tre turni con due fasi in ciascun turno.

1° fase: giocare i contorni e le ordinazioni;

2° fase: valutare il mazzetto delle pizze.

1° fase: giocare i contorni e le ordinazioni,

In questa fase i contorni e le ordinazioni tenuti in mano vanno giocati sul mazzetto comune delle pizze. Chi mette in tavola un'ordinazione spera (o sa) che i contorni richiesti si trovano sotto la sua ordinazione.

Il giocatore di turno esegue le tre azioni seguenti nell'ordine indicato:

- Può prendere dalla sua mano e mettere scoperti sul mazzetto delle pizze al centro del tavolo tutti i contorni dello stesso tipo che vuole, dichiarando a voce alta il numero e il tipo dei contorni.
- Può mettere una delle sue ordinazioni scoperta sul mazzetto delle pizze.
- Prende delle carte fino ad averne di nuovo sette in mano. Può prendere delle carte dal mazzo coperto dei contorni oppure dal suo mazzetto delle ordinazioni. Non è consentito prendere delle carte da tutti e due i mazzi. Se non ci sono abbastanza carte nel mazzo da cui vuole prenderle, si ritrova per un po' con meno di sette carte in mano.

La 1° fase finisce immediatamente quando viene presa l'ultima carta dal mazzo coperto dei contorni.

La carta Mamma Mia!

Chi pesca la carta Mamma Mia! o l'ha avuta in mano all'inizio la mette scoperta davanti a sé e prende una carta di riserva.

Esempio di giocata

Tocca ad Alberto (verde). Sceglie tre salami dai suoi contorni, li mette sul mazzetto delle pizze e dice a voce alta: „Tre salami”.

Poi mette sul mazzetto delle pizze la sua ordinazione con quattro salami e peperoni. Nel mazzetto coperto delle ordinazioni di Alberto ci sono solo tre carte, perciò, dopo averle prese tutte e tre, resta per il momento con sole sei carte in mano.

2° fase: valutare il mazzetto delle pizze

In questa fase le carte del mazzetto delle pizze vengono scoperte nell'ordine in cui erano state scartate e divise in gruppi. Quando si scopre un'ordinazione, la si considera servita se i contorni richiesti sono già scoperti sul tavolo. Se mancano degli ingredienti, il giocatore interessato può aggiungerli dalle carte che ha in mano.

Il giocatore con la carta Mamma Mia! davanti a sé gira il mazzetto delle pizze della 1° fase e lo prende in mano coperto. Non è consentito in nessun caso cambiare l'ordine delle carte. Poi scopre le carte una per una, formando una fila per ciascun tipo di contorno.

Quando si scopre un'ordinazione, la si controlla subito in base alle carte dei contorni già scoperte. Se i contorni richiesti sono sul tavolo, la pizza è servita. La carta di quell'ordinazione viene tolta dal gioco e i contorni usati per quella pizza vanno a formare un nuovo mazzetto dei contorni usati.

Per soddisfare un'ordinazione, un giocatore può anche giocare delle carte che ha in mano, in modo da completare i contorni mancanti. Dopo, però, non può prendere altre carte al posto di quelle usate in questo modo.

Se un'ordinazione scoperta non può essere soddisfatta, non si mette da parte nessun contorno. Il giocatore in questione riprende la sua carta e la mette coperta sotto il mazzetto delle sue ordinazioni, che non viene mescolato.

La 2° fase finisce quando sono state scoperte tutte le carte del mazzetto delle pizze e si sono valutate tutte le ordinazioni giocate.

Attenzione! I contorni che sono rimasti scoperti restano sul tavolo e non vengono rimescolati. Nella 2° fase del prossimo turno, i contorni del nuovo mazzetto delle pizze andranno sopra a quelli già scoperti. Perciò si può già pensare a come usare i contorni scoperti per le nuove ordinazioni del prossimo turno.

Esempio di ordinazione in tavola

Sono già stati scoperti i seguenti contorni: 1 peperone, 2 salami, 3 ananas, 4 funghi. Poi si scopre l'ordinazione di 4 ananas e 1 peperone per Alberto (verde). Perciò gli manca solo 1 ananas. Lui lo aggiunge dalle carte che ha in mano e la pizza è servita.

Le cinque carte (4 ananas e 1 peperone) vanno sul mazzetto dei contorni usati. L'ordinazione viene tolta dal gioco. Tutti gli altri contorni scoperti restano in tavola e si riprende a scoprire le carte del mazzetto delle pizze.

Un nuovo turno

Inizia il nuovo turno il giocatore con la carta Mamma Mia! davanti a sé. Il mazzetto dei contorni usati per le pizze servite viene mescolato insieme alla carta Mamma Mia! e forma il nuovo mazzo coperto. Poi si ricomincia con la 1° fase del nuovo turno.

I giocatori possono ritrovarsi all'inizio con un numero diverso di carte in mano. Alla fine della loro prima giocata prenderanno delle carte fino a riaverne in mano sette.

I contorni ancora scoperti del turno precedente restano in tavola per tutta la 1° fase del nuovo turno. Valgono ancora come contorni giocati e si può tenerne conto per le nuove ordinazio-

ni. Nella 2° fase del nuovo turno si metteranno i contorni del mazzetto delle pizze sopra a questi contorni già scoperti.

Fine del gioco e vittoria

La partita finisce dopo tre turni. Vince chi ha servito il maggior numero di pizze. In caso di parità vince il giocatore che ha più contorni in mano.

Le ordinazioni

Cinque delle otto ordinazioni mostrano i contorni in gioco.

Per soddisfarle, deve essere scoperto il numero richiesto di contorni, oppure bisogna completarli con le carte in mano al giocatore. Inoltre ci sono tre pizze speciali. Si possono completare anche queste pizze con delle carte tenute in mano.

Pizza Bombastica

Quando si scopre questa ordinazione devono esserci in tavola almeno 15 contorni qualsiasi. Se la pizza è servita, tutti i contorni scoperti vengono messi sul nuovo mazzetto dei contorni usati, anche se sono più di 15.

Pizza Monotona

Oltre a un contorno prestabilito si richiedono esattamente sei carte di un altro contorno, che il giocatore interessato può scegliere a suo piacimento fra gli altri contorni quando viene scoperta la sua ordinazione, escluso quello prestabilito.

Pizza Minima

Oltre a un contorno prestabilito si richiedono esattamente tre carte del contorno con il minor numero di carte scoperte in quel momento, escluso quello prestabilito. Se ci sono diversi contorni „minimi“, il giocatore interessato ne sceglie uno. Non si può scegliere un contorno di cui non c'è neanche una carta scoperta.

Esempio: Sono già stati scoperti 2 peperoni, 2 salami, 2 funghi e 3 ananas. Per Alberto (verde) è stata scoperta la pizza Minima.

Ci sono tre contorni "minimi". Le olive non contano, dato che non ci sono olive scoperte. E dato che il colore di Alberto è il verde (peperoni), anche i peperoni non contano. Pertanto Alberto può scegliere fra i salami e i funghi. La pizza è servita se gioca dalla sua mano una carta di salami o di funghi.

Grafica: Franz Vohwinkel

© 1998 ABACUSSPIELE Verlags KG, Dreieich

Tutti i diritti sono riservati.