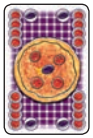
c'est à dire ayant le plus grand nombre de cartes parmi ses commandes réalisées.
En cas d'égalité, le nombre d'ingrédients encore en main peut départager.

Les commandes



Cinq des huit commandes de chaque joueur sont des pizzas classiques sur lesquelles sont représentés les ingrédients nécessaires. Pour que la pizza soit réussie, il faut que les ingrédients qui y figurent soient disponibles, faces visibles, lorsque la commande est révélée, le joueur auquel appartient la commande pouvant éventuellement compléter en jouant de sa main les ingrédients manquants. Chaque joueur a également trois commandes pour des pizzas spéciales, qui doivent également être réalisées avec des ingrédients disponibles faces visibles et/ou avec des ingrédients de la main du joueur. Ces pizzas sont

Pizza Bombastica
Pour réussir cette pizza, il faut au moins 15 ingrédients, peu importe lesquels. S'il y a plus de 15 ingrédients disponibles faces visibles lorsque cette commande est révélée, tous ces ingrédients sont utilisés pour réaliser la pizza bombastica. Il ne reste donc plus aucun ingrédient du four face visible après que la pizza bombastica a été réalisée.

Pizza Monotoni
Pour réussir cette pizza, il faut un ingrédient différent selon le joueur, et représenté sur la carte, et 6 exemplaires d'un autre ingrédient quelconque. Cet autre ingrédient est symbolisé sur la carte par la lettre J (pour Joker). Le joueur dont la commande de pizza monotoni est révélée choisit cet ingrédient à ce moment. Ce ne peut pas être le même ingrédient que celui déjà représenté sur la carte.

Pizza Minimale
Pour réussir cette pizza, il faut un ingrédient différent selon le joueur, et représenté sur la carte, et 3 exemplaires d'un autre ingrédient. Cet autre ingrédient est représenté sur la carte par un « ? », et doit obligatoirement être l'un des ingrédients dont il y a le moins de cartes visibles lorsque la commande est révélée. Si plusieurs ingrédients ont le moins de cartes visibles, le joueur choisit l'un d'entre eux. L'ingrédient déjà représenté sur la carte, et les ingrédients dont aucune carte n'est visible, ne sont pas pris en compte.

Exemple: Les ingrédients suivants du four sont disponibles, faces visibles : 2 piments, 2 salami, 2 champignons et 3 ananas. On révèle alors la carte suivante du four, une commande d'Alberto (encore lui) pour une pizza Minimale. La commande nécessite donc 1 piment et 3 exemplaires d'un autre ingrédient. Trois ingrédients ont le moins de cartes visibles dans le four : piment, salami et champignons – les olives, dont aucune carte n'est visible, ne sont pas prises en compte. Le piment étant l'ingrédient figurant déjà sur la commande d'Alberto, il ne peut choisir celui-ci, et doit donc faire sa pizza avec soit du salami, soit des champignons. S'il a en main une troisième carte salami ou champignon, il peut la jouer afin de réussir sa pizza Minimale.

Auteur du jeu: Uwe Rosenberg
Illustrations: Franz Vohwinkel

© 1998 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, D-63303 Dreieich,
Tous droits réservés. Made in Germany

ABACUSSPIELE

MAMMA MIA!

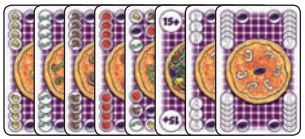
Qui fera les meilleures pizzas ?

Dans ce jeu de cartes savoureux, les joueurs sont des pizzaioli dans une grande pizzeria. Ils reçoivent les commandes des serveurs, prennent les ingrédients nécessaires dans leur cuisine, tartinent la pâte et mettent les pizzas à cuire au four. Quand les ingrédients sont épuisés, et que tout est cuit, on ouvre le four pour découvrir quelles pizzas ont été préparées correctement, et quelles pizzas sont ratées – ces dernières devront être refaites au service suivant, car les clients s'impatientent. Après trois services, le joueur qui a réalisé le plus grand nombre de pizzas reçoit le titre de meilleur pizzaiolo.

Matériel

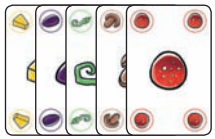
Il y a trois types de cartes différents dans le jeu:

65 ingrédients



8 de chaque dans 5 couleurs

40 commandes



13 ananas, olives, piment, champignon, & salami

1 carte « Mamma Mia! »

Mise en place

- A moins de 5 joueurs, on réduit le nombre de cartes Ingrédient: A 2 joueurs, on retire 5 ingrédients de chaque sorte (25 cartes); à 3 joueurs, on retire 3 ingrédients de chaque sorte et à 4 joueurs, 1 ingrédient de chaque sorte. Les cartes retirées sont remises dans la boîte.
- Les cartes ingrédients sont mélangées et on en distribue 6 à chaque joueur, pour constituer sa main de départ.
- Les cartes ingrédients restantes sont de nouveau mélangées, mais cette fois avec la carte Mamma Mia! La pile de cartes est placée, face cachée, au centre de la table pour constituer la pioche d'ingrédients (la cuisine).
- Chaque joueur reçoit un jeu de 8 commandes de même couleur, les mélange et les place en une pile, faces cachées, devant lui, pour constituer sa pioche de commandes (le serveur). Chacun pioche alors la première de ses commandes et l'ajoute à sa main.
- Le four est à côté de la cuisine. Le four est une pile de cartes faces visibles sur laquelle les joueurs jouent leurs ingrédients et leurs commandes.
- Les joueurs désignent un premier joueur. Chacun joue ensuite à son tour, en sens horaire.

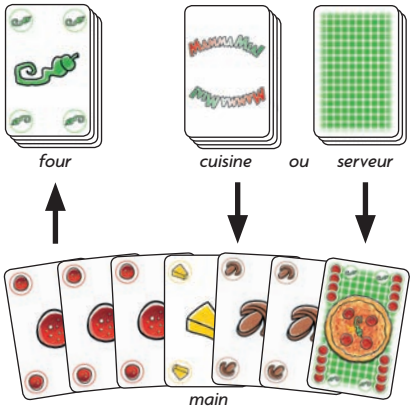
La carte « Mamma Mia! »

Lorsqu'un joueur pioche la carte « Mamma Mia! », il la place face visible sur la table, à côté de son serveur, et pioche immédiatement l'ingrédient suivant pour la remplacer : il est le nouvel premier joueur.

Un service

Préparation des pizzas

À son tour, un joueur **doit** mettre dans le four au moins un ingrédient de sa main, c'est à dire jouer une carte ingrédient face visible sur la pile à côté de la cuisine. Un joueur peut, s'il le souhaite, mettre dans le four plusieurs ingrédients, mais ils doivent alors tous être du **même** type. Après avoir posé ses ingrédients dans le four, le joueur en annonce la nature et le nombre (ex : « trois salami »)



Ensuite, le joueur **peut** jouer une commande de sa main ; il place alors la carte commande, face visible, sur le four. Un joueur joue en général une carte commande quand il pense que tous les ingrédients nécessaires sont dans le four, mais il est bien sûr interdit d'aller regarder ce qu'il y a dans le four, dont seule la carte supérieure est visible. Le joueur qui joue une carte commande devra attendre la fin du service pour savoir si sa pizza a été réussie.

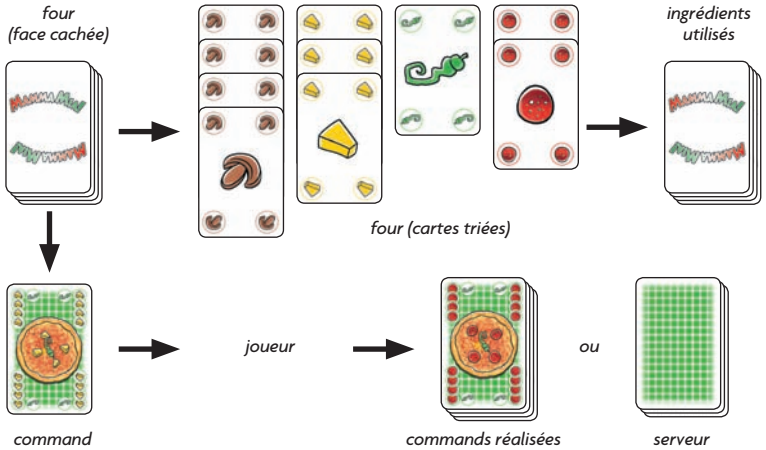
Pour terminer son tour, le joueur pioche des cartes pour ramener sa main à sept cartes.
Le joueur peut piocher des cartes soit de la cuisine commune (pioche de cartes ingrédients) soit de son serveur (pioche de cartes commandes), mais **pas** des deux au même tour.
Le tour passe ensuite au joueur suivant, en sens horaire. Si, lorsqu'un joueur pioche des cartes de son serveur ou de la cuisine, ces cartes ne sont pas en nombre suffisant pour compléter sa main à sept cartes, il ne prend que les cartes restantes, et jouera son tour suivant avec moins de sept cartes. Il ne peut pas profiter de l'occasion pour piocher des cartes de l'autre pioche (cuisine ou serveur). Dès qu'un joueur prend la dernière carte de la cuisine, le service se termine, et le joueur qui a la carte Mamma Mia ! retire les pizzas du four.

Exemple: C'est au tour d'Alberto (joueur vert). Il prend 3 cartes salami de sa main et les joue, faces visibles, sur le four, c'est à dire sur la pile de défausse face visible, en annonçant bien haut «3 salami». Il joue ensuite sur le four, toujours face visible, sa commande de pizza avec 4 salami et 1 piment. Il décide ensuite de piocher des cartes de son serveur (sa pioche de cartes commandes). Comme il n'en reste que 3, il devra joueur son prochain tour avec seulement 6 cartes en main, mais pourra ensuite de nouveau compléter sa main à 7 cartes.

Retirer les pizzas du four

Le joueur qui a la carte Mamma Mia! prend l'ensemble des cartes du four et retourne la pile de manière à la mettre face cachée, et ce **sans** changer l'ordre des cartes du four. Il retourne ensuite les cartes du four, une à une, et trie les ingrédients ainsi trouvés comme indiqué sur le schéma. Les cartes du même ingrédient doivent se chevaucher légèrement, afin que l'on puisse aisément les compter. Lorsqu'il retourne une carte commande, on regarde si les ingrédients nécessaires à sa réalisation sont disponibles parmi les cartes du four précédemment retournées et triées.

- Si les ingrédients nécessaires sont disponibles, la pizza est prête à servir. Le joueur dont la pizza est réalisée, indiqué par la couleur de la carte commande, prend la commande et la place face visible à côté de son serveur, pour indiquer qu'elle a été réalisée. Les ingrédients utilisés pour la pizza ne sont plus disponibles et sont placés dans une pile, face cachée, d'ingrédients utilisés .



- Si les ingrédients nécessaires ne sont pas tous disponibles, le joueur dont la commande a été révélée peut avoir dans sa main les ingrédients manquants. Si c'est le cas, il les joue de sa main pour compléter la commande, et la pizza est considérée comme réalisée. Il prend la commande et la place face visible à côté de son serveur.

Exemple: Les ingrédients suivants du four sont disponibles, faces visibles : 4 champignons, 3 ananas, 1 piment et 2 salami. On révèle alors la carte suivante du four, une commande d'Alberto (joueur vert) pour une pizza avec 4 ananas et 1 piment. Il manque une carte ananas, mais Alberto décide de jouer cette carte de sa main pour pouvoir terminer sa pizza. Les cinq ingrédients nécessaires à la pizza (4 ananas et 1 piment) sont donc placés, faces cachés, sur la pile d'ingrédients utilisés. Alberto prend la carte commande et la place, face visible, avec ses pizzas réalisées. On retourne ensuite la carte suivante du four.

Les ingrédients utilisés pour la pizza, y compris ceux qu'il vient de jouer, sont ajoutés à la pile d'ingrédients utilisés. Si le joueur ne peut pas compléter la commande en jouant les ingrédients manquants, la pizza n'est pas terminée; le joueur reprend alors sa carte commande et la replace, face cachée, sous sa pile de serveur. Les ingrédients non utilisés restent faces visibles sur la table. Le joueur qui a la carte Mamma Mia! continue à révéler les cartes du four, une à une, jusqu'à épuisement. Lorsque toutes les cartes du four ont été révélées, le joueur qui a la carte Mamma Mia! prend tous les ingrédients utilisés pour les pizzas réalisées ce tour-ci, y ajoute la carte Mamma Mia, et les mélange pour former la cuisine de la manche suivante, qu'il place, face cachée, sur la table. Après avoir attendu une dizaine de seconds, le joueur qui a la carte Mamma Mia! réunit tous les ingédients encore visible pour former une nouvelle pile four.Le service suivant peut commencer.

Note: Il se peut qu'un joueur n'ait aucun ingrédient à jouer lorsque vient son tour. Si c'est le cas, il passe, ne jouant aucune carte (pas même une carte commande), puis pioche normalement des cartes pour compléter sa main à sept cartes.

Fin du jeu et score

La partie se termine après le troisième service, lorsque les pizzas ont été extraites du four pour la troisième fois. Le vainqueur est le joueur ayant réussi le plus grand nombre de pizzas,