



Die Bestellungen



Pizza Normale

Fünf der acht Bestellungen jedes Spielers zeigen bestimmte Zutaten. Zum Backen der Pizza muss die entsprechende Anzahl der abgebildeten Zutaten offen auf dem Tisch liegen oder vom Spieler aus seinen Handkarten ergänzt werden. Darüber hinaus gibt es drei Spezialpizzas. Auch sie können durch Handkarten ergänzt werden:



Pizza Bombastica

Für diese Pizza werden mindestens 15 beliebige Zutatenkarten benötigt. Liegen 15 oder mehr Zutaten offen auf dem Tisch, werden sie **alle** verbraucht beiseite gelegt.



Pizza Monotoni

Neben der eigenen vorgegebenen Zutat, werden genau sechs Karten einer weiteren Zutat benötigt. Diese Zutat wird auf der Karte durch ein „J“ (für Joker) dargestellt und kann vom Spieler frei gewählt werden, wenn seine Bestellung aus dem Ofen genommen wird. Allerdings darf er nicht die bereits vorgegebene Zutat wählen.



Pizza Minimale

Neben der eigenen vorgegebenen Zutat, werden genau drei Karten von der Zutat benötigt, von der in diesem Moment die wenigsten Karten offen ausliegen. Diese Zutat wird auf der Karte als „?“ Fragezeichen dargestellt. Es darf aber nicht die bereits vorgegebene Zutat sein. Gibt es mehrere „wenigste“ Zutaten, wählt der Spieler eine davon aus. Er darf nur eine Zutat wählen, von der wenigstens eine Karte aufgedeckt ist.

Beispiel: Folgende Zutaten liegen offen: 2x Peperoni, 2x Salami, 2x Pilze und 3x Ananas. Nun wird Albertos (grün) Bestellung der Pizza Minimale aufgedeckt. Von drei Sorten Zutaten liegen die wenigsten Karten aus: Peperoni, Salami und Pilze. Da keine Oliven aufgedeckt wurden, zählen diese nicht. Und da auf der Bestellung eine Peperoni vorgegeben ist, gilt auch diese Zutat nicht. Alberto darf also zwischen Salami und Pilzen wählen. Legt er noch die dritte fehlende Zutatenkarte aus der Hand hinzu, zum Beispiel einen Pilz, ist die Pizza gebacken.

Autor: Uwe Rosenberg
Graphik: Franz Vohwinkel

Distribution in der Schweiz:

Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

© 1998 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, D-63303 Dreieich.

Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany



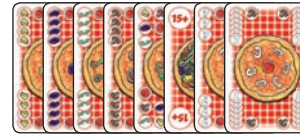
Wer ist der beste Pizzabäcker?

Bei diesem „delikatens“ Ablegespiel sind die Spieler Pizzabäcker. Sie erhalten vom Kellner Bestellungen und nehmen Zutaten vom Vorrat. Alles zusammen schieben sie dann in den Ofen. Wenn alle Zutaten verbraucht sind, wird alles wieder aus dem Ofen geholt, um nachzusehen, welche Pizzas gut geraten sind und geliefert werden können. Die missglückten Pizzas müssen später neu gebacken werden. Wer nach drei Runden die meisten Pizzas gebacken hat, gewinnt.

Spielmaterial

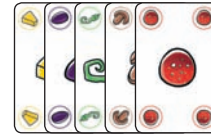
Es gibt drei verschiedene Kartenarten:

40 Bestellungen



Je 8 Bestellungen in 5 Spielerfarben.

65 Zutatenkarten



Je 13 x Ananas, Peperoni, Pilze, Oliven, Salami.

1 Mamma Mia-Karte



Spielvorbereitung

- Bei weniger als 5 Spielern werden Zutaten aussortiert:
Bei 4 Spielern wird von jeder Zutat eine Karte aussortiert, bei 3 Spielern drei Karten und bei 2 Spielern fünf Karten. Diese Karten kommen zurück in die Schachtel.
- Die Zutaten werden gemischt, und jeder Spieler erhält verdeckt 6 Karten, die er auf die Hand nimmt.
- In die restlichen Zutatenkarten wird die „Mamma Mia-Karte“ eingemischt. Der Stapel wird verdeckt als „Vorrat“ in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler erhält einen Satz von acht Bestellungen mit gleichfarbiger Rückseite, mischt sie gut durch und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab. Dieser Stapel ist der „Kellner“. Dann nimmt sich jeder Spieler die oberste Karte von seinem Kellner und steckt sie zu seinen sechs Zutatenkarten auf seiner Hand.
- Neben dem Vorrat muss etwas Platz für den „Ofen“ bleiben. Der Ofen ist der offene Ablagestapel. Dorthin werden die ausgespielten Zutaten und Bestellungen gelegt.
- Der hungrigste Spieler beginnt. Die anderen folgen jeweils im Uhrzeigersinn.

Die Mamma Mia-Karte



Der Spieler, der während des Spiels die Mamma Mia-Karte zieht, legt sie sofort offen vor sich ab und zieht eine neue Karte vom Vorrat. Dieser Spieler nimmt am Ende der Spielrunde die Pizzas aus dem Ofen. Außerdem ist er der Startspieler in der nächsten Spielrunde.

Eine Spielrunde

Pizza in den Ofen schieben

Kommt ein Spieler an die Reihe, **muss** er mindestens eine Zutatenkarte in den Ofen schieben, das heißt, er legt sie auf den offenen Ablagestapel neben dem Vorrat. Er darf auch mehrere Zutatenkarten auf einmal in den Ofen schieben, aber dann müssen alle Karten die **gleiche** Zutat zeigen. Dabei sagt er laut Anzahl und die Art der Zutat an, zum Beispiel: „Drei Salami“.

Nun **darf** er noch eine Bestellung von seiner Hand in den Ofen schieben. Das macht er dann, wenn er glaubt, dass schon alle notwendigen Zutaten im Ofen sind, um die Pizza zu backen. Ob die Pizza wirklich gebacken werden kann, wird aber erst am Ende der Runde überprüft, wenn alles aus dem Ofen genommen wird.

Anschließend zieht er so viele Karten nach, dass er wieder 7 Karten auf der Hand hat. Dabei darf er aber entweder nur vom Vorrat nehmen **oder** nur vom Kellner. Danach kommt sein linker Nachbar an die Reihe.

Will ein Spieler vom Vorrat ziehen, und es sind nicht mehr genügend Karten da, erhält er nur die Karten, die noch da sind. Zu Beginn der nächsten Runde hat er erst einmal weniger Karten auf der Hand. Sobald ein Spieler die letzte Karte vom Vorrat zieht, endet die Spielrunde, und der Spieler mit der Mamma Mia-Karte nimmt alles wieder aus dem Ofen.

Beispiel: Alberto (grün) ist am Zug. Er nimmt drei Salamis aus seiner Hand und schiebt sie in den Ofen (legt sie auf den offenen Stapel). Er sagt laut an: „Dreimal Salami“. Anschließend schiebt er seine Bestellung mit „4x Salami und 1x Peperoni“ in den Ofen. Er entscheidet sich, Bestellungen vom Kellner zu nehmen. Obwohl dort nur noch drei Karten liegen, zieht er diese drei nach und spielt für kurze Zeit mit nur sechs Handkarten.

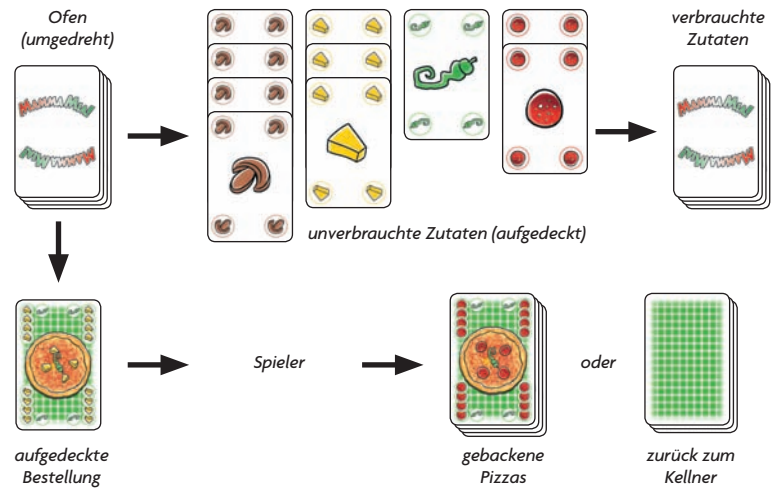
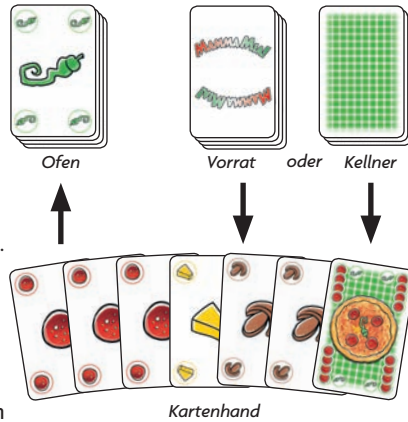
Aus dem Ofen nehmen

Der Spieler mit der Mamma Mia-Karte nimmt den Ofenstapel und dreht ihn herum, so dass nun die Kartenrückseiten nach oben zeigen. Die Reihenfolge der Karten darf dabei nicht verändert werden! Jetzt werden die Karten einzeln aufgedeckt, um zu sehen, welche Pizzas gebacken wurden. Beim Aufdecken sortiert der Spieler die Zutaten nach Sorten.

Sobald er eine Bestellung aufdeckt, wird überprüft, ob alle für diese Pizza benötigten Zutaten ausliegen:

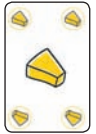
- Wenn ja, ist die Pizza gebacken. Der Spieler, dem die Bestellung gehört, legt sie offen vor sich ab. Die für diese Pizza verbrauchten Zutaten werden auf einen Stapel beiseite gelegt.
- Falls nicht, darf jetzt der Spieler, dem die Bestellung gehört, fehlende Zutaten von seiner Kartenhand nachlegen. Kann er alle fehlenden Zutaten nachlegen, ist die Pizza gebacken. Anderenfalls bekommt er die Bestellung zurück und schiebt sie verdeckt unter den Stapel seines Kellners.

Unverbrauchte Zutaten bleiben offen liegen.



Beispiel: Folgende Zutaten wurden bereits aufgedeckt: 4x Pilze, 3x Ananas, 1x Peperoni, 2x Salami. Dann wird eine Bestellung (4x Ananas, 1x Peperoni) für Alberto (grün) aufgedeckt.

Alberto fehlt also noch 1x Ananas. Diese Zutat legt er aus seiner Hand nach, und die Pizza ist gebacken. Die fünf Karten (4x Ananas, 1x Peperoni) werden auf den Stapel der verbrauchten Zutaten gelegt. Alberto legt die Bestellung als erledigt offen vor sich ab. Die übrigen aufgedeckten Zutaten bleiben liegen, und die nächsten Karten werden aus dem Ofen genommen.



Der Spieler nimmt nacheinander die Karten aus dem Ofen, bis er alle Karten aufgedeckt hat. Nachdem der Spieler alle Karten aufgedeckt hat, schiebt er die unverbrauchten Zutaten zu einem Stapel zusammen und legt sie offen als neuen Ofen in die Mitte.

Die verbrauchten Zutaten, die beim Backen der Pizzas beiseite gelegt wurden, werden nun mit der Mamma Mia-Karte zusammen gut gemischt und als neuer Vorrat verdeckt in die Mitte gelegt. Der Spieler, der als Letzter die Mamma Mia-Karte hatte, beginnt die neue Runde.

Achtung: Zu Beginn der neuen Runde kann es vorkommen, dass einige Spieler weniger als 7 Karten auf der Hand haben. Diese Spieler füllen ihre Kartenhand erst am Ende ihres Zuges wieder auf. Hat ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine einzige Zutat auf der Hand, setzt er aus und ergänzt seine Kartenhand auf sieben.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, nachdem der Ofen zum dritten Mal ausgeräumt wurde.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Pizzas gebacken hat, also die meisten Bestellungen offen vor sich liegen hat. Im Fall eines Gleichstands gewinnt der Spieler unter ihnen, der die meisten Zutaten auf der Hand hat.



MAMMA MIA!

Who is the best pizza maker?

In this delicious card game, the players are pizza makers. The players take orders from the waiters and ingredients from the supply. They put them all together in the oven and bake. When all the ingredients are used up, the players open the oven to discover which pizzas were baked properly, and which were not. The players take back their orders for their improperly baked pizzas so they can try again in the next round. After three rounds, the player who has delivered the most pizzas is the best pizza maker and the winner!

The orders



Five of each player's orders are simple orders showing just the ingredients available in the game. To be properly baked, the ingredients shown must be face-up in the oven when the order is turned up. As always, the player, whose order it is, may add ingredients from his hand to complete the order. Each player also has three special pizzas, which are completed in the same way: from the face up oven cards and/or from the player's hand. These orders are described below:



Pizza Bombastica

To properly bake this pizza, a player needs at least 15 ingredients of any kinds. If more than 15 ingredients are face up in the oven, the Mamma Mia! player takes all of them for the pizza. Thus, after this pizza is delivered, there are no face-up cards in the oven!



Pizza Monotoni

To properly bake this pizza, a player needs 1 of his personal ingredient (shown on the card) and 6 ingredients of a single different kind. This different ingredient is shown on the card by a "J" (for joker). The player whose order card is turned over chooses the ingredient when it is turned over. In no case can the player choose his personal ingredient as the joker.



Pizza Minimale

To properly bake this pizza, a player needs 1 of his personal ingredient (shown on the card) and 3 ingredients of a single different kind. This different ingredient is shown on the card by a "?". The different ingredient is the ingredient that has the fewest cards in the face up oven. If more than one ingredient ties with the fewest, the player whose order card is turned over chooses the ingredient. In no case can the player choose his personal ingredient or an ingredient with no cards in the face up oven.

Example: The following ingredients are in the face up oven: 2 pepper, 2 salami, 2 mushroom, and 3 pineapple. Next, the Mamma Mia! player turns over Alberto's (green) Pizza Minimale order. The order requires 1 pepper and 3 of a different ingredient. Three ingredient kinds tie for fewest cards showing in the face-up oven: pepper, salami, and mushroom. As pepper is Alberto's personal ingredient, he may not choose this as the different ingredient. Also, as there are no olives showing, Alberto may not choose olives for the different ingredient. Thus, Alberto must choose between salami and mushroom. If he has a third salami or mushroom card in his hand, he can place this on the table and properly bake his Pizza Minimale.

Author: Uwe Rosenberg
Illustration: Franz Vohwinkel

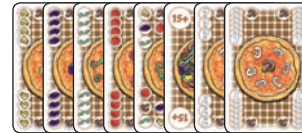
© 1998 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, D-63303 Dreieich,
All rights reserved. Made in Germany.



Contents

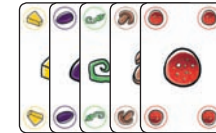
There are three different kinds of cards.

40 orders



8 in each of 5 colors

65 ingredient cards



13 each of pineapple, olive, pepper, mushroom and salami

1 Mamma Mia! card



Preparation

- With fewer than 5 players remove ingredient cards: with 4 players remove one of each ingredient and return them to the box, with 3 players remove three of each, and with 2 players remove five of each.
- Shuffle the ingredient cards and deal 6 to each player. They take them as their starting hands.
- Now shuffle the Mamma Mia! card and the ingredient cards together. Place these cards face down as a supply in the middle of the table.
- Each player takes a set of eight orders (with matching backs), shuffles them, and places them face down on the table. This is each player's waiter. Then each player draws the first order card from their waiter and adds it to his hand.
- The oven is next to the supply. The oven is a face-up discard stack. The players play their ingredient and order cards on the oven.
- The players choose a starting player and the others follow in clockwise order.

The Mamma Mia! card



When a player draws the Mamma Mia! card, he places it face up on the table next to his waiter and immediately draws another card. At the end of a round, the player with the Mamma Mia! card removes the pizzas from the oven to determine which are properly baked and which are not. He then begins the next round as the new starting player.

A game round

Put pizzas in the oven

On a player's turn, he **must** place at least one ingredient card from his hand in the oven: he places the ingredient card(s) face up on the discard stack next to the supply. A player may place more than one card in the oven on his turn, but they must all be the same kind of ingredient. After placing the ingredients, the player announces the number and kind placed, e.g. "three salami".

Next, the player **may** place 1 order card from his hand face up in the oven: he places the order card face up on the discard stack next to the supply. Players should place order cards when they believe that all the ingredients needed to properly bake the pizza are already in the oven. Players may never check the contents of the oven (the oven cards are stacked so only the topmost card can be seen), but must wait until the end of the round when all pizzas are taken from the oven to learn if their pizzas are properly baked.

Finally, the player draws enough cards to return his hand size to seven cards. The player must, however, draw cards only from the supply **or** from his waiter, and not both during a turn.

The player's turn is done and his left neighbor takes his turn.

When a player draws cards from the supply or his waiter and there are not enough cards there to fill his hand, he takes only the cards that are there and, thus, takes his next turn with fewer than seven cards. He may not use this opportunity to draw additional cards from the other card stack (waiter or supply).

As soon as a player draws the last card from the supply, the round ends, and the player with the Mamma Mia! card takes all the pizzas from the oven.

Example: It is Alberto's (green) turn. He takes 3 salami cards from his hand and places them face up in the oven (places them on the discard stack). He says aloud, "Three salami!" Next, he places his order with 4 salami and 1 pepper showing on it in the oven (face up on top of the discard stack). He decides to draw from his waiter stack, but as there are only three cards there, takes all three and must play with only 6 cards until his next turn, when he can again fill his hand to 7 cards.

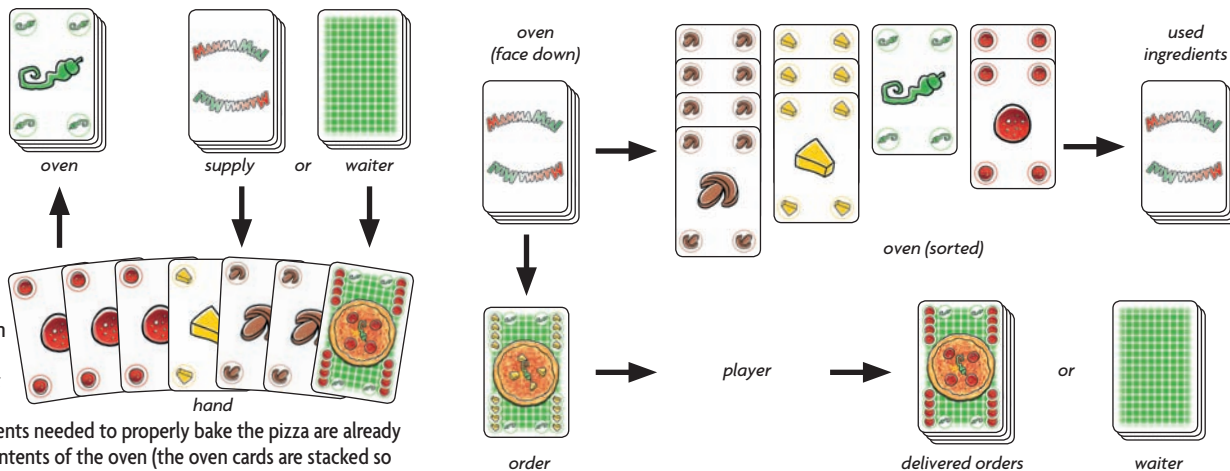
Take the pizzas from the oven

The Mamma Mia! player takes the cards from the oven and turns them over in his hand so they are face down. He may not change the order of the cards in the oven!

Now he turns over cards from the oven, one at a time, and sorts the ingredient cards by placing them face up on the table as shown below. The cards should overlap each other so the number of cards of each kind can be easily seen.

When he turns over an order card, the players check to see if all the necessary ingredients for the pizza are available in the sorted ingredients on the table:

- If all the necessary ingredients are there, the pizza is properly baked. The player, whose order was properly baked (the color of the order matches the player), takes the order and places it face up next to his waiter to show it has been delivered. The Mamma Mia! player takes the ingredients used in this pizza from the sorted ingredients and puts them face down in a stack for used ingredients.



- If all the necessary ingredients are not there, the player, whose order was turned over, may add missing ingredient cards from his hand to complete the order. If he can add all the missing ingredients, his pizza is properly baked. If the player cannot complete the pizza, it is not properly baked and he puts the order card face down on the bottom of his waiter stack.

Unused ingredients remain face-up in the sorted oven.

Example: As shown above, the following ingredients are in the face up oven: 1 pepper, 2 salami, 3 pineapple, and 4 mushroom. Next, the Mamma Mia! player turns over an order card: 4 pineapple and 1 pepper for Alberto (green) from the oven. As there are not enough pineapple cards in the face up oven (3 instead of 4), Alberto adds 1 pineapple card from his hand to complete the order. The Mamma Mia! player puts the five ingredient cards (4 pineapple and 1 pepper) on the used ingredient stack. Alberto takes his order card and places it face-up in his delivery stack. The unused ingredient cards remain in the face-up oven and the Mamma Mia! player turns over the next card in the oven.



The Mamma Mia! player continues to turn over cards from the oven until all have been turned over. After all oven cards have been turned over, the Mamma Mia! player puts all the unused ingredient cards from the oven face up as the new oven stack for the next round.

The Mamma Mia! player shuffles the used ingredients cards (that were used to complete properly baked pizzas) together with the Mamma Mia! card to form a new supply, which he places face down on the table. The Mamma Mia! player now begins the next round.

Note: it can occur that a player has no ingredient cards to play on his turn. When this occurs, he must pass, playing no cards (not even an order card). He then draws cards as normal to fill his hand to seven cards.

Game end and scoring

The game ends after the oven has been emptied and any properly baked pizzas in it delivered for the third time. The winner is the player who has delivered the most pizzas (has the most order cards in his delivery stack). If two or more players tie with the most, the player among them with the most ingredients left in his hand is the winner.

Mamma Mia!

Auteur: Uwe Rosenberg

Uitgegeven door Abacus Spiele 1999

Een kaartspel voor 2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar dat ongeveer 30 à 40 min. duurt.

Vrij vertaald in het Nederlands door [Peter Vosters](#) (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#) of naar [Peter](#) zelf.

Speelmateriaal :

- 65 kaarten met pizza garnituur (telkens 13 kaarten van elke soort garnituur : salami, ananas, champignons, pepers en olijven.)
- 40 kaarten met bestellingen (5 series van telkens 8 kaarten met een gelijke kleur op de rugzijde)
- 1 "Mamma Mia" kaart
- spelregels

Doel van het spel.

Elke speler probeert om zijn 8 pizzabestellingen te verwezenlijken. Hij die na drie ronden de meeste bestellingen kan uitvoeren is de winnaar.

Vorbereiding van het spel.

Elke speler ontvangt een serie van 8 bestellingen met een zelfde rugzijde, die hij goed schudt en als een verdekte stapel voor zich neerlegt. Speelt men met minder dan 5 spelers dan gaat men de 65 kaarten reduceren op de volgende wijze :

- men verwijdert van elke garnituur één kaart in het geval men met 4 spelers speelt
- men verwijdert van elke garnituur 3 kaarten bij 3 spelers
- men verwijdert van elke garnituur 5 kaarten bij 2 spelers

Deze kaarten legt men terug in de doos.

Men schudt de Mamma Mia kaart samen met de pizza garnituren. Elke speler ontvangt nu 6 kaarten. De overige kaarten worden als een verdekte stapel op tafel gelegd. De spelers nemen nu gezamenlijk de bovenste kaart van hun bestellingen en voegen deze kaart samen met de 6 garnituurkaarten in hun hand. De speler met de grootste honger begint. De andere spelers volgen in wijzerzin.

tip : Mamma Mia is een eenvoudig doch erg origineel kaartspel . Wanneer je het spel met onervaren spelers wilt spelen is het aangeraden om eerst een kennismakingsrondje te spelen. Nadien begint men opnieuw. De spelregels zullen dan geen problemen meer opleveren.

Verloop van het spel.

Mamma Mia! wordt over drie ronden gespeeld waarbij elke ronde uit twee fasen bestaat :

1. Het uitspelen van garnituren en bestellingen
2. Het waarderen van de pizzastapel

1. Het uitspelen van garnituren en bestellingen.

Tijdens deze fase leggen de spelers garnituren en bestellingen uit hun handkaarten op de gemeenschappelijke pizzastapel (aflegstapel). Wie een bestelling uitspeelt hoopt (of weet zeker) dat er onder zijn bestelling de noodzakelijke garnituren aanwezig zijn.

Wie aan beurt is voert de volgende drie acties na elkaar uit :

- a) de speler mag om het even hoeveel garnituurkaarten, van een en de zelfde soort uit zijn hand, op de pizzastapel in het midden van de tafel uitspelen. Hierbij zegt hij luidop het aantal en soort garnituur.
- b) de speler mag één van zijn bestellingen uit zijn handkaarten open op de pizzastapel leggen.
- c) de speler vult zijn handkaarten terug aan tot 7 kaarten. Hierbij neemt hij ofwel kaarten van de verdekte garnituurstapel of van de stapel van zijn bestellingen. Van beide stapels iets nemen is niet toegelaten. Bevat de stapel onvoldoende kaarten dan speelt hij tijdelijk met minder dan 7 kaarten verder.

Fase 1 eindigt onmiddellijk wanneer de laatste kaart van de verdekte garnituurstapel is getrokken.

De Mamma Mia kaart.

Hij die de Mamma Mia kaart trekt of in het begin van het spel ontvangen heeft legt deze open voor zich neer en neemt een nieuwe kaart.

vb van een speelbeurt

Alberto (groen) is aan de beurt. Van zijn garnituren kiest hij drie salami's uit en legt deze op de pizzastapel en zegt luidop : "driemaal salami". Vervolgens legt hij zijn bestelling met de vier salami's en de peper op de stapel. Alhoewel de verdekte stapel van Alberto's bestellingen nog slechts uit drie kaarten bestaat, neemt hij toch deze kaarten en speelt hij een korte tijd verder met zes handkaarten.

2. Het waarderen van de pizzastapel.

In deze fase worden de kaarten van de pizzastapel in de juiste speelvolgorde omgedraaid en gesorteerd. Wanneer een bestelling wordt omgedraaid dan gaat men na of de gevraagde garnituur reeds open op tafel ligt. De ontbrekende garnituren kunnen door de betrokken speler met behulp van zijn handkaarten aangevuld worden.

Hij die de Mamma Mia kaart voor zich liggen heeft draait de pizzastapel van fase 1 om en neemt hem met de rugzijde naar boven in zijn hand. De volgorde van de kaarten mag in geen geval veranderd worden. De speler draait dan de kaarten kaart per kaart om. Garnituren worden hierbij volgens soort gesorteerd en in rijen aangelegd. Wordt een bestelling omgedraaid dan gaat men onmiddellijk na, aan de hand van de reeds omgedraaide garnituurkaarten, als aan deze bestelling voldaan werd. Liggen de betreffende garnituren op tafel dan is de bestelling in orde en wordt de kaart uit het spel genomen. De benodigde garnituurkaarten worden op een nieuwe aflegstapel van de gebruikte garnituren gelegd. Om een bestelling te vervolledigen mag een speler ook handkaarten uitspelen. Hierbij vult hij de ontbrekende garnituren aan. Deze gebruikte handkaarten worden echter niet

opnieuw aangevuld. Kan een omgedraaide bestelling niet uitgevoerd worden dan legt men ook geen garnituurkaarten opzij. De bestelling wordt aan de betreffende speler teruggegeven. De kaart wordt verdekt onder de stapel van zijn bestellingen geschoven. Zijn alle kaarten van de pizzastapel omgedraaid en alle uitgespeelde bestellingen gewaardeerd dan eindigt fase 2.

Belangrijk! Wanneer er nog garnituurkaarten open op tafel liggen dan blijven ze daar liggen en worden ze niet opnieuw geschud! In fase 2 van de volgende ronde worden de garnituren van de nieuwe pizzastapel aangelegd aan deze reeds openliggende kaarten. Uitgespeelde garnituren kan men dus in de volgende ronde reeds gebruiken voor een nieuwe bestelling.

Vb. voor het vervullen van een bestelling.

De volgende garnituren werden reeds omgedraaid :1x peper, 2x salami, 3x ananas, 4x champignons. Nadien wordt een bestelling (4x ananas, 1x peper) van Alberto (groen) omgedraaid. Er ontbreekt dus nog één ananas. Deze ontbrekende garnituur wordt uit zijn handkaarten aangevuld en hiermee is aan de bestelling voldaan. De vijf kaarten (4x ananas en 1x peper) worden op de stapel van de gebruikte garnituren gelegd. De bestelling verdwijnt uit het spel. Alle andere omgedraaide garnituurkaarten blijven liggen. Men draait verder kaarten om van de pizzastapel.

Een nieuwe ronde.

Hij die de Mamma Mia kaart voor zich liggen heeft begint een nieuwe ronde. De aflegstapel van de gebruikte garnituurkaarten worden samen met de Mamma Mia kaart goed geschud en als een verdekte stapel klaar gelegd. Nadien begint de tweede ronde met fase 1.

Hierbij kunnen de spelers in het begin een verschillend aantal kaarten in de hand hebben. Het is enkel op het einde van hun beurt dat ze hun handkaarten terug aanvullen tot zeven. De nog openliggende garnituurkaarten van de vorige ronde blijven gedurende de volledige fase 1 van de nieuwe ronde liggen. Ze gelden voortaan als uitgespeelde garnituren en kunnen dus gebruikt worden voor nieuwe bestellingen. In fase 2 van de nieuwe ronde worden de garnituurkaarten van de pizzastapel op deze zichtbare garnituren aangelegd.

Einde van het spel en winnaar.

Na drie ronden eindigt het spel. Wie de meeste bestellingen uitgevoerd heeft wint. Bij een gelijke stand wint die speler die nog de meeste garnituurkaarten in de hand heeft.

De bestellingen.

Vijf van de acht bestellingen tonen de voor de hand zijnde garnituren. Om aan de bestelling te voldoen moet het aangegeven aantal garnituren uitgespeeld zijn of door de betreffende speler aangevuld worden met zijn handkaarten. Daarnaast heeft men nog drie pizzaspecialiteiten die eveneens door middel van handkaarten kunnen vervolledigd worden.

Pizza Bombastica.

Wordt deze bestelling omgedraaid, dan moeten 15 of meer willekeurige garnituren open klaar liggen. Is de bestelling uitgevoerd dan worden alle omgedraaide garnituurkaarten op de aflegstapel van de gebruikte garnituren gelegd, ook wanneer er meer dan 15 zijn.

Pizza Monotoni.

Naast de vooraf gevraagde garnituur worden ook nog eens zes kaarten van een andere garnituur verlangd. Deze garnituur is op de kaart door een "J" van Joker voorgesteld en kan door de speler vrij gekozen worden wanneer zijn bestelling omgedraaid wordt. In elk geval mag het niet hetzelfde zijn van het vooraf gevraagde.

Pizza minimale.

Naast de vooraf gevraagde garnituur wordt er ook nog eens drie kaarten van een garnituur verlangd waarvan er het minst aantal kaarten open liggen. Deze garnituur wordt als een "?" voorgesteld. Het mag ook niet het vooraf gevraagde garnituur zijn. Zijn er meerdere "minste" garnituren dan kiest de speler er één uit. Men mag in geen geval een garnituur kiezen welke nog niet is omgedraaid.

Bv. : De volgende kaarten werden reeds omgedraaid 2x pepers, 2x salami, 2x champignons en 3x ananas. Voor Alberto (groen) wordt de pizza Minimale omgedraaid. Er liggen nu drie soorten met de minste. Daar er nog geen olijven werden omgedraaid tellen deze niet mee. Omdat groen (=pepers) de kleur is van Alberto tellen deze ook niet mee. Alberto kan dus enkel kiezen tussen salami en champignons. Legt hij nog een van deze garnituren uit zijn handkaarten erbij dan is er voldaan aan de bestelling.



piet.notebaert@pandora.be

Date Last Modified: 26-05-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief