

SOLE Mio!

2 à 5 joueurs à partir de 10 ans 30 minutes

Matériel

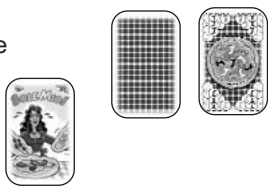
55 cartes ingrédients
45 ingrédients simples
(olives, piment, salami, champignon et ananas, 9 cartes de chaque)



10 doubles ingrédients
(2 olives, 2 piments, 2 salamis, 2 champignons et 2 ananas, 2 cartes de chaque)



55 commandes
(11 de la couleur de chaque joueur)



1 carte "Sole Mio!"
1 livret de règles

But du jeu

Le vainqueur est celui qui aura réalisé le plus grand nombre de ses 11 commandes après deux manches de jeu.

Préparation

- Avec moins de 5 joueurs, retirez certaines cartes ingrédients du jeu :
4 joueurs: retirez 1 carte de chaque ingrédient simple.
3 joueurs: retirez 1 carte de chaque ingrédient simple et 1 carte de chaque ingrédient double.
2 joueurs: retirez 3 cartes de chaque ingrédient simple et 1 carte de chaque ingrédient double.
- Mélangez toutes les cartes ingrédients et distribuez en 5 à chaque joueur pour constituer sa main de départ.
- Mélangez la carte Sole Mio! aux cartes ingrédients restantes et placez la pile de cartes au centre de la table pour constituer la pioche d'ingrédients (la cuisine).
- Chaque joueur prend toutes les cartes commandes d'une couleur de son choix, les mélange et les place en une pioche face cachée devant lui pour constituer sa pioche de commandes (le serveur). Chacun pioche ensuite les deux premières commandes de son serveur et les ajoute à sa main.
- À côté de la cuisine se trouvera le four, une pile où les joueurs joueront, faces visibles, des cartes ingrédients et commandes. Les joueurs choisissent un premier joueur.
- Chacun joue ensuite à son tour, en sens horaire.



La carte Sole Mio!

Quand un joueur pioche la carte Sole Mio!, il la place face visible devant lui et pioche une autre carte. À la fin de la manche, le joueur qui a la carte Sole Mio! notera les scores. Il sera aussi le premier joueur de la seconde manche

1ère manche - préparation des pizzas

À son tour, un joueur doit jouer au moins une carte de sa main face visible dans le four, c'est à dire sur la pile de défausse face visible. Un joueur peut jouer plusieurs cartes dans le four si toutes ses cartes ont le **même type** d'ingrédient.

Le joueur annonce ensuite le type et le nombre d'ingrédients qu'il a mis dans le four, une carte double ingrédient comptant pour deux ingrédients. lorsqu'un joueur met une telle carte dans le four, il doit le préciser dans son annonce, en spécifiant par exemple "3 ananas, dont une carte double".

Le joueur peut ensuite jouer **une carte commande** de sa main face visible sur le four. Ce n'est que plus tard dans la partie, à la phase de score, que l'on vérifiera si cette commande est effectivement réalisée.

Enfin, le joueur complète sa main à 7 cartes. Pour cela, il peut piocher des cartes soit de la cuisine, soit de son serveur - mais il ne peut pas combiner les deux. Il se peut donc qu'un joueur ne puisse pas ramener sa main à 7 cartes s'il pioche des cartes d'une pile où il n'y a plus suffisamment de cartes; dans ce cas, le joueur jouera son prochain tour avec moins de 7 cartes en main.

Le tour du joueur est alors terminé, et c'est au joueur à sa gauche de jouer.

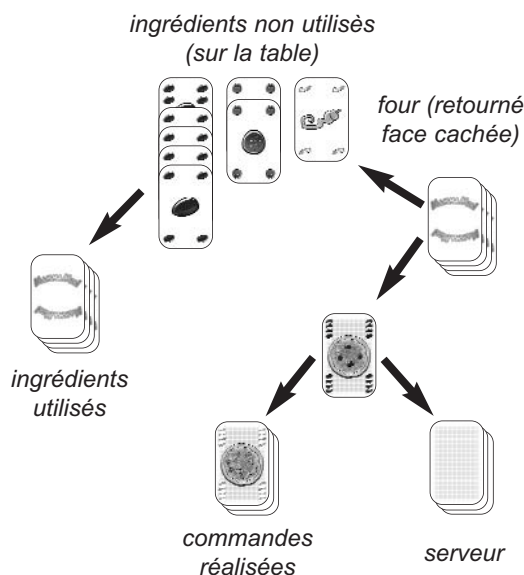
La manche se termine lorsqu'un joueur pioche la dernière carte de la cuisine.

Score : retirer les pizzas du four

Le joueur qui a la carte Sole Mio! prend la pile de cartes du four et la retourne face cachée, sans changer l'ordre des cartes.

Il pioche ensuite les cartes et les révèle, une à une. Lorsqu'il révèle une carte ingrédient, il la place face visible sur la table, triant les cartes ainsi placées par type d'ingrédient. Il constitue ainsi une colonne de cartes pour chaque type d'ingrédient.

Lorsqu'il révèle une carte commande, il la place face visible sur la table et regarde si les ingrédients nécessaires pour la réaliser sont disponibles dans les colonnes d'ingrédients. S'ils le sont, il prend tous les ingrédients nécessaires et les place dans une nouvelle pile de défausse pour les ingrédients utilisés dans les commandes réalisées. Les cartes double ingrédients, lorsqu'il y en a, doivent être utilisées en premier.

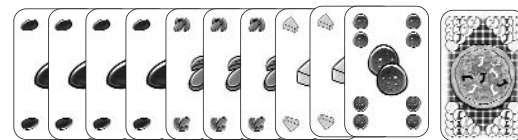


Les ingrédients non utilisés restent bien sûr dans leurs colonnes, et la carte commande réalisée est mise de côté, face visible, par le joueur qui l'a réalisée.

Exemple: Sont disponibles sur la table, dans les colonnes d'ingrédients 6 olives (1 double et 4 simples), 2 salamis and 1 piment. On retourne une commande pour une pizza avec 4 olives. Il est possible de la réaliser, et on prend donc parmi les ingrédients disponibles 4 olives (2 simples et 1 double), dont les cartes sont défaussées. La commande est mise de côté, face visible, et il reste 2 olives, 2 salamis et 1 piment sur la table.

Quand une commande peut être réalisée de plusieurs manières, c'est le propriétaire de la carte commande qui décide des ingrédients utilisés.

Comme les cartes "double ingrédient" doivent toujours être utilisées en premier, une commande sera "surchargée" si elle demande un ingrédient simple alors qu'une carte double ingrédient est disponible sur la table.



Exemple: Sont disponibles sur la table 4 olives, 3 champignons, 2 ananas (tous des cartes simples) et 2 salamis (une carte double). On retourne une commande pour 4 ingrédients d'un même type, 3 d'un autre, 2 d'un troisième et 1 d'un quatrième type. Tous les ingrédients nécessaires sont disponibles. Comme il y a plusieurs manières de remplir cette commande, c'est au propriétaire de la commande de choisir les ingrédients utilisés. Il a en effet le choix entre 2 ananas et 1 salami et 2 salamis et un ananas. Il opte pour 4 olives, 3 champignons, 2 ananas et 1 salami, dont les cartes sont défaussées. Pour le salami, c'est la carte double salami qui est utilisée, et il ne reste donc aucun ingrédient sur la table.

Pour réaliser une commande, un joueur peut aussi:

- Jouer les cartes ingrédients manquantes de sa main. Si cela suffit à réaliser la commande, elle est traitée comme indiqué ci dessus. Le joueur ne pioche pas de cartes de la cuisine pour compléter sa main.
- Demander l'aide de ses adversaires. (voir infra).

Si une commande n'est pas remplie, son propriétaire reprend la carte commande et la met face cachée sous sa pile "serveur". Rien ne change aux colonnes d'ingrédients disponibles sur la table.

Quand une commande demande 4 ingrédients d'un même type, le propriétaire de la commande peut jouer une série (voir infra, commandes).

Après que le joueur ayant la carte Sole Mio! a révélé toutes les cartes du four, il prend toutes les cartes sur la table dans les colonnes d'ingrédients non utilisés et les place en une pile face visible, commençant ainsi le four de la seconde manche.

Seconde manche

Le joueur qui a la carte Sole Mio! mélange cette carte avec tous les ingrédients utilisés, et

place la pile face cachée sur la table, constituant une nouvelle cuisine. Il joue ensuite en premier pour la seconde manche.

Note: au début de cette seconde manche, il se peut que certains joueurs aient moins de 7 cartes en main, s'ils ont joué des cartes pour réaliser leurs commandes ou aider leurs adversaires. Ces joueurs ne pourront compléter leur main à 7 cartes qu'à la fin de leur premier tour dans cette seconde manche.

Un joueur qui n'a pas de carte en main doit passer et simplement compléter sa main à sept cartes, piochées comme d'habitude soit de son serveur, soit de la cuisine.

Fin du jeu et victoire

La seconde manche se termine lorsque la dernière carte ingrédient est piochée, et le score est calculé comme à l'issue de la première manche. La partie est alors terminée, et le joueur ayant réalisé le plus grand nombre de commandes est vainqueur. En cas d'égalité, celui des ex-æquos ayant le plus d'ingrédients dans sa main (les cartes doubles comptant pour deux ingrédients) est le vainqueur.

Aide

Un joueur qui ne peut pas ou ne souhaite pas utiliser les ingrédients disponibles pour réaliser une commande peut demander de l'aide à ses adversaires. En commençant par son voisin de gauche, et en tournant en sens horaire, il peut demander à chacun des autres joueurs les ingrédients précis qu'il lui faut ("J'ai besoin de 2 champignons et 1 salami").

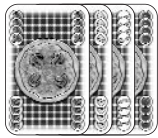
Lorsqu'un joueur donne ainsi les ingrédients nécessaires demandés par un autre joueur pour réaliser sa commande, les ingrédients donnés sont défaussés et la commande est traitée comme dans les cas précédents. Le joueur qui vient ainsi en aide peut bien sûr donner des cartes double ingrédient s'il le souhaite. En récompense pour son aide, il prend la première carte de sa pile "serveur" et la place immédiatement avec ses commandes réalisées - elle comptera en fin de partie comme telle. Il ne peut pas se débarrasser ainsi d'une commande de sa main.

Exemple: 2 olives sont disponibles sur la table. On révèle une commande de 4 olives pour le joueur piment. Le joueur piment a uniquement une olive en main, et demande donc l'aide de ses adversaires ("L'un d'entre vous me donnera-t-il une olive pour réaliser cette commande?"). Il demande tout d'abord à son voisin de gauche, mais celui-ci ne peut ou ne veut pas l'aider. Il demande alors au joueur suivant, le joueur olive, qui donne une carte olive pour terminer la commande. Cette carte est défaussée avec les 3 autres olives (les deux qui étaient sur la table et celle jouée par le joueur rouge). On ne demande pas d'aide aux autres joueurs. Le joueur piment place la commande avec ses commandes réalisées, et le joueur olive pioche la première carte de son serveur qu'il place avec ses propres commandes réalisées.

Si son voisin de gauche ne peut ou ne veut pas lui venir en aide, le joueur demande au joueur suivant, et ainsi de suite. Un seul joueur peut aider à réaliser une commande donnée. Une fois qu'un joueur a accepté, et donné les ingrédients nécessaires, les joueurs suivants ne peuvent pas intervenir. Si aucun adversaire ne vient en aide, tout se passe comme si le joueur n'avait pas les ingrédients nécessaires pour réaliser la commande.

Exemple: Il y a 3 olives sur la table. On révèle une commande de 4 olives pour le joueur piment. Le joueur piment a une olive en main, mais souhaite la garder pour plus tard. Il demande donc à ses adversaires de l'aider. Aucun adversaire ne lui vient en aide, et la commande n'est donc pas rééalisée. Le joueur piment ne peut pas décider de jouer sa carte olive après le refus de ses adversaires. Il récupère sa commande non rééalisée, et la place sous son serveur. Les 3 olives restent sur la table.

Les commandes



Les commandes sont décrites en détail plus loin. gardez ces descriptions à portée de main, afin que les joueurs puissent aisément s'y référer.

Pour ces 4 commandes, le joueur a besoin de 4 ingrédients du même type, qui n'est jamais son type personnel.

Séries: Si, lorsque les pizzas sont retirées du four, l'une de ces commandes est révélée, le joueur concerné par la commande peut immédiatement jouer jusqu'à 3 autres commandes du même type de sa main. Pour chaque commande supplémentaire de ce type qu'il joue, le joueur a besoin d'un ingrédient de moins. Ainsi, la seconde commande (la première jouée de sa main) ne demandera que 3 ingrédients, la troisième 2 ingrédients, et la quatrième un seul ingrédient. L'ordre des commandes ne détermine pas nécessairement quelle commande demande combien d'ingrédients - ce choix étant laissé au joueur.

Exemple: Sont disponibles sur la table 4 champignons, 2 piments et 1 salami. On retourne une commande pour 4 piments. Le joueur a qui appartient cette commande joue de sa main des commandes pour 4 champignons et 4 salamis. Il joue ensuite 2 salamis de sa main, et réalise les trois commandes avec 4 champignons, 3 salamis et 2 piments.

Le joueur peut demander l'aide de ses adversaires pour réaliser ces commandes mais, comme dans un tour normal, un seul adversaire peut lui venir en aide et, quel que soit le nombre de commandes qu'il aide à réaliser, il ne prendra qu'une seule commande de son serveur.



Pour cette commande, le joueur a besoin de 2 ingrédients de chaque type, excepté son type personnel.



Pour cette commande, le joueur a besoin d'au moins 2 ingrédients de son type personnel. Il décide lui-même du nombre exact d'ingrédients de ce type qu'il joue, et peut bien sûr en jouer de sa main s'il estime que ceux disponibles sur la table ne sont pas suffisants.

Ses adversaires peuvent ensuite tenter d'empêcher la réalisation de cette commande. Pour cela, ils montrent tous les ingrédients de ce type qu'ils ont en main. S'ils en ont au moins autant, la commande n'est pas réalisée. Dans tous les cas, les adversaires reprennent leurs cartes ingrédients en main. Si la commande est réalisée, les ingrédients utilisés

pour ce faire sont défaussés normalement. Si la commande n'est pas réalisée, tous les ingrédients utilisés pour tenter de la réaliser, y compris ceux joués de la main du joueur, restent sur la table dans la colonne correspondante.

Note: pour cette commande, il n'est pas possible de demander l'aide des adversaires.

Exemple: sont disponibles sur la table 2 salamis et 1 champignon. On révèle cette commande pour le joueur champignon (marron). Comme cette commande demande au moins 2 champignons, le joueur champignon doit jouer au moins 1 champignon de sa main pour tenter de réaliser la commande. Il a 3 champignons dans sa main et décide d'en jouer 2. C'est maintenant aux autres joueurs de montrer combien ils ont de champignons dans leurs mains. L'un d'entre eux a un champignon, l'autre un double champignon, soit 3 champignons en tout, soit assez pour empêcher le joueur de réaliser sa commande. Les adversaires reprennent leurs champignons en main. Les trois champignons avec lesquels le joueur voulait réaliser la commande (dont 2 de sa main) sont placés sur la table avec les ingrédients disponibles.



Le propriétaire de cette commande désigne un adversaire de son choix qui choisit un ingrédient de sa main et le joue, face visible, sur la table.

Si le propriétaire de la commande a dans sa main au moins un ingrédient du même type, il le joue, et réalise ainsi la commande. S'il n'a pas en main d'ingrédient de ce type, la commande n'est pas réalisée. Cette commande ne peut pas être réalisée avec les cartes disponibles sur la table, et ne peut l'être qu'avec une carte de la main du joueur.

Note: pour cette commande, il n'est pas possible de demander l'aide des adversaires.

Exemple: Cette commande est révélée, aux couleurs du joueur jaune (ananas). Peu importe les ingrédients disponibles sur la table, puisqu'ils ne peuvent être utilisés pour réaliser cette commande. Le joueur ananas désigne un adversaire et lui demande de lui montrer un ingrédient de sa main. L'adversaire montre un double piment, et reprend la carte en main. Le joueur ananas a un piment en main (il n'a pas nécessairement besoin d'un double), le joue et réalise ainsi la commande.



Cette commande ne peut pas être réalisée s'il y a un ou plusieurs ingrédients du type personnel du joueur disponible sur la table.

S'il n'y a aucune carte sur la table dans la colonne de cet ingrédient, alors cette commande peut être réalisée en jouant simplement 2 ingrédients de 2 autres types.

Exemple: sont disponibles sur la table 3 ananas, 2 olives, 1 piment et 1 salami. On révèle cette commande pour le joueur rouge (salami). Avec deux ananas et 2 olives disponibles, cette commande devrait être aisée à réaliser, mais il y a malheureusement un salami sur la table, qui interdit la réalisation de cette commande.



Pour réaliser cette commande, le joueur a besoin de deux cartes double ingrédient différentes.

Exemple: Ne sont disponibles sur la table que des cartes d'ingrédient simple, aucun double. On révèle cette commande pour le joueur

champignon (marron). Le joueur marron n'a qu'un double ananas dans sa main, et demande de l'aide à ses adversaires. Comme il doit faire une demande précise, il demande un double salami (il ne peut se contenter de demander un double quelconque). Aucun adversaire ne pouvant ou ne voulant jouer de double salami, la commande n'est pas réalisée. Le joueur la remet sous son serveur et reprend son double ananas dans sa main.



Pour réaliser cette commande, il faut 4 ingrédients d'un type, 3 d'un autre, 2 d'un troisième et 1 d'un quatrième. Les ingrédients sont au choix du joueur à qui appartient la commande.

Exemple: Sont disponibles sur la table 4 ananas et 4 salamis. On révèle cette carte pour le joueur bleu (olive). Ce dernier n'a en main qu'une olive, et demande donc l'aide de ses adversaires. Comme il doit faire une demande précise, il demande un champignon et 1 olive. L'un de ses adversaires décide de lui fournir ces ingrédients. Le joueur olive joue alors son champignon et réalise la commande avec 4 salamis et 3 ananas pris sur la table, plus 2 champignons et 1 olive. Il reste 1 ananas sur la table, et l'adversaire qui est venu en aide au joueur olive réalise la première commande de son serveur.



Pour réaliser cette commande, il faut jouer 4 ingrédients du type personnel du joueur qui a la carte Sole Mio! Si cette commande est réalisée, le joueur qui l'a réalisée prend immédiatement la carte Sole Mio!, et devient responsable de la pioche et du score.

Exemple: sont disponibles sur la table 3 ananas et 2 piments. Le joueur ananas (jaune) a la carte Sole Mio! et révèle cette commande, qui est alors une commande pour 4 ananas, pour le joueur salami (rouge). Le joueur salami joue un ananas de sa main, réalisant ainsi la commande, et prend la carte Sole Mio!. C'est lui qui retourne désormais les cartes, et c'est lui qui entamera la prochaine manche. Si, dans la suite de la manche, une telle commande est de nouveau révélée, ce sera une commande pour 4 salamis. Si elle est de nouveau réalisée, la carte Sole Mio! changera encore de mains.



Illustrations: Franz Vohwinkel
Développement: Grünspan-Spiele
Traduction française: Bruno Faidutti

Tous droits réservés.
Fabriqué en Allemagne
© 2004 ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co KG, D-63303 Dreieich

MAMMA MIA!

GRANDE

Un peu plus qu'une extension de SOLE Mio! et MAMMA MIA! pour 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans, 60 minutes

Matériel

70 cartes ingrédient:
60 cartes ingrédients simples (salami, ananas, champignon, piment et olives, 12 de chaque)
10 cartes doubles ingrédients (2 salamis, 2 ananas, 2 champignons, 2 piments et 2 olives, 2 de chaque)
1 carte Sole Mio!
95 commandes (19 de chacune des 5 couleurs)

But du jeu

Le vainqueur est celui qui aura réalisé le plus grand nombre de ses 19 commandes après trois manches de jeu.

Préparation

Pour jouer à MAMMA MIA! GRANDE, il vous faut toutes les cartes de SOLE Mio!, ainsi que certaines cartes de MAMMA MIA!, en l'occurrence toutes les cartes de commande et quelques cartes ingrédients.

- Regroupez les cartes commande de Sole Mio! et Mamma Mia!. Chaque joueur a ainsi 19 commandes.
- Ajoutez aux cartes ingrédients de SOLE Mio!, 3 ingrédients de chaque type pris dans MAMMA MIA! À 5 joueurs, utilisez les 12 ingrédients et simples et les 2 double ingrédients de chaque type.
- Avec moins de cinq joueurs, retirez du jeu les cartes suivantes :
4 joueurs: 1 ingrédient simple de chaque type,
3 joueurs: 1 ingrédient simple et 1 double ingrédient de chaque type,
2 joueurs: 4 ingrédients simple et 1 double ingrédient de chaque type,
- Mélangez toutes les cartes ingrédients faces cachées et distribuez en 5 à chaque joueur, face cachée, pour constituer sa main initiale.
- Mélangez la carte Sole Mio! aux cartes ingrédients restantes, et placez la pioche ainsi obtenue au milieu de la table.
- Chaque joueur prend un set de 19 commandes d'une même couleur, les mélange et pioche les deux premières pour les ajouter à sa main.

Le jeu se joue avec les règles de SOLE Mio!, excepté sur le point suivant :
Lorsqu'une commande n'est pas réalisée, elle est retirée du jeu. De même, lorsqu'un joueur joue une commande pour tenter une série, et ne la réalise pas, elle est retirée du jeu.