

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# Mamma Mia !

Un jeu de Uwe Rosenberg édité par Abacus Spiele

## Matériel du jeu

65 cartes avec garniture de pizza (13 cartes pour chaque sorte de garniture : salami, ananas, champignon, piment et olive) 40 cartes de commande de pizza

1 carte MAMMA MIA

1 règle de jeu

## But du jeu

Chaque joueur doit effectuer huit commandes de pizza. Celui qui a accompli le plus après trois tours, gagne le jeu.

## Préparation

Chaque joueur reçoit une série de huit commandes avec le même motif au verso. Il mélange bien ses cartes et pose ensuite le tas devant lui face cachée.

Si moins de 5 joueurs participent au jeu, on réduit les 65 cartes de garniture de façon suivante : une carte de chaque garniture sera enlevée en cas de 4 joueurs, trois cartes en cas de 3 joueurs et 5 cartes en cas de 2 joueurs. On range les cartes écartées dans la boîte du jeu.

On mélange bien la carte MAMMA MIA avec les garnitures de pizza. Chaque joueur en reçoit six cartes. Ensuite les cartes restantes seront empilées et déposées face cachée sur la table. En outre chaque joueur tire la première carte de ses commandes et la prend en main avec les six garnitures. Le joueur qui commence le jeu est celui qui est le plus affamé. Les autres le suit dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Conseil

MAMMA MIA! est un jeu de cartes simple, mais original. Si vous le jouez avec des joueurs sans expérience, il est préférable de faire d'abord un seul tour. Ensuite vous recommencez à nouveau.

Les règles du jeu ne devraient plus poser aucun problème.

## Le cours du jeu

On joue MAMMA MIA! en trois tours, chacun divisé en deux phases :

1 ère phase le jeu des garnitures et des commandes

2ème phase: la mise en valeur du tas de pizza

## 1. Le jeu des garnitures et des commandes

Dans cette phase les joueurs posent des garnitures et des commandes qu'ils tiennent en main sur le tas de pizza en commun. Celui qui joue une commande, espère (ou sait), que les garnitures désirées se trouvent en dessous de sa commande. Celui à qui est le tour, effectue les trois actions suivantes l'une après l'autre :

- Parmi les garnitures identiques qu'il tient en main, le joueur peut choisir autant qu'il veut pour les jouer ensuite visiblement sur le tas de pizza au milieu de la table en disant le nombre et la nature des garnitures à haute voix.
- Le joueur peut jouer une de ses commandes visiblement sur le tas de pizza.
- Le joueur complète ses cartes jusqu'à sept en tirant face cachée des cartes du tas des garnitures ou du tas des commandes qui est devant lui. Il n'est pas permis de se servir des deux en même temps. Si le tas dont le joueur veut tirer des cartes ne dispose pas d'un nombre suffisant de cartes, le joueur doit faire son jeu avec moins de sept cartes pour un petit moment.

La première phase du jeu est tout de suite finie au moment où on a tiré face cachée la dernière carte du tas des garnitures.

## La carte MAMMA MIA

Celui qui tire la carte MAMMA MIA ou la reçoit au début du jeu, la pose visiblement devant lui et prend une autre carte.

## Exemple pour un coup de jeu

C'est le tour d'Albert (vert). Parmi ses garnitures il choisit trois salamis, les pose sur le tas de pizza et dit à haute voix: "Trois fois salami". Après il pose sa commande de quatre salamis et un piment sur le tas au milieu de la table. Bien que le tas des commandes face cachée devant lui ne compte plus que trois cartes, il prend les trois commandes et continue le jeu pour un petit moment avec seulement six cartes en main.

## 2. La mise en valeur du tas de pizza

Dans cette phase on retourne les cartes du tas de pizza dans l'ordre chronologique joué auparavant et on fait le tri des garnitures. Si l'on retourne une commande, elle est considérée comme accomplie au moment où les garnitures demandées sont déjà retournées de façon visible sur la table. S'il y a encore des garnitures qui manquent, le joueur concerné peut les compléter par ses cartes en main.

Celui qui a la carte MAMMA MIA devant lui, retourne le tas de pizza de la première phase et le prend en main le verso vers le haut. En aucun cas l'ordre des cartes ne peut être changé. Le joueur retourne les cartes du talon une par une. Ensuite on fait le tri des garnitures et on les dépose en rang sur la table.

Si l'on retourne une commande, on la compare tout de suite avec les garnitures déjà retournées. Si les garnitures demandées sont déjà étalées sur la table, la commande est considérée comme accomplie et elle est mise de côté. Les garnitures nécessaires pour son accomplissement deviennent le nouveau talon des garnitures utilisées.

Pour l'accomplissement d'une commande un joueur peut se servir des cartes qu'il a en main. Il complète ainsi les garnitures qui manquent à la commande. Mais le joueur ne peut pas les remplacer en piochant de nouvelles cartes. S'il n'est pas possible d'accomplir une commande, aucune garniture n'est mise à l'écart. Le joueur concerné reprend sa commande et la range face cachée sous le tas de ses commandes. Il ne les mélange pas.

Quand les joueurs ont retourné toutes les cartes du tas de pizza et qu'ils ont mis en voleur toutes les commandes, la deuxième phase du jeu est terminée.

**Attention !** Maintenant s'il y a encore des garnitures face visible sur la table, elles restent en place et ne seront pas mélangées aux autres ! Dans la deuxième phase du prochain tour les garnitures du nouveau tas de pizza seront placées à la suite de celles déjà sur la table. Il est donc possible d'envisager l'usage des garnitures déjà jouées pour les nouvelles commandes au prochain tour.

### *Exemple pour l'accomplissement d'une commande*

Les garnitures suivantes ont été retournées : 1 x piment, 7 x salamis, 3 x ananas, 4 x champignons. Ensuite on retourne une commande (4 x ananas, 1 x piment) pour Albert (vert). Il lui manque seulement 1 x ananas. Il rajoute cette garniture des cartes qu'il a en main et la commande est accomplie. Il pose les cinq cartes (4 x ananas, 1 x piment) sur le talon des garnitures utilisées. La commande est mise hors du jeu. Toutes les autres garnitures retournées restent en place et on continue de retourner les cartes du tas de pizza.

### **Nouveau tour de jeu**

Celui qui a la carte MAMMA MIA devant lui, est le premier joueur du nouveau tour. Il mélange le talon des garnitures utilisées provenant des commandes accomplies avec la carte MAMMA MIA et il en fait le nouveau talon des garnitures (face cachée).

Ensuite le nouveau tour commence par la première phase du jeu. Au début il est bien possible que les joueurs ont un nombre inégal de cartes en main. Seulement à la fin de leur prochain coup ils augmentent le nombre de leurs cartes jusqu'à sept.

Les garnitures encore retournées du tour antérieur restent visible sur la table pendant toute la première phase du nouveau tour. On les considère comme garnitures jouées et elles peuvent ainsi servir pour les futures commandes. Dans la deuxième phase du nouveau tour les garnitures du tas de pizza seront rangées de nouveau à la suite des garnitures déjà retournées.

### **Fin du jeu et victoire**

Après trois tours le jeu est terminé. Celui qui a accompli le plus de commandes, gagne le jeu. En cas d'égalité le joueur qui a le plus de garnitures en main est le gagnant du jeu.

### **Les commandes**

Cinq parmi les huit commandes présentent les garnitures disponibles dans le jeu. Pour l'accomplissement il est nécessaire que le nombre de garnitures indiqué soit retourné ou que le joueur puisse le compléter par une ou plusieurs de ses cartes en main.

En dehors de ça il y a encore trois pizzas spéciales, qu'on peut également compléter par les cartes en main :

#### **Pizza Bombastica (15+)**

Quand on retourne cette commande, 15 ou plus de n'importe quelle garniture doivent être visiblement étalées sur la table. Si la commande est accomplie, toutes les garnitures déposées seront mises sur le nouveau talon des garnitures utilisées, même si le nombre est supérieur à 15.

#### **Pizza Monotoni**

A part une garniture déterminée il faut présenter exactement six garnitures d'une autre sorte. Le joueur peut choisir cette nouvelle garniture librement quand on retourne sa commande à condition qu'elle soit différente de celle déterminée au début.

#### **Pizza Minimale**

A part une garniture déterminée il faut présenter exactement trois cartes d'une garniture dont le nombre de cartes déposées actuellement est inférieur à toutes les autres. Mais il ne faut pas que ce soit la garniture déjà déterminée. S'il y a plusieurs garnitures avec un nombre "inférieur", le joueur en choisit une. Il n'est pas possible de choisir une garniture qui n'est pas retournée.

**Exemple :** On a déjà retourné 2 x piments, 2 x salamis, 2 x champignons et 3 x ananas. Pour Albert (vert) on a retourné la Pizza Minimale. Trois sortes se présentent alors avec un nombre "inférieur". Etant donné que personne n'a retourné les olives, celles-ci ne rentrent pas dans le jeu. Albert a donc le choix entre le salami et les champignons. S'il choisit encore une carte des deux garnitures qu'il a en main et qu'il la dépose, sa commande sera accomplie.

Graphisme : Franz Vohwinkel

©1998 ABACUSPIELE, Verlags KG Dreieich All rights reserved