

Mamma Mia!

de Uwe Rosenberg.

Un delicioso juego de cartas para 2-5 personas de 10 años o más.

Duración aproximada: 40 minutos.

Contenido

65 cartas con todo lo que necesitas para cocinar una gran pizza (13 de cada tipo de ingrediente: salami, piña, champiñón, pimienta y aceituna)

40 cartas de encargo de pizza (8 de cada color)

1 carta mamma-mía

1 reglas + Esta traducción

Objetivo

Cada persona tiene encargos para cocinar 8 pizzas. Quién sea capaz de cocinar más pizzas en tres rondas será la persona mejor cocinera y ¡**mamma mía**, ganadora del juego!.

Preparación

Cada persona toma el conjunto de 8 cartas de encargo de pizzas de un color (en el dorso), las baraja bocabajo y las pone en la mesa delante suya, formando su mazo de encargos personal.

Si juegan **menos de 5 personas**, se quitan algunas cartas (que no se usan en la partida):

- **4 personas:** se quita una carta de cada tipo de ingrediente

- **3 personas:** se quitan tres cartas de cada tipo de ingrediente

- **2 personas:** se quitan cinco cartas de cada tipo de ingrediente

Con el resto de ingredientes, más la carta mamma-mía, se hace un mazo de robo de ingredientes común barajándolas bocabajo. De este **mazo común** se reparten a cada persona **6 cartas**. Además cada persona roba **1 carta** de su **mazo personal** de encargos. En total la mano inicial de cada persona son 7 cartas.

La persona más hambrienta comienza la partida. Luego se juega en turnos en el sentido horario.

Turno

En un **turno** una persona puede realizar tres acciones y en este orden:

1. – Tiene que poner **al menos una carta** en juego (en el Horno), desde su mano a la mesa y puesta bocarriba. El Horno es un mazo de cartas en el centro de la mesa, que se empieza con las primeras cartas jugadas por el jugador inicial. Se pueden

Traducido y arreglado por Sonso & Jess
(sin queso, por favor)

jugar al horno tantas cartas como se quiera, al menos una por turno, pero todas deben ser del mismo ingrediente. Se debe declarar en voz alta y dejar claro cuantas cartas y de qué tipo de ingrediente se colocan en el horno.

2. - Además en su turno una persona puede jugar **una** de las cartas de **encargo** que tenga en su mano, bocabajo, al horno. Esta acción no es obligatoria.

3. - Se **completa la mano** hasta tener de nuevo **7 cartas**. Las cartas necesarias se pueden robar o bien del mazo de encargos personal, o bien del mazo de ingredientes común, pero no es posible robar de los dos mazos en el mismo turno. Si el mazo del que se elige robar tiene menos cartas que las que se necesitan hasta llegar a 7, no se roban más cartas y durante un tiempo la persona tendrá menos de 7 cartas en la mano.

Cuando una persona roba o le toca la **carta mamma-mía**, la deja en la mesa cerca suya y roba otra en sustitución (*esta carta indica que la persona a quien le toque será la encargada de examinar el horno al final de la ronda y además indica que empezará la siguiente ronda*).

La **ronda** acaba cuando se robe la última carta del mazo de ingredientes.

Ejemplo: *En su turno, Alberto (verde) pone tres salamis en el horno desde su mano, dejando claro cuántos ha puesto, anunciando “¡Tres salamis!”. Pone las cartas encima del mazo de pizzas en el horno, bocarriba. Después coloca en el mismo mazo del horno pero bocabajo, la carta de encargo de pizza con “4 salamis + 1 pimienta” que también tenía en su mano. Aunque el mazo de encargos de Alberto tiene solamente tres cartas y el ha jugado cuatro, prefiere robar de ese mazo, así que seguirá jugando con 6 cartas en la mano solamente.*

Final de ronda

Al final de la primera ronda (cuando se robe la última carta del mazo de ingredientes) se examinan las pizzas en el horno para ver cuales se han cocinado correctamente.

El jugador que tenga la carta mamma-mía coge las cartas del horno bocabajo (*los ingredientes estarán bocabajo, las cartas de encargo no*), y en el orden que se jugaron las va levantando una a una y ordenando en cinco pilas según el tipo de ingrediente de la carta. Cuando salga una carta de encargo, se comprueba si con los ingredientes que en ese momento hay en la mesa se ha hecho bien la pizza, según las indicaciones del encargo.

Si no hay suficientes ingredientes, la persona de quien sea la orden puede jugar otras cartas de su mano para completar la pizza adecuadamente.

Las cartas usadas en la elaboración exitosa de una pizza se apartan y se colocan todas juntas encima de la carta *mamma-mía*.

Si no es posible aportar cartas de la mano para completar una pizza, la carta del encargo fallido se coloca debajo en el mazo de encargos de la persona adecuada (el mazo de encargos no se baraja), y no se gasta ninguna carta de ingredientes.

*Ejemplo: En las pilas hay disponibles estos ingredientes: 1 pimiento, 2 salami, 3 piñas, y 4 champiñones. Entonces sale la carta de encargo de Alberto para una pizza de 4 piñas y 1 pimiento. El encargo no puede completarse con los ingredientes en la mesa, así que Alberto juega otra carta de piña de su mano. Las cinco cartas usadas con éxito se colocan encima de la carta *mamma-mía* y la carta con el encargo conseguido de Alberto se aparta de la partida (cada pizza cocinada es un punto al final del juego). La persona con la carta *mamma-mía* sigue sacando cartas del mazo de pizzas del horno.*

Cuando se hayan examinado todas las cartas en el mazo del horno, acaba definitivamente la ronda y comienza la siguiente. Los ingredientes que queden en las pilas bocarriba en la mesa se quedan así, y solamente las cartas encima de la carta *mamma-mía* (las que se han tenido que usar para cocinar alguna pizza) forman el nuevo mazo común de ingredientes, bocabajo. Por tanto, los ingredientes bocarriba en las pilas sobre la mesa, están disponibles para hacer nuevas pizzas al final de la siguiente ronda.

Los ingredientes usados en los encargos exitosos (que deben estar amontonados sobre la carta *mamma-mía*), se barajan junto con la propia carta *mamma-mía* para formar el nuevo mazo común de ingredientes.

La persona que tenga la carta *mamma-mía* de la ronda anterior comienza la nueva ronda.

Algunas personas pueden tener menos de 7 cartas si han gastado cartas para completar algún encargo al final de la ronda anterior. Si alguna persona no tiene cartas en la mano en su primer turno de la ronda no juega carta alguna al horno y simplemente roba cartas nuevas.

Fin de partida

La partida acaba al finalizar y puntuarse la **tercera ronda**. La persona que haya hecho más pizzas (y por tanto le queden menos cartas de

encargo en juego) es la mejor cocinera, y ¡**mamma mía**, ganadora del juego!.

Si hay un **empate** a pizzas cocinadas, gana la persona que tenga más cartas de ingredientes en la mano al final del juego.

Los encargos

Cinco de las pizzas de encargo de cada color tienen ingredientes específicos. Los ingredientes deben provenir de las pilas de ingredientes o de la mano de la persona cocinera en el momento de examinarse el horno, al final de cada ronda.

Además hay tres pizzas especiales:

Pizza Bombástica: Este encargo requiere 15 o más ingredientes de cualquier clase. Si el número total de ingredientes disponibles (incluyendo los posiblemente jugados desde la mano) es menor que 15, el encargo no es realizado. Si se consigue cumplir el encargo, **todas** las cartas de ingredientes disponibles en las pilas bocarriba se gastan y se ponen encima de la carta *mamma-mía*, incluso si hay más de 15 cartas. Así pues, después de que se cocine el encargo de una pizza Bombástica con éxito, todas las pilas de ingredientes se vacían.

Pizza Monótoni: Necesita un ingrediente específico mostrado en la carta y exactamente 6 ingredientes más de otro tipo. No vale con 7 cartas iguales, ha de ser 1 carta de un tipo y 6 iguales de otro tipo diferente.

Pizza Minimale: Su receta consta de un ingrediente que se muestra en la carta y exactamente tres cartas del ingrediente del que en ese momento haya menos cartas disponibles en las pilas bocarriba (pero que tengan al menos una carta), y que no sea el mismo ingrediente mostrado en la carta. Si hay más de un ingrediente empatado como menos disponible, la persona interesada decide cuál usar. Un ingrediente sin cartas en la pila no puede ser elegido.

*Ejemplo: Las pilas de ingredientes tienen: 2 pimientos, 2 salami, 2 champiñones, y 3 piñas. La persona con la carta *mamma-mía*, encargada de examinar el horno en esta ronda, levanta la carta de Alberto (verde) de encargo de la pizza Minimale. Pimiento, salami y champiñón están empatados a menos cartas disponibles (las aceitunas no tienen carta alguna y no cuentan). El encargo necesita pimiento (el ingrediente específico del color verde de Alberto). Así que como segundo ingrediente Alberto debe elegir entre salami y champiñón. Como en los dos casos le faltaría una carta, debe añadir una carta de su mano para completar el encargo. En su mano tiene un champiñón, pero no tiene salami, así que juega la carta de champiñón para realizar el encargo.*