

Mamma Mia!

auteur: Uwe Rosenberg, vertaling: [Kurt Van den Branden](#)

Een “delikaat” aflegspel voor 2 tot 5 spelers.

1 Inleiding

1.1 Spelmateriaal

- 65 kaarten met pizza beleg (Telkens 13 keer salami, ananas, champignons, paprika en olijven).
- 40 kaarten met bestellingen (5 sets van 8 kaarten met dezelfde rugzijde).
- 1 Mamma Mia-kaart.

1.2 Doel van het spel

Elke speler moet proberen 8 pizza bestellingen te volbrengen. Wie na 3 spelronden de meeste bestellingen heeft afgewerkt wint het spel.

1.3 Spelvoorbereiding

Elke speler krijgt een set van 8 bestellingen met dezelfde rugzijde, schudt de kaarten goed en legt ze als verdeckte stapel voor zich.

Als er minder dan 5 spelers deelnemen worden de 65 belegkaarten verminderd: Bij 4 spelers wordt er van elk ingrediënt 1 kaart verwijderd, bij 3 spelers 3 kaarten en bij 2 spelers 5 kaarten. Deze kaarten kunnen terug in de doos, ze zijn niet nodig voor het spel.

De Mamma Mia-kaart en de ingrediënten worden samen geschud en elke speler krijgt 6 kaarten. De overblijvende kaarten legt men als verdeckte stapel op tafel. Bijkomend neemt elke speler de bovenste kaart van zijn bestellingen en neemt ze samen met de 6 ingrediënten in de hand.

De hongrigste speler begint. De anderen volgen in uurwijzerzin.

Tip: Mamma Mia! is weliswaar een eenvoudig spel, maar ook ongewoon. Speel met onervaren spelers eerst een proefronde en begin dan opnieuw. Nu zouden de regels geen probleem meer mogen zijn.

2 Spelverloop

Mamma Mia! wordt over 3 ronden gespeeld, waarbij elke ronde uit 2 fazen bestaat:

1. Ingredienten en bestellingen uitspelen.
2. Pizzastapel uitzoeken.

2.1 Ingredienten en bestellingen uitspelen

In deze fase leggen de spelers ingredienten en bestellingen uit hun hand op de gemeenschappelijke pizzastapel (aflegstapel). Wie een bestelling aflegt hoopt (of weet) dat de nodige ingrediënten voor zijn pizza onder zijn bestelling op de pizzastapel liggen.

Wie aan de beurt is voert de volgende 3 acties in volgorde uit:

1. De speler die aan de beurt is mag willekeurig veel belegkaarten *van dezelfde soort* uit zijn hand open op de pizzastapel leggen. Hierbij zegt hij luidop het aantal en de soort ingrediënten.
2. De speler mag 1 bestelling uit zijn hand open op de pizzastapel leggen.
3. De speler vult de kaarten in zijn hand terug aan tot 7. Daarbij neemt hij kaarten van de verdeckte stapel met ingrediënten *of* van zijn eigen stapel met bestellingen. *Van beide stapels kaarten trekken mag niet.* Als een stapel waarvan kaarten genomen worden niet genoeg kaarten bevat dan heeft die speler voor korte tijd minder dan 7 kaarten in zijn hand.

Faze 1 eindigt onmiddellijk als de laatste kaart van de verdeckte ingrediëntenstapel genomen wordt.

De Mamma Mia-kaart: Wie de Mamma Mia-kaart trekt of ze bij het spelbegin gekregen heeft legt deze open voor zich en neemt een vervangkaart.

2.2 Pizzastapel uitzoeken

In deze fase worden de kaarten van de pizzastapel in de voorheen uitgespeelde volgorde omgedraaid en gesorteerd. Als een bestelling omgedraaid wordt geldt deze als uitgevoerd als de nodige belegkaarten open op tafel liggen. Als er ingrediënten ontbreken kan de betrokken speler *deze uit zijn hand aanvullen*.

Wie de Mamma Mia-kaart voor zich liggen heeft draait de pizzastapel uit faze 1 om en neem hem met de rugzijde naar boven in de hand. De volgorde van de kaarten mag hierbij in geen geval veranderd worden. De speler draait de kaarten van de

stapel in volgorde om. Ingredienten worden hierbij gesorteerd en in rijen afgelegd. Als een bestelling omgedraaid wordt dan kijkt men onmiddellijk of de bestelling uitgevoerd kan worden. Als de nodige ingredienten voorhanden zijn geldt de bestelling als uitgevoerd en wordt uit het spel genomen. De ingredienten die voor deze bestelling nodig waren legt men op een nieuwe aflegstapel met gebruikte ingredienten.

Om een bestelling af te werken mag een speler ook *handkaarten uitspelen*. Daarmee vult hij ontbrekende ingredienten aan. Kaarten die op deze manier uitgespeeld worden mogen *niet* aangevuld worden van de stapel.

Als een bestelling niet uitgevoerd kan worden dan worden er ook geen ingredienten opzij gelegd. De betrokken speler krijgt zijn bestelling terug en schuift ze verdekt *onder* zijn stapel met bestellingen. De stapel wordt niet geschud.

Als alle kaarten van de pizzastapel omgedraaid zijn en alle bestellingen uitgevoerd (of niet) dan eindigt fase 2.

Opgelet: Als er nog ingredienten open op tafel overblijven dan blijven deze liggen en worden *niet* bij de ingredientenstapel gevoegd. In fase 2 van de volgende ronde worden de ingredienten van de nieuwe pizzastapel bij de al op tafel liggende ingredienten gelegd. Openliggende ingredienten kunnen dus in de volgende ronde voor bestellingen gebruikt worden.

Voorbeeld van het uitvoeren van een bestelling: *De volgende soorten beleg werden al omgedraaid: 1x paprika, 2x salami, 3x ananas, 4x champignon. Dan wordt een groene bestelling omgedraaid (4x ananas, 1x paprika). De groene speler heeft dus enkel 1x ananas te kort. Hij vult 1 ananas uit zijn hand aan en de bestelling kan uitgevoerd worden. De 5 kaarten (4x ananas, 1x paprika) worden op de stapel met gebruikte ingredienten gelegd. De bestelling wordt uit het spel verwijderd. Alle andere omgedraaide ingredienten blijven liggen.*

2.3 Een nieuwe ronde

Wie de Mamma Mia-kaart voor zich liggen heeft begint de nieuwe ronde. De aflegstapel met de gebruikte ingredienten wordt samen met de Mamma Mia-kaart geschud en vormt de nieuwe verdekte stapel met ingredienten. Daarna begint de nieuwe ronde met fase 1.

Bij het begin van een nieuwe ronde kunnen de spelers verschillende aantallen kaarten in de hand hebben. Ze mogen deze echter pas aanvullen op het einde van hun eerstvolgende beurt.

Ingredienten die nog open op tafel liggen na de vorige ronde blijven tijdens fase 1 van de volgende ronde liggen. Ze gel-

den als uitgespeelde ingredienten en kunnen voor nieuwe bestellingen gebruikt worden. In fase 2 van de nieuwe ronde worden de ingredienten van de nieuwe pizzastapel bij de al op tafel liggende ingredienten gelegd.

2.4 Einde van het spel en winnaar

Na 3 rondes eindigt het spel. Wie de meeste bestellingen uitgevoerd heeft wint. Bij een gelijkstand wint de speler die de meeste ingredienten over heeft in zijn hand.

3 De bestellingen

5 van de 8 bestellingen waarover elke speler beschikt tonen de in het spel voorhande zijnde ingredienten. Om deze uit te kunnen voeren moeten de aangegeven aantallen ingredienten open op tafel liggen of door de speler uit de hand kunnen aangevuld worden.

Daarnaast zijn er ook 3 speciale pizza's, die ook door handkaarten kunnen aangevuld worden.

3.1 Pizza Bombastica (15+)

Als deze bestelling omgedraaid wordt moeten er 15 of meer willekeurige ingredienten open op tafel liggen. Als de bestelling uitgevoerd kan worden komen alle openliggende ingredienten op de stapel met gebruikte ingredienten, ook als het er meer dan 15 zijn.

3.2 Pizza Monotoni (6x J)

Naast een voorgeschreven beleg zijn er nog 6 kaarten van een bijkomend ingredient nodig. Dit ingredient wordt op de kaart met een 'J' van Joker voorgesteld en kan door de speler willekeurig gekozen worden als de bestelling omgedraaid wordt.

In elk geval mag het Joker-ingredient niet hetzelfde zijn als het andere beleg dat op de kaart staat afgebeeld.

3.3 Pizza Minimale (3x ?)

Naast een voorgeschreven beleg zijn er nog 3 kaarten van het ingredient nodig waarvan er op dat moment de minste kaarten open op tafel liggen. Dit ingredient wordt op de kaart door een '?' voorgesteld. Het mag echter niet het ingredient zijn dat op de kaart afgebeeld staat. Als er meerdere 'minste' ingredienten zijn kan de speler kiezen. Een soort waarvan geen enkele kaart open op tafel ligt mag niet gekozen worden.