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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

- Pour remplir cette commande, il faut utiliser 4 ingrédients de la couleur du joueur qui dépouille le tas de cartes (le joueur qui possède la carte « Sole Mio»). Si le joueur parvient à remplir cette commande, il reçoit la carte « Sole Mio» et c'est à son tour de dépouiller les cartes.

Exemple : il y a 3 Ananas et 2 Pepperoni sur la table. Le joueur jaune (Ananas) a pioché la carte « Sole Mio» pendant la manche. La commande rouge (Salami) de ce type est retournée ; elle nécessite 4 Ananas. Ce joueur complète la commande en rajoutant 1 Ananas de sa main. La commande est alors remplie, le joueur rouge reçoit la carte « Sole Mio » et dépouille la suite du tas de cartes. Il sera également le premier joueur de la seconde manche. Si de nouveau, au cours du dépouillage des cartes, une autre carte de ce type est retournée, il faudrait 4 Salamis pour remplir cette commande car ça serait alors le joueur rouge-Salami qui serait en train de dépouiller les cartes à ce moment-là.

Un jeu d'Uwe Rosenberg, édité par Abacus Spiele (2004), tous droits réservés
Graphismes de Franz Vohwinkel, développement par Grünspan Spiele
Traduction française : Christophe Dziedzic
Mise en page Benoît Christen

MAMMA MIA! GRANDE

Pas qu'une simple extension pour SOLE MIO et MAMMA MIA !

MATERIEL
70 cartes ingrédients
- 60 ingrédients Simples (12 Salamis, 12 Ananas, 12 Champignons, 12 Pepperoni, 12 Olives)
- 10 ingrédients «doubles» (2 Double-Salami, 2 Double-Ananas, 2 Double-Champignon, 2 Double-Pepperoni, 2 Double-Olive)
- 1 carte « Sole Mio »
95 Commandes (19 en 5 couleurs différentes)

BUT DU JEU
Le gagnant est celui qui, après 3 manches, a complété le plus grand nombre de commandes de sa couleur parmi ses 19.

PREPARATION
Pour MAMMA MIA GRANDE, on utilisera toutes les cartes de SOLE MIO ainsi que quelques cartes de MAMMA MIA.
* En plus des 11 cartes de commandes, chaque joueur reçoit également les 8 commandes de MAMMA MIA.
* on rajoute aux cartes de Sole Mio 3 cartes d'ingrédients de chaque type, provenant de MAMMA MIA. A 5 joueurs, on joue avec 12 cartes d'ingrédients Simples, et 2 cartes d'ingrédients Doubles, c'est-à-dire 16 ingrédients par sorte.
* A moins de 5 joueurs, on réduit le nombre de cartes. On enlève les cartes suivantes :
4 joueurs : 1 ingrédient Simple de chaque sorte
3 joueurs : 1 Simple et 1 Double.
2 joueurs : 4 Simples et 1 Double.
* Les cartes ingrédients restantes sont mélangées. Chaque joueur en reçoit 5 qui constituent sa main.
* La carte « Sole Mio » est mise parmi les cartes restantes qui sont mélangées. Celles-ci constituent la pioche et sont mises, face cachée, au milieu de la table.
* Chaque reçoit les 19 cartes de commande d'une couleur, les mélange et les pose face cachée devant lui. Il prend les deux premières en main avec ses cartes d'ingrédients.

3 manches sont jouées en suivant les règles de SOLE MIO. Néanmoins, si une commande n'est pas remplie, elle est défaussée jusqu'à la fin de la partie. Une recette jouée une fois ne peut pas revenir dans la main d'un joueur.

SOLE MIO!

de 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans.
Durée moyenne d'une partie : 30 min

MATERIEL
55 cartes d'ingrédients :

- 45 ingrédients simples : 9 Salamis, 9 Ananas, 9 Champignons, 9 Pepperoni, 9 Olives

- 10 ingrédients «doubles» : 2 doubles-Salami, 2 doubles-Ananas, 2 doubles-Champignons, 2 doubles-Pepperoni, 2 doubles-Olives.

55 cartes de Commande (11 dans chacune des 5 couleurs)
1 carte « Sole Mio »

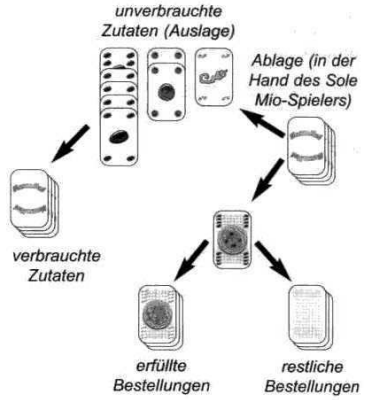
BUT DU JEU
Le gagnant est celui qui, après 2 manches, a réussi le plus grand nombre de commandes de sa couleur.

PREPARATION
* A moins de 5 joueurs, on n'utilise pas toutes les cartes ingrédient.
4 joueurs : On **enlève** 1 ingrédient de chaque sorte.
3 joueurs : On **enlève** 1 ingrédient et un double de chaque sorte.
2 joueurs : On **enlève** 3 ingrédients et un double de chaque sorte.
* Les cartes ingrédients sont mélangées. Chaque joueur en reçoit 5 qui constituent sa main.
* La carte « Sole Mio» est mise parmi les cartes restantes qui sont mélangées. Celles-ci constituent la pioche et sont mises, face cachée, au milieu de la table.
* On laissera, à côté de la pioche, un espace qui sera destinée aux cartes jouées (NDT : nommé « le four » dans Mamma Mia).
* Chaque reçoit les 11 cartes de commande d'une couleur, les mélange et les pose face cachée devant lui. Il prend les deux premières en main avec ses cartes d'ingrédients. Il a maintenant 7 cartes en main.
* Le joueur qui a le plus faim commence. Les autres continueront dans le sens de rotation des aiguilles d'une montre.

La carte « Sole Mio»
Quand un joueur pioche la carte « Sole Mio», il la pose immédiatement devant lui et pioche une nouvelle carte.
A la fin de la manche, c'est ce joueur qui dépouillera le tas de cartes jouées. Il sera aussi le premier joueur de la seconde manche.

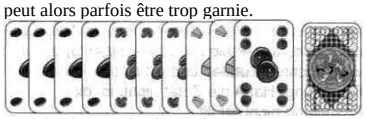
PREMIERE MANCHE
Lorsque c'est son tour, un joueur **doit** jouer au moins une carte ingrédient de sa main face visible dans le « four ». Il peut également jouer plusieurs cartes, à condition que ça soit toujours **le même ingrédient**.
Lorsqu'il joue ces cartes, le joueur annonce à haute voix le nombre et le type d'ingrédient concerné (exemple : « 3 Ananas »).
Les ingrédients «doubles» comptent comme 2 ingrédients de la même sorte. Si le joueur a joué un ingrédient «double» , il l'annonce également à haute voix (exemple : « 3 Ananas dont un Double-Ananas »).
Ensuite, le joueur **peut** alors jouer **1 commande** de sa main dans le four. On ne détermine pas tout de suite si la commande a bien été correctement respectée ; cela se fera plus tard, à la fin de la manche, quand les cartes jouées seront dépouillées.
Ensuite, le joueur complète sa main à hauteur de 7 cartes. Pour cela, soit il pioche des ingrédients, soit il pioche dans son tas de commandes. Il n'est pas permis de piocher dans les deux.
Si la pioche ne contient pas assez de cartes pour compléter sa main jusqu'à 7, il se peut que le joueur termine la manche avec moins de 7 cartes en main.
Dès qu'un joueur pioche la dernière carte de la pioche, la manche est terminée.

OUVRIR LE FOUR (dépouiller les cartes jouées)
Le joueur qui a devant lui la carte « Sole Mio» s'occupe maintenant du tas de cartes jouées. Il prend le tas de cartes dans sa main, dos visible (on ne voit pas l'ingrédient). **L'ordre des cartes ne doit en aucun cas être changé !**
Les cartes sont alors retournée l'une après l'autre et triées, par type d'ingrédient, sur la table. Apparaissent alors sur la table des colonnes d'ingrédients contenant chacune un même ingrédient. Lorsque le joueur retourne une carte de Commande, on vérifie immédiatement si tous les ingrédients nécessaires sont déjà présents sur la table. Si c'est le cas, seuls les ingrédients nécessaires à cette pizza sont retirés des colonnes d'ingrédients et défaussés car ils ont effectivement été utilisés. Les ingrédients «doubles» doivent toujours être utilisés en premier. Les ingrédients supplémentaires restent sur la table, dans leur colonne. La commande est alors correctement remplie et est posée face visible à côté du joueur correspondant.



Exemple :il y a sur la table 6 Olives (4 simples et 1 Double), 2 Salamis et un Pepperoni. Une commande qui exige 4 Olives est retournée. La commande est correctement remplie. On prend avant tout la Double-Olive, puis 2 Olives simples de la table. Il reste alors 2 Olives, 2 Salamis et 1 Pepperoni.

Si la carte indique un symbole joker « J », le joueur peut décider de l'ingrédient avec lequel il va compléter sa commande. Etant donné que les ingrédients «doubles» doivent être utilisés en premier, et même si, par exemple, un seul ingrédient est nécessaire, une commande peut alors parfois être trop garnie.



Exemple : il y a, sur la table, 4 Olives, 3 Champignons, 2 Ananas (jusque ici, ce sont des ingrédients Simples) et 2 Salamis (un Double-Salami). Une carte de Commande est retournée : elle nécessite 4 ingrédients d'une sorte, 3 d'une deuxième sorte, 2 d'une troisième sorte encore différente, et 1 d'une quatrième sorte. La commande est remplie. Le joueur qui a joué cette commande doit encore décider s'il veut utiliser 2 Ananas+1 Salami, ou 2 Salamis+1 Ananas.
Il se décide pour 4 Olives, 3 Champignons, 2 Ananas et 1 Salami. Les ingrédients concernés sont défaussés. Le double-Salami est utilisé pour le Salami simple. Ensuite, il ne reste plus aucun ingrédient non utilisé sur la table.

S'il n'y a pas sur la table assez d'ingrédients non encore utilisés pour remplir une commande, un joueur peut :
* utiliser des ingrédients provenant de sa main. Si la commande est ainsi remplie, on procède comme ci-dessus. Le joueur ne pioche à ce moment aucun ingrédient pour chaque carte qu'il aurait jouée pour compléter une commande.
* demander de l'aide aux autres joueurs (voir le paragraphe « aider » ci-dessous).

Si une commande n'est pas remplie, le joueur la récupère et la replace, face cachée, sous son tas de commande non remplies. Aucun ingrédient n'est alors utilisé, les ingrédients présents sur la table y restent.
Si une commande nécessitant 4 ingrédients d'une sorte déterminée est piochée, le joueur à qui appartient la commande peut jouer une série (voir ci-dessous la partie LES COMMANDES).
Une fois que le joueur en charge du tas de cartes a retourné toutes les cartes, il réunit les ingrédients non utilisés en un tas sur lequel les nouvelles cartes seront jouées lors de la seconde manche. Ces ingrédients seront donc immédiatement utilisables pour de nouvelles commandes.

DEUXIEME MANCHE

Les cartes ingrédients utilisées et défaussées sont mélangées avec la carte « Sole Mio» et posées face cachée en une nouvelle pioche au milieu de la table.
Conseil : au début de la nouvelle manche, il se peut qu'au moins un joueur n'aie pas 7 cartes en main (à cause des compléments apportés aux pizzas ainsi que des aides lors du dépouillage des cartes). Ces joueurs complètent leur main à la fin de leur premier tour de cette seconde manche. Si un joueur n'a aucune carte, il ne joue rien et pioche 7 cartes.
Il reste cependant interdit de piocher dans les deux pioches à la fois (ingrédients **ou** commandes).

FIN DE LA PARTIE ET VICTOIRE

Après la deuxième manche, le tas de cartes est à nouveau dépouillé. La partie est alors terminée. Le vainqueur est le joueur qui possède alors devant lui le plus grand nombre de commandes remplies. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a le plus d'ingrédients en main. Les ingrédients «doubles» comptent alors comme 2 ingrédients.

AIDE

Lors de son tour, un joueur qui ne peut pas ou ne veut pas remplir tout seul sa commande peut demander de l'aide à ses adversaires. Il fait sa demande dans le sens de rotation des aiguilles d'une montre. Il doit alors précisément annoncer le type et le nombre d'ingrédients dont il a besoin (exemple : « j'ai besoin de 2 Champignons et un Salami »). Le joueur qui aide donne les ingrédients souhaités, voire la combinaison d'ingrédients ; les ingrédients «doubles» peuvent également être utilisés ici. Le joueur **doit** alors remplir la commande. La carte de commande et les ingrédients sont gérés comme d'habitude. En récompense pour son aide, le joueur qui a aidé peut prendre la première carte de sa pioche de commandes et la mettre face visible avec ses commandes remplies. Il n'utilisera pas de commande de sa main.

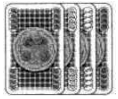
Exemple : il y a 2 Olives sur la table. Une commande verte nécessitant 4 Olives est retournée.
Ce joueur a encore une Olive en main et demande de l'aide à ses adversaires (« est-ce que quelqu'un voudrait bien me donner 1 Olive ? »). La question est posée au joueur à sa gauche, qui ne peut pas aider (ou refuse). Le joueur suivant a 1 Olive dans sa main. Il accepte de la donner et la pose donc sur la table. La commande est ainsi remplie et la carte correspondante posée face visible à côté de lui. Les 4 Olives sont défaussées. Le joueur qui a aidé peut prendre la première de ses commandes encore non effectuées et la pose face visible, comme une commande remplie.

Si le voisin de gauche ne peut pas ou ne veut pas aider, la question est posée au joueur suivant dans le sens de rotation des aiguilles d'une montre. En principe, un seul joueur peut aider.
Si aucun joueur ne peut ou ne veut aider, la commande est automatiquement considérée comme non remplie, même si le joueur concerné avait quand même en main la carte qui lui aurait permis de la remplir.

Exemple : il y a 3 Olives sur la table. Une commande verte nécessitant 4 Olives est retournée.
Ce joueur a encore une Olive en main mais souhaite la garder pour compléter une prochaine commande. Il demande de l'aide à ses adversaires (« est-ce que quelqu'un voudrait bien me donner 1 Olive ? »). La question est posée à tous les joueurs mais aucun ne peut (ou ne veut) aider. La commande est automatiquement considérée comme non remplie. Ce joueur ne peut pas plus non plus utiliser son Olive simple. Le joueur récupère sa commande et la replace, face cachée, sous son tas de commande non remplies. Les 3 Olives restent sur la table.

LES COMMANDES

Vous trouverez ci-dessous les explications des commandes de « Sole Mio». Ces explications doivent toujours rester à disposition de tout joueur qui ne les connaît pas.



- pour ces quatre commandes, 4 ingrédients d'une sorte sont nécessaires, mais aucun de la couleur de la commande.

Série : lorsque l'une de ces 4 commandes est retournée lors du dépouillage du tas de cartes, le joueur concerné peut rajouter jusqu'à 3 autres commandes de ce type de sa main dans sa pile de commandes remplies. Pour chaque commande supplémentaire jouée de sa main, il aura respectivement besoin d'un ingrédient en moins pour la remplir. Le joueur peut décider de quel ingrédient il n'aura besoin que 4, 3 et 2 ou même 1 seule fois. Déterminer quelle carte vient du tas de cartes ou de la main du joueur n'a pas d'importance.

Exemple : il y a sur la table 4 Champignons, 2 Pepperoni, 1 Salami. Une commande nécessitant 4 Pepperoni est retournée du tas de cartes. Le joueur joue en plus de sa main la commande nécessitant 4 Champignons et celle nécessitant 4 Salamis. Ensuite, il donne 2 Salamis de sa main. Ainsi, 3 commandes sont remplies (4 Champignons, 3 Salamis, 2 Champignons).

Lors d'une série, le joueur peut également demander l'aide de ses adversaires. En récompense, le joueur qui aide ne pourra en revanche transformer en commande remplie qu'une seule commande.

- Pour cette commande, il faut respectivement 2 ingrédients de 4 sortes différentes, mais aucun de la couleur de la commande.

- Pour cette commande, il y a besoin d'au moins 2 ingrédients de la couleur de la commande. Cependant, le joueur décide seul combien d'ingrédients de ce type seront nécessaires pour sa commande. Il peut rajouter aux ingrédients présents sur la table des ingrédients de sa main.

Ensuite, les adversaires peuvent tenter, ensemble, d'empêcher que cette commande soit remplie en montrant toutes leurs cartes de ce type. S'ils parviennent à montrer au moins autant de carte de cette sorte qu'il y en a alors sur la table, la commande est alors non remplie. Quelque soit l'issue de cette commande, les adversaires reprennent ensuite en main les cartes qu'ils avaient montrées. Si la commande est remplie, **tous** les ingrédients de cette sorte posés sur la table sont défaussés car utilisés. Si la commande n'est pas remplie, tous les ingrédients restent sur la table, également ceux que le joueur a rajouté de sa main.
Attention : pour cette commande, l'aide d'un adversaire est interdite !

Exemple : il y a sur la table 2 Salamis et 1 Champignon. La commande de ce type marron (Champignon) est retournée. Comme au moins 2 Champignons sont nécessaires pour remplir cette commande, le joueur marron doit au moins en rajouter 1 s'il veut avoir une chance de remplir cette commande. Il a encore 3 Champignons en main et décide d'en rajouter 2 sur la table. Maintenant, les adversaires montrent tous les Champignons qu'ils ont en main. L'un a 1 simple Champignon, un autre a 1 Double-Champignon, les autres n'en ont pas. Ensemble, ils réunissent donc également 3 Champignons. La commande n'est donc pas remplie. Les adversaires récupèrent leurs Champignons et les 3 champignons restent sur la table.

- Cette carte ne peut être remplie qu'avec des cartes provenant de la main du joueur concerné et pas de la table !

Le joueur (A) à qui appartient la commande désigne un adversaire (B) qui possède encore des ingrédients en main. B choisit ensuite 1 de ses ingrédients et le montre à A. Si A possède justement cet ingrédient, il le pose sur la table et remplit ainsi sa commande. Si A ne possède pas cet ingrédient, la commande n'est pas remplie.
Attention : pour cette commande, l'aide d'un adversaire est interdite !

Exemple : une commande de ce type jaune (Ananas) est retournée. Les ingrédients présents sur la table ne sont pas pris en compte pour cette commande. Le joueur désigne un adversaire et lui demande de lui montrer un ingrédient. Celui-ci lui montre une carte Double-Pepperoni et la remet dans sa main. Le joueur jaune possède un Pepperoni simple (tout le monde ne peut pas s'offrir un Double-Pepperoni !), il le défausse et remplit ainsi cette commande.

- Quand une commande de ce type est retournée, aucun ingrédient de la couleur de la commande ne doit être présent sur la table. Si cette condition est respectée, 2 ingrédients d'une sorte et 2 ingrédients d'une autre sont nécessaires.

Exemple : il y a sur la table 3 Ananas, 2 Olives, 1 Pepperoni, 1 Salami. La commande rouge (salami) de ce type est retournée. Les 2 Ananas et les 2 Olives présentes sont nécessaires et pourraient être utilisées. Toutefois, il y a 1 Salami sur la table, et la commande, même sans tenir compte des Ananas, ne peut en aucun cas être remplie.

- 2 ingrédients «doubles» **différents** sont nécessaires pour remplir cette commande.

Exemple : il n'y a sur la table que des ingrédients simples, aucun Double. La commande marron (Champignon) de ce type est retournée. Le joueur concerné n'a qu'un Double-Ananas dans sa main et voudrait donc demander de l'aide à ses adversaires pour compléter cette commande. Il doit cependant choisir une combinaison précise d'ingrédients ; il ne peut pas simplement demander « Qui me donne un ingrédients «doubles»? » Il demande alors un Double-Salami. Malheureusement, aucun de ses adversaires ne peut (ou ne veut) lui donner un Double-Salami. La commande n'est donc pas remplie. Le joueur conserve son Double-Ananas en main.

- Cette commande nécessite 4 ingrédients d'une sorte, 3 ingrédients d'une deuxième sorte, 2 ingrédients d'une troisième sorte, 1 ingrédient d'une quatrième sorte. Le choix des ingrédients est libre.

Exemple : il y a sur la table 4 Ananas et 4 Salamis. La commande violette (Olive) de ce type est retournée. Le joueur concerné n'a plus qu'1 Champignon en main et aimerait donc demander l'aide de ses adversaires. Il doit toutefois faire une demande précise. Il choisit de demander 1 Champignon et 1 Olive. Un joueur l'aide et pose la combinaison d'ingrédients sur la table. Le joueur violet pose ensuite 1 Champignon et peut maintenant décider s'il souhaite prendre 4 Ananas ou 4 Salamis. Il choisit le Salami. Ainsi, 4 Salamis, 3 Ananas, 2 Champignons et 1 Olive sont défaussés car utilisés. Il reste 1 Ananas sur la table. La commande est remplie. Le joueur qui a aidé peut prendre la première carte de sa pioche de commandes et la mettre face visible avec ses commandes remplies.