

SOLE Mio!

da 2 a 5 giocatori, dai 10 anni in su, durata 30 minuti

OBIETTIVO

Il vincitore è colui che, dopo due round di gioco, delle sue 11 ordinazioni, ne ha consegnate il maggior numero.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

55 carte ingrediente:

45 ingredienti singoli (9 per ciascun tipo: olive, peperoni, funghi, salame e ananas)



10 ingredienti doppi (2 per ciascun tipo: 2 olive, 2 peperoni, 2 funghi, 2 salame e 2 ananas)



55 carte ordinazione: (11 per ciascuno dei 5 colori dei giocatori)



1 carta "Sole Mio!"



1 regolamento

PREPARAZIONE

- Quando ci sono meno di 5 giocatori, il numero delle carte ingrediente deve essere ridotto secondo queste regole:
4 giocatori: rimuovere 1 carta ingrediente singolo per ciascun tipo,
3 giocatori: rimuovere 1 carta ingrediente singolo per ciascun tipo e 1 carta ingrediente doppio per ciascun tipo,
2 giocatori: rimuovere 3 carte ingrediente singolo per ciascun tipo e 1 carta ingrediente doppio per ciascun tipo.
- Mescolare bene le carte ingrediente e dare a ciascun giocatore 5 carte coperte. Queste carte rappresentano la mano iniziale di ciascun giocatore.
- Mescolare successivamente la carta "Sole Mio!" insieme alle carte ingrediente restanti e formare un mazzo da piazzare faccia in giù al centro del tavolo come dispensa.
- Ciascun giocatore prende un set di 11 carte ordinazioni dello stesso colore, le mescola e le piazza coperte sul tavolo nella sua area di gioco (l'area che ha di fronte). Da questo mazzo, ciascun giocatore, pesca la prime 2 carte e le aggiunge a quelle che ha già in mano.
- Lo spazio che si trova accanto al mazzo della dispensa verrà utilizzato come uno speciale "mazzo degli scarti". Durante la partita i giocatori giocheranno su questo mazzo e scarteranno faccia in su le carte ingrediente e le carte ordinazioni.
- Viene scelto un giocatore iniziale, gli altri seguono in senso orario.



La carta "Sole Mio!"

Quando un giocatore pesca la carta "Sole Mio!", la piazza scoperta sul tavolo nella propria area di gioco e pesca immediatamente un'altra carta. Al termine del round, il giocatore che ha pescato la carta "Sole Mio!" ha il compito di verificare se le ordinazioni giocate verranno consegnate con successo oppure no. Inoltre, è il giocatore iniziale del secondo round.

PRIMO ROUND

Durante il proprio turno, un giocatore deve giocare dalla sua mano almeno una carta ingrediente che deve essere scartata faccia in su sopra il relativo mazzo. Un giocatore può scartare anche più ingredienti insieme ma devono essere comunque tutti dello stesso tipo. Dopo aver scartato, il giocatore nomina il numero e il tipo degli ingredienti che ha giocato sul mazzo degli scarti. Quando si conta il numero di ingredienti, una carta con ingrediente doppio viene contata come 2 ingredienti. Se un giocatore gioca questo tipo di carta, deve annunciarlo quando nomina il tipo ed il numero degli ingredienti scartati. (es. “3 ananas, inclusa 1 carta doppia”).

Successivamente il giocatore può scartare una carta ordinazione dalla propria mano e piazzarla faccia scoperta sul mazzo degli scarti. Soltanto alla fine del round si potrà sapere se l'ordinazione verrà consegnata oppure no.

Infine, il giocatore pesca carte fino ad averne nuovamente 7 in mano. Queste carte possono essere pescate dalla riserva degli ingredienti oppure dal proprio mazzo delle ordinazioni. Non è possibile pescare carte da entrambi i mazzi. Se il mazzo da cui pesca ne contiene in numero minore rispetto a quante gliene mancano per arrivare a sette, il giocatore dovrà giocare il turno successivo con meno di 7 carte in mano.

Il turno del giocatore si conclude e la partita prosegue in senso orario.

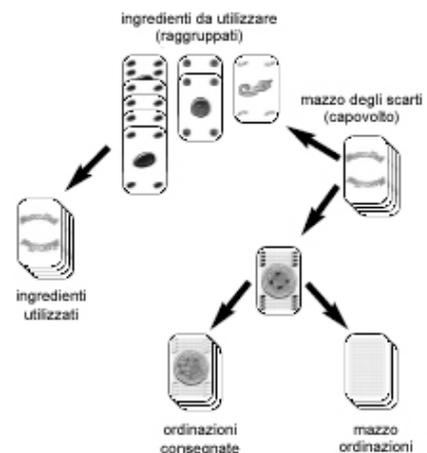
Quando un giocatore pesca l'ultima carta dal mazzo della riserva, il round termina.

Conteggio delle ordinazioni

Il giocatore che ha pescato la carta “Sole Mio!” ha il compito di scoprire le carte dal mazzo degli scarti per verificare quali ordinazioni sono state soddisfatte correttamente e quali invece no. Egli prende in mano il mazzo e lo capovolge in modo che le carte si ritrovino a faccia in giù. Non è assolutamente possibile modificare l'ordine delle carte all'interno del mazzo.

Il giocatore scopre una alla volta le carte del mazzo. Quando viene scoperta una carta ingrediente, piazza la carta faccia in su sopra il tavolo e le raggruppa per tipo. In questo modo viene creata una colonna per ciascun tipo di ingrediente.

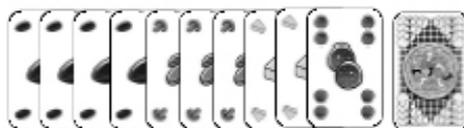
Diversamente, quando viene scoperta una carta ordinazione, il giocatore “Sole Mio!” la piazza scoperta sul tavolo e verifica se gli ingredienti necessari per preparare la pizza ordinata sono stati già scoperti sul tavolo e sono quindi disponibili. Se gli ingredienti sono disponibili, il giocatore “Sole Mio!” prende le carte ingrediente utilizzate e le scarta a faccia in giù sul mazzo degli ingredienti utilizzati. Le carte ingrediente doppio, se disponibili, devono essere utilizzate per prime. Gli ingredienti inutilizzati restano invece sul tavolo raggruppati sempre per tipo. La carta dell'ordinazione appena consegnata, viene piazzata scoperta sopra il tavolo accanto alle ordinazioni ancora da consegnare.



Esempio: sulle colonne degli ingredienti sono disponibili: 6 olive, (1 doppia e 4 singole), 2 salami e 1 peperone. Il giocatore “Sole Mio!” scopre un'ordinazione per una pizza con 4 olive. Gli ingredienti necessari sono al momento disponibili e quindi le carte ingrediente utilizzate vengono rimosse dal tavolo (1 doppia e 2 singoli) e piazzate sul mazzo degli ingredienti usati. Infine l'ordine consegnato viene messo da parte e sul tavolo restano disponibili 2 olive, 2 salami e 1 peperone.

Quando viene scoperta un'ordinazione che può essere soddisfatta in più modi, è il giocatore che ha giocato la carta che decide come procedere con la consegna.

Le carte con gli ingredienti doppi devono sempre essere utilizzate per prime e pertanto può accadere che vengano utilizzati più ingredienti del necessario qualora un'ordinazione richieda un ingrediente ma, dello stesso tipo, sia disponibile soltanto la versione doppia.



Esempio: sulle colonne degli ingredienti sono disponibili: 4 olive, 3 funghi e 2 ananas (tutti singoli) ed infine 2 salami (un doppio). Il giocatore “Sole Mio!” scopre un'ordinazione per una pizza che richiede i seguenti ingredienti: 4 di un tipo, 3 di un secondo tipo, 2 di un terzo ed 1 di un quarto. In questo caso, il giocatore che ha scartato l'ordinazione può scegliere tra 2 salami e 1 ananas oppure 2 ananas e 1 salame. Per consegnare l'ordinazione decide infine di utilizzare 4 olive, 3 funghi, 2 ananas e 1 salame. Il giocatore “Sole Mio!” prende

queste carte e le piazza nel mazzo degli ingredienti utilizzati. Nonostante sia necessario soltanto 1 salame, viene scartata la carta ingrediente doppio. Una volta consegnata questa ordinazione, non resta nessuna carta ingrediente disponibile sul tavolo.

Quando non siano disponibili tutti gli ingredienti per consegnare l'ordinazione, un giocatore può:

- Giocare gli ingredienti mancanti dalla propria mano. Se la ricetta viene completata, l'ordinazione viene comunque consegnata con successo e si procede come descritto precedentemente. Le carte ingrediente giocate dalla mano vanno sul mazzo degli ingredienti utilizzati. Il giocatore non può rimpiazzare queste carte appena giocate pescando dal mazzo della riserva.
- Chiedere aiuto agli avversari (*leggere più avanti il paragrafo "Aiutare"*).

Se la ricetta della pizza non è completa, l'ordinazione non viene consegnata e la relativa carta viene ripresa in mano dal proprietario (in base al colore del dorso) che la piazza coperta in fondo al proprio mazzo delle ordinazioni. In questo caso le carte ingrediente scoperte (quelle raggruppate per tipo e disposte su colonne) restano sul tavolo.

Quando viene scoperta una carta ordinazione che richiede 4 ingredienti uguali, il proprietario dell'ordinazione può giocare una serie. (*leggere più avanti il paragrafo "Le ordinazioni"*).

Dopo aver scoperto l'ultima carta, il giocatore "Sole Mio!" riprende in mano tutti gli ingredienti inutilizzati e forma il nuovo mazzo degli scarti per il secondo round. I giocatori potranno giocare le proprie ordinazioni tenendo conto della presenza di questi ingredienti.

Secondo round

Il giocatore "Sole Mio!" mescola tutte le carte ingrediente utilizzate per le ordinazioni del round precedente insieme alla carta "Sole Mio!" e piazza questo nuovo mazzo dispensa a faccia in giù. Il giocatore "Sole Mio!" inizia il secondo round.

Nota: all'inizio del secondo round, alcuni giocatori possono avere in mano meno di 7 carte (ad esempio hanno giocate carte per completare un'ordinazione oppure hanno aiutato un avversario).

Questi giocatori avranno la possibilità di avere nuovamente in mano 7 carte soltanto alla fine del loro primo turno del secondo round.

Se un giocatore non ha carte ingrediente in mano, deve passare e deve limitarsi a pescare 7 nuove carte. Anche in questo caso può pescare soltanto da un solo mazzo (il mazzo della dispensa oppure il mazzo delle proprie ordinazioni), mai da entrambi.

Conclusione della partita

Quando, durante il secondo round, viene pescata l'ultima carta ingrediente, si procede con l'ultimo conteggio delle ordinazioni e la partita termina. Il giocatore che ha consegnato il maggior numero di ordinazioni, è il vincitore. In caso di parità, vince chi tra loro possiede il maggior numero di ingredienti in mano. In questo caso, gli ingredienti doppi contano come 2 ingredienti.

Aiutare

Quando un giocatore non può o decide di non completare una propria ordinazione appena scoperta dal giocatore "Sole Mio!", può chiedere aiuto ai suoi avversari. (alcuni tipi di ordinazione non consentono di chiedere aiuto agli avversari – vedere paragrafo *Le Ordinazioni*). Iniziando dal giocatore alla sua sinistra e procedendo in senso orario, il giocatore può chiedere a ciascun avversario uno o più ingredienti di cui ha bisogno (esempio: "Ho bisogno di 2 funghi e 1 salame").

Quando un avversario fornisce gli ingredienti al giocatore che ne ha fatto richiesta, le carte in questione vengono scartate a faccia in giù sopra il mazzo degli ingredienti utilizzati e l'ordinazione viene consegnata come descritto precedentemente.

Un giocatore può naturalmente includere ingredienti doppi tra le carte che fornisce in aiuto all'avversario. Come ricompensa per il suo aiuto, il giocatore prende la carta ordinazione che si trova coperta in cima al suo mazzo e la piazza tra le ordinazioni consegnate – in altre parole l'ordinazione viene considerata consegnata! Non è possibile utilizzare come ricompensa una carta ordinazione scelta dalla propria mano.

Esempio: sulle colonne degli ingredienti sono presenti: 2 olive. Il giocatore "Sole Mio!" scopre un'ordinazione del giocatore Verde per una pizza con 4 olive. Il giocatore Verde ha in mano soltanto un'oliva e decide quindi di chiedere aiuto ai suoi avversari ("Chi mi da 1 oliva per completare questa pizza e consegnare l'ordinazione?"). Inizia con il giocatore che si trova alla sua sinistra che non può oppure non vuole. Chiede allora al giocatore successivo in senso orario il quale gli da 1 oliva per completare l'ordinazione. La carta oliva viene messa sul mazzo degli ingredienti utilizzati insieme alle altre 3 olive (2 prese dalle colonne degli ingredienti e 1 presa dalla mano del giocatore). La richiesta di aiuto termina. Il giocatore Verde piazza la carta ordinazione sul mazzo delle ordinazioni consegnate. L'avversario che lo ha aiutato a completare l'ordine dandogli un'oliva, prende la carta ordinazione in cima al suo mazzo e la piazza a faccia in su sopra il mazzo delle ordinazioni consegnate.

Se il vicino di sinistra non può oppure non vuole aiutare, la richiesta di aiuto prosegue in senso orario di giocatore in giocatore. Soltanto un giocatore può aiutare. Non appena un giocatore accetta di aiutare, la richiesta di aiuto termina. Se nessun giocatore vuole o può aiutare, l'ordinazione non viene consegnata in quanto il giocatore proprietario dell'ordinazione non ha gli ingredienti necessari per preparare la pizza.

Esempio: sulle colonne degli ingredienti sono presenti: 3 olive. Il giocatore "Sole Mio!" scopre un'ordinazione del giocatore Verde per una pizza con 4 olive.

Il giocatore Verde ha in mano un'oliva ma decide di non utilizzarla per un'ordinazione successiva. Decide allora di chiedere aiuto ai suoi avversari. ("Chi mi da 1 oliva per completare questa pizza e consegnare l'ordinazione?"). Purtroppo nessun giocatore può o vuole aiutare il giocatore Verde e quindi l'ordinazione non può essere consegnata. Avendo chiesto aiuto, il giocatore Verde non può utilizzare la sua carta oliva per completare l'ordinazione. La carta ordinazione viene pertanto ripresa in mano dal giocatore Verde che la rimette coperta in fondo al mazzo delle ordinazioni. Le 3 olive restano sulle colonne degli ingredienti.

Le Ordinazioni

Le ordinazioni sono descritte qui di seguito. Tenete a portata di mano queste regole in modo da consentire anche a chi non ha mai giocato di imparare a riconoscere le diverse ordinazioni.



Per consegnare una di queste 4 ordinazioni, servono 4 ingredienti dello stesso tipo. Non è possibile utilizzare l'ingrediente del giocatore (es. il giocatore Marrone non ha tra queste quattro ordinazioni quella dove deve utilizzare 4 funghi).

Serie: Se durante la fase di conteggio delle ordinazioni, viene voltata una carta ordinazione di questo tipo, il giocatore proprietario dell'ordinazione, può giocare dalla propria mano fino a 3 ordinazioni aggiuntive dello stesso tipo. Per ciascuna ordinazione giocata in più, la singola ordinazione aggiuntiva richiede un ingrediente meno rispetto a quelli indicati sulla carta. In altre parole la seconda ordinazione (la prima giocata direttamente dalla propria mano) richiede soltanto 3 ingredienti uguali anziché 4. La terza ordinazione ne richiede 2 e la quarta ordinazione ne richiede soltanto 1. Tuttavia, l'ordine con cui vengono giocate le ordinazioni, non stabilisce quanti ingredienti richiede ciascuna ordinazione, quindi il giocatore può decidere quale ordinazione richiede 4 ingredienti, quale ne richiede 3 e così via.

Esempio: sulle colonne degli ingredienti sono presenti: 4 funghi, 2 peperoni e 1 salame. Il giocatore "Sole Mio!" scopre un'ordinazione con 4 peperoni. Il proprietario gioca in serie direttamente dalla propria mano, altre due ordinazioni, 4 funghi e 4 salami. Oltre alle due ordinazioni aggiuntive, scarta dalla propria mano 2 salami. In questo modo riesce a consegnare tutte e tre le ordinazioni: 4 funghi, 3 salami e 2 peperoni.

Anche in caso di ordinazioni giocate in serie, il proprietario può chiedere aiuto agli avversari. Come già spiegato in precedenza, può aiutare soltanto un avversario e questo ultimo, come ricompensa, può prendere dal mazzo ordinazioni, soltanto quella che si trova in cima e piazzarla sopra le ordinazioni già consegnate.



Per questa ordinazione, servono 2 ingredienti per ciascun tipo (in totale 8 ingredienti). Non è possibile utilizzare l'ingrediente del giocatore (es. il giocatore Giallo deve scartare 2 olive, 2 salami, 2 funghi e 2 peperoni – in definitiva niente ananas).



Questo ordine richiede almeno 2 ingredienti dello stesso tipo del giocatore proprietario dell'ordinazione (es. olive per il giocatore Viola). Questo ultimo decide il numero preciso di ingredienti necessario per poter consegnare l'ordinazione. Naturalmente, se sulle colonne degli ingredienti non ce sono a sufficienza, il giocatore può aggiungere le carte ingrediente mancanti direttamente dalla propria mano.

A questo punto, gli avversari possono bloccare la consegna dell'ordinazione. Ciascun avversario mostra tutte le carte ingrediente di quel tipo (il tipo corrispondente al proprietario dell'ordinazione) e se il numero totale di ingredienti degli avversari è uguale o superiore a quello necessario per l'ordinazione, questa non viene consegnata. In ogni caso gli avversari riprendono in mano le carte ingrediente mostrate. Se l'ordinazione viene consegnata, tutte le carte ingrediente del giocatore vengono messe nel mazzo degli ingredienti utilizzati. Diversamente, se l'ordinazione non viene consegnata, gli ingredienti restano sulle tavolo, inclusi quelli che il proprietario dell'ordinazione ha giocato dalla propria mano.

Nota: per questo tipo di ordinazione, il giocatore non può chiedere aiuto agli avversari.

Esempio: sulle colonne degli ingredienti sono presenti: 2 salami e 1 fungo. Il giocatore "Sole Mio!" scopre un'ordinazione per il giocatore Marrone (pizza ai funghi). Dato che questo tipo di ordinazione richiede almeno 2 funghi, per poter avere almeno una possibilità di consegnare l'ordinazione, il giocatore Marrone deve giocare dalla propria mano un altro fungo.

Il giocatore Marrone ha in mano 3 carte fungo e decide di giocare 2 in modo che l'ordinazione, per poter essere consegnata, richieda in totale 3 funghi. A questo punto ciascun avversario mostra quanti funghi ha in mano. L'avversario "A" ne ha 1, l'avversario "B" ha 1 fungo doppio e infine "C" non ne ha nessuno. Il totale di funghi in mano agli avversari è 3 e pertanto la consegna dell'ordinazione viene bloccata. Gli avversari riprendono in mano le loro carte fungo mentre le 3 carte fungo giocate (1 già presente sul tavolo e 2 giocate dal proprietario dell'ordinazione) restano sulle colonne degli ingredienti.



Il proprietario di questa ordinazione sceglie un avversario il quale sceglie una carta ingrediente dalla sua mano e la piazza scoperta sul tavolo. Se il proprietario dell'ordinazione ha in mano almeno un ingrediente di quello stesso tipo, lo gioca e consegna l'ordinazione. Diversamente, se non possiede alcuna carta ingrediente di quel tipo, l'ordinazione non viene consegnata. Questo tipo di ordinazione non può essere consegnata utilizzando gli ingredienti già presenti sul tavolo e disposti per colonne, ma soltanto utilizzando quelli in mano.

Nota: per questo tipo di ordinazione, il giocatore non può chiedere aiuto agli avversari.

Esempio: il giocatore "Sole Mio!" scopre un'ordinazione per il giocatore Giallo. Gli ingredienti sulle colonne vengono ignorati in quanto non possono essere utilizzati per consegnare questo tipo di ordinazione. Il giocatore Giallo sceglie un avversario e gli chiede di scegliere dalla sua mano una carta ingrediente e mostrarla. L'avversario mostra una carta doppio peperone e la rimette nella propria mano. Il giocatore Giallo ha in mano una carta peperone (non è necessario che si tratti di un doppio peperone), che gioca e consegna in questo modo l'ordinazione.



Quando viene scoperta questa ordinazione se sulle colonne degli ingredienti è presente anche un solo ingrediente del tipo del giocatore (es. ananas per il giocatore Giallo), l'ordinazione non viene consegnata. Se invece l'ingrediente del giocatore non è presente, l'ordinazione per essere consegnata richiede appena due ingredienti di due tipi diversi, quindi quattro ingredienti in tutto.

Esempio: sulle colonne degli ingredienti sono presenti: 3 ananas, 2 olive, 1 peperone e 1 salame. Il giocatore "Sole Mio!" scopre un'ordinazione per il giocatore Rosso (il suo ingrediente è il salame). Con 2 ananas e 2 olive, sarebbe semplicemente già consegnata, tuttavia sulle colonne degli ingredienti è presente un salame, l'ingrediente del giocatore, e quindi l'ordinazione non può essere consegnata.



Per questa ordinazione, il giocatore ha bisogno semplicemente di due ingredienti doppi differenti.

Esempio: sulle colonne degli ingredienti sono presenti soltanto ingredienti singoli, nessuna carta doppia. Il giocatore "Sole Mio!" scopre un'ordinazione del giocatore Marrone. Il giocatore Marrone ha in mano soltanto un doppio ananas e pertanto chiede aiuto agli avversari. Considerato che deve ottenere una combinazione precisa, chiede un doppio salame (non può chiedere una carta doppia qualsiasi). Nessun avversario può o vuole offrire un doppio salame e quindi l'ordinazione non viene consegnata. Il giocatore riprende in mano la sua carta doppio ananas.



Questa ordinazione viene consegnata con 4 ingredienti di un tipo, 3 ingredienti di un secondo tipo, 2 ingredienti di un terzo tipo e 1 ingrediente di un quarto tipo. La scelta dei diversi tipi di ingrediente spetta comunque al giocatore proprietario dell'ordinazione.

Esempio: sulle colonne degli ingredienti sono presenti: 4 ananas e 4 salami. Il giocatore "Sole Mio!" scopre un'ordinazione per il giocatore Viola. Il proprietario dell'ordinazione ha in mano soltanto 1 fungo e pertanto decide di chiedere aiuto agli avversari. Considerato che deve ottenere una combinazione precisa, chiede 1 fungo e 1 oliva. Fortunatamente un avversario decide di aiutare il giocatore Viola giocando gli ingredienti richiesti. Il giocatore Viola scarta dalla propria mano la sua carta fungo e consegna quindi l'ordinazione con 4 salami, 3 ananas, 2 funghi e 1 oliva. Una carta ananas resta sul tavolo. L'avversario che ha aiutato il giocatore Viola prende l'ordinazione in cima al proprio mazzo e la piazza scoperta sulle ordinazioni consegnate.



Quando viene scoperta questa ordinazione, la sua consegna richiede 4 ingredienti del giocatore "Sole Mio!" (es. se il giocatore "Sole Mio!", ovvero colui che sta scoprendo le carte dal mazzo è il giocatore Rosso, l'ordinazione richiede 4 salami). Se l'ordinazione viene consegnata, il proprietario dell'ordinazione, diventa il nuovo giocatore "Sole Mio!" ed è lui a proseguire nel conteggio delle ordinazioni.

Esempio: sulle colonne degli ingredienti sono presenti: 3 ananas e 2 peperoni. Il giocatore Giallo (ananas) è il giocatore "Sole Mio!" e scopre un'ordinazione per il giocatore Rosso (salame). L'ordinazione diventa una pizza con 4 ananas (l'ingrediente del giocatore "Sole Mio!"). Il giocatore Rosso gioca 1 ananas dalla propria mano e consegna quindi l'ordinazione. Il giocatore Rosso diventa alla fine il nuovo giocatore "Sole Mio!" e prosegue nel conteggio delle ordinazioni. Inoltre sarà il giocatore iniziale per il round successivo. Se in seguito verrà scoperta un'altra ordinazione di questo tipo, l'ordinazione diverrà una pizza con 4 salami e se verrà consegnata, il giocatore "Sole Mio!" verrà ulteriormente cambiato.



Grafica: Franz Vohwinkel
Sviluppo: Grünspan-Spiele



Traduzione italiana: Michele Mura (michelemura@libero.it)
La Tana dei Goblin (www.goblins.net)

Distribuzione USA:
Rio Grande Games
www.riogrande.com

Tutti i diritti riservati
Made in Germany
© 2004 ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG, D-63303 Dreieich



GRANDE

Molto di più che una semplice espansione per
SOLE MIO! E MAMMA MIA!
da 2 a 5 giocatori, dai 10 anni in su, durata 60 minuti

CONTENUTO DELLA SCATOLA

70 carte ingrediente:

60 ingredienti singoli (12 per ciascun tipo: salame, ananas, funghi, peperoni e olive)

10 ingredienti doppi (2 per ciascun tipo: salame, ananas, funghi, peperoni e olive)

1 carta "Sole Mio!"

95 ordinazioni (19 per ciascuno dei 5 colori dei giocatori)

OBIETTIVO

Il vincitore è colui che, dopo tre round di gioco, delle sue 19 ordinazioni, ne ha consegnate il maggior numero.

PREPARAZIONE

Per MAMMA MIA! GRANDE, è necessario utilizzare tutte le carte di SOLE MIO! e alcune carte di MAMMA MIA! ovvero le ordinazioni e alcune carte ingrediente.

- Unire le carte ordinazione dei due giochi (MAMMA MIA! e SOLE MIO!) e dividerle per colore. Ciascun giocatore riceve quindi 19 carte ordinazione.
- In aggiunta alle carte ingrediente di SOLE MIO!, aggiungere da MAMMA MIA! 3 ingredienti per ciascun tipo. Con 5 giocatori, utilizzare tutte le 12 carte ingrediente di ciascun tipo e tutte le carte ingrediente doppio.
- Con meno di 5 giocatori rimuovere i seguenti ingredienti:
4 giocatori: 1 ingrediente singolo per tipo
3 giocatori: 1 ingrediente singolo per tipo e 1 ingrediente doppio per tipo
2 giocatori: 4 ingredienti singoli per tipo e 1 ingrediente doppio per tipo
- Mescolare tutte le carte ingrediente a faccia in giù. Ciascun giocatore riceve 5 carte ingrediente coperte. Queste carte rappresentano la mano iniziale di ciascun giocatore.
- Aggiungere la carta "Sole Mio!" al resto degli ingredienti e piazzare al centro del tavolo il mazzo a faccia in giù come dispensa.
- Ciascun giocatore prende un set di 19 carte ordinazione dello stesso colore, le mescola e le piazza coperte faccia in giù. Da questo mazzo di ordinazioni, pesca le prime 2 carte e le aggiunge alla sua mano.

La partita si svolge utilizzando le stesse regole di SOLE MIO! con alcune eccezioni: Quando un'ordinazione non viene consegnata, viene rimossa dal gioco la relativa carta. Allo stesso modo, quando un giocatore gioca una serie di ordinazioni, una dopo l'altra, quelle che non vengono consegnate, vengono rimosse dal gioco. In questo modo non sarà possibile per un giocatore provare a consegnare nei round successivi un'ordinazione giocata ma non consegnata.