



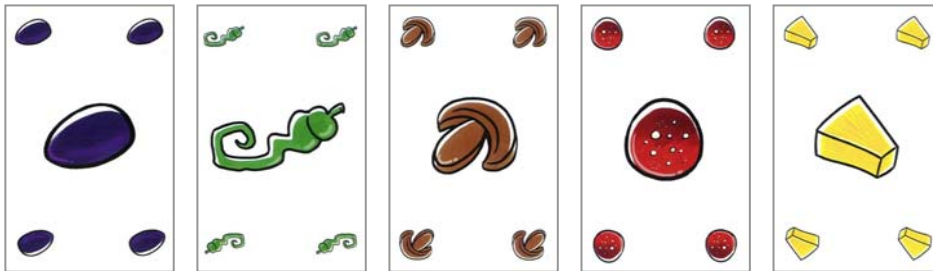
Sole Mio !  
Abacusspiele, 2004  
Uwe ROSENBERG  
2 - 5 spelers vanaf 10 jaar  
± 30 minuten

# Spelmateriaal

## 55 kaarten met ingrediënten

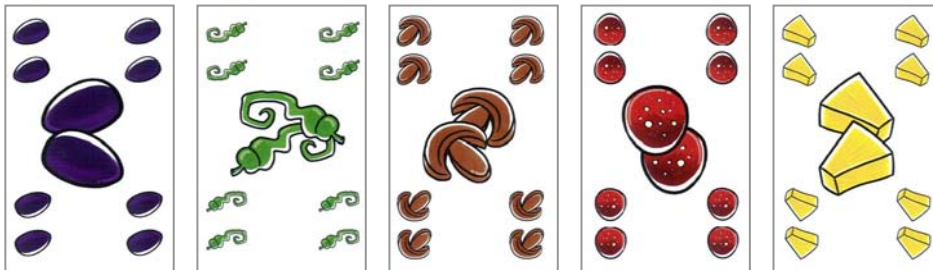
### - 45 kaarten met enkelvoudige ingrediënten

Telkens 9 kaarten met een olijf, een groene peper, een champignon, een schijfje salami en een schijfje ananas.



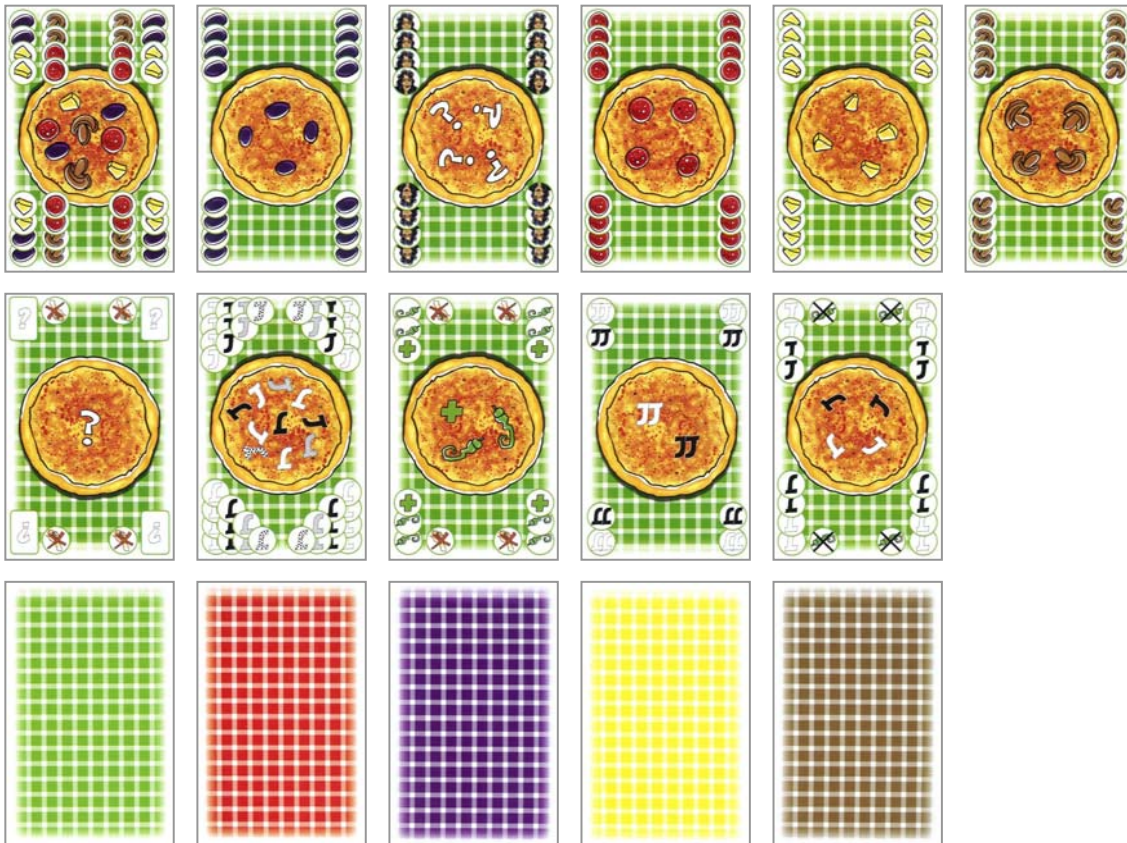
### - 10 kaarten met dubbele ingrediënten

Telkens 9 kaarten met twee olijven, twee groene pepers, twee champignons, twee schijfjes salami en twee schijfjes ananas.



## 55 kaarten met bestellingen

Telkens 11 kaarten in de vijf kleuren van de spelers.



## ➡ 1 'Sole Mio !' kaart



## ➡ 1 handleiding

### Doel van het spel

De speler die de meeste van zijn 11 bestellingen kan vervullen **na twee rondes**, wint het spel.

### Spelvoorbereiding

Als er minder dan 5 spelers deelnemen aan het spel moeten de kaarten met ingrediënten worden verminderd op de volgende manier:

➡ Een spel met **4 spelers**

Er moet één kaart met een enkelvoudig ingrediënt van elke soort worden verwijderd.

➡ Een spel met **3 spelers**

Er moet één kaart met een enkelvoudig ingrediënt van elke soort en één kaart met een dubbel ingrediënt van elke soort worden verwijderd.

➡ Een spel met **2 spelers**

Er moeten drie kaarten met een enkelvoudig ingrediënt van elke soort en één kaart met een dubbel ingrediënt van elke soort worden verwijderd.

Alle kaarten met ingrediënten worden verdekt zeer grondig gemixt. Daarna worden aan elke speler vijf kaarten verdekt uitgedeeld. Alle spelers nemen hun kaarten verdekt in de hand.

De 'Sole Mio' kaart wordt verdekt in de resterende ingrediëntenkaarten gemixt. De stapel met de ingrediëntenkaarten wordt in het midden van de tafel gelegd en vormt de voorraadstapel.

Naast de voorraadstapel moet er nog ruimte worden gelaten voor de open aflegstapel waarop alle uitgespeelde ingrediëntenkaarten en de bestelkaarten worden afgelegd.

Iedere speler neemt al de kaarten met bestellingen van één kleur. Deze kaarten worden per speler verdekt zeer grondig gemixt. Deze stapel wordt verdekt bij elke speler gelegd en vormt de bestelstapel. Iedere speler neemt de bovenste twee kaarten van deze stapel in de hand. Iedere speler heeft nu 7 kaarten in de hand.

De **speler met de grootste honger** mag het spel beginnen. De andere spelers volgen om de beurt met de wijzers van de klok mee.



### De 'Sole Mio' kaart

Als een speler tijdens een spelronde deze kaart trekt, wordt die onmiddellijk open vóór zich afgelegd en trekt de speler een nieuwe kaart van de voorraadstapel.

De speler voor wie de 'Sole Mio' kaart ligt aan het einde van een spelronde, waardeert de aflegstapel. In de tweede spelronde is hij bovendien de startspeler.

## Eerste spelronde

Als een speler aan de beurt komt, moet hij **minstens één ingrediëntenkaart** uit zijn hand open op de aflegstapel naast de voorraadstapel leggen. Hij mag ook meer dan één ingrediëntenkaart op de aflegstapel leggen op voorwaarde dat ze allen van dezelfde soort zijn.

De speler noemt luidop het aantal en de soort van kaarten die hij op de aflegstapel legt. Een kaart met twee ingrediënten telt uiteraard voor twee ingrediënten als de speler het aantal ingrediënten moet noemen. Als een speler bij het afleggen van ingrediëntenkaarten een dubbele ingrediëntenkaart aflegt, moet hij dat ook melden.

### Voorbeeld

Een speler legt drie ananassen af, waarvan een dubbele kaart. Hij zegt luidop: "Drie ananassen waarvan 1 dubbele".

Bovendien mag de speler nu nog **één bestelkaart uit zijn hand** open op de aflegstapel leggen. Of de gespeelde bestelkaart ook wordt vervuld, wordt pas later bekeken op het moment dat de aflegstapel wordt gewaardeerd.

Daarna vult de speler zijn handkaarten opnieuw aan tot zeven stuks. Hij mag zijn handkaarten alleen aanvullen ofwel van de stapel van de ingrediëntenkaarten ofwel van zijn stapel van de bestelkaarten. De speler mag zijn handkaarten dus niet aanvullen met een mix van de beide kaartenstapels. Als de stapel waarvan de speler kaarten neemt niet genoeg kaarten bevat dan speelt deze speler voorlopig met minder dan zeven kaarten.

Daarna komt de linkerbuurman van de speler die zonet heeft gespeeld aan de beurt.

Zodra een speler de laatste kaart van de voorraadstapel heeft genomen, eindigt de spelronde.

## De waardering van de aflegstapel

De speler met de 'Sole Mio' kaart waardeert nu de open aflegstapel. De stapel wordt in de hand genomen en omgedraaid zodat de rugzijde naar boven wijst. De volgorde van de kaarten mag geenszins worden gewijzigd.

Daarna worden de kaarten van bovenaan één voor één afzonderlijk in het midden van de tafel gelegd en gesorteerd naar ingrediënten. Op deze manier ontstaan verticale rijen met telkens dezelfde soort ingrediënten. Dit noemen we de vitrine.

Als de speler een bestelkaart blootlegt, wordt onmiddellijk nagegaan of er voor deze bestelling de benodigde ingrediënten aanwezig zijn (al open in het midden van de tafel liggen).

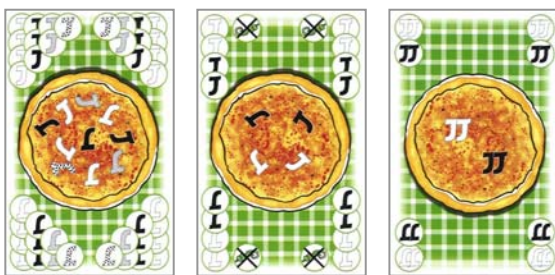
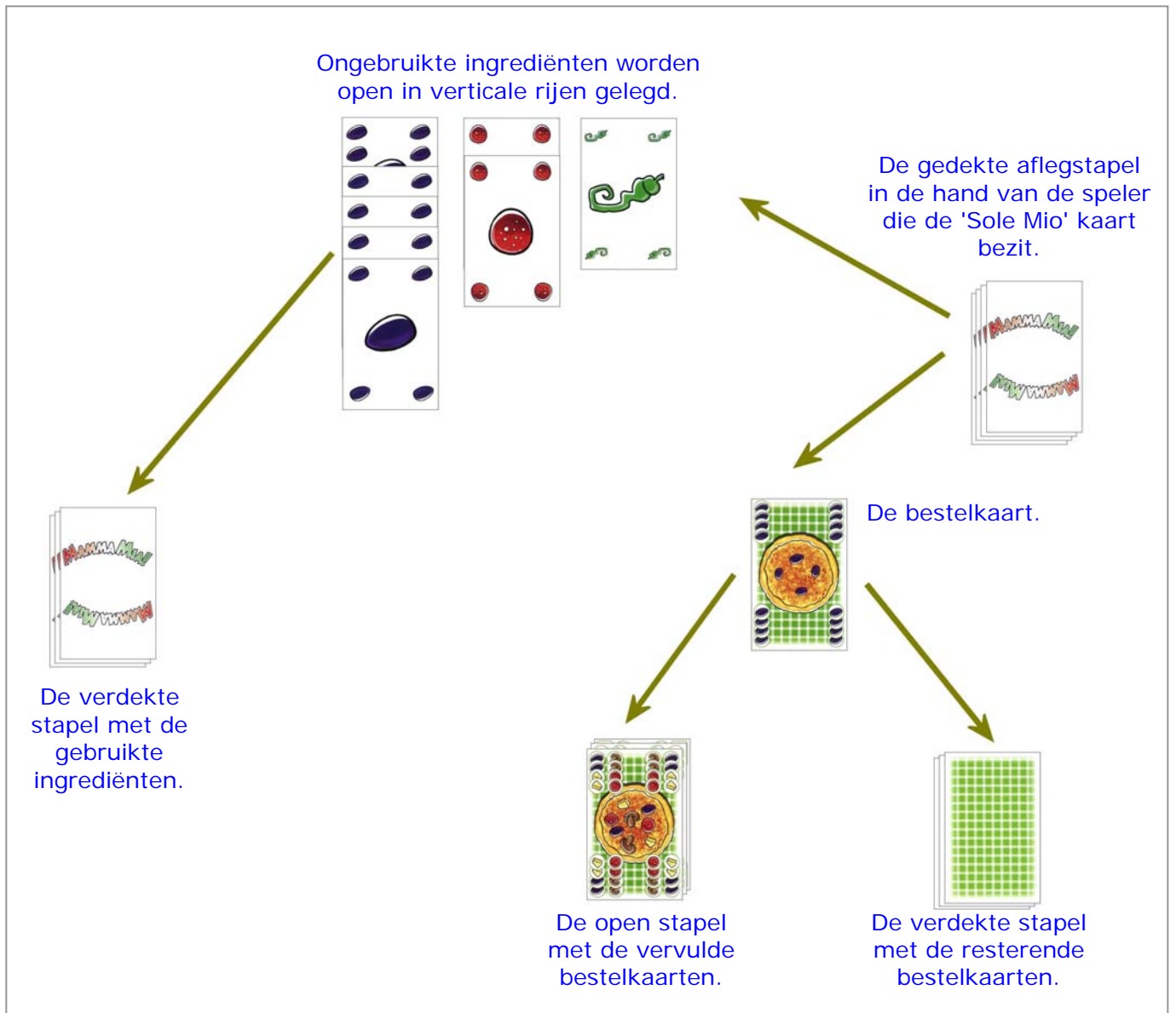
Als dit zo is dan worden de nodige ingrediënten weggenomen en op een afzonderlijke verdeckte aflegstapel voor verbruikte ingrediënten gelegd. Bij het gebruiken van ingrediënten moet er altijd voorrang worden gegeven aan de dubbele ingrediënten.

De overgebleven (overtollige en nog niet gebruikte) ingrediënten blijven gewoon in het midden van de tafel liggen. De bestelling die werd vervuld wordt open op een aparte stapel van vervulde bestellingen gelegd.

### Voorbeeld

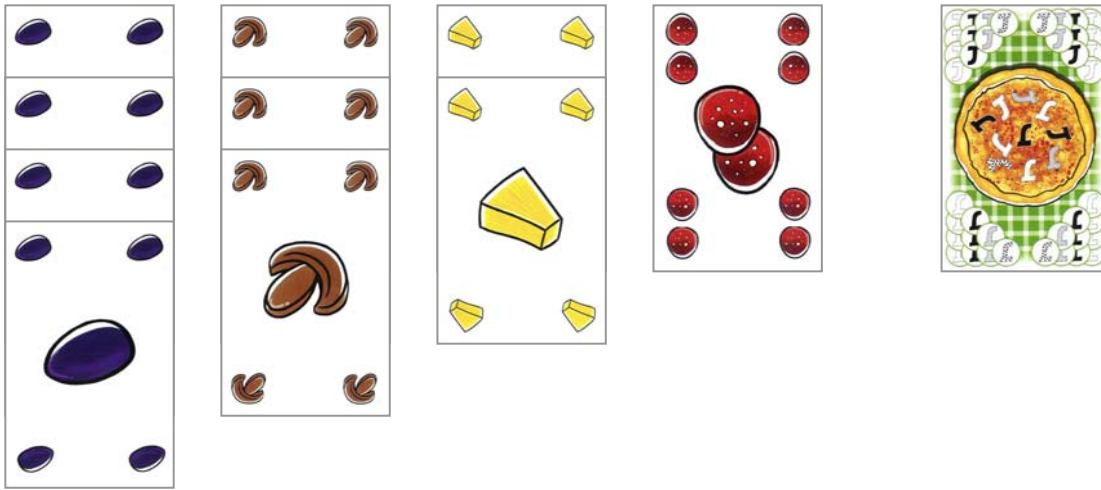
In de vitrine liggen 6 olijven (4 afzonderlijke olijven en 1 dubbele olijf), 2 salamischijven en 1 groene peper. De bestelling die wordt blootgelegd, vereist 4 olijven. De bestelling kan dus worden vervuld. De ingrediënten die moeten worden weggenomen zijn 4 olijven. De speler moet eerst de dubbele olijf nemen en daarna nog twee afzonderlijke olijven. Deze kaarten worden op de aflegstapel van de gebruikte ingrediënten gelegd en de bestelkaart wordt op de stapel van de vervulde bestellingen gelegd. De overige ingrediënten (2 olijven, 2 salamischijven en 1 groene peper) blijven in de vitrine liggen.





Als de bestelkaart jokersymbolen bevat, mag de speler zelf beslissen met welke combinatie van ingrediënten hij de bestelling zal vervullen.

Omdat als eerste de dubbelingrediënten moeten worden gebruikt, ook als er maar één ingrediënt van de betreffende soort wordt verlangd, kan het gebeuren dat een bestelkaart wordt overladen.



### Voorbeeld

In de vitrine liggen 4 afzonderlijke olijven, 3 afzonderlijke champignons, 2 afzonderlijke schijven ananas en 1 dubbele schijf salami. De bestelkaart die wordt blootgelegd, vraagt van een eerste soort 4 ingrediënten, van een tweede soort 3 ingrediënten, van een derde soort 2 ingrediënten en van een vierde soort nog één ingrediënt.

De bestelling kan dus worden vervuld. De speler die de bestelkaart heeft uitgespeeld, moet alleen nog beslissen of hij 2 ananassen en 1 salami of 2 salami's en 1 ananas zal gebruiken.

De speler beslist uiteindelijk om 4 olijven, 3 champignons, 2 ananassen en 1 salami te gebruiken.

De betreffende ingrediënten worden uit de vitrine verwijderd. Voor de salami wordt de dubbele salami gebruikt. Aan het einde ligt er geen enkel ingrediënt meer in de vitrine.

Als er in de vitrine onvoldoende ingrediënten liggen om de bestelling klaar te maken, dan mag een speler:

- ⇒ vanuit zijn handkaarten de ontbrekende ingrediënten spelen. Als de bestelling daarmee is vervuld, verloopt alles zoals hierboven al werd beschreven. Voor de kaarten die de speler uit zijn hand heeft gespeeld, mag hij op dit moment geen nieuwe kaarten bijtrekken.
- ⇒ aan zijn medespelers hulp vragen (zie later onder het hoofdstuk 'Helpen' op pagina 7).

Als een speler een bestelling niet kan vervullen, krijgt hij de bestelkaart terug en schuift hij deze kaart verdeckt onder de stapel van zijn resterende bestelkaarten.

Er werden dan geen ingrediënten verbruikt en de vitrine blijft onveranderd.

Als een bestelkaart wordt omgedraaid die precies 4 ingrediënten van een bepaalde soort verlangt, kan de speler een serie uitspelen (zie later onder het hoofdstuk 'Bestelkaarten' op pagina 8).

Nadat de waarderende speler (de speler met de 'Sole Mio' kaart) alle kaarten van de aflegstapel heeft blootgelegd, verzamelt hij de niet verbruikte ingrediënten uit de vitrine op een open stapel. Dit vormt het begin van de nieuwe aflegstapel voor de tweede ronde.

Uiteraard mogen de spelers rekening houden met de inhoud van deze stapel om nieuwe bestellingen te plaatsen in de volgende ronde.

## De tweede spelronde

De stapel met de gebruikte ingrediënten wordt samen met de 'Sole Mio' kaart opnieuw zeer grondig gemixt en als nieuwe verdekte voorraadstapel in het midden van de tafel klaargelegd. De speler die als laatste de 'Sole Mio' kaart had, begint de tweede ronde.

### Opmerking

Waarschijnlijk hebben sommige spelers aan het begin van een nieuwe ronde minder dan 7 kaarten in de hand (omwille van het helpen van andere spelers of omwille van het uitspelen van handkaarten bij het vervullen van een bestelling). Pas aan het einde van hun eerste speelbeurt in de nieuwe ronde kunnen deze spelers hun handkaarten opnieuw aanvullen tot 7 stuks.

Als een speler geen enkele ingrediëntenkaart in zijn hand heeft, moet hij passen en vult hij zijn handkaarten aan tot 7 stuks.

Uiteraard mag bij het aanvullen van de handkaarten (zoals altijd) maar van één van de beide stapels (ingrediënten of bestelkaarten) kaarten worden genomen.

## Einde van het spel en winnaar

Na de tweede spelronde wordt nog eenmaal de aflegstapel gewaardeerd. Daarna eindigt het spel. De speler die dan de meeste bestellingen heeft vervuld, wint het spel.

Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler met de meeste ingrediënten in de hand. Kaarten met dubbelingrediënten tellen voor twee ingrediënten.

## Helpen

Als de speler die aan de beurt is zijn bestelling niet kan vervullen (of niet alleen wil vervullen), mag hij aan de medespelers (te beginnen met zijn linkerbuurman) om hulp vragen. De speler moet dan **precies aangeven** welke en hoeveel ingrediënten hij nodig heeft.

### Voorbeeld

Ik heb 2 champignons nodig en 1 salami.

Als de helpende medespeler het gewenste ingrediënt, respectievelijk de gewenste combinatie van ingrediënten (waarbij uiteraard ook de dubbelingrediënten mogen worden gegeven) aan de vragende speler geeft, **moet** de speler zijn bestelling ook vervullen.

De vervulde bestelkaart en de gebruikte ingrediënten worden, zoals gewoonlijk, opzij gelegd.

Als beloning voor zijn hulp mag de helpende medespeler de **bovenste kaart** van zijn verdekte stapel bestelkaarten als vervuld opzijleggen zonder deze kaart te bekijken. Hij mag dus hiervoor geen bestelkaart uit zijn hand nemen.

### Voorbeeld

In de vitrine liggen 2 olijven. De bestelkaart van de peperspeler (groen) met 4 olijven wordt blootgelegd. De speler heeft zelf nog 1 olijf in de hand en hij vraagt aan zijn medespelers om hulp: "Wil er iemand mij één olijf geven?". Hij vraagt dit eerst aan zijn linkerbuurman. Deze kan of wil niet helpen. De volgende speler (met de wijzers van de klok mee) heeft wel een olijf in de hand en wil ook helpen. Hij legt de olijf in de vitrine. De andere spelers worden niet meer bevraagd. De peperspeler legt zijn eigen olijven in de vitrine zodat de bestelling is vervuld en kan worden afgelegd. De vier olijven worden uit de vitrine verwijderd. De medespeler die heeft geholpen mag de bovenste bestelkaart van zijn verdekte stapel als vervuld opzijleggen.



Als de linkerbuurman van de vragende speler niet kan of wil helpen, dan wordt het opnieuw gevraagd aan de volgende speler met de wijzers van de klok mee.

Principieel kan maar één speler helpen.

Als geen enkele medespeler wil helpen dan is de bestelling automatisch niet vervuld, zelfs al zou de speler de benodigde kaarten in de hand hebben.

### Voorbeeld

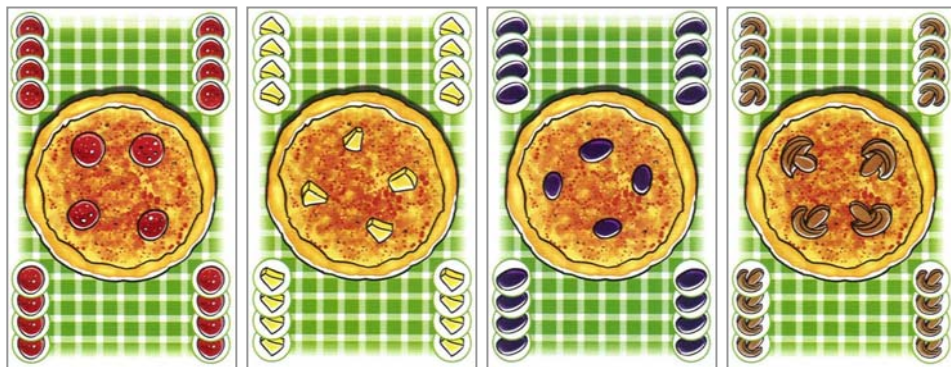
In de vitrine liggen 3 olijven. De bestelkaart van de peperspeler (groen) met 4 olijven wordt blootgelegd. De speler heeft zelf nog 1 olijf in de hand maar hij wil deze olijf houden voor een latere bestelling. Hij vraagt aan zijn medespelers om hulp: "Wil er iemand mij één olijf geven?".

Geen enkele van zijn medespelers wil of kan helpen. Daarmee geldt automatisch de bestelling als niet vervuld. De speler mag dus zijn olijf die hij nog in de hand heeft niet afgeven.

Hij krijgt de blootgelegde bestelkaart terug en schuift deze kaart verdekt onder zijn stapel met resterende bestelkaarten. De drie olijven blijven in de vitrine liggen.

## De bestelkaarten

De verschillende bestelkaarten worden in detail beschreven. Hou deze uitleg bij de hand voor die personen die nog niet vertrouwd zijn met dit spel.



Deze bestelling vereist vier ingrediënten van dezelfde soort, maar niet van de eigen soort.

### Voorbeeld

De peperspeler (groen) heeft geen bestelkaart van vier pepers.

## Series

Als bij de waardering van de aflegstapel één van deze bestelkaarten wordt blootgelegd, mag de eigenaar van deze bestelkaart tot drie aanvullende bestelkaarten van deze soort uit zijn hand spelen.

Voor elke bijkomende bestelkaart van deze soort dat hij speelt, wordt telkens één ingrediënt minder gevraagd dan op de bestelkaart is aangegeven. De tweede bestelkaart die wordt gespeeld (de eerste bestelkaart uit zijn hand) heeft dus maar 3 ingrediënten nodig in plaats van 4 om te worden vervuld. De derde bestelkaart heeft dus maar 2 ingrediënten nodig om te worden vervuld en de vierde bestelkaart heeft nog maar 1 ingrediënt nodig.

Daarbij mag de speler zelf beslissen welke bestelkaart 4 ingrediënten, welke bestelkaart 3 ingrediënten ... enzovoort nodig heeft.

### Voorbeeld

In de vitrine liggen 4 champignons, 2 pepers en 1 salami. De speler met de 'Sole Mio' kaart legt een bestelkaart bloot met 4 pepers. De eigenaar van de bestelkaart speelt vanuit zijn hand een bijkomende bestelkaart met 4 champignons en een bijkomende bestelkaart met 4 salami's.

Daarna speelt hij 2 salami's uit zijn hand. De speler heeft de drie bestellingen vervuld met 4 champignons, 3 salami's en 2 pepers.



Deze bestelling vereist telkens twee ingrediënten van elke soort, behalve van de eigen soort. Van de eigen soort worden geen ingrediënten gevraagd.

#### Voorbeelden

De peperspeler (groen) heeft 2 olijven, 2 schijven ananas, 2 schijven salami en 2 champignons nodig om de bestelling te vervullen. Hij heeft geen pepers nodig.

De champignonspeler (bruin) heeft 2 olijven, 2 schijven ananas, 2 schijven salami en 2 pepers nodig om de bestelling te vervullen. Hij heeft geen champignons nodig.



Deze bestelling vereist **ten minste 2 ingrediënten** van de eigen soort. De eigenaar van de bestelkaart beslist zelf hoeveel ingrediënten hij wil gebruiken. Uiteraard mag hij ingrediënten vanuit zijn hand spelen als hij vindt dat er niet genoeg in de vitrine liggen.

#### Opmerking

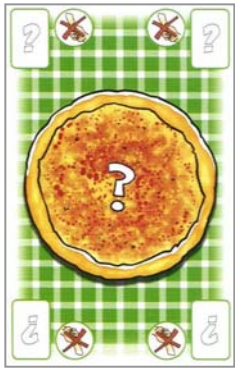
Bij deze bestelling mag de speler geen hulp vragen aan zijn medespelers.

De tegenstanders mogen nu proberen om het vervullen van deze bestelling te blokkeren. Zij doen dit door al hun ingrediënten van deze soort, die ze in hun hand hebben, te tonen. Als ze samen ten minste even veel ingrediënten hebben als de eigenaar van de bestelkaart dan geldt de bestelling als niet vervuld. In elk geval mogen de tegenstanders hun getoonde ingrediënten terug in hun hand nemen.

Als de bestelling wel is vervuld, worden alle ingrediënten van de speler op de aflegstapel van de ingrediënten gelegd. Als de bestelling niet is vervuld, dan blijven de ingrediënten in de vitrine liggen inclusief de ingrediënten die de speler vanuit zijn hand speelde.

#### Voorbeeld

In de vitrine liggen 2 salami's en 1 champignon. De speler met de 'Sole Mio' kaart legt de bestelling met de champignons (bruine speler) bloot. De bestelling vereist ten minste 2 champignons. De speler moet dus minstens 1 champignon uit zijn hand spelen om de bestelling te kunnen vervullen. Hij heeft 3 champignons in zijn hand en beslist om er twee te spelen. Hij maakt dus een bestelling van 3 champignons. Daarna tonen de medespelers hun champignons die ze in hun hand hebben. Een speler heeft 1 champignon in zijn hand, een andere speler heeft een dubbele champignon in zijn hand en de andere spelers hebben geen champignons in hun hand. Omdat de medespelers samen ook 3 champignons kunnen tonen, is de bestelling niet vervuld. De medespelers nemen hun champignonkaarten terug in de hand. De 3 champignons (waarvan 2 uit de hand van de bruine speler) blijven in de vitrine liggen.



De eigenaar van deze bestelkaart mag een tegenstander kiezen.

Deze persoon neemt **één ingrediëntenkaart** uit zijn hand en legt die zichtbaar op de tafel.

Als de eigenaar van de bestelkaart ten minste **één ingrediëntenkaart** van deze soort in zijn hand heeft, kan hij deze kaart spelen en is de bestelling vervuld.

Als de eigenaar van de bestelkaart geen ingrediëntenkaart van deze soort in zijn hand heeft, is de bestelling niet vervuld.

De bestelling mag niet worden aangevuld vanuit de vitrine, maar alleen vanuit de hand.

### Opmerking

Bij deze bestelling mag de speler geen hulp vragen aan zijn medespelers.

### Voorbeeld

De speler met de 'Sole Mio' kaart draait de bestelling van de ananasspeler om (de gele speler). De inhoud van de vitrine speelt totaal geen rol omdat ze toch niet kunnen worden gebruikt voor het vervullen van de bestelling.

De gele speler kiest een opponent en vraagt hem om een ingrediënt uit zijn hand te tonen. De aangeduide speler toont een dubbele peper en steekt de kaart terug bij zijn handkaarten. De gele speler heeft een enkele peper in zijn hand (een dubbele peper is niet nodig) en speelt deze kaart uit zodat de bestelling is vervuld.



Als deze bestelkaart wordt omgedraaid dan kan de bestelling alleen maar worden vervuld op voorwaarde dat er **geen enkele ingrediënt van de eigenaar** van deze bestelkaart **in de vitrine** ligt. Dit ingrediënt wordt aangeduid met een kruis op de kaart.

Als deze voorwaarde is vervuld dan kan de bestelling worden vervuld als er welgeteld 2 ingrediënten van twee andere soorten kunnen worden gespeeld.

### Voorbeeld

In de vitrine bevinden zich 3 ananassen, 2 olijven, 1 peper en 1 salami. De speler met de 'Sole Mio' kaart draait de bestelkaart van de salamispeler om (de rode speler).

Omdat er 3 ananassen en 2 olijven in de vitrine liggen, zou het normaal gezien een fluitje van een cent zijn om de bestelling te vervullen. Jammer genoeg ligt er echter één salami in de vitrine zodat de bestelling niet kan worden vervuld.



Voor het vervullen van deze bestelling heeft de speler **twee verschillende** kaarten met dubbelingrediënten nodig.

### Voorbeeld

In de vitrine bevinden zich alleen enkelvoudige ingrediënten, geen dubbelingrediënten.

De speler met de 'Sole Mio' kaart draait de bestelkaart van de champignonspeler om (bruine speler). Deze speler heeft in zijn hand alleen een dubbele ananaskaart en daarom vraagt hij hulp aan zijn medespelers. Hij moet wel vragen naar een specifieke combinatie. Hij vraagt naar een dubbele salami. Geen enkele medespeler kan of wil de speler helpen zodat de bestelling niet is vervuld.

De speler neemt zijn dubbele ananaskaart terug in de hand.



Voor het vervullen van deze bestelkaart heeft de speler 4 ingrediënten nodig van een eerste soort, 3 ingrediënten van een tweede soort, 2 ingrediënten van een derde soort en nog 1 ingrediënt van een vierde soort.

De keuze van het aantal van een soort wordt bepaald door de eigenaar van deze bestelkaart.

#### Voorbeeld

In de vitrine liggen 4 ananassen en 4 salami's. De speler met de 'Sole Mio' kaart draait de bestelkaart om van de olijfspeler (blauwe speler). De eigenaar van deze bestelkaart heeft 1 champignon in zijn hand. Hij vraagt daarom hulp aan zijn medespelers. Hij moet vragen naar een specifieke combinatie van ingrediënten.

Hij vraagt naar 1 champignon en 1 olijf. Hij heeft geluk, want er is een medespeler die hem wil helpen. De olijfspeler speelt zijn champignonkaart en kan de bestelling vervullen. Hij speelt 4 salami's en 3 ananassen vanuit de vitrine en 2 champignons (één van een medespeler en één uit zijn hand) en 1 olijf (van de medespeler).

In de vitrine blijft 1 ananas liggen.

De speler die heeft geholpen, mag de bovenste kaart van zijn verdeckte resterende bestelkaarten verdekt op zijn stapel met vervulde bestellingen leggen.



Voor het vervullen van deze bestelkaart heeft de eigenaar van deze kaart 4 ingrediënten nodig van de speler van de 'Sole Mio' kaart.

Als deze bestelling wordt vervuld, ontvangt deze speler onmiddellijk de 'Sole Mio' kaart en regelt hij verder de waardering.

#### Voorbeeld

In de vitrine bevinden zich 3 ananassen en 2 pepers. De ananasspeler (gele speler) heeft de 'Sole Mio' kaart en hij draait de bestelkaart om van de salamispeler (rode speler). Deze speler moet nu de bestelling vervullen met 4 ananassen.

Hij speelt 1 ananas uit zijn hand en kan de bestelling vervullen.

De rode speler ontvangt onmiddellijk de 'Sole Mio' kaart en hij regelt verder de waardering van de aflegstapel. Hij wordt ook de startspeler voor de volgende ronde. Als er later in deze ronde nog zo een bestelkaart wordt omgedraaid, moet deze speler 4 salami's kunnen spelen om de bestelling te vervullen. Hij wordt dan de nieuwe 'Sole Mio' speler.

# Mama Mia ! GRANDE

Deze variant is meer dan zomaar een uitbreiding van de spellen 'Sole Mio !' en 'Mama Mia !' en kan worden gespeeld met 2 - 5 spelers vanaf 10 jaar en duurt ongeveer 60 minuten.

## Spelmateriaal

### ➡ 70 ingrediëntenkaarten

#### - 60 kaarten met enkelvoudige ingrediënten

Telkens 12 kaarten met een olijf, een groene peper, een champignon, een schijfje salami en een schijfje ananas.

#### - 10 kaarten met dubbele ingrediënten

Telkens 9 kaarten met twee olijven, twee groene pepers, twee champignons, twee schijfjes salami en twee schijfjes ananas.

### ➡ 1 'Sole Mio' kaart

### ➡ 95 kaarten met bestellingen

Telkens 19 kaarten in de vijf kleuren van de spelers.

## Doel van het spel

De speler die de meeste van zijn 19 bestellingen kan vervullen **na drie rondes**, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

Voor het spel 'Mama Mia ! GRANDE' heeft men alle kaarten nodig van 'Sole Mio !' en sommige kaarten (alle bestelkaarten en sommige ingrediëntenkaarten) van 'Mama Mia !'

- De bestelkaarten van de beide spellen worden per kleur samengevoegd. Iedere speler heeft dan 19 bestelkaarten.
- Bij alle ingrediëntenkaarten van 'Sole Mio !' worden nog 3 ingrediëntenkaarten van elke soort van 'Mama Mia !' toegevoegd. In een spel met 5 spelers worden alle 12 enkelvoudige ingrediënten gebruikt en de 2 dubbelingrediënten van elke soort.
- In een spel met minder dan 5 spelers worden de volgende ingrediënten verwijderd:
  - in een spel met 4 spelers: 1 enkelvoudig ingrediënt van elke soort
  - in een spel met 3 spelers: 1 enkelvoudig ingrediënt en 1 dubbelingrediënt van elke soort
  - in een spel met 2 spelers: 4 enkelvoudige ingrediënten en 1 dubbelingrediënt van elke soort
- Alle ingrediëntenkaarten worden verdekt zeer grondig gemixt en iedere speler ontvangt 5 kaarten. Dat zijn de handkaarten voor de spelers.
- De 'Sole Mio' kaart wordt in de resterende stapel gemixt en daarna wordt deze stapel als voorraadstapel in het midden van de tafel gelegd.
- Iedere speler ontvangt zijn 19 bestelkaarten. Deze stapel wordt verdekt zeer grondig gemixt en als verdekte bestelstapel bij iedere speler klaargelegd. De bovenste 2 kaarten van deze stapel worden in de hand genomen.

Het spel wordt gespeeld met de spelregels van 'Sole Mio !', met kleine wijzigingen. Als een bestelkaart niet wordt vervuld, wordt ze verwijderd uit het spel. Ook als een speler een bestelkaart speelt als een deel van een serie en de bestelling wordt niet vervuld, wordt de kaart uit het spel verwijderd.

3 maart 2006