



# Stalo žaidimas *MammaMia*

Žaidimo taisyklės lietuvių kalba

Papildoma informacija [www.brain-games.com](http://www.brain-games.com)



EE

Kāesolev materiāls ir Prāta Spēles SIA intelektuālne omand ning on autoritaise seaduse objekt. See on mõeldud ainult eraotstarbeliseks kasutamiseks ning materjali kasutades nõustute te järgmiste reeglitega:

1. Materjali kasutamine kommertseesmärkidel on keelatud, seda ei tohi müüa ega lisada teisele tootele, mida müüakse.
2. Materjali ei ole lubatud jagada ega edastada Internetis mis igane infokandjal või vormis — e-posti, kodulehekülje, jagamistarkvara kaudu jne.
3. Materjalis sisalduvaid jooniseid, pilte ja/või teksti ei ole lubatud kasutada muude materjalide koostamise ja loomise eesmärgil.
4. Kui teil tekib küsimusi või täpsustusi materjali legaalsele kasutusvõimaluste kohta, kontakteeruge palun autoriõiguste omanikuga: [info@brain-games.com](mailto:info@brain-games.com)



LV

Šis materiāls ir SIA Prāta Spēles intelektuālais īpašums un līdz ar to ir aizsargāts ar autoritēsiību likumu. Tas ir paredzēts tikai personas privātai lietošanai. Izmantojot šo materiālu, jūs apņematies ievērot šādus noteikumus:

1. Neizmantot to komerciāliem nolūkiem, to pārdodot vai pievienojot pārdojamam produktam.
2. Neizplatīt to internetā jebkādā formā, ieskaitot e-pastu, tīmekli, failu apmaiņas programmas, utml.
3. Neizmantot materiāla grafiku vai tekstu citu materiālu veidošanai.
4. Sazināties ar autoritēsiību turētāju, ja ir vēlme likumīgi izmantot šo materiālu: [info@prataspeles.lv](mailto:info@prataspeles.lv)



LT

Šis medžiaga yra Prāta Spēles SIA intelektinė nuosavybė, taigi yra saugoma autorystės teisių. Ji skirta tik asmeniniam naudojimui. Naudodami šią medžiagą, Jūs sutinkate laikytis šių taisyklių:

1. Šios medžiagos naudojimas komerciniams tikslams yra draudžiamas, ji negali būti parduodama ar pridedama prie kito parduodamo produkto.
2. Draudžiama platinti šią medžiagą internetu bet kokia forma: e-pašto, tinklo, failų keitimosi programa ir t.t.
3. Draudžiama naudoti iliustracijas ar tekstą iš šios medžiagos kitos medžiagos kūrimui.
4. Kilus klausimams dėl šios medžiagos legalaus naudojimo, susisiekit su autorystės teisių savininku: [info@brain-games.com](mailto:info@brain-games.com)



RU

Данный материал является интеллектуальной собственностью Прāта Spēles SIA и защищен законом об авторском праве. Материал предназначен только для частного пользования. Используя данный материал, вы соглашаетесь соблюдать следующие условия:

1. Не использовать данный материал в коммерческих целях, продавая его или прилагая к продаваемому продукту.
2. Не распространять данный материал в интернете в любой форме, включая электронную почту, веб-страницы, файло-обменные сети и т. д.
3. Не использовать графику или текст данного материала для создания другого материала.
4. При желании законно использовать данный материал связываться с обладателем авторских прав: [info@brain-games.com](mailto:info@brain-games.com)



EN

This material is an intellectual property of Prāta Spēles SIA, and therefore is protected by Copyright Law. It is meant for private use only. By using this material, you agree to comply with the following rules:

1. Use of this material for commercial purposes is prohibited, cannot be sold, neither added to a product that is sold.
2. It is not allowed to distribute this material in the Internet in any form: e-mail, web, file sharing software, etc.
3. It is not allowed to use the graphics and/or text from this material, in order to create another material.
4. In case of concern of using this material legally, please contact the copyright holder: [info@brain-games.com](mailto:info@brain-games.com)



Kuris yra geriausias picų kepimo meistras?

## Žaidimo aprašymas

Šiame gardžiame kortų žaidime žaidėjai tampa meistriškais picų kepėjais. Jie priima iš padavėjų užsakymus ir iš atsargų ima produktus (komponentus) picoms kepti. Šiuos komponentus visi žaidėjai deda į krosnį ir kepa. Kai visi komponentai yra sunaudoti, žaidėjai atidaro krosnį, kad išsiaiškintų, kurios picos yra iškepusios, o kurios — ne. Jeigu pica nėra iškepusi, užsakymas yra grąžinamas žaidėjui, kad kitame raunde šis keptų iš naujo. Laimi žaidėjas, sugebėjęs trijų raundų metu iškepti daugiausia picų.

## Žaidimo rinkinys

Žaidime yra trys skirtingos kortų rūšys:

40 užsakymų



po 8 kiekvienos iš 5 spalvų

65 komponentų kortos



po 13 kortų kiekvieno iš šių komponentų: ananasai, alyvuogės, pipirai, grybai ir saliamis

1 „Mamma Mia!“ korta



## Pasiruošimas žaidimui

- Jei žaidžia mažiau nei 5 žaidėjai, iš žaidimo išimamos skirtingų komponentų kortos:
  - 4 žaidėjai: išimama viena kiekvienos rūšies komponento korta;
  - 3 žaidėjai: išimamos 3 kiekvienos rūšies komponentų kortos;
  - 2 žaidėjai: išimamos 5 kiekvienos rūšies komponentų kortos.
- Sumaišykite likusias komponentų kortas ir kiekvienam žaidėjui išdalinkite po 6 kortas. Šias kortas žaidėjai laiko rankose, nerodydami kitiems.
- Tarp komponentų kortų įmaišykite „Mamma Mia!“ kortą. Kortų krūvelę padėkite stalo viduryje (piešiniu žemyn) — tai bus produktų (komponentų) atsargos.
- Kiekvienas žaidėjas pasirenka savo spalvą ir paima šios spalvos aštuonių užsakymų kortų komplektą. Toliau jis sumaišo savo užsakymų kortas ir padeda jas į krūvelę prieš save (piešiniu žemyn). Šios kortos yra žaidėjo padavėjas. Tuomet kiekvienas žaidėjas paima iš savo krūvelės viršutinę užsakymo kortą ir prideda ją prie rankoje laikomų komponentų kortų.
- Krosnis yra šalia atsargų. Žaidimo metu žaidėjai deda į krosnį savo komponentų ir užsakymų kortas (piešiniu į viršų).
- Žaidėjai nutaria, kuris pradės žaidimą, ir, pagal laikrodžio rodyklę, paeiliui atlieka ėjimus.

## Žaidimo raundas

### Picų dėjimas į krosnį

Savo ėjimo metu žaidėjas **turi įdėti** į krosnį bent vieną iš rankoje laikomų komponentų kortų: jis padeda komponentų kortą piešiniu į viršų į krosnies krūvelę šalia atsargų. Jei žaidėjas deda į krosnį dvi komponentų kortas arba daugiau, visos jos turi būti tos pačios rūšies. Padėjęs kortas, jis privalo pasakyti jų skaičių ir rūšį, pavyzdžiui: „trys saliamiai“.

Po to žaidėjas **gali** įdėti į krosnį vieną iš rankoje laikomų užsakymų kortų: jis padeda užsakymo kortą piešiniu į viršų į krūvelę šalia atsargų. Žaidėjai turi stengtis dėti savo užsakymų kortas tuomet, kai jie įsitikinę,

kad krosnyje užtenka komponentų tinkamai iškepti jų picą. Raundo metu žaidėjai mato tik viršutinę krosnies krūvelės kortą. Krosnies turinys yra tikrinamas tik raundo pabaigoje, kai iš jos išimamos visos picos ir žiūrima, ar šios gerai iškepė.

Galiausiai, žaidėjas papildo savo rankoje turimų kortų skaičių iki 7. Kortas papildymui žaidėjas gali imti iš atsargų **arba** iš savo padavėjo, tačiau niekada iš abiejų vietų. Jei žaidėjo rankoje neliko nei vienos komponentų kortos, jis privalo papildyti šių kortų skaičių iš atsargų krūvelės. Jeigu atsargų arba padavėjo krūvelėje kortų nepakanka, ir žaidėjas negali papildyti rankoje turimų kortų skaičiaus iki 7, tuomet kitą savo ėjimą jis pradės su mažesniu kortų skaičiumi.

Kai žaidėjas iš atsargų krūvelės ištraukia „Mamma Mia!“ kortą, jis padeda ją prieš save ir iš karto ima kitą kortą. Kai kuris nors iš žaidėjų paima paskutinę atsargų kortą, raundas baigiasi. Tuomet „Mamma Mia!“ kortos šeimininkas privalo patikrinti, kurios iš krosnyje esančių picų yra gerai iškepusios, o kurios — ne. Taip pat šios kortos šeimininkas pirmasis pradeda kitą raundą.

*Pavyzdys: Dabar Martos (žalia spalva) ėjimas. Ji paima iš rankų 3 saliamio kortas, deda jas, atverstas piešiniu į viršų, į krosnį ir garsiai pasako: „trys saliamiai!“ Tuomet į krosnį (taip pat piešiniu į viršų) ji deda savo užsakymo kortą su 4 saliamiais ir 1 pipiru. Marta nusprendžia papildyti rankoje laikomas kortas užsakymų kortomis, kurias ima iš savo padavėjo. Kadangi padavėjo krūvelėje yra tik 3 kortos, iki kito ėjimo Martai teks žaisti tik su 6 kortomis, kol ji vėl galės papildyti rankoje laikomų kortų skaičių iki 7 kortų.*

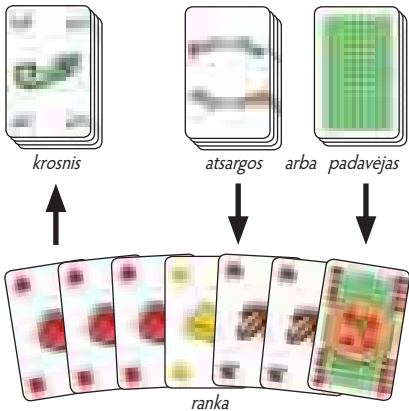
### Picų išėmimas iš krosnies

Žaidėjas, raundo metu ištraukęs „Mamma Mia!“ kortą, paima krosnies krūvelę ir apverčia ją piešiniais žemyn. Kortų eiliškumo krūvelėje keisti negalima!

Dabar jis ima nuo šios kortų krūvelės viršaus po vieną kortą ir deda jas ant stalo piešiniu į viršų, dėliodamas kiekvienos rūšies komponentų kortas į atskirą eilę, kad galėtų jas suskaičiuoti (žr. pvz.).

Kai jis atverčia užsakymo kortą, žaidėjai patikrina, ar ant stalo yra visi šiai picai reikalingi komponentai (žr. dalį „Užsakymų rūšys“):

■ Jei komponentų užtenka, pica yra gerai iškepusi. Jei trūksta kurio nors komponento, užsakymo šeimininkas (šį žaidėją nurodo kortos spalva) gali visas trūkstamas komponentų kortas (ne daugiau ir ne mažiau) pridėti iš laikomų rankoje. Žaidėjas, kurio užsakyta pica yra gerai iškepta, paima įvykdyto užsakymo kortą ir padeda ją atverstą šalia savo padavėjo. Kortos „Mamma Mia!“ šeimininkas paima picos kepimui panaudotų komponentų kortas ir užverstas padeda į panaudotų komponentų krūvelę.



krosnis (užversta  
piešiniu žemyn)



panaudoti  
komponentai



krosnis (sudėliota pagal komponentų rūšis)



užsakymas

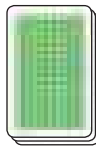


žaidėjas



įvykdyti užsakymai

arba



padavėjas

■ Jei trūksta kurio nors komponento, ir užsakymo šeimininkas negali arba nenori pridėti visų trūkstamų komponentų kortų, jo pica nėra gerai iškepusi. Neįvykdyto užsakymo kortą žaidėjas turi užverstą padėti po savo padavėjo krūvele.

Keptimui nepanaudotos ir sudėliotos pagal rūšį komponentų kortos paliekamos ant stalo.



Pavyzdys: Kaip matoma pavyzdyje, iš krosnies piešiniu į viršų yra išimtos šios komponentų kortos: 1 pipiras, 2 saliamiai, 3 ananasai ir 4 grybai. Kortos „Mamma Mia!“ šeimininkas išima iš krosnies Martos (žalia spalva) užsakymo kortą: 4 ananasus ir 1 pipirą. Kadangi ant stalo nėra pakankamai daug ananasų kortų (yra 3, bet reikia 4), Marta iš laikomų rankoje kortų prideda 1 ananasų kortą, kad įvykdytų šį užsakymą. Kortos „Mamma Mia!“ šeimininkas padeda 5 komponentų kortas (4 ananasų ir 1 pipirų) į panaudotų komponentų krūvelę.

Marta paima savo įvykdyto užsakymo kortą ir padeda ją atverstą į savo įvykdytų užsakymų krūvelę šalia padavėjo. Nepanaudotos komponentų kortos (2 saliamiai ir 4 grybai) lieka ant stalo, o kortos „Mamma Mia!“ šeimininkas atverčia kitą krosnies krūvelės kortą.

Kortos „Mamma Mia!“ šeimininkas tęsia imti kortas iš krosnies krūvelės, kol visos yra atverčiamos. Tada jis sudeda visas nepanaudotas komponentų kortas į vieną krūvelę, kuri kitame raunde bus krosnies krūvele.

Galiausiai, jis kruopščiai sumaišo visas panaudotų komponentų kortas (kurios buvo panaudotos, įvykdant užsakymą) ir tarp jų įmaišo „Mamma Mia!“ kortą. Šią kortų krūvelę jis padeda stalo viduryje, ir ji bus atsargų krūvele kitame raunde. „Mamma Mia!“ žaidėjas pradeda naują raundą.

Pastaba: raundo pradžioje gali atsitikti, kad žaidėjas savoėjimo pradžioje rankoje neturi nei vienos komponentų kortos. Tokiu atveju jis pasuoja, nepadėdamas nei vienos kortos (net ir užsakymo), bet pasiima naujas komponentų kortas.

## Žaidimo pabaiga ir taškų skaičiavimas

Žaidimas baigiasi, kai yra sužaisti trys raundai — krosnis yra ištuštinta tris kartus, arba anksčiau, jei raundo pabaigoje kuris nors žaidėjas yra įvykdęs visus 8 užsakymus. Nugalėtoju tampa žaidėjas, įvykdęs daugiausia užsakymų. Jeigu du arba daugiau žaidėjų yra įvykdę vienodą užsakymų skaičių, nugalėtojas tarp jų yra nustatomas atsižvelgiant į tai, kuris iš jų turi daugiausia komponentų kortų rankoje.

## Užsakymų rūšys



Penki iš aštuonių kiekvieno žaidėjo užsakymų yra paprasti užsakymai, ant kurių pavaizduoti tik žaidime naudojami komponentai. Vienos spalvos užsakymams būdingas ypatingas komponentas, kuris kiekvienam žaidėjui yra skirtingas. Tam, kad šios picos būtų gerai iškepusios, krosnies tikrinimo metu tarp atverstų kortų turi būti visi reikalingi komponentai.

Kiti trys užsakymai yra ypatingi. Visais atvejais užsakymo šeimnininkas gali pridėti iš rankoje laikomų kortų trūkstantus užsakymo įvykdymui komponentus.



### Pizza Bombastica

Norint gerai iškepti šią picą, reikia ne mažiau 15 bet kurios rūšies komponentų kortų. Jei iš krosnies yra išimtos ir padėtos ant stalo daugiau nei 15 komponentų kortos, jos visos yra panaudojamos šios picos kepimui. Kai šis užsakymas yra įvykdytas, ant stalo nelieka nei vienos atverstos komponentų kortos!



### Pizza Monotoni

Norint gerai iškepti šią picą, žaidėjui reikia vieno ypatingo komponento (jis yra pavaizduotas ant kortos) ir 6 vienodų kitos rūšies komponentų kortų. Kita komponentų rūšis ant kortos pavaizduota raide „J“ (*Joker*). Kai užsakymo korta yra išimama iš krosnies, Pizza Monotoni užsakymo šeimnininkas pasirenka, kuri iš komponentų rūšių bus panaudota. Žaidėjas negali pasirinkti savo ypatingo komponento „J“ vietoje.



### Pizza Minimale

Norint gerai iškepti šią picą, žaidėjui reikia vieno ypatingo komponento (jis yra pavaizduotas ant kortos) ir 3 vienodų kitos rūšies komponentų kortų. Kita komponentų rūšis ant kortos pavaizduota simboliu „?“ Ši rūšis nustatoma įvertinus, kurios rūšies komponentų kortų yra mažiausiai tarp atverstų krosnies kortų. Jei kelių rūšių komponentų kortų skaičius yra vienodai mažas, žaidėjas gali pasirinkti, kurią rūšį panaudos šios picos kepimui.

*Pavyzdys: Iš krosnies yra išimti šie komponentai: 2 pipirai, 2 saliamiai, 2 grybai ir 3 ananasai. Po jų „Mamma Mia!“ kortos šeimnininkas išima Martos (žalia spalva) Pizza Minimale užsakymo kortą. Šio užsakymo įvykdymui reikia 1 pipiro ir 3 vienodų kitos rūšies komponentų. Šiuo metu krosnyje yra net trys komponentų rūšys su vienodai mažu kortų skaičiumi — tai pipirai, saliamis ir grybai. Pipirai yra Martos ypatingas komponentas, todėl ji negali jų panaudoti vietoj „?“ Krosnyje nėra nei vienos alyvuogės, todėl jų taip pat negalima pasirinkti savo picos kepimui. Todėl Marta turi pasirinkti tarp saliamio ir grybų. Jei ji rankoje turi bent vieną saliamio arba grybų kortą, ji gali padėti ją ant stalo ir jos Pizza Minimale bus gerai iškepusi.*



Apsilankykite „Proto Žaidimai“, Interneto puslapyje — [www.protozaidimai.lt](http://www.protozaidimai.lt). Ten jūs rasite papildomos informacijos apie šį žaidimą, taip pat forume susipažinsite su kitais žaidėjais.

Jei iškilus koks klausimas dėl žaidimo taisyklių, į kurį knygelėje nerasite atsakymo, rašykite „Proto Žaidimai“, Gudragalviui adresu [gudragalvis@protozaidimai.lt](mailto:gudragalvis@protozaidimai.lt)!

Kiekvienam žaidimui, kurį išleidžia „Proto Žaidimai“, galioja amžina garantija. Jei pametėte ar sugadinote kurią nors žaidimo detalę ir ją reikia pakeisti, susisiekite su mumis.

UAB „Brain Games“  
Adresas: Svitrigailos g. 7/16,  
LT-03110 Vilnius

Telefonas/faksas: 52030868  
E-paštas: [info@protozaidimai.lt](mailto:info@protozaidimai.lt)

Autorius: Uvė Rozenbergas  
Iliustracijos: Francis Fovinkelis