

# Da Luigi

## Pasta und Basta!

Für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren



### Il gioco

Mamma mia! Il tempo è denaro, ma il denaro lo si ottiene solo soddisfacendo i desideri dei clienti. In Da Luigi i Ristoratori gestiscono un Ristorante, e possono fare un mucchio di soldi, ma solamente se i clienti sono contenti e soddisfatti. Se i clienti vengono lasciati troppo tempo senza quello che richiedono, lasciano il Ristorante riducendo la reputazione del Ristorante e gli introiti. Per aver successo dovrai velocemente richiamare altri clienti perchè la concorrenza non dorme!

**Il vincitore è colui che ha più soldi alla fine della partita.**

### Materiali



1 Mercato



90 carte Cliente

(di cui 8 con retro diverso)



90 cubi Cibo

(10 x Dessert, 12 x Pasta, 14 x Pizza,  
16 x Insalata, 18 x Vino, 20 x Acqua)



4 Banco Ristorante

(2 tessere ognuno)



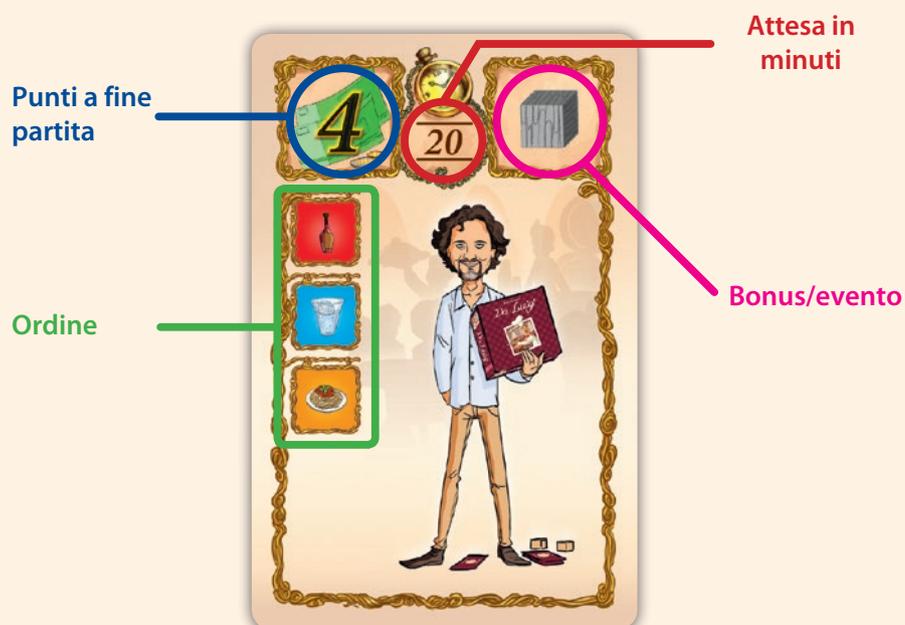
35 tessera Bouquet/ Limone



1 Sacchetto

### Le Carte Cliente

- Sul lato sinistro della carte appaiono le icone dei cibi richiesti dal cliente. Per completare l'ordine dovrai mettere un cubo in ogni spazio. Un ordine è composto da 4 piatti.
- Il numero in alto a sinistra (blu) è il numero di punti che il ristoratore guadagna completando l'ordine. I clienti portano da 1 a 5 Punti.
- Il numero al centro (rosso) è il tempo che il cliente è disposto ad aspettare per il suo ordine.
- Nell'angolo in alto a destra (rosa) vi è un simbolo per un bonus/evento che si verifica quando l'ospite entra nel Ristorante.



### Il Banco del Ristorante (vedi illustrazione alla pagina seguente)

Ogni banco del Ristorante è diviso in 6 spazi che identificano i tempi di attesa del cliente che lo occupa. Qui si troveranno i clienti ed ogni zona può contenere un solo cliente. Ogni volta che il "tempo passa" l'ospite si sposta nella zona successiva, Se il cliente supera la zona "10" significa che ha deciso di uscire dal Ristorante insoddisfatto. Il Ristoratore riceve una tessera Limone da -1 punto (da conteggiare a fine partita). Le tessere Limone vanno sistemate nella zona appropriata alla destra del Banco del Ristorante. Se l'ospite ha lo speciale Bouquet il Ristoratore lo riceve e lo posiziona nella zona a destra del Banco del Ristorante (questo porterà +1 punto a fine partita). Ogni volta che il Ristoratore completerà un ordine di un cliente dovrà mettere la relativa carta Cliente a faccia in giù nell'apposito spazio a sinistra del Banco del Ristorante.

## Il Banco del Ristorante



## Preparazione del gioco

- Alla prima partita procedere con la defustellazione dei componenti.
- Mettere il **Mercato** al centro del tavolo.
- Rimuovere le **8 Carte iniziali** con il retro diverso.
- Mescolare le rimanenti **82 carte**. Conta **12 carte per Ristoratore** e posizionale nella tenda rossa sul tabellone del Mercato. (Con 2 Ristoratori 24 carte, con 3 Ristoratori 36 carte e con 4 Ristoratori 48 carte).
- Ogni Ristoratore riceve **1 Banco Ristorante** (composto da 2 pezzi) e **2 carte Cliente iniziale** una con un ordine di 2 piatti e una con ordine di 4 piatti. I clienti vanno posizionati nello spazio attesa corrispondente. (Uno sotto il 60 e l'altro sotto il 40.)
- Inoltre ogni Ristoratore riceve **3 cubi-Cibo pescati a caso dal sacchetto**. Questa operazione non è altro che l'esecuzione del Bonus dei 2 clienti appena entrati. (Pesca 2 cubi sul cliente da 60 e pesca 1 cubo sul cliente da 40). Se i cubi-Cibo pescati sono richiesti dai 2 clienti attualmente nel ristorante, il ristoratore può metterli nelle rispettive carte. I cubi in eccesso vengono depositati nel magazzino della cucina.
- Riempi i **12 settori del Mercato** con i cubi-Cibo indicati, pescandoli a caso dal sacchetto. Metti 1 cubo in ogni settore della prima riga, 2 in ogni settore della 2a riga, 3 nella 3a riga e 4 nella 4a.

**Consiglio:** In ogni settore è indicato il numero di cubi-Cibo da depositare tramite dei piccoli cubi grigi disegnati nell'angolo a destra

- Metà delle **tessere Limone/Bouquet** vanno messe nel relativo spazio del Mercato con il lato Limone in alto e le restanti affiancate con il lato Bouquet in alto
- Il Ristoratore più affamato inizia

## So wird das Spiel aufgebaut:



## Come si gioca

Nel proprio turno, prendi uno o più cubi-Cibo dal Mercato e mettili nel magazzino della tua cucina. Attento, prendere il cibo occupa tempo e i clienti attendono impazienti. Per ogni unità tempo indicata nella riga da dove hai preso il Cibo, dovrai spostare i Clienti del tuo Ristorante di uno spazio a destra verso l'uscita! Quindi potrai spostare i cubi-Cibo dalla Cucina ai vari Clienti presenti ancora in Ristorante. Se tutti gli spazi di una carta Cliente sono coperti, l'ordine è soddisfatto. Rimuovi la carta dal Ristorante e mettila coperta a sinistra del Banco del Ristorante. Se invece un cliente è uscito insoddisfatto dal Ristorante dovrai prendere una tessera Limone.

Invece di prendere del Cibo dal Mercato, puoi richiamare Clienti al Ristorante. Prendi i Clienti più remunerativi per te e manda i meno generosi al Ristorante avversario. Il gioco termina quando il mazzo dei Clienti è terminato, quindi il round finale ha inizio.

## Turno di Gioco

I Ristoratori, a turno eseguono **una** delle seguenti azioni:

**A) SERVONO I CLIENTI (compra e servi il cibo, incassa)**  
**OPPURE**  
**B) INVITARE NUOVI CLIENTI (nel caso servire il cibo e incassare)**

il gioco prosegue in senso orario.

### A) SERVIRE I CLIENTI

Questa azione può essere scelta se nel ristorante è presente almeno un cliente. L'azione consiste in questi 3 passi:

COMPRARE

SERVIRE

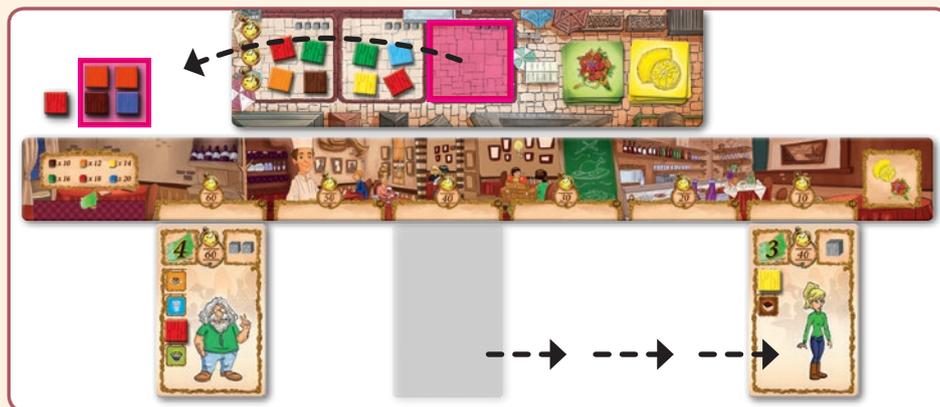
INCASSARE

#### 1. COMPRARE

- Il Ristoratore **prende i cubi-Cibo dal Mercato** e li posiziona in Cucina.
  - Il tempo utilizzato per reperire il Cibo, è indicato tramite il numero di orologi presenti nella riga corrispondente (0, 1, 2 o 3 orologi).
  - Per ogni ora il Ristoratore deve spostare i Clienti verso destra
- Nota:** Il Cibo nella prima riga è gratis...

**Attenzione:** lo spazio dove il Cliente viene spostato **deve essere vuoto!** Il tempo può essere distribuito a diversi clienti o ad uno solo!

**Esempio:** Il Ristoratore prende i 4 cubetti di cibo dalla piazza del mercato nella riga inferiore. Il tempo richiesto corrisponde a 3 orologi. Il Ristoratore muove l'ospite femminile di 3 spazi a destra. Avrebbe potuto dividere il tempo su entrambi gli ospiti, quindi l'ospite femminile di 2 posti e quello maschile di 1.



- Il ristoratore può decidere volontariamente di spingere un Cliente fuori dal Ristorante, ma dovrà prendere una tessera Limone.
- Se il ristoratore non può pagare il tempo dovuto, non può effettuare l'acquisto voluto. Ad esempio se c'è un solo cliente nel Ristorante nello spazio "20" e deve pagare 3 unità tempo, non potrà farlo perché muoverebbe il Cliente solo di 2 posti.

**Nota:** Può succedere che il Ristoratore possa soddisfare un cliente con il Cibo appena comprato, ma prima deve pagare le unità tempo e poi se il cliente è ancora nel Ristorante potrà completare l'ordine. (prima si paga il Cibo e poi si serve)

**Esempio:** Questi cubi nello spazio segnato avrebbero soddisfatto l'ordine del cliente femminile. Purtroppo, il Ristoratore deve pagare 2 orologi per raccogliere quei cubi. Il Ristoratore può pagare 1 volta con l'ospite maschile. Poi potrebbe pagare il resto con l'ospite femminile mandandola fuori dal Ristorante, e quindi non sarebbe in grado di soddisfare il cliente che porterebbe una tessera Limone.



#### 2. SERVIRE

Dopo l'acquisto del cibo il Ristoratore può servire il Cibo della sua Cucina. Nel caso di più clienti sta al Ristoratore decidere dove piazzare i cubi-Cibo. I cubi in eccesso e quelli **Marroni (jolly)** rimangono in cucina. **Consiglio:** Desserts (cubi Marroni) sono richiesti solo da una delle carte iniziali, poi fungeranno da jolly. (vedi Jolly Pag.4)

#### 3. INCASSARE

Se il Ristoratore ha piazzato tutti i cubi cibo desiderati su una carta cliente, questo ordine si considera soddisfatto. Il Ristoratore riceve alla fine del gioco dei punti, come indicato nell'angolo superiore sinistro. I cubi-Cibo utilizzati vengono riposti accanto al Mercato. **NON tornano nel sacchetto!** Successivamente, la carta viene posta a faccia in giù sulla pila di ordini soddisfatti.



### B) INVITARE NUOVI CLIENTI

- Quando nel proprio Ristorante non c'è più nessun cliente il Ristoratore **DEVE** eseguire questa azione.
- Il Ristoratore pesca delle carte Cliente dal mazzo. Il numero di carte che deve pescare (senza guardarle) è **uguale al numero di Ristoratori + 1** (in 2 Ristoratori pesca 3 carte, in 3 Ristoratori 4 carte e in 4 Ristoratori 5 carte)
- Ora dovrà girare una carta alla volta e decidere se il Cliente entrerà nel suo Ristorante o in un Ristorante avversario.
- I Ristoratori Avversari dovranno comunque avere **1 Nuovo Cliente** mentre il **Ristoratore attivo 2 nuovi clienti**.
- Il Ristoratore che riceve il Cliente deve posizionarlo nel relativo spazio del Ristorante. Se c'è già ospite in quello spazio, quello presente viene spostato di un intervallo di tempo a destra. Se c'è un altro ospite in questo spazio, esso viene spostato a destra pure lui, e così via fino alla fine. Se un Cliente viene spostato fuori del Ristorante, rimane insoddisfatto. (Vedere Ordine non soddisfatto, pagina 4)

**Per esempio:** Il Ristoratore deve collocare questo ospite al "30 minuti". Siccome vi è già un ospite, questa carta viene spostata a destra nell'intervallo di tempo "20 minuti". Purtroppo c'è un altro ospite, e viene spostato anche lui. In definitiva, il cliente nello spazio "10 minuti" deve lasciare il Ristorante senza essere servito.



- Appena un Cliente entra in Ristorante il Bonus/Evento presente nell'angolo in alto a destra viene attivato. (vedi Bonus/Eventi)
- **Dopo che tutti questi punti sono stati eseguiti**, il Ristoratore scopre la carta successiva.
- Alla fine di questa azione, **ogni Ristoratore** deve servire il Cibo dalla Cucina ai Clienti (Vedi Servire, incassare: pag 3).

## Bonus/Eventi delle Carte Cliente



Il Ristoratore ottiene 1 cubo-Cibo a caso dal sacchetto e lo mette in Cucina



Il Ristoratore ottiene 2 cubi-Cibo a caso dal sacchetto e lo mette in Cucina



Il Ristoratore riceve subito 1 tessera Limone e la mette nello spazio corrispondente del suo Ristorante



Il Ristoratore riceve subito 1 tessera Bouquet e la mette nello spazio corrispondente del suo Ristorante



Il Ristoratore deve muovere un Cliente di uno spazio a destra, a sua scelta. **Prima posiziona il Cliente e poi effettua lo spostamento.**



Il Ristoratore DEVE scartare un oggetto: 1 cubo-Cibo (dalla Cucina o da una carta Cliente) oppure 1 tessera Limone oppure 1 tessera Bouquet. Se non ha nulla di tutto ciò non scarta niente.



Il Ristoratore DEVE pescare una carta Cliente, posizzarla nel Ristorante ed eseguire il Bonus/Evento relativo.

## Altre Regole:

### Ordine non soddisfatto

Se un cliente esce dal Ristorante spostandosi dallo spazio "10 minuti", l'ordine non è soddisfatto. Tutti i cubi-Cibo presenti sulla carta vengono scartati accanto al Mercato e la carta viene posta sulla tenda Blu del Mercato, quindi il Ristoratore deve prendere una tessera Limone e metterla nel suo Ristorante



## Restituire un Bouquet o Limone

Un Ristoratore può avere solo tessere Limone o Bouquet nel Ristorante. Ad Esempio: Se il Ristoratore ha 2 Limoni e deve prendere un Bouquet, al posto di prendere il Bouquet restituisce un Limone.



## Rifornire il Mercato

Se dopo il turno di un Ristoratore, una riga del Mercato rimane senza cubi, questa va **riempita secondo le regole di Rifornimento** iniziali pescando i cubi dal sacchetto.

## Sacchetto vuoto

Se il sacchetto è vuoto tutti i cubi scartati accanto al Mercato entrano nel sacchetto e si prosegue.

## Scarsità di Cibo nel Sacchetto?

Nel caso in cui non ci siano più cubi Cibo nel sacchetto e neppure vicino al Mercato, ogni Ristoratore con più di 10 cubi deve restituire quelli in eccesso.

## Jolly



**2 cubi Marroni** (= Dessert) possono essere usati come cubi del colore desiderato.



**4 cubi di qualsiasi colore** possono essere usati come un cubo del colore desiderato

I jolly possono essere usati solo per riempire l'ultimo spazio vuoto dell'ordine di un Cliente.

**Esempio:** Un Ristoratore usa 1 blu, 2 verdi e 1 giallo per riempire lo spazio rosso mancante nella carta del Cliente.

## Fine del Gioco

Se, durante l'azione "invitare nuovi Clienti", il mazzo di carte viene esaurito, inizia il round finale. Se ci sono ancora carte da pescare, esse verranno prese dalle carte scartate (tenda Blu). Dopo che il turno in corso è terminato, ogni Ristoratore (compreso il Ristoratore che ha attivato la fase finale) ha un giro in più per utilizzare l'azione "servire gli ospiti" per soddisfare le tessere per gli ospiti.

Quindi ogni Ristoratore conta i punti sulle sue carte Cliente completate. Gli ospiti con ordini vacanti non portano alcun punto. Sottrarre 1 punto per ogni tessera Limone, e aggiungere 1 punto per ogni tessera Bouquet.

**Il Ristoratore con più punti è il vincitore.** In caso di parità, il Ristoratore con il maggior numero di cubetti di cibo lasciato nella sua Cucina e sulle sue carte Clienti vince. Se prosegue la parità i Ristoratori condividono la vittoria.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario [www.goblins.net](http://www.goblins.net)



**Der Autor:** Rüdiger Dorn, geboren 1969, lebt mit seiner Frau und den drei Kindern in Süddeutschland. Der Diplom-Handelslehrer hat schon zahlreiche Kinder-

Familien- und Erwachsenenspiele entwickelt. Mit „Da Luigi“ ist ihm ein locker-leichtes und witziges Spiel für die ganze Familie gelungen.

**Redaktion:** Wolfgang Lüdtker  
**Illustration und Grafik:** Fiore GmbH | [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)

Italian Translation: Mauro Dal Bianco  
Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellehrern.

© 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstr. 5-7  
70184 Stuttgart  
Telefon: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
[info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

[kosmos.de](http://kosmos.de)

Art.-Nr. 692254 | Alle Rechte vorbehalten. | MADE IN THE NETHERLANDS