

# Da Luigi

## Pasta und Basta!

Für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren



### Spielidee und Spielziel

Mamma Mia, Zeit ist Geld ... und Geld bringen nur zufriedene Kunden. Als Betreiber eines eigenen Ristorante versuchen die Spieler möglichst schnell, die Wünsche ihrer zahlreichen Gäste zu erfüllen. Wenn das gelingt, klingelt die Kasse. Lässt man die Gäste aber zu lange warten, werden sie ungeduldig und verlassen das Lokal. Das schadet dem Ruf und dem Geldbeutel. Damit der Laden läuft, sollte man rechtzeitig neue Gäste anwerben, denn die Konkurrenz schläft nicht!

**Es gewinnt, wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat.**

### Spielmaterial



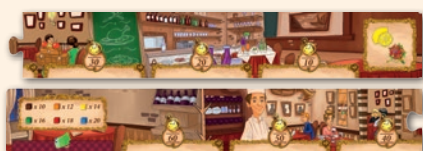
1 Marktplatz



90 verschiedene Gästekarten  
(davon 8 Startkarten mit anderer Rückseite)



90 Speisenwürfel  
(10 x Dessert, 12 x Pasta, 14 x Pizza,  
16 x Salat, 18 x Wein, 20 x Wasser)



4 Ristoranteleisten  
(aus je 2 Teilen)



35 Blumenstrauß-/Zitrone-  
Plättchen



1 Beutel

### Die Gästekarten

- Auf jeder Gästekarte stehen an der linken Seite untereinander die Speisen, die der Gast bestellt. Erst wenn auf allen Feldern die farblich passenden Speisenwürfel liegen, gilt die Bestellung als erfüllt. Eine Bestellung besteht aus 1 bis 4 Speisen.
- Die Zahl oben links bestimmt, welche Punktzahl man am Ende des Spiels für eine erfüllte Bestellung erhält. Gäste bringen 1 bis 5 Punkte.
- In der Mitte ist angegeben, wie viel Wartezeit der Gast mitbringt.
- Oben rechts ist mit einem Symbol die Besonderheit des Gastes angegeben (mehr dazu auf Seite 4).



### Die Ristoranteleisten (siehe Abbildung auf der nächsten Seite)

Jede Ristoranteleiste besteht aus 6 Zeitabschnitten. Diese geben in Minuten an, wie lange ein Gast bereit ist, auf die Erfüllung seiner Bestellung zu warten. Gäste liegen immer auf den 6 Feldern unterhalb dieser Zeitabschnitte. Auf jedem Feld kann nur 1 Gast liegen. Immer, wenn „Zeit vergeht“, wird ein Gast um einen oder mehrere Zeitabschnitte nach rechts verschoben. Wird ein Gast über den Abschnitt „10“ hinausgeschoben, gilt die Bestellung als nicht erfüllt. Der Spieler erhält dafür eine Zitrone, die am Ende 1 Minuspunkt zählt. Zitronen werden auf das Feld am rechten Ende der Ristoranteleiste gelegt. Sollte ein Gast die Besonderheit „Blumenstrauß“ haben, erhält der Spieler einen Blumenstrauß, der am Ende 1 Pluspunkt zählt und ebenfalls dort gesammelt wird. Gäste, deren Bestellungen erfüllt wurden, werden als Stapel verdeckt links unterhalb der Ristoranteleiste gesammelt. Darüber ist angegeben, wie oft die Speisenwürfel der einzelnen Farben im Spiel vorkommen.

## Die Ristoranteleisten

Hier werden Speisenwürfel als Vorrat gesammelt.

Wartezeit in Minuten

Hier werden Zitronen oder Blumensträuße gesammelt.



Hier werden Gästekarten mit erfüllten Bestellungen verdeckt gesammelt.

Felder für Gäste mit offenen Bestellungen. Auf jedem Feld darf nur 1 Gast liegen.

## Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Rahmen gelöst.
  - Der **Marktplatz** wird in die Mitte des Tisches gelegt.
  - Von den Gästekarten werden die **8 Startkarten** aussortiert.
  - Die **übrigen 82 Karten** werden gut gemischt. Anschließend werden **pro Spieler 12 Karten abgezählt** und als verdeckter Stapel auf das rote Zelt des Marktplatzes gelegt. (Bei 2 Spielern sind das also 24 Karten, bei 3 Spielern 36 und bei 4 Spielern 48 Gästekarten.) Die **übrigen Gästekarten** werden **in die Schachtel** zurückgelegt. In jedem Spiel wird also nur ein Teil der Karten verwendet.
  - Jeder Spieler erhält **1 Ristoranteleiste** (bestehend aus 2 Teilen) und **2 Start-Gästekarten** mit Bestellungen, die **einmal 2** und **einmal 4** Speisen zeigen. Die Karten werden so auf die Gästefelder unterhalb der Ristoranteleiste der Spieler angelegt, dass die Zeit mit der **Wartezeit des Gastes übereinstimmt**. (Ein Gast wird also unter der 60, der andere unter der 40 platziert.)
  - Zusätzlich zieht jeder Spieler **3 Speisenwürfel aus dem Beutel**. Das entspricht der Besonderheit seiner Startkarten (Symbole oben rechts). Speisenwürfel, die zu den Bestellungen der Gäste passen, müssen sofort auf den farblich passenden Feldern der Gästekarten abgelegt werden. Speisenwürfel, für die ein Spieler kein freies Feld auf seinen Gästekarten hat, legt er als seinen Vorrat oberhalb seiner Ristoranteleiste ab.
  - Auf die **12 Marktfelder** des Marktplatzes werden zufällig aus dem Beutel gezogene Speisenwürfel gelegt. Die Felder in der oberen Reihe werden mit je 1 Speisenwürfel besetzt, die Felder der 2. Reihe erhalten je 2, die der 3. Reihe je 3 und die Felder der untersten Reihe je 4 Speisenwürfel.
- Hinweis:** Die Anzahl der Speisenwürfel wird auf den Marktfeldern jeweils oben rechts durch die Abbildung grauer Würfel angezeigt.
- Die eine Hälfte der **Blumenstrauß/Zitronen-Plättchen** wird mit der Blumenstrauß-Seite nach oben auf das zugehörige Feld des Marktplatzes gelegt. Das Feld daneben wird mit der anderen Hälfte der Plättchen besetzt, die auf die Zitronen-Seite gedreht werden.
  - Der hungrigste Spieler wird der Startspieler und beginnt.

## So wird das Spiel aufgebaut:



## Spielüberblick

Wer an der Reihe ist, nimmt vom Marktplatz einen oder mehrere Speisenwürfel und legt sie in seinen Vorrat. Der Zeitaufwand, der für die Besorgung der Speisen notwendig ist, strapaziert die Geduld der Gäste. Für jede Zeiteinheit wird deshalb eine Gästekarte des eigenen Ristorante ein Feld weiter nach rechts Richtung Ausgang geschoben. Anschließend müssen alle Speisenwürfel, für die Bedarf besteht, auf passende Gästekarten gelegt werden. Sind alle Felder der Bestellung eines Gastes mit Speisenwürfel belegt, ist sie erfüllt. Die Karte wird abgeräumt und bringt am Ende Punkte. Erreicht ein Gast den Ausgang ohne die gewünschten Speisenwürfel, gibt es am Ende Punktabzug. Statt einzukaufen und die Gäste zu bedienen, kann man auch neue Gästekarten ins Spiel bringen. Die lukrativsten Gäste behält man, die ungeduldigen oder weniger spendablen gibt man den Mitspielern, die sehen müssen, wie sie damit klarkommen. Das Spiel endet, wenn der Gästekartenstapel aufgebraucht ist und damit die Schlussrunde eingeleitet wird.

## Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, führt **eine** der beiden folgenden Aktionen aus:

- A) GÄSTE BEDIENEN (einkaufen, servieren, kassieren)**  
**ODER**  
**B) NEUE GÄSTE BEGRÜSSEN (und evtl. servieren, kassieren)**

Danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

### A) GÄSTE BEDIENEN

Diese Aktion darf nur gewählt werden, wenn der Spieler mindestens einen Gast in seinem Ristorante hat (d. h. eine offen liegende Gästekarte).

Die Aktion „Gäste bedienen“ besteht aus:

**EINKAUFEN**

**SERVIEREN**

**KASSIEREN**

#### 1. Einkaufen

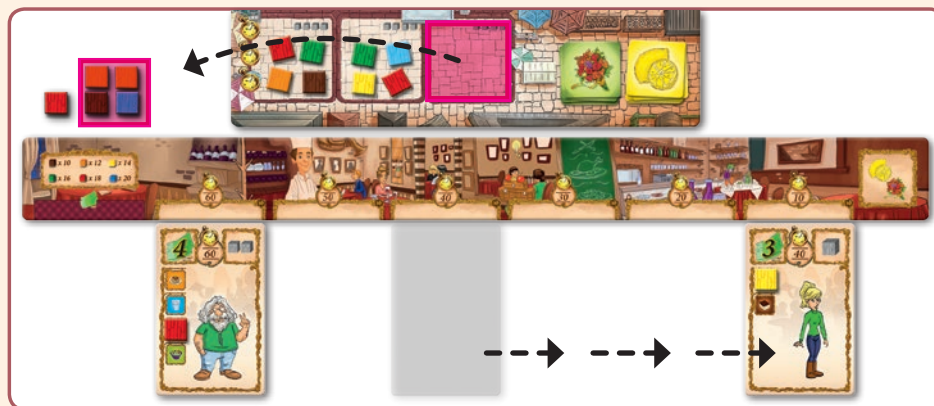
- Der Spieler nimmt **alle Speisenwürfel eines Marktfeldes** und legt sie als Vorrat oberhalb seiner Ristoranteleiste ab.
- Die Zeit, die benötigt wird, um diese Speisenwürfel zu besorgen, ist auf der linken Seite der entsprechenden Reihe angegeben (0, 1, 2 oder 3 Uhren).
- Für jede abgebildete Uhr muss der Spieler einen Gast in seinem Ristorante um 1 Feld nach rechts schieben.

**Hinweis:** Einen Speisenwürfel aus der ersten Reihe zu nehmen, ist kostenlos.

**Wichtig:** Das **Feld**, auf das der Gast geschoben wird, **muss frei sein!**

Der Spieler kann die benötigte Zeit einem Gast zuordnen oder sie auf mehrere Gäste verteilen.

**Beispiel:** Der Spieler nimmt die 4 Speisenwürfel von dem Marktfeld in der unteren Reihe. Die benötigte Zeit entspricht 3 Uhren. Der Spieler schiebt den weiblichen Gast um 3 Zeitabschnitte nach rechts. Er hätte die Zeit auch auf beide Gäste aufteilen können und den weiblichen Gast z. B. um 2 Felder und den männlichen um 1 Feld nach rechts verschieben können.



- Der Spieler kann einen Gast freiwillig aus seinem Ristorante schieben, d. h. um 1 Abschnitt nach rechts über den Zeitabschnitt „10“ hinaus. Dafür muss er aber 1 Zitrone nehmen (siehe Seite 4, „Bestellung nicht erfüllt“).
- Kann ein Spieler einen Kauf nicht vollständig bezahlen, dann darf er diesen Kauf nicht durchführen. Es ist also z. B. nicht erlaubt, einen Gast, der am Abschnitt „20“ liegt, um 3 Zeitabschnitte nach rechts zu verschieben, da ihm nur noch 2 Abschnitte zur Verfügung stehen.

**Hinweis:** Es kann vorkommen, dass ein Spieler die Bestellung eines Gastes mit den Speisenwürfeln, die er vom Markt genommen hat, zwar erfüllen könnte, diesen Gast aber zur Bezahlung vorher aus seinem Ristorante hinausschieben muss. Somit wird die Bestellung nicht erfüllt.

**Beispiel:** Die Würfel im Marktfeld in der dritten Reihe würden gut zur Bestellung des weiblichen Gastes passen. Allerdings beträgt die benötigte Zeit 2 Uhren. Leider kann der Spieler seinen männlichen Gast nur um 1 Feld nach rechts verschieben. Er könnte zwar den weiblichen Gast aus seinem Ristorante hinausschieben. Die neu erworbenen Speisenwürfel dürfte er für diesen Gast jedoch nicht mehr nutzen.



#### 2. Servieren

Nach dem Einkaufen **muss** der Spieler alle Speisenwürfel, die er in seinem Vorrat hat, seinen Gästen servieren, d. h. auf passende freie Felder ihrer Bestellungen legen. Welche Speisenwürfel er welchem Gast zuordnet, entscheidet der Spieler. Nur Speisenwürfel, die nicht benötigt werden und später auch braune Würfel (Joker) bleiben im Vorrat des Spielers. **Hinweis:** Nur jeweils einer der Startgäste jedes Spielers wünscht 1 Dessert (brauner Speisenwürfel) als Teil seiner Bestellung. Sonst kommt diese Farbe auf den Gästekarten nicht vor.

#### 3. Kassieren

Hat der Spieler **alle** gewünschten Speisenwürfel auf einer Gästekarte abgelegt, gilt diese Bestellung als erfüllt. Der Spieler erhält dafür am Spielende so viele Punkte, wie in der linken oberen Ecke angegeben ist. Die verwendeten Speisenwürfel werden neben den Marktplatz gelegt. Sie kommen **nicht zurück** in den Beutel! Anschließend wird die Karte **verdeckt auf den Stapel** der erfüllten Bestellungen gelegt.



### B) NEUE GÄSTE BEGRÜSSEN

- Spätestens wenn sich kein Gast mehr im eigenen Ristorante befindet, **muss** der Spieler diese Aktion wählen.
- Der Spieler nimmt dazu **1 Gästekarte mehr als Spieler teilnehmen** vom Gästekartenstapel und legt sie ungesehen vor sich ab. (Im Spiel zu zweit nimmt er also 3, zu dritt 4 und zu viert 5 Gästekarten).
- Nun deckt er die Karten **einzeln nacheinander** auf und entscheidet für jeden aufgedeckten Gast, ob er ihn behalten oder einem Mitspieler geben möchte.
- **Jedem Mitspieler** muss der Spieler **1 Gast** geben, **er selbst** muss **2 Gäste** nehmen.
- Der Spieler, der einen Gast erhält, muss ihn auf das Feld unterhalb des Zeitabschnitts seiner Ristoranteleiste legen, der mit der **Wartezeit des Gastes übereinstimmt**. Sollte sich dort schon ein Gast befinden, muss dieser um 1 Feld nach rechts verschoben werden, da auf jedem Feld nur ein Gast liegen darf. Liegt auch dort schon ein Gast, muss dieser ebenfalls verschoben werden usw. Wird ein Gast über den Zeitabschnitt „10“ hinausgeschoben, gilt die Bestellung als nicht erfüllt (siehe „Bestellung nicht erfüllt“).

**Beispiel:** Der Spieler erhält einen neuen Gast. Er muss ihn auf das Feld unter dem Zeitabschnitt „30“ anlegen. Da liegt jedoch bereits ein Gast, der deshalb ein Feld nach rechts geschoben wird. Auch dort liegt schon ein Gast, der ebenfalls weitergeschoben werden muss. Da dieses Feld wieder besetzt ist, wird der dort liegende Gast auf den Ausgang geschoben. Er verlässt das Ristorante, ohne dass seine Bestellung erfüllt wurde.



- Immer wenn ein Gast ein Ristorante betreten hat, wird sofort seine **entsprechende Besonderheit ausgeführt** (Symbol in der rechten oberen Ecke, siehe „Die Besonderheiten der Gästekarten“).
- **Erst danach** wird das Aufdecken der Gästekarten fortgesetzt.
- Am Ende seines Zuges **muss** der Spieler alle passenden Speisenwürfel, die er in seinem Vorrat hat, seinen Gästen zuordnen (servieren, kassieren: siehe Seite 3).

## Die Besonderheiten der Gästekarten



Der Spieler zieht sofort 1 Speisenwürfel aus dem Beutel und legt ihn in seinen Vorrat.



Der Spieler zieht sofort 2 Speisenwürfel aus dem Beutel und legt sie in seinen Vorrat.



Der Spieler muss sich 1 Plättchen vom Marktplatz nehmen und mit der Zitronenseite nach oben auf seiner Ristoranteleiste ablegen.



Der Spieler darf sich 1 Plättchen vom Marktplatz nehmen und mit der Blumenseite nach oben auf seiner Ristoranteleiste ablegen.



Der Spieler muss einen seiner Gäste um 1 Feld nach rechts verschieben. Das kann auch der neue Gast mit dieser Besonderheit selbst sein.



Der Spieler muss etwas ablegen: entweder 1 Speisenwürfel (aus seinem Vorrat oder von einem seiner Gäste), 1 Blumenstrauß oder 1 Zitrone. Hat der Spieler all dies nicht, muss er nichts ablegen.



Der Spieler muss 1 (weiteren) Gast vom verdeckten Gästekartenstapel ziehen und gemäß den Regeln in sein Ristorante legen.

## Weitere Regeln:

### Bestellung nicht erfüllt

Immer, wenn ein Gast über den Zeitabschnitt „10“ hinausgeschoben wird, verlässt er das Ristorante. Seine Bestellung wurde nicht erfüllt. Sollten sich noch Speisenwürfel auf der Karte befinden, werden sie neben dem Marktplatz abgelegt. Anschließend wird die Karte auf das blaue Ablagefeld des Marktplatzes gelegt (neben den verdeckten Gästekartenstapel). Der Besitzer des Ristorante muss sich 1 Plättchen nehmen und mit der Zitronenseite nach oben auf seiner Ristoranteleiste ablegen.



## Zitrone und Blumenstrauß zurücklegen

Ein Spieler kann entweder nur Zitronen oder nur Blumensträuße vor sich liegen haben. Hat ein Spieler z. B. schon 2 Zitronen und würde 1 Blumenstrauß bekommen, wird stattdessen 1 Zitrone zurück in den Vorrat gelegt.

## Marktplatz auffüllen

Wenn am Ende eines Spielzugs **alle Felder einer Reihe** des Marktplatzes **leer** sind, werden diese Felder wieder mit verdeckt gezogenen Speisen aus dem Beutel aufgefüllt. Leere Felder anderer Reihen werden nicht aufgefüllt.

## Beutel leer

Wenn der Beutel leer ist, werden alle neben dem Marktplatz gesammelten Speisenwürfel wieder in den Beutel zurückgelegt.

## Nicht genug Speisenwürfel?

Sollte es vorkommen, dass keine Speisenwürfel mehr zur Verfügung stehen, muss jeder Spieler, der mehr als 10 Speisenwürfel in seinem Vorrat hat, so viele Würfel seiner Wahl zurück in den Beutel legen, bis er nur noch 10 hat.

## Joker



**2 braune Speisenwürfel** (= Dessert) können als Joker für 1 beliebigen Speisenwürfel verwendet werden.



**4 beliebige Speisenwürfel** können ebenfalls als Ersatz für 1 beliebigen Speisenwürfel genutzt werden.

Diese Joker werden einem Gast nur dann zugewiesen, wenn dadurch die Bestellung eines Gastes erfüllt wird, d. h. dass anschließend das „Kassieren“ erfolgt.

**Beispiel:** Ein Spieler könnte 1 blauen, 2 grüne und 1 gelben Würfel abgeben, um damit 1 fehlenden roten Würfel zu ersetzen.

## Spielende

Sobald während der Aktion „Neue Gäste begrüßen“ **der Gästekartenstapel aufgebraucht** ist, wird das Spielende eingeleitet. Sollten noch Gästekarten benötigt werden, damit der Spieler seine Aktion vollständig ausführen kann, werden die fehlenden Karten von den nicht verwendeten Gästekarten genommen. Diese wurden zu Beginn in die Schachtel zurückgelegt. Nach diesem Spielzug ist **jeder Spieler** (auch derjenige, der die Aktion durchgeführt hat) **noch genau einmal an der Reihe**, um in der Aktion „Gäste bedienen“ Speisenwürfel zu erwerben und noch offene Bestellungen zu erfüllen.

Anschließend zählen die Spieler die Punkte, die ihre bedienten Gäste eingebracht haben. Gäste, deren Bestellungen noch nicht erfüllt wurden, bringen keine Punkte. Für jede Zitrone, die ein Spieler hat, wird 1 Punkt abgezogen, für jeden Blumenstrauß 1 Punkt hinzugezählt.

**Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte hat.** Bei Gleichstand gewinnt von diesen derjenige Spieler, der mehr Speisenwürfel in seinem Vorrat und auf seinen Gästekarten hat. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



**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 Lüttke  
**Illustration und Grafik:** Fiore GmbH | [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)  
Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG  
Pflzerstr. 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