



SCOPO DEL GIOCO

Coinvolgi i tuoi amici in una divertente sfida a suon di pizza: chi riuscirà a prepararne il maggior numero?

E' possibile sfidarsi su due livelli di gioco: base e **avanzato**.

Ad ogni partita possono prendere parte da due a otto giocatori (dai 5 ai 99 anni purché all'inizio qualcuno legga e spieghi a tutti le regole).

PREPARAZIONE

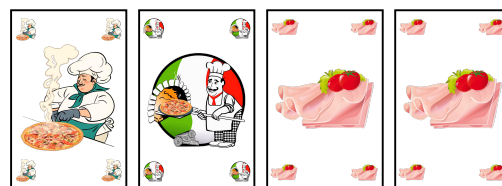
La confezione contiene 65 carte "oggi pizza", 25 gettoni "pizza", una pala segnaturno e questo foglio di istruzioni.

Solo per giocare al livello avanzato rimuovere dal gioco due carte "oggi pizza" raffiguranti un jolly (delle 5 complessive devono rimanerne solo 3) quindi, indipendentemente dal livello scelto, abilitare un certo numero di gettoni "pizza" in base al numero di giocatori (13 gettoni se a sfidarsi si è in 2, 19 gettoni se si è in 3 o 4, 21 se si è in 5 o 6, tutti se si è in 7 o 8, o in generale un numero inferiore se si vuole accorciare la durata di ogni sfida) e rimuovere dal gioco gli eventuali avanzati, mischiare le carte "oggi pizza" e consegnarne 5 a caso ad ogni giocatore, quindi formare un mazzo "oggi pizza" con quelle rimanenti e posizionarlo sul tavolo con il logo rivolto verso l'alto (carte coperte), a fianco collocare tutti i gettoni "pizza" abilitati e la pala segnaturno.

COME SI GIOCA

Ogni turno è composto da 7 fasi:

1. il giocatore di turno riceve la pala segnaturno che attesta che è lui di turno;
2. tutti i giocatori simultaneamente consegnano una delle proprie carte (a proprio piacere) al giocatore che gli sta a fianco (**attenzione: solo per il livello avanzato non è possibile che un giocatore consegni per due mani consecutive lo stesso tipo di carta**);
3. il giocatore di turno può decidere se scegliere e scartare una carta "oggi pizza" in suo possesso e sostituirla con la prima del mazzo "oggi pizza";
4. il giocatore di turno può decidere se restituire al banco un proprio gettone "pizza" (anche conquistato in turni precedenti, che torna così a disposizione sul tavolo per tutti) e, in questo caso, può sostituire tutte le sue carte con le prime 5 del mazzo "oggi pizza", ma se il gioco è in "chiusura" (vedi oltre) tale gettone deve essere eliminato definitivamente dal gioco;
5. il giocatore di turno verifica se ha la possibilità (e solo se lo desidera fare – vedi oltre il consiglio) di aggiudicarsi un gettone "pizza" (fino a due volte a turno se si ripresentano le condizioni): se possiede una carta di preparazione pizza, una carta di cottura pizza e due carte uguali di ingredienti (due mozzarelle, o due olio, o due pomodoro, o due prosciutto), eventualmente anche utilizzando una o più carte jolly (ognuna può assumere il valore di qualunque altra carta), ne scarta tre (creando o aggiungendole ad un mazzo definito "carte scartate" – attenzione: se si è utilizzata una o più carte jolly è obbligatorio scartare prima quelle), pesca le prime tre carte dal mazzo "oggi pizza" e riceve un

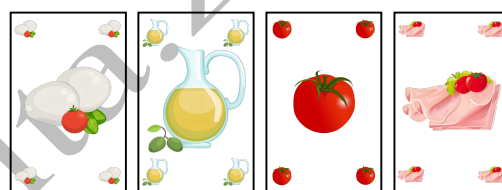




gettone "pizza"; oppure può farla anche se possiede quattro carte differenti di ingredienti (una mozzarella, un olio, un pomodoro e un prosciutto - sempre eventualmente anche utilizzando una o più carte jolly) con la stessa modalità di "scarto/pescaggio";

6. tutti i giocatori che non sono di turno (in ordine di posizione sul tavolo di gioco partendo dal giocatore successivo a quello di turno) possono singolarmente anche loro restituire al banco un proprio gettone "pizza" (vedi fase 4), e poi verificare se hanno la possibilità (e solo se lo desiderano fare - vedi oltre il consiglio) di aggiudicarsi un gettone "pizza" (fino a due volte a turno se si ripresentano le condizioni) con la stessa modalità adottata per il giocatore di turno;

7. ogni giocatore che possiede tre carte uguali (utilizzando anche eventuali carte jolly), sempre in ordine iniziando dal giocatore di turno, può "rubare" un gettone "pizza" ad un altro giocatore e pescare da lui una "carta pizza" a caso, consegnandogli una delle sue tre carte uguali e scambiando le altre due con le prime due del mazzo "carte pizza" (anche più volte se si ripresentano le condizioni); oppure farlo anche se possiede quattro carte differenti di ingredienti (una mozzarella, un olio, un pomodoro e un prosciutto - sempre eventualmente anche utilizzando una o più carte jolly) adottando le stesse modalità, ma in questo caso saranno tre le carte che dovrà scambiare con le prime due del mazzo "carte pizza".



Il turno passa poi al giocatore successivo.

Quando tutte le carte del mazzo "oggi pizza" sono terminate e non è possibile consegnarne altre, si mischiano tutte le carte scartate e con esse si crea un nuovo mazzo "oggi pizza".

Quando tutti i gettoni "pizza" sul tavolo saranno stati assegnati e si renderà necessario consegnarne uno in più, il gioco va in "chiusura" ma il turno di gioco dovrà comunque svolgersi fino al completamento delle 7 fasi previste (eventuali aggiudicazioni di gettoni "pizza" del tavolo non assegnabili verranno ignorate ma possono essere comunque consigliate per agevolarsi con lo scambio carte con il banco in previsione della successiva fase 7) e vince la partita il giocatore che alla fine ne possiede il maggior numero (eventualmente in ex aequo con altri).



Consiglio: questo gioco non è solo di "fortuna" come all'apparenza potrebbe sembrare, a volte può risultare più conveniente attendere la fase 7 e guadagnare gettoni "pizza" "rubandoli", invece che "aggiudicandoseli" nelle fasi 5 e 6 (pur avendo le carte giuste per farlo).

Buon divertimento.

IN BREVE

1. pala segnaturno al giocatore di turno
2. scambio carta simultaneo tra tutti i giocatori
3. il giocatore di turno può cambiare una carta con la prima del mazzo
4. per tutti (in sequenza partendo dal giocatore di turno) e solo se si vuole:
gettone reso per cambiare tutte le carte e poi, se possibile, fare fino a due pizze consecutivamente (si tiene una delle carte usate e si cambiano le altre con il mazzo)
5. per tutti (in sequenza partendo dal giocatore di turno) ruba pizze finché è possibile
(una carta pescata a caso dal derubato in cambio di una di quelle usate, le altre cambiate con il mazzo)

