

Een spel van Citie Lo voor 2-4 spelers

Pizza

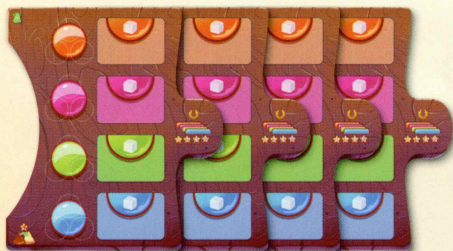
Wie houdt er nu niet van pizza? Mensen van over de hele wereld smullen van dit gerecht dat zijn oorsprong vond in Napels, Italië. Sommigen verkiezen pizza met vlees, anderen met groenten. En het beleggen van een pizza met ananas heeft al tot meer debatten geleid dan de opwarming van de aarde! Maar wat je persoonlijke voorkeur ook is, je doel is de klanten te overtuigen dat je pizza's de beste in de stad zijn, want er is veel concurrentie aanwezig...

Pizza is een tactisch spel voor 2 tot 4 pizzaiolo's, die proberen om de beste pizzastukken samen te stellen voor de veeleisende klanten die net zijn aangekomen.

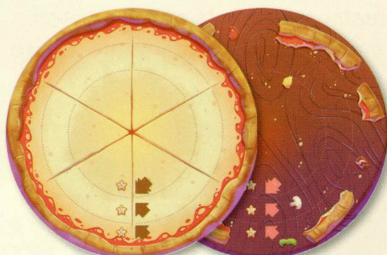
SPELONDERDELEN



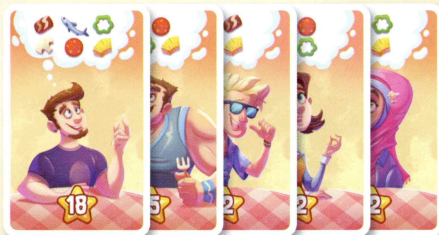
1 dubbelzijdig Speelbord



4 dubbelzijdige Spelersborden



4 Pizza's (24 pizzapunten)



15 Karakterkaarten



24 Ingrediëntkaarten
(4 van elk ingrediënt)



36 Bonustegels (4 van elke soort)



228 Ingrediëntfiches (6 ingrediënten)



4 Dobbelstenen 1 Rondemarkeersteen



In de 4 verschillende spelerskleuren:



1 Pizzaschijf



1 Scoreblokje



STARTOPSTELLING

1 Plaats het **speelbord** in het midden van de tafel met de basiskant **A** naar boven. Plaats de **ronde-markeersteen** en de **dobbelstenen** op de aangegeven locaties.

2 Schud de stapel met 15 **karakterkaarten** en plaats er willekeurig 7 rond het speelbord. Leg de resterende kaarten terug in de doos.

3 Alle spelers nemen een **scoreblokje** in de spelerskleur van hun keuze en plaatsen het op "0" op het puntenspoor.

4 Alle spelers nemen 6 **pizzapunten** en plaatsen deze in een cirkel om een volledige pizza te vormen.

5 Alle spelers nemen hun **pizzaschijf** en plaatsen deze op de aangegeven locatie op de **buitenste zone**.

6 Alle spelers krijgen een **spelersbord** met de basiskant **A** naar boven. Wie het spelersbord met het **!** icoon heeft, wordt de startspeler.

7 Alle spelers nemen 12 **ingrediënt-fiches** **A**, 2 van elk ingrediënt: ananas, champignon, ham, paprika, salami en vis. Alle spelers verdelen hun 12 ingrediëntfiches willekeurig over de aangegeven locaties van de 4 **ingrediëntenzones** **B** zodat er bij elke **kaartlocatie** **C** 3 ingrediëntfiches liggen. Plaats de resterende ingrediëntfiches als een algemene voorraad naast het speelbord.

8 Alle spelers ontvangen en schudden hun 6 **ingrediëntenkaarten** en plaatsen deze als een gesloten trekstapel naast hun spelersbord.

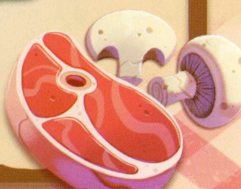
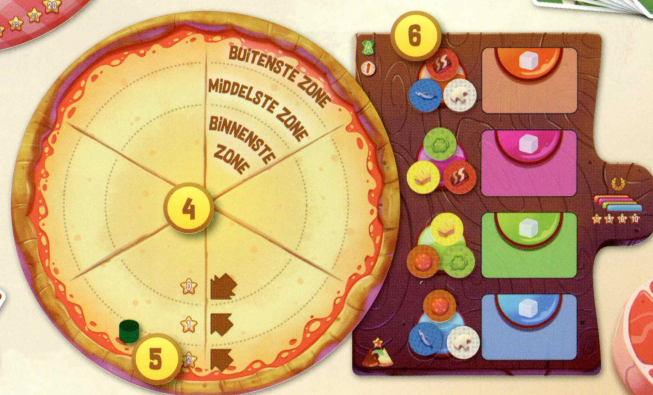
STARTOPSTELLING VOOR DE GEVORDERDE VARIANT

Verschillen met de startopstelling zijn de volgende:

1 Plaats het **speelbord** met de gevorderde kant **B** naar boven. Leg van elke **bonustegel** evenveel als het aantal spelers op hun respectievelijke locatie.

3 Alle spelers plaatsen hun **scoreblokje** op "6" op het puntenspoor.

6 Alle spelers plaatsen hun **spelersbord** met de gevorderde kant **B** naar boven.



DOEL VAN HET SPEL

Elke speler werkt als kok in het bekende Italiaanse restaurant 'Amuza'. Klanten van over de hele wereld reserveren een tafel om te komen smullen van hun favoriete pizza. Elke klant heeft bepaalde wensen en voorkeuren. Speel hierop in en scoor overwinningpunten (OP) door de gewenste pizza's te bakken en te serveren aan de klanten.

Pizza kan zowel in een **basisversie** als een **gevorderde variant** gespeeld worden. Eerst heb je de basisregels, gevolgd door de gevorderde regels op pagina 8.

SPELOVERZICHT

Pizza wordt gespeeld in 6 **ronden**. Elke ronde bestaat uit 2 **fases**:

- 1 **Kookfase**, waarin spelers hun pizzapunten beleggen met verschillende ingrediënten.
- 2 **Serveerfase**, waarin spelers hun pizzapunten serveren aan de klanten in het restaurant.

SPELVERLOOP FASE 1: KOOKFASE

De startspeler **rolt de 4 dobbelstenen** en plaatst ze van **laag naar hoog** op de **gekleurde dobbelsteenlocaties** op het speelbord.

Alle spelers voeren **tegelijk** de volgende stappen uit:

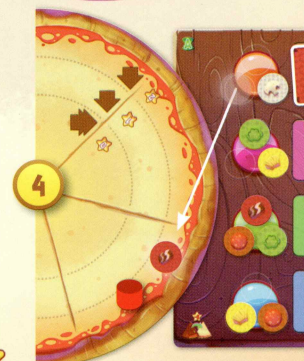
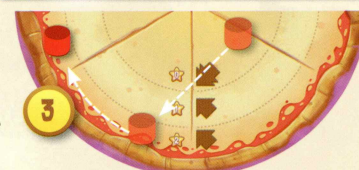
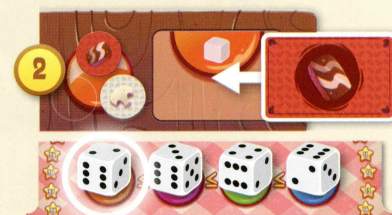
- 1 Trek **ingrediëntkaarten** van je trekstapel totdat je er 3 op hand hebt.
- 2 Kies 1 van de 3 ingrediëntkaarten op hand en leg deze op **1 van de 4 lege kaartlocaties**.
- 3 **Beweeg** je **pizzaschijf** met de klok mee van pizzapunt naar pizzapunt. Het aantal stappen dat je schijf beweegt, wordt **bepaald door de dobbelsteen** op de dobbelsteenlocatie in dezelfde kleur als de kaartlocatie waar je zojuist je ingrediëntkaart hebt gespeeld. Als je pizzaschijf een **pijl** passeert, beweeg het dan 1 zone richting het midden van de volgende pizzapunt. Als het een **dubbele pijl** passeert, beweeg het terug naar de startpositie en vervolg eventueel zijn stappen.
- 4 Neem de **ingrediëntfiche** van dezelfde soort als op de ingrediëntkaart dat je zojuist hebt gespeeld en plaats het op de pizzapunt **in dezelfde zone** waarin je pizzaschijf eindigt. Controleer eerst of de soort ingrediëntfiche naast de zojuist gespeelde kaart ligt. Indien ja, neem je deze fiche om je pizzapunt te beleggen. Zo niet, neem je het overeenkomstige ingrediënt uit de algemene voorraad.

TIP - De ingrediëntenzones waar op het einde van het spel geen ingrediëntfiches meer liggen, leveren extra OP op.

Als de pizzapunt waar je pizzaschijf eindigt reeds geserveerd is aan een klant (zie 'Serveerfase' op pagina 4), heb je 2 mogelijkheden:

- **Beleg niet** met een ingrediëntfiche.
- Maak **nieuw deeg**. Ga met je scoreblokje 6 OP achteruit op het puntenspoor. **Draai** de geserveerde pizzapunt terug naar de te beleggen zijde en beleg de pizzapunt **zoals normaal**.

- 5 **Herhaal** bovenstaande stappen **2 maal** zodat je in totaal **3 ingrediëntkaarten** hebt gespeeld tijdens **elke** kookfase.



Voorbeeld: De dobbelstenen zijn gegooid en van laag naar hoog gesorteerd op de dobbelsteenlocaties. ① Andrea speelt een ingrediëntkaart met een 🍕 op de **groene** kaartlocatie en beweegt haar pizzaschijf 4 stappen met de klok mee. Ze neemt de ingrediëntfiche met de 🍕 van de ingrediëntenzone en legt het in dezelfde zone als haar schijf. ② Andrea vult haar hand opnieuw aan tot 3 ingrediëntkaarten en kiest nu om een 🍄 bij de **oranje** kaartlocatie te spelen. Hierdoor komt haar schijf uit op een reeds geserveerde pizzapunt en beslist ze geen ingrediëntfiche te spelen en vult ze haar hand aan tot 3 kaarten. Als laatste ingrediëntkaart kiest ze ervoor de ham te spelen op de **roze** kaartlocatie. ③ Ze beweegt haar schijf 4 stappen en neemt een 🍖 uit de algemene voorraad en legt het op de pizzapunt waar ze eerder de 🍕 speelde, maar in een andere zone.



De pizzapunten raken gevuld en de klanten krijgen honger. We gaan over naar de serveerfase!

FASE 2: SERVEERFASE

SERVEREN VAN EEN PIZZAPUNT

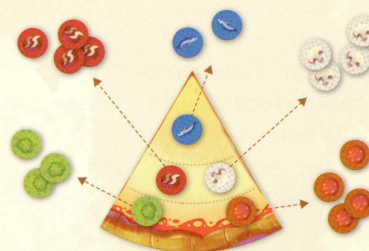
Spelers gaan **beurtelings** klanten bedienen totdat alle spelers **gepast** hebben. De startspeler beslist als eerste om al dan niet 1 van de 7 klanten te bedienen. Om een pizzapunt te serveren voer je **4 stappen** uit:



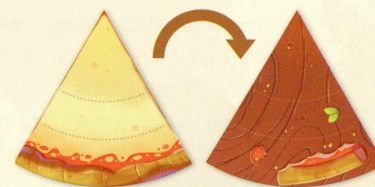
① Schuif de **karakterkaart** van de klant die je wenst te bedienen uit de kring.



② **Scoor** onmiddellijk de **OP** van deze klant. Scoor 2 extra OP als er op de pizzapunt minstens 1 ingrediëntfiche in de **buitenste zone** ligt en 1 extra OP als er minstens 1 ingrediëntfiche in de **middelste zone** ligt.



③ Leg de ingrediëntfiches van de geserveerde pizzapunt terug in de **algemene voorraad**.



④ **Draai** de pizzapunt **om** naar de geserveerde zijde.

De ronde waarin een klant voor de **eerste maal** wordt bediend, levert aan de speler(s) 3 **OP** op **per ingrediënt** dat de klant wenst. Als diezelfde klant in een **latere ronde** wordt bediend, levert dit nog 2 **OP per ingrediënt** op, gezien dan de grote honger reeds is gestild.





De volgende speler beslist nu om al dan niet een klant te **bedienen** (herhaal de 4 stappen), **of** om te **passen**.

Als alle spelers gepast hebben, worden de karakterkaarten van de klanten die deze ronde voor de **eerste maal** ★ zijn bediend voor de rest van spel omgedraaid naar hun **lagere-puntenzijde** ☆ en tot slot terug in de kring geplaatst. Een klant kan **meermaals** in het spel en zelfs binnen eenzelfde ronde bediend worden door eenzelfde of door meerdere spelers.

Voorbeeld: Antonio beslist om een pizzapunt aan het kind te serveren. Het kind is nog niet eerder in het spel bediend geweest dus Antonio scoort onmiddellijk 6 OP en 2 extra OP omdat er minstens 1 ingrediëntfiche in de buitenste zone ligt. Antonio legt de 2 ingrediëntfiches terug in de algemene voorraad en draait de pizzapunt om. Nu beslist Andrea om al dan niet een pizzapunt te serveren. Ze beslist om eveneens het kind te bedienen en scoort 6 OP en 1 extra OP voor de ingrediënten in de middelste zone. Andrea legt de 2 ingrediëntfiches terug in de algemene voorraad en draait de pizzapunt om. Matteo beslist om deze ronde niemand te bedienen en past.

Antonio beslist om nog een pizzapunt te serveren. De Hawaïaanse dame is al bediend geweest in dit spel dus Antonio scoort 8 OP voor deze klant en 3 extra OP. Hij legt de 4 ingrediëntfiches terug in de algemene voorraad en draait de pizzapunt om. Andrea en Antonio beslissen allebei te passen.

De karakterkaart van het kind wordt omgedraaid en terug in de kring gelegd. Volgende rondes is deze klant nog 4 OP waard in plaats van 6.



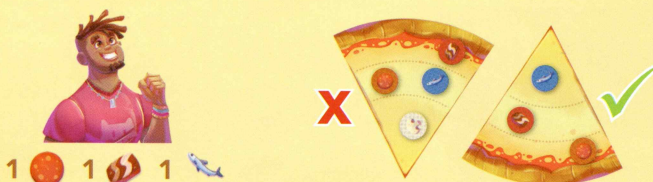
KARAKTERKAARTEN

Elke karakterkaart toont een unieke klant met elks hun voorkeuren voor bepaalde ingrediënten. Zo zal de Italiaan  geen ananas wensen op zijn pizzapunt, maar de vegetariër  net wel. Er kan pas een pizzapunt geserveerd worden als het **aantal én soort ingrediënten volledig overeenkomt** met de ingrediënten op de karakterkaart.

Een symbool kan ook wijzen op een type ingrediënt:

-  ananas, champignon of paprika
-  ham, salami of vis
-  een ingrediënt naar keuze

Voorbeeld: De vleesliefhebber wenst een pizzapunt met exact

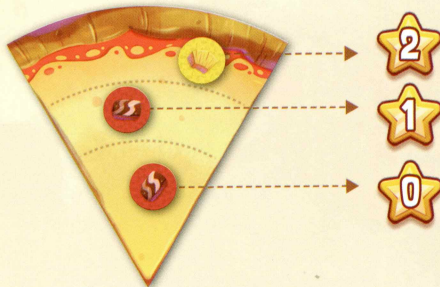


Op het einde van de ronde mogen alle spelers de **laatste kaart van hun trekstapel nemen en deze bewaren voor de volgende ronde**. Vervolgens schudden alle spelers de 5 resterende ingrediëntkaarten om opnieuw een gesloten trekstapel te vormen. Spelers mogen er ook voor kiezen om al hun kaarten te schudden. De startspeler verzet de **rondemarkeersteen** een vak vooruit en er start een nieuwe ronde.



EINDE VAN HET SPEL

Na **6 ronden** volgt de eindtelling:



Ingrediëntfiches op niet-geserveerde pizzapunten zijn nog OP waard afhankelijk van de zone waarin ze liggen:

- buitenste zone = 2 OP
- middelste zone = 1 OP
- binnenste zone = 0 OP



Het aantal **vrijgespeelde (lege) ingrediëntenzones** zijn de volgende OP waard:

- 1 vrijgespeelde ingrediëntzone = 1 OP
- 2 vrijgespeelde ingrediëntzones = 3 OP
- 3 vrijgespeelde ingrediëntzones = 6 OP
- 4 vrijgespeelde ingrediëntzones = 10 OP

De speler met de meeste overwinningpunten is de meest geliefde kok en wint het spel!

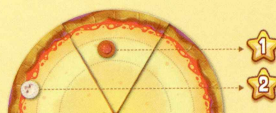
Voorbeeld: Antonio heeft op het einde van de laatste ronde 42 OP, Andrea heeft 34 OP en Matteo 38 OP.



Antonio heeft nog 1 pizzapunt over met 2 ingrediënten, 1 in de buitenste en 1 in de binnenste zone, wat hem 2 OP oplevert en 2 vrijgespeelde ingrediëntenzones waarmee hij 3 OP scoort.



Andrea scoort nog 3 OP met 3 ingrediënten in de middelste zone en 6 OP voor 3 vrijgespeelde ingrediëntenzones.



Matteo tenslotte scoort nog 3 OP met 1 ingrediënt in de buitenste zone en 1 in de middelste zone en 10 OP voor het volledig vrijspelen van alle 4 de ingrediëntenzones

De eindscore is Antonio 47 OP, Andrea 43 OP en Matteo 51 OP. Matteo wint het spel!

KARAKTERKAARTEN



Avonturier: Waaghals is mijn tweede naam! Geef mij maar een gewaagde combinatie.



Atleet: Eiwitten? Check! Vezels? Aanwezig! Omega-3-vetzuren? Bwa, daar neem ik wel een supplement voor. Stel je voor dat ik mij verslik in een visgraat?



Inuït: Vis, vis en nog eens vis! Ingrediënten zoals champignons en paprika voor de smaak mogen ook. Die halen immers de vissmaak meer naar voren. Heerlijk!



Gulzigaard: Maakt eigenlijk allemaal niet uit wat er op ligt, als er maar genoeg kaas op (en liefst ook in) de pizza zit. Wel niet te veel verschillende zaken, anders krijg ik last van winderigheid...



Twijfelaar: Zoveel keuzes! Als er maar vlees of vis op ligt. Of allebei? Kies jij maar...



Kind: Pizza met enkel een vleesje en een groentje (of toch iets wat er op lijkt).



Kieskeurige eter: Ik lust niet veel, behalve 1 ingrediënt. Dat mag dan wel overvloedig op de pizza liggen.



Kleine eter: Gewoon de geur van pizza is al voldoende om mijn honger te stillen. Maar kom, 1 stukje pizza met 1 ingrediëntje erop...



Amerikaan: Hoe meer, hoe beter! Zeker als we het over pizza's hebben. Smijt er maar van alles wat op!



Klassiek: Voor mij niets te revolutionair hoor. Een pizza Vier Seizoenen graag.



Halal-eter: Waag mij liever niet aan vlees, al de rest mag wel.



Hawaïaanse: Ananas hoort gewoonweg op pizza! Sterker nog, het enige beter dan een portie ananas is een dubbele portie ananas.



Italiaan: Ananas op een pizza? Heiligschennis! Nooit van mijn leven!



Vleesliefhebber: Geen groenten nodig hoor! Vlees, vlees en nog eens vlees. Vis mag natuurlijk ook.



Vegetariër: Fruit en groenten zijn genoeg. Ben nogal een dierenliefhebber, weet je.

COLOFON

SPELONTWERP: Citie Lo • **ILLUSTRATIES:** Michel Verdu

PROJECT MANAGER: Rudy Seuntjens • **ART DIRECTION:** Rafaël Theunis

SPELREGELS: Akha Hulzebos • **REDACTIE, VERTALING &**

KWALITEITSCONTROLE: Eefje Gielis • **TESTLEZER NEDERLANDS:** Dennis Laumen

Als er een probleem is met dit product, contacteer dan a.u.b. de verkoper van dit spel of onze klantendienst op amuza-games.com

Geproduceerd door Wingo Games - 4th Road Hengyu - Sandong Digital Industry Zone Huicheng District - Huizhou City - Guangdong Province - China
Uitgegeven door Amuza BV - Patersstraat 51 - 2300 Turnhout - België



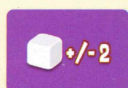
GEVORDERDE VARIANT

Volg bij de opstelling de speciale regels voor de gevorderde variant zoals beschreven in het kader op pagina 2. Volg voor de rest alle regels van de basisversie met volgende bijkomende regels **aan het einde van elke kookfase**.

BONUSTEGELS

Elke speler die tijdens die kookfase **1 of meerdere ingrediëntenzones** heeft vrijgespeeld, kan **eenzelfde aantal bonustegels** nemen. Beginnend met de speler met de meeste OP, of in spelersvolgorde bij een gelijkstand, kiest men een bonustegel en plaatst het op hun spelersbord. Dit proces **herhaalt** zich totdat alle spelers evenveel bonustegels hebben genomen als dat ze ingrediëntenzones hebben vrijgespeeld tijdens die kookfase.

Bonustegels geven bepaalde acties, extra OP of allebei. Tenzij anders beschreven, mag je deze tegel **1 keer** gebruiken **tijdens je beurt**. Eens gebruikt draai je de tegel om. **Op het einde van het spel** draai je alle tegels terug open en scoor je de OP van alle tegels.



Pas de waarde van 1 dobbelsteen aan door maximaal 2 op te tellen of af te trekken. Pas de dobbelsteen niet fysiek aan omdat andere spelers de originele waarde nog moeten gebruiken. Als het resultaat -1 is, beweeg je jouw pizzaschijf 1 stap terug.



Plaats deze beurt je ingrediëntfiche op een pizzapunt naar keuze in plaats van de pizzapunt waar je pizzaschijf staat. Scoor 1 OP aan het einde van het spel.



Scoor 4 OP aan het einde van het spel.



Kies aan het einde van het spel 1 pizzapunt. Scoor 1 extra OP voor elk ingrediëntfiche op dit pizzapunt.



Aan het einde van het spel scoor je 1 OP voor elk pizzapunt dat op de geserveerde zijde ligt.



Neem al je ingrediëntkaarten op hand. Scoor 2 OP aan het einde van het spel. Deze tegel verwerpt het effect van .



Kies een bonustegel die je eerder gebruikte en kopieer de actie (niet de OP).



Plaats een extra ingrediëntfiche naar keuze op de pizzapunt waar je pizzaschijf zich bevindt. Scoor 1 OP aan het einde van het spel.



Je tegenstanders nemen deze ronde slechts 2 ingrediëntkaarten op handen in plaats van 3. Zelf scoor je 2 OP aan het einde van het spel.

KAARTLOCATIES

Alle spelers scoren de OP (negatief of positief) zoals afgebeeld op de kaartlocatie die ze **niet gebruikten** deze ronde.

