

LSP 5053-UK**Inhoud:**

- Speelbord
- 16 gesneden pizza's
- 4 pizzadozen
- 1 draaibord

Monteer het draaibord zoals geïllustreerd

Vorbereiding:

Leg de pizzastukken, met de pizzakant naar boven, in het midden van het speelbord. Leg alle hele pizza's samen, alle halve pizza's samen, enz. Hoeveel stukken pizza je nodig hebt, hangt van het aantal spelers af. Ga aan de hand van de onderstaande tabel na hoeveel stukken pizza je nodig hebt.

2 spelers	3 spelers	4 spelers
1 hele pizza (groene peper)	2 hele pizza's (groene peper)	3 hele pizza's (groene peper)
3 halve pizza's (champignons)	5 halve pizza's (champignons)	7 halve pizza's (champignons)
5 derden (pepperoni)	8 derden (pepperoni)	11 derden (pepperoni)
7 vierden (olijven)	11 vierden (olijven)	15 vierden (olijven)
2 dozen	3 dozen	4 dozen

(Opmerking: Je kan ook op een andere manier te weten komen hoeveel stukken pizza je nodig hebt. Elke speler vult gewoon zijn bord. Neem vervolgens van elke soort pizza één stuk weg. Je hebt evenveel dozen nodig als er spelers zijn.)

Bedoeling van het spel:

Als eerste alle vier de pizzavormen met het juiste aantal stukken vullen.

Spelregels:

Draai aan de pijl op het draaibord. De speler naar wie de pijl wijst, begint. De spelers draaien om beurten de pijl rond en volgen de instructies (zie onder). De spelers moeten proberen stukken pizza te verzamelen om alle vier hun pizzavormen te vullen. Een speler kan een pizza die volledig is, inpakken door er de pizzadoos over te zetten. De andere spelers kunnen geen stuk nemen van een ingepakte pizza. De eerste speler die alle vier de pizzavormen gevuld krijgt, wint.

Symbolen op het draaibord

Pizza

Wanneer de pijl op een van deze symbolen stilstaat, mag de speler het overeenkomstige stuk van het speelbord nemen en in zijn pizzavorm leggen.

Wanneer er geen stukken van de betreffende pizza meer op het bord liggen, mag de speler er een nemen uit de pizzavormen van de andere spelers.

Wanneer een speler het door de pijl aangeduide stuk niet nodig heeft (omdat zijn vorm vol is), moet hij op de volgende ronde wachten om opnieuw aan het draaibord te draaien.

Kies er eentje uit

Wanneer de pijl naar dit symbool wijst, mag de speler een stuk pizza of een doos kiezen die op het speelbord liggen (of uit de pizzavorm van een andere speler als er niets meer op het speelbord ligt). De spelers mogen geen stuk kiezen van een pizza die al is ingepakt.

Geef er eentje af

Wanneer de pijl bij dit symbool stopt, moet de speler een pizzastuk aan een speler van zijn keuze geven. De speler die het stuk krijgt, moet het ook kunnen gebruiken.

Neem een pizzadoos

Wanneer de speler op dit symbool terechtkomt, mag hij een pizzadoos van het speelbord nemen (of van een andere speler als er geen meer op het bord liggen). De pizzadoos moet over een voltooide pizza geplaatst worden.

Wanneer de speler nog geen pizza heeft die volledig is, mag hij de pizzadoos bewaren tot hij een pizza volledig heeft.

Verlies een pizzadoos

Wanneer de pijl bij dit symbool stopt, dan moet de speler de pizzadoos (als hij er een heeft) opnieuw in het midden van het speelbord leggen.

Om het spel te verlengen

De regels blijven hetzelfde, alleen mogen de spelers nu, wanneer de pijl bij het pizzasymbool stopt, ook een stuk pizza nemen wanneer hun vorm al vol is. De spelers kunnen dus extra stukken pizza bewaren en ze gebruiken wanneer ze willen. De reservestukken mogen op elk ogenblik in de vorm gelegd worden.

WAARSCHUWING: VERSTIKKINGSGEVAAR – Kleine onderdelen. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.