



Ingrédient au choix du joueur



Ingrédient en plus petit nombre sur la table



Cet ingrédient ne doit pas être sur la table



Un seul des deux ingrédients doit être utilisé



Tous les ingrédients sur la table, au minimum 15



### Principe du jeu

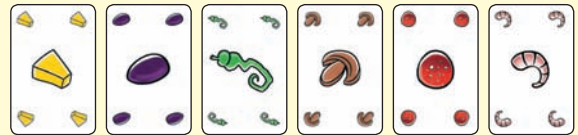
Dans ce jeu de cartes savoureux, les joueurs sont des pizzaioli dans une grande pizzeria. Ils reçoivent les commandes des serveurs, prennent les ingrédients nécessaires dans leur cuisine, tartinent la pâte et mettent les pizzas à cuire au four. Quand les ingrédients sont épuisés, et que tout est cuit, on ouvre le four pour découvrir quelles pizzas ont été préparées correctement, et quelles pizzas sont ratées – ces dernières devront être refaites au service suivant, car les clients s'impatientent. Après trois services, le joueur qui a réalisé le plus grand nombre de pizzas reçoit le titre de meilleur pizzaiolo.

### MATERIEL

1 livret de règles

180 cartes – il y a deux types de cartes dans le jeu:

90 ingrédients: 15 de chacune des 6 couleurs



ananas

olive

piment

champignon

chorizo

crevette

90 commandes: 15 différentes dans 6 couleurs



**Auteur:** Uwe Rosenberg

**Illustrations:** Franz Vohwinkel

**Traduction française:** Bruno Faidutti

© 2009 ABACUSSPIELE  
Verlags GmbH & Co. KG  
D-63303 Dreieich.

Tous droits réservés.  
Made in Germany.  
www.abacusspiele.de



## MISE EN PLACE

- À moins de 6 joueurs, on retire du jeu certains **ingrédients**:
  - À 5 joueurs, retirez 1 ingrédient de chaque type.
  - À 4 joueurs, 3 ingrédients de chaque type.
  - À 3 joueurs, 5 ingrédients de chaque type
  - À 2 joueurs, 7 ingrédients de chaque type.Les cartes retirées sont rangées dans la boîte.
- Les ingrédients sont mélangés et on en distribue **8** à chaque joueur pour constituer sa main de départ.
- Les ingrédients restants sont placés en une pioche, face cachée, au centre de la table (**la cuisine**).
- Chaque joueur reçoit un jeu de **15 commandes** de même couleur, les mélange et les place en une pile, faces cachées, devant lui pour constituer sa pioche de commandes (**le serveur**). Chacun pioche ensuite la première de ses commandes et l'ajoute aux huit ingrédients de sa main.
- Le four est à côté de la cuisine. Le **four** est une pile de cartes faces visibles sur laquelle les joueurs placent les ingrédients et commandes qu'ils jouent.
- Le joueur le plus affamé joue en premier. Chacun joue ensuite à son tour, en sens horaire.

## UN SERVICE

Un SERVICE se compose de deux phases:

- Les joueurs placent d'abord à tour de rôle des pizzas dans le four jusqu'à ce que le stock de la cuisine soit épuisé.
- Les pizzas sont ensuite retirées du four et inspectées pour déterminer lesquelles peuvent être servies aux clients.

### A. Préparation des pizzas

À son tour, un joueur **doit** mettre dans le four au moins un ingrédient de sa main, c'est à dire jouer une carte ingrédient face visible sur la pile à côté de la cuisine. Un joueur peut, s'il le souhaite, mettre dans le four plusieurs ingrédients, mais ils doivent alors tous être du même type. Après avoir posé ses ingrédients dans le four, le joueur en annonce la nature et le nombre (ex : « trois chorizo »)

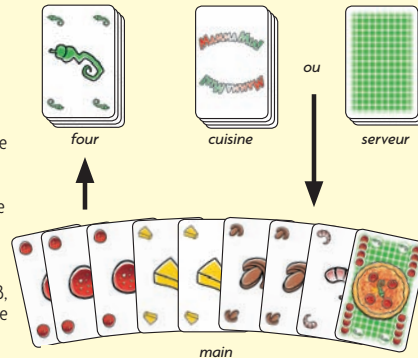
Ensuite, le joueur **peut** ajouter dans le four **une** commande de sa main. Un joueur joue une commande lorsqu'il pense que tous les ingrédients nécessaires sont dans le four.

Enfin, le joueur **doit** piocher des cartes. Il peut piocher soit des cartes **de la cuisine**, soit de **son serveur**, mais pas des deux au même tour. En principe, un joueur pioche pour ramener sa main à 9 cartes, mais il ne peut **pas** piocher **plus de 5 cartes**. Il se peut donc que, provisoirement, un joueur se retrouve avec moins de 9 cartes en main.

Astuce: Efforcez-vous de maintenir un équilibre entre ingrédients et commandes dans votre main. Un ratio de deux ingrédients pour une commande est souhaitable.

Le tour passe ensuite au joueur à gauche.

Exemple: C'est au tour d'Alberto (vert). Il prend 3 cartes chorizo de sa main et les joue, faces visibles, sur le four, en annonçant bien haut «3 chorizo». Il joue ensuite sur le four sa commande de pizza à 4 chorizo et 1 piment. Il décide ensuite de piocher des cartes de son serveur (sa pioche de cartes commande). Comme il n'en reste que 3, il les pioche et se retrouve avec seulement 8 cartes en main.



### Dernière carte de la cuisine

Lorsqu'un joueur pioche le dernier ingrédient de la cuisine, la phase de préparation des pizzas se termine immédiatement. Si un joueur ne peut pas compléter sa main car il n'y a pas assez d'ingrédients dans la cuisine, il commencera le service suivant avec moins de cartes en main.

Le joueur qui pioche le dernier ingrédient sera le **premier joueur** du service suivant. C'est en outre lui qui doit sortir les pizzas du four.

### B. Retirer les pizzas du four

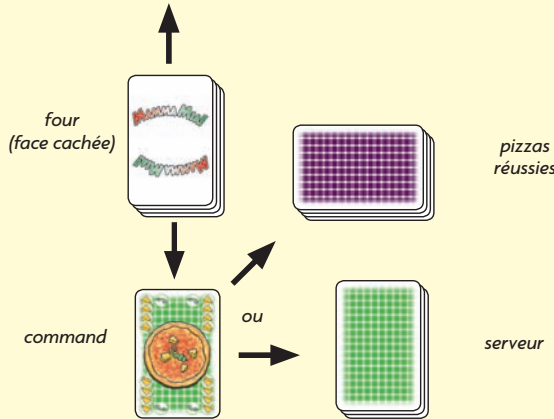
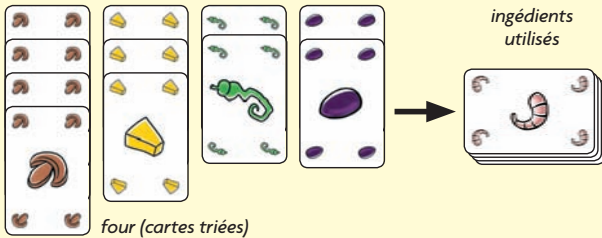
Le joueur prend l'ensemble des cartes du four et retourne la pile face cachée, **sans** changer l'ordre des cartes. Il révèle ensuite les cartes du four, une à une, pour déterminer les commandes qui peuvent être servies. En faisant cela, le joueur trie les cartes par ingrédients, et les place de façon à ce que l'on puisse en compter le nombre.

Lorsqu'une commande est révélée, on regarde si les ingrédients nécessaires à la réalisation de la pizza sont disponibles soit sur la table, parmi les cartes du four précédemment révélées et triées, soit éventuellement dans la main du joueur.

- Si les ingrédients nécessaires sont disponibles sur la table, la pizza est prête à servir. Les ingrédients utilisés sont mis de côté, provisoirement, **faces visibles**. La commande réalisée est placée **face cachée**, au centre de la table, constituant une pile de pizzas réussies.
- S'il manque un ou plusieurs ingrédients, le joueur à qui appartient la carte commande peut les ajouter depuis sa main. S'il ne dispose pas des ingrédients nécessaires dans sa main, il peut demander l'aide des autres joueurs (voir infra, « coup de main »). Si, d'une manière ou d'une autre, le joueur parvient à réunir les ingrédients manquants, alors la pizza est réussie. Sinon, la pizza est ratée, le joueur reprend la carte commande et la replace, face cachée, sous sa pile serveur.

**Important:** Les ingrédients non utilisés restent sur la table.

Exemple: Sur la table se trouvent les ingrédients suivants:  
4x champignon, 3x ananas, 2x piment, 2x olive. On révèle la carte suivante du four, la commande d'Alberto (vert) pour une pizza avec 4 ananas et 1 piment



Il manque à Alberto une carte ananas, mais il joue cette carte de sa main pour terminer la pizza. Les 5 ingrédients (4 ananas et 1 piment) sont ajoutés à la pile d'ingrédients utilisés. Alberto ajoute sa commande à la pile de pizza réussies au centre de la table. Les ingrédients restants restent sur la table et on sort du four la carte suivante.



Le joueur qui avait pioché le dernier ingrédient continue à révéler les cartes du four, une à une, jusqu'à épuisement. Lorsque toutes les cartes du four ont été révélées, les ingrédients inutilisés sont placés en une pile au centre de la table pour constituer un nouveau four.

La pile d'ingrédients utilisés est mélangée et placée à côté du four, face cachée, pour constituer une nouvelle cuisine. Le joueur qui avait pioché le dernier ingrédient commence le nouveau service.

**Important:** Il se peut que, au début d'un service, un ou plusieurs joueurs aient moins de 9 cartes en main. Dans ce cas, ces joueurs complètent leur main à la fin de leur prochain tour. Si un joueur n'a aucun ingrédient en main lorsque vient son tour, il passe, ne jouant aucune carte, et pioche 5 des ingrédients.

## Coup de main

Si un joueur ne peut ou ne veut pas jouer les ingrédients de sa main pour terminer une pizza, il peut demander de l'aide aux autres joueurs, un par un, en commençant par son voisin de gauche. Il doit indiquer exactement le type et le nombre d'ingrédients qui lui sont nécessaires (par exemple : il me faut 2 champignon et 1 chorizo).

- Un joueur peut donner un coup de main s'il a en main les ingrédients nécessaires, **et** s'il lui reste au moins une commande dans sa pile serveur. Le joueur qui aide donne alors au demandeur les ingrédients demandés, et ce dernier complète éventuellement de sa main. La pizza est réussie. En récompense, le joueur qui a fourni les ingrédients manquants peut prendre la première commande de son **serveur** et l'ajouter à la pile de pizza réussies, au centre de la table, sans la regarder. Il ne peut pas y mettre une commande de sa main.
- Si aucun autre joueur n'est prêt à l'aider, alors la pizza est ratée, et ce même si le joueur aurait pu ajouter de sa main les ingrédients manquants.

Exemple: Il y a sur la table quatre champignons, deux olives et un piment. On révèle la commande d'Alberto (vert) pour une pizza avec « 4 olives et 1 piment ». Il manque à Alberto 2 olives, et il n'en a qu'une en main. Il demande donc aux autres joueurs si quelqu'un peut lui donner une olive. Beata, sa voisine de gauche, ne peut ou ne veut pas l'aider. Le joueur suivant est Claudio, qui a une olive et veut bien la donner.



Elle est donc ajoutée aux ingrédients sur la table, et aucune aide n'est demandée aux autres joueurs. Alberto ajoute l'olive de sa main, terminant sa pizza qui est ajoutée à la pile de pizzas réussies, au centre de la table. Claudio ajoute une commande à la pile de pizzas réussies. Les quatre olives et le piment sont défaussés sur la pile d'ingrédients utilisés.

**Important:** Avant le début de la partie, les joueurs peuvent décider de jouer sans la règle du « coup de main ». Cette règle n'est jamais utilisée dans une partie à deux joueurs.

## FIN DU JEU ET SCORE

La partie se termine après le **troisième service**, lorsque les pizzas ont été extraites du four pour la troisième fois.

**Important:** Si vous jouez sans la règle du « coup de main », la partie se termine à la fin du quatrième service.

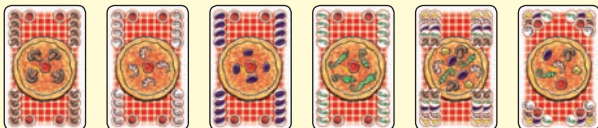
Le dernier joueur à avoir sorti les pizzas du four compte les pizzas réussies. Il prend la pile de pizzas réussies au centre de la table et les trie par couleur. Le joueur ayant servi le plus grand nombre de pizzas dans cette pile est vainqueur.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui des ex-æquos ayant le plus grand nombre d'ingrédients restant en main. S'il y a encore égalité, c'est une victoire partagée.

## LA CARTE

Note: le joueur indiqué dans la suite des règles est toujours le propriétaire de la carte commande. Chaque joueur a un ingrédient préféré qui apparaît dans presque toutes ses commandes : Jaune – Ananas, Vert – Piment, Bruno – Champignon, Violet – Olives, Rouge – Chorizo et Rose – Crevette.

### Pizza Normale



Chaque joueur a sept commandes de pizza avec son ingrédient préféré et un certain nombre d'autres ingrédients. Pour réussir cette pizza, tous les ingrédients demandés sont nécessaires.

Exemple: Il faut à Claudio 4 Ananas et 1 Chorizo pour réaliser cette pizza.

### Pizza Bombastica



Pour réussir cette pizza, il faut au moins 15 ingrédients, **peu importe lesquels**. S'il y a plus de 15 ingrédients sur la table lorsque cette commande est révélée, il sont **tous** utilisés et il ne reste donc ensuite plus aucun ingrédient sur la table.

Exemple: Il y a 21 cartes ingrédients non utilisés sur la table. La pizza est réussie et les 21 ingrédients mis sur la pile d'ingrédients utilisés.

### Pizza Monotoni / Pizza Ghiottona

**J** signifie Joker, et représente donc un ingrédient quelconque autre que l'ingrédient préféré du joueur, déjà représenté sur la carte. Des symboles joker identiques représentent des ingrédients identiques, des symboles joker différents **J** / **J** représentent des ingrédients **différents**. Le joueur choisit le ou les ingrédients au moment où la pizza est retirée du four.




Pour réussir la **Pizza Monotoni**, un joueur a donc besoin de six cartes de son ingrédient préféré et d'un autre ingrédient de son choix.



Pour réussir la **Pizza Ghiottona**, un joueur a besoin d'une carte de son ingrédient préféré et de 5 cartes chacune de deux autres ingrédients de son choix.

### Pizza Monotoni junior / Minipizza

Pour réussir cette pizza, l'ingrédient barré  sur la commande **ne doit pas** se trouver sur la table parmi les ingrédients inutilisés. S'il y a une ou plusieurs cartes de cet ingrédient sur la table, le joueur doit remettre sa commande sous sa pile serveur.

Si l'ingrédient interdit n'est pas présent sur la table, la pizza nécessite :




**Pizza Monotoni junior**: cinq cartes d'un ingrédient au choix du joueur.



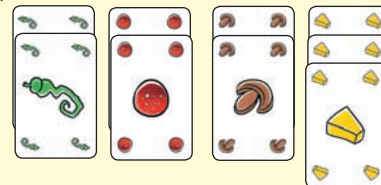
**Minipizza**: trois cartes de l'ingrédient indiqué.

### Pizza Minimale

Pour réussir la Pizza Minimale, il faut une carte de l'ingrédient préféré du joueur et exactement quatre cartes d'un autre ingrédient.

Cet autre ingrédient est représenté sur la commande par un  et doit être l'un des ingrédients dont il y a le **moins** de cartes sur la table lorsque la pizza est sortie du four. L'ingrédient déjà représenté sur la carte, et les ingrédients dont aucune carte n'est sur la table, ne sont pas pris en compte. Si plusieurs ingrédients sont en même nombre sur la table, le joueur choisit parmi eux.

Exemple: Sur la table se trouvent les ingrédients suivants: 2x piment, 2x chorizo, 2x champignon et 3x ananas.



On révèle la commande de Claudio. Trois ingrédients sont en plus petit nombre, piment, chorizo et champignon. Les olives, dont aucune n'est présente sur la table, et le chorizo, déjà nécessaire pour la pizza, ne sont pas pris en compte ne sont pas prises en compte. Claudio doit donc choisir entre piment et champignons. S'il ajoute, par exemple, deux champignons de sa main, la pizza est réussie.

### Pizza Mamma Mia

Pour réussir cette pizza, il faut, outre l'ingrédient préféré du joueur, exactement 5 cartes de l'un des deux autres ingrédients.

Exemple: Il faut à Claudio soit un chorizo et 5 piments, **soit** un chorizo et 5 ananas pour réussir cette pizza.