

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Mozzaroller



À vos pizzas, prêts, partez!
Un jeu de famille divertissant de Jeffrey D. Allers
de 1 à 4 joueurs, à partir de 7 ans

La pizzeria "Angelo" qui vient d'ouvrir croule sous les commandes. C'est à vous, piz-zaïolos à rollers, de rapidement fournir à un maximum de clients leur pizza préférée. Mais pour cela, vous devez composer les pizzas avec les bons ingrédients grâce à un peu de chance aux dés ! Attention cependant à la concurrence. Chacun de vous cherchera à s'imposer en tant que piz-zaïolo préféré et à établir une clientèle d'habitueés.

Contenu du jeu

51 cartes, dont :

- 50 cartes-commandes indiquant à chaque fois un client et une pizza composée de 1 à 3 ingrédients différents (45 cartes de 6 couleurs de clients différents + 5 commandes "joker"). Sur certaines pizzas se trouvent également de l'ail ou du piment qui sont en bonus pour le score final.

- 1 carte-pizzeria



8 dés avec 6 ingrédients :
champignons, maïs, olives, roquette,
tomates, mozzarella



8 jetons-sanctions



6 tuiles-clients de différentes couleurs



1 règle du jeu



But du jeu

Le but du jeu est de compléter en utilisant habilement les dés le plus de commandes possibles afin de remporter les tuiles-clients et ainsi gagner le plus de points à la fin de la partie.

Préparation du jeu

- Avant la première partie, détache toutes les tuiles et les jetons du carton.
- Place la **carte-pizzeria** au milieu de la table.
- Mélange les 50 cartes-commandes. Enlèves-en 10 et place-les face cachée sous la carte-pizzeria. Laisse les cartes-commandes restantes à côté de la carte-pizzeria en formant une pioche face cachée.
- Tire **8 cartes-commandes** de la pioche et place-les face visible autour de la carte-pizzeria.
- Place les **tuiles-clients** et les **jetons-sanctions** à côté, prêts à l'utilisation.
- On choisit un joueur qui commence. Il reçoit les 8 dés-ingrédients.



Mise en place

Déroulement du jeu

Le joueur désigné commence. Ensuite on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est à ton tour, suis les différentes étapes suivantes :

- 1) Lance les dés et garde des ingrédients
- 2) Récolte les cartes-commandes complètes ou bien les jetons-sanctions
- 3) Classe les clients
- 4) Complète l'étalage

1) Lance les dés et garde des ingrédients: Lorsque c'est à ton tour, vérifie d'abord si tu as récolté un jeton-sanction au dernier tour. Pour chaque jeton que tu aurais récolté, tu dois te séparer d'un dé. (Exemple: si tu as 2 jetons-sanctions, tu ne peux lancer que 6 dés). Remets alors les jetons dans la réserve. Lors du premier tour, tu tires donc les 8 dés. Une fois les dés lancés, place **au moins 1** ingrédient obtenu sur la pizza qui en contient de ton choix parmi celles présentes sur les cartes-commandes. Ensuite, c'est à toi de décider si tu ...

... mets de côté un autre dé :

Tu peux en effet mettre de côté d'autres dés mais seulement sur **la même carte-commande** jusqu'à ce que cette dernière soit complète. Une fois que tous les ingrédients recherchés d'une commande sont présents sur la carte, tu peux passer aux deux cartes qui la bordent et tenter de les compléter à leur tour.

... tires le reste des dés une nouvelle fois :

Tu peux tirer les dés autant de fois que tu le souhaites, mais tu dois après chaque lancer garder **au moins 1 ingrédient** à déposer sur la carte avec laquelle tu as commencé ou une nouvelle (selon la règle présentée ci-dessus). **Si tu ne peux pas garder d'ingrédient après ton lancer, ton tour prend fin !**

... passes ton tour :

Tu peux décider à tout moment de ne plus relancer les dés et de volontairement passer pour mettre fin à ton tour.

Remarque : tu peux opter pour chacune de ces options aussi souvent que tu le souhaites, jusqu'à ce que tu passes ton tour ou bien qu'il prenne fin.

2) Récolte les cartes-commandes complètes ou bien les jetons-sanctions : Lorsque ton tour prend fin, prends toutes les cartes-commandes que tu as pu compléter et place-les devant toi, classées par couleur de clients. Pour chaque carte non complétée, tu reçois un jeton-sanction (maximum 2). Les cartes-commandes incomplètes restent au centre de la table.

3) Classe les clients : Si tu possèdes **le plus de cartes de la couleur d'un client devant toi**, tu peux alors prendre la tuile correspondant à ce client et la placer avec tes cartes-commandes. (*Remarque: le chiffre présent sur la tuile-client n'indique pas seulement les points supplémentaires accordés en fin de jeu mais également aussi combien de cartes-commandes de cette couleur on peut trouver dans le jeu !*)
Mais fais attention : Dès qu'un adversaire parvient à récolter plus de cartes de cette couleur que toi, tu dois lui céder la tuile. Si vous avez tous deux le même nombre de cartes de cette couleur, la tuile retourne au centre de la table.

4) Complète l'étalage : Donne les dés au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Remplis le cercle de cartes-commandes afin que la carte-pizzeria soit de nouveau entourée de 8 cartes. Ton adversaire commence alors son tour de nouveau avec l'action 1).

Les commandes joker : Ces cartes-commandes peuvent être complétées en mettant **3 ingrédients identiques de ton choix** sur la pizza de la carte. Lorsque tu as réussi à compléter une commande-joker, tu peux la placer avec les cartes de la couleur de ton choix parmi celles que tu as déjà récoltées. Si la commande-joker est la première carte-commande que tu gagnes, garde-la de côté pour un moment ultérieur et associe-la avec la couleur de la première carte-commande que tu collecteras ensuite.



Tour d'exemple

Anita lance l'ensemble des 8 dés et place les olives et les champignons sur une carte-commande, la complétant ainsi. Elle décide alors de lancer les 6 dés restants et place 2 mozzarellas sur la commande-joker située directement à côté de la carte-commande qu'elle a complétée. Elle souhaite lancer les 4 derniers dés une nouvelle fois et place la troisième mozzarella sur la commande-joker (qui est ainsi complétée), ainsi que les tomates et les champignons sur une nouvelle carte située directement à côté. Elle termine ensuite son tour volontairement, prend les trois cartes complétées et les place devant elle. Elle a à présent le monopole sur l'une des couleurs de client (le noir) et prend la tuile correspondante pour la placer avec ses cartes-commandes. Elle remet les dés à Martin, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre puis complète le cercle de cartes-commandes afin qu'il y ait de nouveau 8 cartes autour de la carte-pizzeria et de la pioche.

Anita:





C'est alors au tour de Martin. Il lance l'ensemble des 8 dés et place ensuite les olives et la mozzarella sur une carte-commande. Après cela, il place d'autres ingrédients sur les cartes situées directement à côté — les olives et la roquette à gauche, la roquette à droite. Pour compléter les commandes, il lui faut encore un maïs. Il lance alors les 3 dés restants mais aucun des 3 dés n'indique le maïs nécessaire. Son tour prend ainsi fin et il ne peut malheureusement collecter qu'une seule carte-commande. Les deux cartes non complétées restent au centre de la table et Martin récupère 2 jetons- sanctions qu'il place devant lui.

Martin:



Fin du jeu & scores

Une fois qu'on ne peut plus compléter le cercle des 8 cartes présentes sur la table, on complète alors l'ensemble des cartes situées sous la carte-pizzeria. Jouez alors les tours de chacun afin que tout le monde ait effectué un nombre égal de tours. Ensuite, on passe au comptage des points. Chaque joueur reçoit:

- 1 point par ingrédient sur ses cartes-commandes
- les points supplémentaires de ses **tuiles-clients**
- des **points bonus** pour l'ail et le piment:



l'ail:

- 1 carte ➔ 1 point
- 2 cartes ➔ 3 points
- 3 cartes ➔ 6 points
- 4 cartes ➔ 10 points
- 5 cartes ➔ 15 points



le piment:

- 1 carte ➔ 1 point
- 2 cartes ➔ 3 points
- 3 cartes ➔ 6 points
- 4 cartes ➔ 10 points
- 5 cartes ➔ 15 points



Le joueur ayant collecté le plus de points est le meilleur pizzaïolo et remporte donc la victoire!

Variante Solo

Tu peux également jouer à Mozzaroller seul face à Angelo, le chef de la pizzeria. Le déroulement du jeu s'effectue comme décrit ci-dessus, mais avec les ajustements suivants:

- La partie dure exactement 8 tours.
- On ne place à chaque tour que 6 cartes autour de la carte-pizzeria.
- Réalise les actions habituelles. Ici, tu cherches également à compléter le maximum de commandes. Les mêmes règles que pour le jeu en groupe sont valables.
- Dès que ton tour prend fin, c'est au tour d'**Angelo** : il récolte toutes les cartes-commandes laissées au centre de la table après ton passage. On trie les cartes par couleur de clients et on distribue les tuiles clients. Si **Angelo** obtient des commandes-jokers, il les ajoute au client ayant la valeur la plus haute parmi toutes les couleurs.

🍷 Au 8ème tour, place l'ensemble des 8 cartes restantes autour de la carte-pizzeria.

Tu gagnes le jeu en solo si tu réussis à collecter plus de points qu'**Angelo** à la fin de la partie. Le système de points est le même que pour le jeu en groupe.

Remarque : tu peux rendre le jeu en solo plus pimenté en enlevant 2 cartes-commandes tirées au hasard et en plaçant à chaque tour 8 cartes-commandes autour de la carte-pizzeria. Le jeu prend alors fin au bout de 6 tours.



Si tu as des questions sur "Mozzaroller", écris-nous à :
Piatnik, Hütteldorferstraße 229-231, 1140 Wien,
ou encore sur info@piatnik.com

Retrouve-nous sur les réseaux:



[Facebook.com/WilsonJeux](https://www.facebook.com/WilsonJeux)



[Instagram.com/piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)



Attention ! Ce jeu est déconseillé aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments susceptibles de provoquer un étouffement. Conserver l'adresse pour future référence.