

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 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



Un jeu de Benoit Michaud illustré par Peter Donnelly

**BUON
APPETITO!**



PIZZA TIME

2 À 6
JOUEURS

8 ANS
ET +

15
MINUTES

C'est la frénésie à la pizzeria ! En tant que propriétaire, vous devez vous assurer de préparer les commandes de vos clients le plus rapidement possible afin de recevoir un maximum de points.

MATÉRIEL



cartes pizza × 24
(1 ensemble de 4 cartes par
joueur)



cartes ingrédient
× 24



cartes numéro
× 4

- 2 cartes Festival de Parthenay
- La règle



PRÉPARATION

Empilez les cartes *numéro* au centre de la table dans l'ordre : 4 en dessous, puis 3, 2 et 1 sur le dessus.

Les cartes *ingrédient* sont séparées par types : **champignon**, **poivron**, **fromage** et **olive**. Mélangez chaque pile séparément et placez-les faces cachées au centre.

Chaque joueur prend en main un ensemble de 4 cartes *pizza* (même couleur de nappe). À moins de 6 joueurs, les cartes non utilisées sont remises dans la boîte.



LE JEU

Le jeu se déroule en 6 manches.

1^{ère} et 2^e manches :

1 Prendre ses cartes en main

Au début de chaque manche, les joueurs doivent prendre leurs 4 cartes *pizza* en main ou les empiler devant eux.

2 Révéler la commande

Simultanément, on retourne la carte du dessus de chacune des 4 piles d'ingrédients face visible. Il s'agit de **la commande** que les joueurs vont remplir.



3 Concevoir la pizza

Les joueurs jouent tous en même temps. Pour préparer leur pizza, ils doivent former un carré de 2x2 avec leurs 4 cartes (recto/verso). De plus, la pizza doit contenir le nombre exact d'ingrédients commandé de 2 types au choix parmi les 4 types.

Chaque joueur choisit les 2 types d'ingrédients qui lui conviennent pendant qu'il conçoit sa pizza. Exemple : nombre exact de **champignons** et de **poivrons**, et peu importe le nombre de **fromages** et d'**olives**.



4 Prendre les cartes numéro

Dès qu'un joueur a réussi sa pizza, il prend une carte *numéro* et la pose sur sa pizza pour empêcher les adversaires de copier. Le plus rapide aura le numéro 1, le deuxième le numéro 2, etc. La manche s'arrête quand il n'y a plus qu'un joueur en train de préparer sa pizza (à 2, 3 et 4 joueurs) ou quand les 4 cartes *numéro* sont prises (à 5 et 6 joueurs).



5 Gagner des points

On vérifie que les pizzas effectuées sont conformes puis les joueurs, dans l'ordre de leur numéro, prennent une carte *ingrédient* parmi les 4 cartes de la commande. Ces cartes sont conservées face cachée devant leur propriétaire : elles vaudront en fin de partie autant de points que le nombre d'ingrédients indiqué dessus. Les plus rapides auront donc droit aux meilleures cartes.

Exemple : Gino a réussi sa pizza le premier, elle est conforme car elle possède le bon nombre de poivrons et de fromages. Il choisit de prendre la carte Olive x4 qui vaut 4 points.



Si un joueur avait pris une carte *numéro* alors que sa pizza comporte une erreur, il doit donner une carte *ingrédient* de la commande à l'un de ses adversaires, au lieu d'en gagner une pour lui-même.

6 Nouvelle manche

Les cartes *ingrédient* de la commande qui n'ont pas été prises sont mises de côté et ne seront plus utilisées pour le reste de la partie.

3^e et 4^e manches :

Les joueurs doivent maintenant préparer des pizzas contenant le nombre exact d'ingrédients commandé de 3 types au choix parmi les 4 types. Chaque joueur choisit les 3 types d'ingrédients qui lui conviennent pendant qu'il conçoit sa pizza. Exemple : nombre exact de **champignons**, d'**olives** et de **poivrons**, et peu importe le nombre de **fromages**.

5^e et 6^e manches :

Les joueurs doivent maintenant préparer des pizzas contenant le nombre exact d'ingrédients commandé dans les 4 types.

Tableau récapitulatif :	
manche 1	2 types d'ingrédients
manche 2	2 types d'ingrédients
manche 3	3 types d'ingrédients
manche 4	3 types d'ingrédients
manche 5	4 types d'ingrédients
manche 6	4 types d'ingrédients

NB : pour plus de challenge, les joueurs experts peuvent jouer les 6 manches en devant satisfaire les 4 types d'ingrédients de la commande.

FIN DU JEU

À la fin de la 6^e manche, on procède alors au décompte. Les joueurs additionnent les valeurs des cartes qu'ils ont gagnées. Celui qui obtient le plus de points remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur qui a été le plus rapide à terminer sa pizza à la dernière manche l'emporte.