

## **PIZZA-RAZZIA (Pizza Stibizza – ESPENLAUB – s.d.)**

Traduction française par Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas

**Jeu de dé + petite stratégie** pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

**Contenu de la boîte** : 1 plan de jeu // 4 pizzas individuelles // 4 fourchettes-pions + 4 supports en plastique // 1 dé ordinaire // 36 jetons-ingrédients dont 6 ont un citron au verso // 1 règle de jeu

### **Qui gagne?**

Le but du jeu est de grappiller des jetons-ingrédients (de valeur différente) et de les mettre sur sa pizza. Le roi de la pizza est celui qui, en fin de jeu, a pu réunir le plus d'Ingrédients-points. Les citrons acides jouent un rôle spécial dans ce jeu.

### **Les ingrédients et leurs valeurs**

Fromage : 1 point ; tomate : 2 points ; ail : 3 points ; champignon : 4 points ; salami : 5 points ; poivron : 6 points. Et citron : **moins** 5 points !

NB. La valeur de chaque ingrédient est rappelée sur le pourtour du plan de jeu.

### **Avant de commencer**

Vous disposez pour chaque joueur une grande pizza sur l'espace rond réservé du plan de jeu. Vous mélangez les 36 jetons-ingrédients et vous les mettez, face visible, dans les cases du plan de jeu (voir croquis dans la règle en allemand). Les citrons ne doivent pas être visibles (ils sont embêtants dans le jeu). Chaque joueur choisit une fourchette et la place sur un socle puis sur la pizza de même couleur.

### **Maintenant c'est parti**

Le joueur le plus affamé commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Durant un tour, on peut **changer une fois de direction** mais pas en même temps que l'on avance ou que l'on recule.

Donc, **jamais en diagonale**. Voir exemple après un lancer de dé donnant 4 dans la règle en allemand p. 3.

Après avoir jeté le dé, on cherche quel ingrédient est accessible. Le joueur met son pion-fourchette sur la case choisie, prend l'ingrédient et le met dans sa pizza. La fourchette reste sur la case vide et c'est le tour du joueur suivant. Si le joueur fait un 6, il passe son tour.

### **Ingrédients attrapés avec le citron au verso**

Manque de bol car les citrons acides signifient des points en moins ! Mais ne pas laisser tomber les bras ! Déposer le jeton sur sa pizza sans faire remarquer le citron au verso : grâce au chapardage d'ingrédients (voir plus loin), parfois un citron peut se promener de pizza en pizza.

### **Éjecter est récompensé par le chapardage. (voir 2 images page 4 de la règle allemande)**

Si un joueur arrive sur une case occupée par un autre jeton-fourchette, il renvoie le concurrent vers sa pizza. En récompense pour son impertinence, cet « éjecteur » peut chaparder 3 ingrédients au choix chez le joueur « éjecté ». Génial mais pas nécessairement profitable vu les citrons du verso !

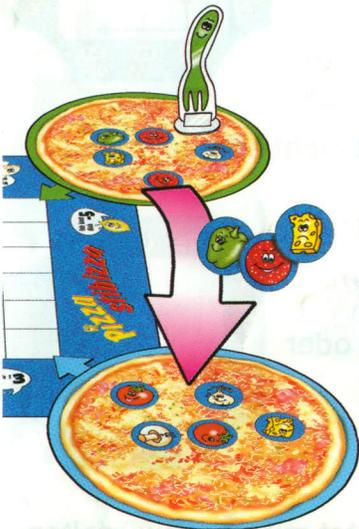
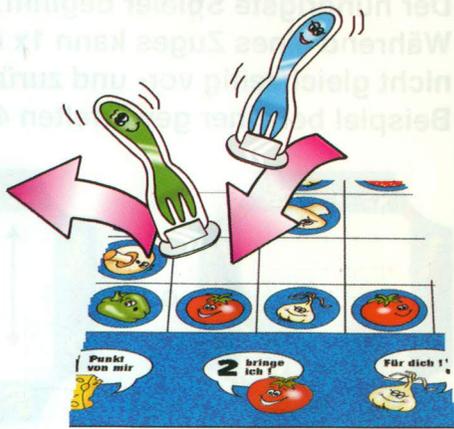
Le joueur renvoyé à sa pizza entrera à nouveau dans le jeu au tour suivant.

### **Quand l'appétit touche à sa fin**

On joue tant qu'on n'a pas enlevé tous les ingrédients du plan de jeu. On additionne les points de la face visible et on déduit les citrons éventuellement obtenus. Celui qui a le plus de points est le roi de la pizza pour ce tour de jeu. A essayer, avec plaisir !

## Rauswerfen wird mit Stibitzen (Klauen) belohnt

Kommt ein Spieler auf ein mit einer Gabel besetztes Feld, wirft er den Mitspieler zurück auf seine Pizza. Als Belohnung für seine Frechheit darf sich der Rauswerfer beim Rausgeworfenen 3 beliebige Zutaten stibitzen. Super, das kann aber umgekehrt genauso passieren!



Wer draußen ist, kann mit der nächsten Würfelrunde wieder einsteigen. Und noch etwas Wichtiges: Wer stibitzt, kann sich auch saure Zitronen einhandeln. Er muss unter seine Zutaten blinzeln und prüfen. Ist eine Zitrone abgebildet, hat er Pech gehabt. In der Endabrechnung bedeutet das minus 5 Punkte. Im andern Fall hat er Glück gehabt.

## Wenn der Appetit zu Ende geht

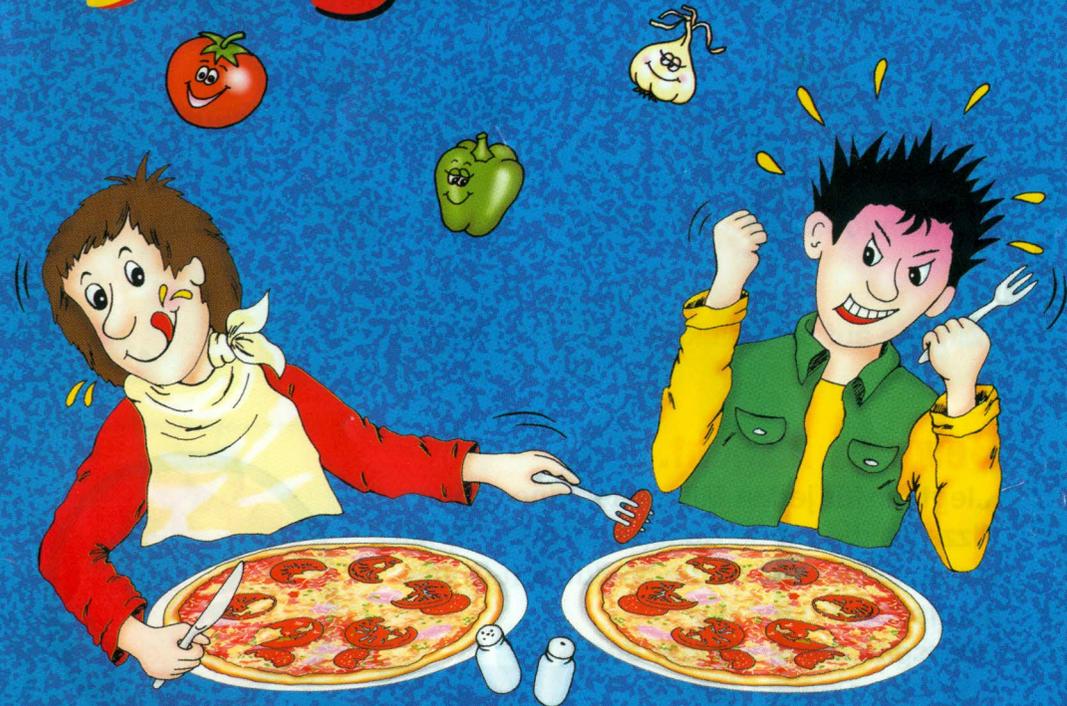
Es wird so lange gespielt, bis alle Zutaten vom Spielplan abgeräumt sind und auf den Pizzen liegen. Jetzt wird abgerechnet und der Sieger ermittelt: Pluspunkte der Zutaten addieren, Zutaten umdrehen und die Zitronen-Punkte abziehen. Wer die meisten Punkte hat, ist in dieser Runde Pizza-König. Probiert's aus, viel Spaß dabei!

### Inhalt

- |                     |                              |
|---------------------|------------------------------|
| 1 Spielplan         | 4 Gabeln mit Aufstellfüßchen |
| 4 Pizzascheiben     | 1 Holzwürfel                 |
| 36 Zutaten-Scheiben | 1 Anleitung                  |
- Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren

230793

# Pizza stibizza



Autor und Illustration:  
Barbara Rogge-Fuchs

## Wer gewinnt ?

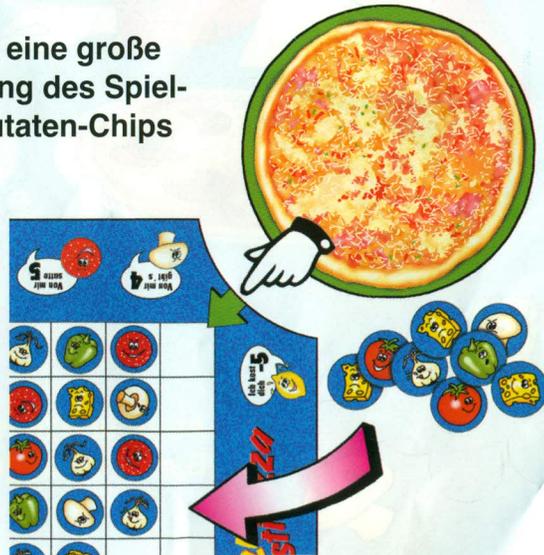
Ziel des Spieles ist es, möglichst viele pikante Zutaten vom Spielfeld zu ergattern und auf seiner Pizza zu platzieren. Die schmackhaften Zutaten haben unterschiedliche Werte. Pizzakönig ist, wer am Ende die größte Zutaten-Punktzahl ergattert hat. Die sauren Zitronen spielen dabei eine besondere Rolle.

## Zutaten und ihre wertvollen Punkte

Käse:  1 Punkt	Champignon:  4 Punkte
Tomate:  2 Punkte	Salami:  5 Punkte
Knoblauch:  3 Punkte	Paprika:  6 Punkte
Zitrone auf der Rückseite:  - 5 Punkte	

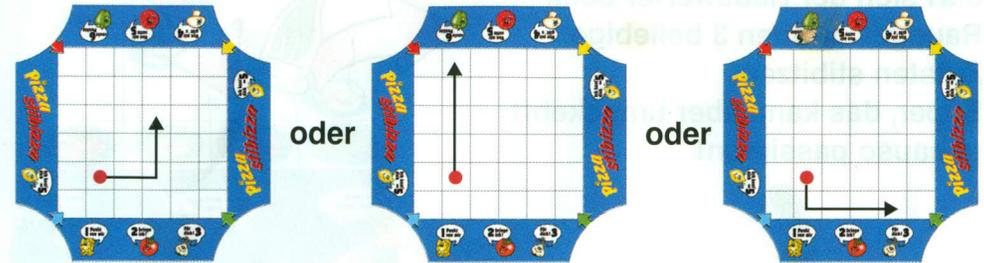
## Bevor es losgeht...

...legt ihr für jeden Mitspieler eine große Pizza an die runde Aussparung des Spielplans. Jetzt werden die 36 Zutaten-Chips gemischt und mit der Oberseite auf die Felder des Spielplans gelegt (siehe Abbildung). Zitronen dürfen dabei nicht sichtbar sein. Sie sind die Miesmacher in diesem Spiel. Jeder Mitspieler wählt sich eine Gabel aus und stellt sie auf die farblich passende Pizza.



## Jetzt geht's los!

Der hungrigste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Während eines Zuges kann 1x die Richtung gewechselt, jedoch nicht gleichzeitig vor- und zurückgezogen werden. Beispiel bei einer gewürfelten 4:



Zweimal abbiegen oder diagonal ziehen ist **nicht** erlaubt, z.B:



Nach dem Würfeln wird geprüft, welche Zutat mit der gewürfelten Punktzahl erreichbar ist. Der Spieler zieht mit seiner Gabel auf die ausgewählte Zutat, schnappt sie sich und legt sie auf seine Pizza. Die Gabel bleibt auf dem leeren Spielfeld stehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Übrigens, nach einer 6 wird nicht noch einmal gewürfelt.

## Zutat mit Zitrone auf der Rückseite erwischt?

Pech, denn saure Zitronen bedeuten ja Minuspunkte! Aber nicht verzagen, Chip ganz cool auf der Pizza ablegen und sich nichts anmerken lassen! Denn durch Stibitzen von Zutaten kann so manch eine Zitrone von Pizza zu Pizza wandern. Wie das geht, steht auf der nächsten Seite.