



Mozzaroller



Auf die Pizzen, fertig, los!
Ein unterhaltsames Würfelspiel von **Jeffrey D. Allers**
für 1-4 Spieler ab 7 Jahren

Die neu eröffnete Pizzeria „Angelo“ kann sich vor Aufträgen nicht retten. Als flotte, rollerfahrende Pizzalieferanten ist es eure Aufgabe, möglichst viele Kunden mit deren Lieblingspizza zu beliefern. Doch zuvor müssen mit etwas Würfelglück die Pizzen mit den richtigen Zutaten belegt werden! Aber aufgepasst, denn die Konkurrenz schläft nicht. Also versucht jeder von euch, sich als Lieblingslieferant bei dem einen oder anderen Stammkunden zu etablieren.

Spielinhalt

51 Karten, davon

- 50 **Auftragskarten**, die jeweils einen Kunden und eine Pizza mit 1 bis 3 verschiedenen

Zutaten zeigen (45 Karten in 6 verschiedenen Kundenfarben + 5 „Joker“-Aufträge). Auf einigen Pizzen sind zusätzlich noch Knoblauch oder Chili abgebildet, die für die Schlusswertung zählen.

- 1 **Pizzeria-Karte**



8 **Würfel mit je 6 Zutaten:**

Champignons, Mais, Oliven, Rucola, Tomaten, Mozzarella



8 **Strafchips**



6 **Lieferantenplättchen** in verschiedenen Farben



1 **Regelheft**



Spielziel

Das Ziel ist es, mit klug platzierten Würfeln möglichst viele Aufträge zu erfüllen, sich Lieferantenplättchen zu sichern, und so am Ende die meisten Punkte zu bekommen.

Spielvorbereitung

- ▶ Drückt vor dem ersten Spiel vorsichtig die Lieferantenplättchen und Strafchips aus den Stanztafeln heraus.
- ▶ Legt die **Pizzeria-Karte** in die Tischmitte.
- ▶ Mischt die 50 **Auftragskarten** gut durch. Entfernt 10 Karten und legt sie verdeckt unter die Pizzeria-Karte. Die restlichen Auftragskarten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel neben der Pizzeria-Karte bereit.
- ▶ Zieht **8 Auftragskarten** vom Stapel und legt sie offen um die Pizzeria-Karte herum auf.
- ▶ Legt die **Lieferantenplättchen** und die **Strafchips** ebenfalls bereit.
- ▶ Bestimmt einen Startspieler. Dieser erhält die 8 Zutatenwürfel.



Spielablauf

Der Startspieler beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.
Wenn du an der Reihe bist, führst du folgende Aktionen der Reihe nach aus:

- 1) **Würfeln & Zutaten ablegen**
- 2) **Erfüllte Auftragskarten bzw. Strafchips einsammeln**
- 3) **Lieferanten zuordnen**
- 4) **Auslage ergänzen**

1) Würfeln & Zutaten ablegen: Bist du an der Reihe, kontrollierst du zuerst, ob du Strafchips aus der Vorrunde bekommen hast. Für jeden Strafchip, den du gesammelt hast, musst du 1 Würfel abgeben. *Beispiel: Hast du 2 Strafchips gesammelt, darfst du nur mit 6 Würfeln spielen.* Die Strafchips kommen anschließend wieder zurück zum Vorrat. In der ersten Runde startest du mit allen 8 Würfeln. Du würfelst und legst anschließend **mindestens 1 gewürfelte Zutat** auf eine beliebige Pizza einer ausliegenden Auftragskarte, die diese Zutat zeigt. Danach entscheidest du dich, ob du...

... weitere Würfel ablegst:

Du darfst sofort weitere Würfel ablegen, aber nur auf **dieselbe Auftragskarte**, bis diese komplett gefüllt ist. Nachdem **alle** gesuchten Zutaten eines Auftrags auf der Karte abgelegt wurden, darfst du auch auf den beiden **direkt angrenzenden** Auftragskarten weitere passende Zutaten ablegen.

... mit den restlichen Würfeln noch einmal würfelst:

Du darfst so oft nachwürfeln, wie du möchtest, **musst** aber nach jedem Wurf **mindestens 1 Zutat** auf eine angefangene oder neue Auftragskarte (gemäß der obenstehenden Regeln) ablegen können.

Kannst du nach dem Würfeln keine Zutat ablegen, ist dein Zug sofort beendet!

... passt:

Du kannst dich jederzeit entscheiden, nicht mehr zu würfeln und so freiwillig zu passen, um deinen Zug zu beenden.

Anmerkung: Du darfst jede dieser Optionen beliebig oft durchführen, bis du gepasst hast, oder deinen Zug beenden musst.

2) Erfüllte Auftragskarten bzw. Strafchips einsammeln: Nachdem du deinen Zug beendet hast, nimmst du dir alle erfüllten Auftragskarten und legst diese - sortiert nach Kundenfarbe – offen vor dir ab. Für jede unfertige Auftragskarte bekommst du einen Strafchip (max. 2). Diese Karten bleiben in der Tischmitte liegen.

3) Lieferanten zuordnen: Hast du die **meisten Auftragskarten einer Kundenfarbe vor dir liegen**, darfst du dir das entsprechende Lieferantenplättchen nehmen und es zu den Auftragskarten legen. *Hinweis: Die Zahl auf dem Lieferantenplättchen bezeichnet nicht nur die Extra-Punkte bei Spielende, sondern auch, wie viele Auftragskarten dieser Kundenfarbe sich im Spiel befinden!*

Aber aufgepasst: Sobald ein Mitspieler mehr Auftragskarten dieser Kundenfarbe sammeln konnte, musst du das Lieferantenplättchen an ihn abgeben. Wenn du genauso viele Auftragskarten einer Kundenfarbe besitzt, wie ein Mitspieler, kommt das Lieferantenplättchen zurück in die Tischmitte.

4) Auslage ergänzen: Gib die Würfel an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Fülle die Auftragskarten rund um die Pizzeria-Karte vom Nachziehstapel wieder auf 8 Karten auf. Der Mitspieler beginnt nun wieder mit Aktion 1).

Joker-Aufträge: Diese Auftragskarten werden erfüllt, indem **EINE beliebige Zutat 3 Mal** auf die Pizza der Karte abgelegt wird. Wenn du einen Joker-Auftrag vollständig erfüllt hast, darfst du ihn zu einer beliebigen Kundenfarbe in deiner Auslage dazulegen. Ist der Joker-Auftrag dein erster „Kunde“, hebst du ihn dir einfach für einen späteren Zeitpunkt auf und legst ihn dann zu deinem ersten gesammelten „Farbkunden“ dazu.



Beispielrunde

Anita würfelt mit allen 8 Würfeln und legt Oliven & Champignons auf eine Auftragskarte, die damit erfüllt ist. Danach entscheidet sie sich, mit den restlichen 6 Würfeln erneut zu würfeln und legt 2x Mozzarella auf den direkt angrenzenden Joker-Auftrag. Sie möchte mit den übrigen 4 Würfeln noch einmal würfeln und legt den dritten Mozzarella auf den Joker-Auftrag (der nun erfüllt ist), sowie Tomaten & Champignons auf eine weitere, direkt angrenzende Auftragskarte. Anschließend beendet sie ihren Zug, indem sie freiwillig passt, nimmt sich die drei erfüllten Kundenfarbe (schwarz) hat, nimmt sie sich das entsprechende Lieferantenplättchen und legt es zu ihren Auftragskarten dazu. Sie gibt die Würfel an Martin, den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn, weiter und füllt die Auftragskarten rund um die Pizzeria-Karte vom Nachziehstapel wieder auf 8 Karten auf.

Anita:





Nun ist Martin an der Reihe. Er würfelt mit allen 8 Würfeln und legt zunächst Oliven & Mozzarella auf eine Auftragskarte. Danach legt er weitere Zutaten auf direkt angrenzende Auftragskarten – links Oliven & Rucola, rechts Rucola. Um die Auftragskarten zu erfüllen, bräuchte Martin noch je 1x Mais. Nun würfelt er mit den verbleibenden 3 Würfeln, wobei keiner der Würfel den benötigten Mais zeigt. Sein Zug ist sofort beendet und er darf sich lediglich die eine erfüllte Auftragskarte nehmen. Die zwei unerfüllten Auftragskarten bleiben liegen – stattdessen erhält Martin 2 Strafchips, die er vor sich ablegt.

Martin:



Spielende & Wertung

Sobald die ausliegenden Auftragskarten nicht mehr auf 8 aufgefüllt werden können, wird ab sofort die Auslage von den Karten unter der Pizzeria-Karte aufgefüllt. Ihr spielt jetzt nur noch so viele Züge, bis jeder Spieler gleich oft an der Reihe war. Anschließend findet die Wertung statt. Jeder Spieler erhält:

- ▽ **1 Punkt pro Zutat** auf den gesammelten Auftragskarten
- ▽ Die **Extra-Punkte** der **Lieferantenplättchen**
- ▽ **Bonuspunkte** für:



Knoblauch:

- 1 Karte → 1 Punkt
- 2 Karten → 3 Punkte
- 3 Karten → 6 Punkte
- 4 Karten → 10 Punkte
- 5 Karten → 15 Punkte



Chili:

- 1 Karte → 1 Punkt
- 2 Karten → 3 Punkte
- 3 Karten → 6 Punkte
- 4 Karten → 10 Punkte
- 5 Karten → 15 Punkte



Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl ist der beste Pizzalieferant und somit der Gewinner des Spiels!

Solo-Spiel

Du kannst *Mozzaroller* auch **alleine gegen Angelo**, den Chef der Pizzeria, spielen. Der Spielablauf funktioniert wie oben beschrieben, jedoch mit folgenden Anpassungen:

- ▽ Gespielt werden exakt 8 Runden.
- ▽ Es werden jede Runde nur 6 Auftragskarten um die Pizzeria-Karte herum aufgelegt.
- ▽ Dein Spielzug findet wie gewohnt statt. Du versuchst auch hier, so viele Aufträge wie möglich zu erfüllen. Es gelten dieselben Regeln wie im Grundspiel.
- ▽ Sobald dein Zug beendet ist, ist **Angelo** an der Reihe: Er erhält alle übrig gebliebenen Auftragskarten der Runde. Die Auftragskarten werden nach Kundenfarbe sortiert aufgelegt und die Lieferantenplättchen verteilt. Joker-Karten legt **Angelo** immer zu der Kundenart mit dem höchsten Punktwert der jeweiligen Farbe.

- 🍷 In der achten Runde werden alle 8 übrigen Auftragskarten um die Pizzeria-Karte herum aufgelegt.
- 🍷 Du gewinnst das Solospiel, wenn du nach der achten Runde mehr Punkte gesammelt hast als **Angelo**. Es gilt dasselbe Wertungssystem wie im Grundspiel.

Hinweis: Du kannst das Solo-Spiel noch herausfordernder gestalten, indem du 2 zufällig gezogene Auftragskarten entfernst und in jeder Runde 8 Auftragskarten um die Pizzeria-Karte herum auflegst. Das Spiel endet dann nach 6 Runden.



Wenn du zu "Mozzaroller" noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:
Piatnik, Hütteldorferstraße 229-231, 1140 Wien,
oder an info@piatnik.com

Du findest uns auf



Facebook.com/PiatnikSpiele



Instagram.com/piatnik_spiele

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.



Mozzroller



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, pizaiolos 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 pizaiolo préféré et à établir une clientèle d'habitues.

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 différentes + 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 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:



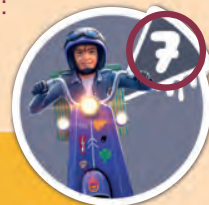
l'ail:

- 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 pizzaiolo 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



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.



Mozzaroller



A las pizzas, listo, ya!
Un entretenido juego familiar de **Jeffrey D. Allers**
para 1-4 jugadores a partir de 7 años

La recién abierta Pizzería „Angelo“ no puede salvarse de tantos pedidos. Como ágiles repartidores de pizzas en sus motocicletas, es vuestra tarea, atender con su pizza favorita, al mayor número posible de clientes. Pero primero, con algo de suerte en los dados, ¡las pizzas deben ser cubiertas con los ingredientes adecuados! Pero atención, porque la competencia no duerme. Entonces, cada uno de ustedes intenta establecerse como el proveedor favorito de uno u otro cliente habitual.

Contenido

51 cartas, de estas

- 50 cartas de pedidos, cada una con un cliente y una pizza con 1 a 3 ingredientes diferentes (45 cartas en 6 colores de cliente diferentes + 5 pedidos „joker“). Algunas pizzas también muestran ajo o ají, que cuentan para la puntuación final.

- 1 carta Pizzería



8 dados con 6 ingredientes:

Champiñones, Maíz, Aceitunas, Rúcula, Tomates, Mozzarella



8 fichas de penalización



6 tarjetas de proveedor en diferentes colores



1 reglamento



Objetivo

El objetivo es, con dados inteligentemente utilizados, satisfacer la mayor cantidad de pedidos posibles, asegurarse tarjetas de proveedor, y así al final obtener la mayor cantidad de puntos.

Preparación

- Antes del primer juego desprendan con cuidado las fichas de proveedor y de penalización de la placa troquelada.
- Coloquen la carta de pizzería en el centro de la mesa.
- Barajen bien las 50 **cartas de pedido**. Retiren 10 cartas y déjenlas boca abajo debajo de la carta Pizzería. Las restantes cartas de pedido las dejan como pila de robo boca abajo junto a la carta de pizzería.
- Saquen 8 **cartas de pedido** de la pila y pónganlas abiertas alrededor de la carta Pizzería (ver figura).
- Dispongan también las **tarjetas de proveedor** y las **fichas de penalización**.
- Designen al jugador que comienza. Este recibe los 8 dados de ingredientes.



FORMACIÓN INICIAL

Desarrollo

Comienza el jugador designado. Después se juega en el sentido de las manecillas del reloj. Cuando sea tu turno, haces las siguientes acciones en el orden indicado:

- 1) Tirar los dados & bajar los ingredientes
- 2) Recoger cartas de pedido completadas o fichas de penalización
- 3) Asignar proveedores
- 4) Completar la formación

1) Tirar los dados & bajar los ingredientes: Cuando sea tu turno, comprueba primero si has recibido fichas de penalización de la ronda anterior. Por cada ficha de penalización que hayas recogido, debes descartar 1 dado. (Ejemplo: si has recogido 2 fichas de penalización, solo puedes jugar con 6 dados). Las fichas de penalización se devuelven al suministro. En la primera ronda empiezas con los 8 dados. Lanzas los dados y luego colocas **al menos 1** ingrediente en cualquier pizza de una carta de pedido que muestre este ingrediente. Entonces decides si

... colocas más dados:

Puedes colocar inmediatamente más dados, pero solo **en la misma carta de pedido**, hasta que se haya completado. Una vez que **todos** los ingredientes requeridos de un pedido se hayan colocado, puedes colocar otros ingredientes adecuados en las dos cartas de pedido **directamente adyacentes**.

... vuelves a tirar los dados restantes:

Puedes repetir tiradas tantas veces como desees, pero después de cada tirada **debes** poder colocar **al menos 1** ingrediente en una tarjeta de pedido iniciada o nueva (de acuerdo con las reglas anteriores).

Si no puedes poner ningún ingrediente después de tirar los dados, ¡tu turno termina inmediatamente!

... pasas:

Puedes decidir en cualquier momento no tirar más los dados y pasar voluntariamente para finalizar tu turno.

Nota: puedes hacer cualquiera de estas opciones tantas veces como quieras hasta que pases o tengas que terminar tu turno.

2) Recoger cartas de pedido completadas o fichas de penalización: Una vez que hayas terminado tu turno, tomas todas las cartas de pedido completadas y las pones boca arriba frente a ti, clasificadas por color de cliente. Por cada carta de pedido sin terminar, recibirás un chip de penalización (máx.2). Estas cartas se quedan en el centro de la mesa.

3) Asignar proveedores: Si tienes la mayoría de las cartas de pedido de un color de cliente frente a ti, puedes tomar la ficha de proveedor correspondiente y agregarla a las cartas de pedido. *(Nota: El número en la ficha del proveedor no solo indica los puntos extra al final del juego, ¡sino también cuántas cartas de pedido de este color de cliente hay en el juego!).*

Pero cuidado: tan pronto como otro jugador haya podido recolectar más cartas de pedido de este color de cliente, debes darle la ficha del proveedor. Si tienes tantas cartas de pedido de un color de cliente como otro jugador, la ficha de proveedor se vuelve a colocar en el centro de la mesa.

4) Completar la formación: Entrega los dados al siguiente jugador ubicado a tu izquierda. Vuelve a completar las cartas de pedido alrededor de la carta de pizzería con cartas de la pila de robo hasta completar 8 cartas. El próximo jugador comienza de nuevo con la acción A).

Pedidos de Joker: Estas cartas de pedido se cumplen colocando cualquier ingrediente 3 veces en la pizza de la carta. Cuando hayas cumplido completamente un pedido de Joker, puedes agregarlo a tus cartas bajadas de cualquier color de cliente. Si el pedido de Joker es tu primer "cliente", simplemente guárdalo para más adelante y luego agrégalo a tu primer "color de cliente".



Ejemplo de ronda

Anita lanza los 8 dados y coloca las aceitunas y los champiñones en una carta de pedido y con ello se cumple. Luego decide lanzar los 6 dados restantes nuevamente y coloca 2x Mozzarella en la orden Joker directamente adyacente. Seguidamente tira los restantes 4 dados y coloca la tercera mozzarella en el pedido del Joker (con lo que se cumple el pedido), y tomates y champiñones en otra carta de pedido directamente adyacente. Luego, termina su turno pasando voluntariamente, toma las tres cartas de misión completadas y las coloca frente a ella. Como ahora tiene la mayoría de un color de cliente (negro), toma la ficha de proveedor correspondiente y la agrega a sus cartas de pedido. Ella le pasa los dados a Martin, el siguiente jugador en el orden de las agujas del reloj, y vuelve a completar las cartas de pedido en torno a la carta de pizzería con cartas de la pila de robo hasta completar las 8.

Anita:





Ahora es el turno de Martin. Tira los 8 dados y primero coloca las aceitunas y la mozzarella en una carta de pedido. Luego coloca ingredientes adicionales en las cartas de pedido directamente adyacentes: aceitunas y rúcula a la izquierda, rúcula a la derecha. Para completar las cartas de pedido, Martin necesitaría 1x maíz para cada una. Ahora lanza los 3 dados restantes, ninguno de los cuales muestra el maíz que necesita. Su turno termina inmediatamente y solo puede tomar la carta de una orden completada. Las dos cartas de pedido no cumplidas permanecen donde están; en cambio, Martin recibe 2 fichas de penalización, que coloca frente a él.

Martin:



Final del juego & puntuación

Tan pronto como no puedan completarse las 8 cartas de pedido de la formación, esta se completa con las cartas de debajo de la carta pizzería. Ahora solo juegan tantas veces hasta que todos los jugadores completen la misma cantidad de turnos. Seguidamente se lleva a cabo la puntuación. Cada jugador obtiene:

🍷 **1 punto por ingrediente** de las cartas de pedido que posean

🍷 **Los puntos extra** de las fichas de proveedor

🍷 **Puntos de bonificación** por ajo y ají:



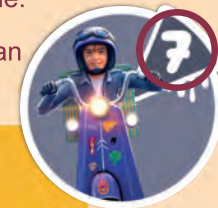
Ajo:

1 carta ➔ 1 punto
2 cartas ➔ 3 puntos
3 cartas ➔ 6 puntos
4 cartas ➔ 10 puntos
5 cartas ➔ 15 puntos

+

Ají:

1 carta ➔ 1 punto
2 cartas ➔ 3 puntos
3 cartas ➔ 6 puntos
4 cartas ➔ 10 puntos
5 cartas ➔ 15 puntos



¡El jugador con el mayor número total de puntos es el mejor proveedor de pizzas y el ganador del juego!

Versión Solitario

Puede jugar Mozzaroller también solo contra **Angelo**, el dueño de la pizzería. El juego se desarrolla como se describe arriba, pero con los siguientes ajustes:

- 🍷 Se juegan exactamente 8 rondas.
- 🍷 En cada ronda, solo se colocan 6 cartas de pedido alrededor de la carta de pizzería.
- 🍷 Tu turno se desarrolla como de costumbre. Aquí, también, intentas completar tantas tareas como sea posible. Se aplican las mismas reglas que en el juego básico.
- 🍷 Tan pronto como termina tu turno, es el turno de **Angelo**: recibe todas las cartas de pedidos restantes de la ronda. Las cartas de pedido se clasifican por color del cliente y se colocan y se distribuyen las fichas de proveedores. **Angelo** siempre coloca las cartas Joker con el tipo de cliente con el valor más alto en puntos del color respectivo.

- 🍷 En la octava ronda, las 8 cartas de pedido restantes se colocan alrededor de la tarjeta de pizzería.
- 🍷 Ganas el juego en solitario si has acumulado más puntos que Angelo después de la octava ronda. Se aplica el mismo sistema de puntuación que en el juego básico.

Nota: Puedes hacer que el juego en solitario sea aún más desafiante quitando 2 cartas de pedido extraídas al azar y colocando 8 cartas de orden alrededor de la tarjeta de pizzería en cada ronda. El juego termina luego de 6 rondas.



Si tienes preguntas o comentarios de „Mozzaroller“, dirígete por favor a: Piatnik, Hütteldorferstraße 229-231, 1140 Viena, o a info@piatnik.com

Nos encuentras en

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

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

En aras de una mejor legibilidad, nos abstendremos de utilizar formas lingüísticas masculinas y femeninas al mismo tiempo. Todos los nombres personales se aplican por igual a todos los géneros.



Atención! No apto para niños menores de 36 meses. Peligro de asfixia debido a piezas pequeñas que pueden tragarse. Conserve la dirección.



Mozzroller



Felkészülni, **pizzázz**, rajt!

Egy szórakoztató családi játék **Jeffrey D. Allerstöl**
1 – 4 játékos részére, 7 éves kortól

Az újonnan nyílt „Angelo” pizzéria ki sem lát a rendelésekből. Talpraesett motoros futárokként a ti feladatotok lesz az, hogy a megrendelőknek villámgyorsan kiszállítsátok a kedvenc pizzáikat. Előtte azonban a pizzákra - szerencsés kockadobás után – rá kell tenni a feltéteket. Vigyázzatok, mert a konkurencia nem alszik. Tehát meg kell próbálnotok megnyerni magatoknak a törzsvendégeket.

Tartalom

50 rendeléskártya, mind egy megrendelővel és az 1-3 kedvenc feltétjével megrakott pizzájával, ebből 45 kártya 6 különböző megrendelő színében + 5 joker megrendelés. Egyes kártyákon chilit és fokhagymát is láttok, ezeknek csak a végső értékeléskor lesz szerepük.

1 pizzériakártya



8 dobókocka 6 különböző feltéttel:
gomba, kukorica, oliva, rukkola,
paradicsom és mozzarella



8 büntetőkorong



6 szállítólapka különböző színekben



1 játékszabály



A játék célja

Az a célotok, hogy a kockák taktikus elhelyezésével minél több megrendelést teljesítsetek, biztosítsátok magatoknak a szállítólapkát és a játék végére a legtöbb pontot gyűjtsétek.

Előkészületek

- ▽ Az első játék előtt óvatosan nyomjátok ki a kartonokból a lapkákat és korongokat.
- ▽ Fektesétek középre a **pizzériakártyát**.
- ▽ Keverjétek meg lefordítva az 50 **rendeléskártyát**. Vegyetek ki 10 lapot a megkevert pakliból és tegyétek lefordítva a pizzériakártya alá. A maradék paklit lefordítva tegyétek a pizzéria mellé, ez lesz a húzópaklitok.
- ▽ Húzzatok fel **8 rendeléskártyát** a pakliról és felfordítva tegyétek a pizzéria köré, ahogyan a képen is látjátok (ez lesz a kínálat).
- ▽ Helyezétek készenlébe a **szállítólapkákat** és a **büntetőkorongokat**.
- ▽ Válasszátok ki, hogy ki kezdi a játékot, majd adjátok oda neki a 8 dobókockát.



kezdő felállítás

Ajáték menete

A kezdőjátékost követően az óramutató járásával megegyező irányban kerültek majd sorra. Amikor soron vagy, a következőket teszed:

- 1) **Dobsz és elhelyezed a feltéteket**
- 2) **Teljesített rendeléseket, illetve büntetőkorongokat gyűjtesz**
- 3) **Rendezed a szállítókat**
- 4) **Kiegészíted a kínálatot**

1) Dobsz és elhelyezed a feltéteket. Amikor sorra kerülsz először is ellenőrizd, hogy kaptál-e az előző körben **büntetőkorongot**. Minden begyűjtött büntetőkorongért be kell adnod 1 kockát. *Példa: 2 büntetőkorongot gyűjtöttél, ezért csak 6 kockával dobhatsz.* (Az első kört természetesen 8 kockával kezdték.) A dobás kezdetekor a büntetőkorongot tedd vissza középre. Ezek után **dobj** a kockákkal. Tegyéél rá az egyik megrendelésre a dobásod eredményéből **legalább 1 kockát** (feltétet), azután dönts:

... további kockákat teszel:

azonnal lehetsz további kockákat arra a megrendelésre, amelyiket elkezdted, és **miután minden feltét megvan**, a kész megrendeléssel **közvetlenül szomszédos** két megrendelésre is tehetsz kockákat.

... az összes megmaradt kockával újra dobsz:

annyiszor dobhatsz, ahányszor csak szeretnél, viszont minden dobás után rá **kell** tenned a megkezdett megrendelésre 1 feltétet (a fent leírtak szerint). Amikor egy dobás után nem tudsz feltétet tenni a szabályok betartásával, a lépésed véget ért.

... passzolsz:

bármikor dönthetsz úgy, hogy passzolsz. Ez azt jelenti, hogy nem dobsz tovább, a lépésedet befejezed.

A fenti opciókat egészen addig használhatod amíg nem passzolsz, vagy míg nem kell befejezned a lépésedet.

2) Teljesített rendeléseket, illetve büntetőkorongokat gyűjtesz. Miután teljesítettél egy megrendelést, elveheted és felfordítva, a megrendelők színe szerint különválasztva magad elé teheted. Minden befejezetlen megrendelésért 1 büntetőkorongot kapsz (maximum 2-t), a befejezetlen rendelések közepén maradnak.

3) Rendezed a szállítókat. Amikor nálad van **a legtöbb megrendelés az egyik megrendelő színében**, akkor elveheted a hozzá tartozó színű szállítólapkát, és ráteheted azokra a megrendelésekre. *Megjegyzés: az egyes szállítólapkán álló pontok nem csak a játék végén az értük kapható pluszpontokat mutatják, hanem azt is, hogy mennyi darab van az adott színű megrendelésből.*

Figyelem! Amikor egy játékosársad több megrendelést gyűjt össze egy színből, mint amennyi előtted van, akkor át kell adnod neki az adott színű szállítólapkát. Amikor egy játékosársad ugyanannyi megrendelést gyűjt össze egy színből, mint amennyi előtted van, akkor az adott színű szállítólapkát vissza kell tenned az asztal közepére.

4) Kiegészítéd a kínálatot. Miután befejezted a lépésed, add át a kockákat a következő játékosnak, majd töltsd fel a megrendeléseket 8 darabra a húzópakliból. A következő játékos az A lépéssel kezdi meg a lépését.

Jokermegrendelés: Egy jokermegrendelést akkor teljesítettél, amikor 3 azonos feltétet rátettél. Miután teljesítettél egy jokermegrendelést, elveheted és bármelyik általad választott megrendelőszínhez teheted a gyűjteményedben. Abban az esetben, ha egy jokermegrendelés az első megrendelés, amit teljesítettél, magad elé teheted és később, amikor egy újabb megrendelést teljesítesz, hozzárendelheted.



Példa

Anita dob mind a 8 kockával, majd az olivát és a gombát ráteszi az egyik megrendelésre, amit ezekkel teljesített is. Ezek után úgy dönt, hogy a megmaradt 6 kockával újra dob. A 2 mozzarella-t ráteszi a szomszédos jokermegrendelésre. A megmaradt 4 kockával újra dob, majd a 3. mozzarella-t is ráteszi a jokermegrendelésre, továbbá a következő szomszédos mezőre ráteszi a paradicsomot és a gombát. Végül önként befejezi a lépését, azaz passzol. Elveszi a három teljesített megrendelést és felfordítva maga elé fekteti őket. Mivel így neki lett a legtöbb teljesített fekete megrendelése, ezért elveszi a fekete szállítólapkát és ráteszi az előtte fekvő fekete megrendeléskártyákra. A lépése befejezése után átadja a kockákat a következő játékosnak, majd feltölti a húzópakliból a kínálatot 8 lapra.

Anita:





Béla dob mind a 8 kockával, majd az olivát és a mozzarellaát ráteszi az egyik megrendelésre. Ezután a megrendeléssel szomszédos megrendelőkártyákra is tesz feltéteket – balra oliva és rukkola, jobbra egy rukkolát. A megrendelések teljesítéséhez Bélának még 1-1 kukoricára lenne szüksége. Dob a megmaradt 3 kockával. Mivel a dobáseredményében nincsen kukorica, így a lépése véget ért. Elveheti a kínálatból azt az 1 megrendelést, amelyiket sikerült teljesítenie. A 2 darab nem teljesített megrendelés a helyén marad és Béla 2 büntetőkorongot kap.

Béla:



A játék vége és az értékelés

Akkor, amikor nem tudjátok a húzópakliból 8 darabra kiegészíteni a kínálatot, elkezditek kiegészíteni a pizzériakártya alatti lapokkal és addig játszotok tovább köröket, míg mindenki ugyanannyiszor sorra nem került összesen a játékban. Ekkor kezditek meg a játékosok értékelését:

▽ **1 pont minden összetevőért** a teljesített megrendeléseken.

▽ **Extra pontok a szállítólapkákért.**

▽ **Bónuszpontok a fokhagymáért és chiliért.**



fokhagymáért:

1 kártya ➔ 1 pont

2 kártya ➔ 3 pont

3 kártya ➔ 6 pont

4 kártya ➔ 10 pont

5 kártya ➔ 15 pont



chiliért:

1 kártya ➔ 1 pont

2 kártya ➔ 3 pont

3 kártya ➔ 6 pont

4 kártya ➔ 10 pont

5 kártya ➔ 15 pont



Akinek a legtöbb pontja lett, az a legjobb pizzakiszállító, aki megnyerte a játékot!

Szóló játékvariáció

A Mozzaroller játékot játszhatod egyedül, **Angelo**, a pizzéria tulajdonosa ellen. A játékszabályok a fentiekkel megegyezőek, a következő módosításokkal:

▽ A játék 8 körön át tart

▽ Csak 6 megrendelést teszel a kínálatba a pizzéria köré

▽ A lépésed az eddig megismertek szerint történik, és a lépésedre ugyanazok a szabályok vonatkoznak

▽ Amikor befejezed a lépésed, **Angelo** következik. **Angelo** megkapja a körben nyitva hagyott összes megrendelést. A megrendeléseket szín szerint külön kell válogatni és a szállítólapkát elosztani. A jokermegrendelést Angelo mindig ahhoz a megrendeléshez teszi, amelyiknek a legmagasabb a pontértéke.

🍷 A 8. körben mind a 8 megmaradt megrendelést ki kell tenned a pizzéria köré. Akkor nyerted meg a szóló játékot, ha több pontot értél el, mint **Angelo**. A játékosok kiértékelését az eddig megismertek szerint csináld.

A Szóló játékváltozat még nagyobb kihívást jelent, ha kiteszel a játékból 2 véletlenszerűen kihúzott lapot, és minden körben 8 felfordított megrendelést teszel a pizzéria köré. A játékod a 6. kör végén véget ér



Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu

Kedvelj minket a:



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



[instagram.com/piatnikhungary](https://www.instagram.com/piatnikhungary)



*Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!
Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.*



Mozzaroller



Ke startu k pizzám připravit, pozor, teď!
Zábavná rodinná hra od Jeffreyho D. Allerse
pro 1-4 hráče od 7 let

Nově otevřená pizzeria „Angelo“ je zavalena velkým množstvím objednávek. Jste rychlími rozvozci pizzy a vaším úkolem je dodávat co nejvíce zákazníkům jejich oblíbené pizzy. Předtím se však musí na pizzy, s trochou štěstí při hodu kostkami, přidat ty správné ingredience! Ale buďte opatrní, protože konkurence nespí. Každý se totiž snaží prosadit jako oblíbený rozvozce a získat si tak stále zákazníky.

Obsah hry

51 karet, z toho

- **50 karet** s objednávkou, které zobrazují vždy jednoho zákazníka a jednu pizzu s 1 až 3 různými ingrediencemi (45 karet v 6 různých barvách zákazníků + 5 „žolíků“ - objednávky). Na některých pizzách jsou znázorněny ještě také česnek nebo chilli, které se započítávají do konečného hodnocení.

- **1 karta Pizzeria**



8 kostek se 6 ingrediencemi:

žampiony, kukuřice, olivy, rukola, rajčata, mozzarella



8 trestných žetonů



6 žetonů rozvozce v různých barvách



1 pravidla hry



Cíl hry

Cílem hry je, chytrým rozmístěním kostek, splnit co nejvíce objednávek, zajistit si žetony rozvozce a získat tak nakonec většinu bodů.

Příprava hry

- ▶ Před první hrou opatrně vyjměte všechny žetony s rozvozci a trestné žetony z perforované předlohy.
- ▶ **Kartu Pizzeria** položte doprostřed stolu.
- ▶ Dobře zamíchejte 50 **karet s objednávkami**. Odeberte 10 karet a položte je lícovou stranou směrem dolů pod kartu Pizzeria. Zbylé karty s objednávkami položte do balíčku lícovou stranou směrem dolů, vedle karty Pizzeria.
- ▶ Z balíčku si vezměte 8 **karet s objednávkou** a vyložte je lícovou stranou směrem nahoru kolem karty Pizzeria (viz obrázek).
- ▶ Připravte rovněž **žetony s rozvozci a trestné žetony**.
- ▶ Určí se hráč, který hru začíná. Tento hráč obdrží 8 kostek s ingrediencemi.



Průběh hry

Hru začíná hráč, který jedl naposledy pizzu. Dále se hraje ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, provádí popořadě následující úkony:

- 1) **Hází kostkou & Odkládá kostky s ingrediencemi.**
- 2) **Sbírá splněné karty s objednávkami, případně trestné žetony.**
- 3) **Přiřadí rozvozce.**
- 4) **Doplní vyložené karty.**

1) Hod kostkami & Odkládání kostek s ingrediencemi: hráč, který je na řadě, nejprve zkontroluje, zda v předchozím kole nedostal trestné žetony. Za každý trestný žeton, který nasbíral, musí odevzdat 1 kostku. (*Příklad: hráč nasbíral 2 trestné žetony, může házet pouze se 6 kostkami*). Trestné žetony se poté vrátí zpátky do zásoby. V prvním kole hráč začíná házet se všemi 8 kostkami. Hráč hodí kostkami a položí **alespoň 1** ingredienci, která mu padla na kostkách na libovolnou pizzu na jedné z vyložených karet, na které je tato ingredience zobrazena. Poté se hráč rozhoduje, zda.....

... odloží další kostky:

další kostky můžete ihned odložit, ale pouze na **stejnou** kartu s objednávkou, dokud není zcela zaplněna. Po umístění **všech** požadovaných ingrediencí na kartu s objednávkou můžete také umístit další vhodné ingredience na obě **přímo sousedící** karty s objednávkou.

... hází se zbylými kostkami ještě jednou:

kostkami můžete házet, kolikrát chcete, ale po každém hodu **musíte** být schopni odložit **alespoň 1 ingredienci** na rozdělanou nebo novou kartu s objednávkou (podle výše uvedených pravidel). Nemůžete-li po hodu kostkami odložit žádnou ingredienci, je váš tah okamžitě ukončen!

... vynechá:

hráč se může kdykoliv rozhodnout, že už nebude dále házet kostkami a hod tak dobrovolně vynechá, aby svůj tah ukončil.

Poznámka: můžete provádět kteroukoli z těchto možností tak často, jak chcete, dokud nevynecháte hod kostkami nebo nemusíte váš tah dokončit.

2) Sbírání splněných karet s objednávkou, případně trestných žetonů: po dokončení tahu si hráč vezme všechny splněné karty s objednávkou a položí si je před sebe lícovou stranou směrem nahoru, seřazené podle barev zákazníků. Za každou nedokončenou kartu s objednávkou obdrží hráč jeden trestný žeton (max. 2). Tyto karty zůstávají ležet na místě uprostřed stolu.

3) Přiřazování rozvozců: má-li hráč **nejvíce karet s objednávkou od jedné barvy zákazníka**, může si vzít příslušný žeton s rozvozcem a položit ho ke svým kartám. (*Upozornění: číslo na žetonu s rozvozcem ukazuje nejen body navíc na kartě hry, ale také počet karet s objednávkou v této barvě zákazníka ve hře!*)

Ale pozor: jakmile se spoluhráči podaří shromáždit více karet s objednávkou v této barvě zákazníka, musíte žeton s rozvozcem předat jemu. Pokud máte stejný počet karet s objednávkou v barvě zákazníka jako má spoluhráč, žeton s rozvozcem vracíte na místo doprostřed stolu.

4) Doplnění vyložených karet: předejte kostky dalšímu spoluhráči po směru hodinových ručiček. Doplněte karty s objednávkou kolem karty Pizzeria z balíčku opět na 8 karet. Spoluhráč nyní opět začíná s úkonem v bodě A.

Objednávky s žolíkem: tyto karty s objednávkou splníte tak, že umístíte **jednu libovolnou ingredienci** na pizu **3 krát**. Jakmile splníte objednávku s žolíkem, můžete si tuto kartu umístit k libovolné barvě zákazníka mezi vaše vyložené karty. Pokud je objednávka s žolíkem váš první „zákazník“, uschováte si ho na později a pak jej přidáte ke svému prvnímu nasbíranému barevnému zákazníkovi”.



Příklad herního kola

Aneta hází se všemi 8 kostkami a pokládá olivy a žampióny na kartu s objednávkou, která je tímto splněna. Poté se rozhodne, že bude znovu házet se zbývajícimi 6 kostkami a pokládá 2x mozzarella na sousední objednávku se žolíkem. Chce znovu hodit se zbylými 4 kostkami a položí třetí mozarellu na objednávku s žolíkem (která je nyní splněna), stejně tak jako rajčata a žampióny na další přímo sousedící kartu s objednávkou. Poté svůj tah ukončí, vezme si tři splněné karty s objednávkou a položí si je před sebe. Vzhledem k tomu, že nyní má nejvíce karet s objednávkou v zákaznické barvě (černá), vezme si žeton s rozvozcem v příslušné barvě a umístí ho ke svým kartám s objednávkou. Předává kostky Martinovi, dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček, a doplní karty s objednávkou kolem karty Pizzeria z balíčku na 8 karet.

Aneta:





Teď je na řadě Martin. Hází se všemi 8 kostkami a nejprve položí olivy a mozzarella na jednu kartu s objednávkou. Poté umístí další ingredience na sousední karty s objednávkou – vlevo olivy a rukola, vpravo rukola. Aby Martin splnil karty s objednávkou, potřeboval by ještě ke každé objednávce po jedné kukuřici. Teď hází se zbývajícími 3 kostkami, přičemž na žádné z nich nepadla požadovaná kukuřice. Jeho tah je okamžitě ukončen a může si vzít pouze jednu splněnou kartu s objednávkou. Dvě nesplněné karty s objednávkou zůstávají na místě – místo toho Martin obdrží 2 trestné žetony, které si položí před sebe.

Martin:



Konec hry & Hodnocení

Jakmile nebude možné doplnit vyložené karty na celkový počet 8, doplní se kartami, které leží pod kartou Pizzeria. Hrajte nyní jen na tolik tahů, aby každý hráč byl na řadě stejně často. Následuje vyhodnocení. Každý hráč obdrží:

- 1 bod za ingredienci na sesbíraných kartách s objednávkou
- body navíc za žetony s rozvozcem
- bonusové body za česnek a chili:



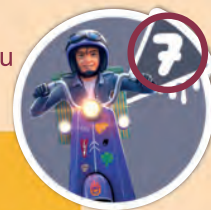
česnek:

- 1 karta → 1 bod
- 2 karty → 3 body
- 3 karty → 6 bodů
- 4 karty → 10 bodů
- 5 karet → 15 bodů



chili:

- 1 karta → 1 bod
- 2 karty → 3 body
- 3 karty → 6 bodů
- 4 karty → 10 bodů
- 5 karet → 15 bodů



Hráč s nejvyšším celkovým počtem bodů je nejlepší rozvozce pizzy a tudíž vítěz hry!

Hra pro jednoho hráče

Hru *Mozzaroller* můžete hrát také sami, jen se šéfem pizzerie **Angelem**.

Hra probíhá tak, jak je popsáno výše, ale s následujícími úpravami:

- Hraje se přesně na 8 kol.
- V každém kole se kolem karty Pizzeria vyloží jen 6 karet s objednávkou.
- Herní tah probíhá jako obvykle. Také zde se pokoušíte splnit co největší počet objednávek. Platí stejná pravidla jako v základní hře.
- Jakmile tah ukončíte, je na řadě **Angelo**: obdrží všechny zbývající karty s objednávkou daného kola. Karty s objednávkami se položí roztříděné podle barvy zákazníka a žetony s rozvozcem se rozdělí. Karty s žolíkem položí **Angelo** vždy k zákazníkovi té barvy, která má nejvyšší bodovou hodnotu.
- V osmém kole se všech 8 zbylých karet s objednávkou umístí kolem karty Pizzeria.

🍕 Hru pro jednoho hráče vyhráváte, když po osmém kole nasbíráte více bodů než Angelo. Hra se vyhodnocuje stejným způsobem jako základní hra.

Upozornění: hru pro jednoho hráče můžete udělat ještě náročnější tím, že odstraníte 2 náhodně vytažené karty s objednávkou a v každém kole umístíte 8 karet s objednávkou kolem karty Pizzeria. Hra pak končí po 6 kolech.



Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře „Mozzaroller“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná, www.piatnik.cz, info@piatnik.cz

Najdete nás na:



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



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

Z důvodu lepší srozumitelnosti se vyhýbáme současnému používání mužských a ženských jazykových tvarů. Veškerá označení osob platí stejně pro obě pohlaví.



Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení! Ušchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena



Mozzaroller



K štartu k pizzám pripraviť, pozor, teraz!
Zábavná rodinná hra od Jeffreyho D. Allers
pre 1-4 hráčov od 7 rokov

Novootvorená pizzeria "Angelo" je zavalená veľkým množstvom objednávok. Ste rýchlymi rozvozcami pizze a vašou úlohou je dodávať, čo najviac zákazníkom ich obľúbenú pizzu. Predtým sa však musia na pizze, s trochou šťastia pri hode kockami, pridať tie správne ingrediencie! Ale buďte opatrní, pretože konkurencia nespí. Každý sa totiž snaží presadiť, ako obľúbený rozvozca a získať si tak stálych zákazníkov

Obsah hry

51 kariet, z toho

- **50 kariet** s objednávkou, ktoré zobrazujú vždy jedného zákazníka a jednu pizzu s 1 až 3 rôznymi ingredienciami (45 kariet v 6 rôznych farbách zákazníkov + 5 "žolíkov" -objednávky). Na niektorých pizzách sú znázornené ešte tiež cesnak alebo čili, ktoré sa započítavajú do konečného hodnotenia.

- **1 karta Pizzeria**



Piatnik hra č. 664892
© 2021 Piatnik, Wien - Printed in Austria
EB20/21-0949 P0021649

8 kociek s 6 ingredienciami:

šampiňóny, kukurica, olivy, rukola, paradajky, mozzarella



8 trestných žetónov



6 žetónov rozvozca v rôznych farbách



1 pravidlá hry



Cieľ hry

Cieľom hry je šikovným rozmiestnením kociek splniť, čo najviac objednávok, zabezpečiť si žetóny rozvozca a získať tak nakoniec väčšinu bodov.

Príprava hry

- ❖ Pred prvou hrou opatrne vyberte všetky žetóny s rozvozcami a trestné žetóny z perforovanej predlohy.
- ❖ **Kartu Pizzeria** položte doprostred stola.
- ❖ Dobre zamiešajte 50 **kariet s objednávkami**. Odoberte 10 kariet a položte ich lícnou stranou smerom nadol pod kartu Pizzeria. Zvyšné karty s objednávkami položte do balíčka lícnou stranou smerom nadol, vedľa karty Pizzeria.
- ❖ Z balíčka si vezmite **8 kariet s objednávkou** a vyložte je lícnou stranou smerom nahor okolo karty Pizzeria (viď. Obrázok).
- ❖ Pripravte takisto **žetóny s rozvozcami a trestné žetóny**.
- ❖ Určí sa hráč, ktorý hru začína. Tento hráč dostane 8 kociek s ingredienciami.



Štartové rozostavenie

Priebeh hry

Hru začína hráč, ktorý jedol naposledy pizzu. Ďalej sa hrá v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, vykonáva poporiadku nasledujúce úkony:

- 1) Hádza kockou & Odkladá kocky s ingredienciami
- 2) Zbiera splnené karty s objednávkami, prípadne trestné žetóny
- 3) Priradí rozvozcu
- 4) Doplní vyložené karty

1) Hádza kockou & Odkladá kocky s ingredienciami: hráč, ktorý je na rade, najprv skontroluje, či v predchádzajúcom kole nedostal trestné žetóny. Za každý trestný žetón, ktorý nazbieral, musí odovzdať 1 kocku. (Príklad: hráč nazbieral 2 trestné žetóny, môže hádzať iba so 6 kockami). Trestné žetóny sa potom vráti späť do zásoby. V prvom kole hráč začína hádzať so všetkými 8 kockami. Hráč hodí kockami a potom položí aspoň 1 ingredienciu, ktorá mu padla na kockách na ľubovoľnú pizzu na jednej z vyložených kariet, na ktorých je táto ingrediencia zobrazená. Potom sa hráč rozhoduje, či

... odloží ďalšie kocky:

ďalšie kocky môžete ihneď odložiť, ale iba na rovnakú kartu s objednávkou, pokiaľ nie je celkom zaplnená. Po umiestnení všetkých požadovaných ingrediencií na kartu s objednávkou môžete tiež umiestniť ďalšie vhodné ingrediencie na obe priamo susediace karty s objednávkou.

... hádže sa zvyšnými kockami ešte raz:

kockami môžete hádzať, koľkokrát chcete, ale po každom hode **musíte** byť schopní odložiť **aspoň 1 ingredienciu** na rozrobenú alebo novú kartu s objednávkou (podľa vyššie uvedených pravidiel). Ak nemôžete po hode kockami odložiť žiadnu ingredienciu, je váš ťah okamžite ukončený!

... vynechá:

hráč sa môže kedykoľvek rozhodnúť, že už nebude ďalej hádzať kockami a hod tak dobrovoľne vynechá, aby svoj ťah ukončil.

Poznámka: môžete vykonávať ktorúkoľvek z týchto možností tak často, ako chcete, kým nevynecháte hod kockami alebo nemusíte váš ťah dokončiť.

2) Zbieranie splnených kariet s objednávkou, prípadne trestných žetónov: po dokončení ťahu si hráč vezme všetky splnené karty s objednávkou a položí si ich pred seba lícovou stranou smerom nahor, zoradené podľa farieb zákazníkov. Za každú nedokončenú kartu s objednávkou dostane hráč jeden trestný žetón (max. 2). Tieto karty zostávajú ležať na mieste uprostred stola.

3) Priradovanie rozvozcov: ak má hráč najviac kariet s objednávkou od jednej farby zákazníka, môže si vziať príslušný žetón s rozvozcom a položiť ho ku svojim kartám. (*Upozornenie: číslo na žetóne s rozvozcom ukazuje nielen body navyše na konci hry, ale tiež počet kariet s objednávkou v tejto farbe zákazníka v hre!*)

Ale pozor: akonáhle sa spoluhráčom podarí zhromaždiť viac kariet s objednávkou v tejto farbe zákazníka, musíte žetón s rozvozcom odovzdať jemu. Ak máte rovnaký počet kariet s objednávkou vo farbe zákazníka ako má spoluhráč, žetón s rozvozcom vraciate na miesto doprostred stola.

4) Doplnenie vyložených kariet: odovzdajte kocky ďalšiemu spoluhráčovi po smere hodinových ručičiek. Doplníte karty s objednávkou okolo karty Pizzeria z balíčku opäť na 8 kariet. Spoluhráč teraz opäť začína s úkonom v bode A.

Objednávky s žolíkom: tieto karty s objednávkou splníte tak, že umiestnite jednu ľubovoľnú ingredienciu na pizzu 3 krát. Akonáhle splníte objednávku s žolíkom, môžete si túto kartu umiestniť k ľubovoľnej farbe zákazníka medzi vaše vyložené karty. Ak je objednávka s žolíkom váš prvý "zákazník", uschováte si ho na neskôr a potom ho pridáte k svojmu prvému nasbieranému "farebnému zákazníkovi".



Příklad herného kola

Aneta hází so všetkými 8 kockami a pokladá olivy & šampiňóny na kartu s objednávkou, ktorá je týmto splnená. Potom sa rozhodne, že bude znovu hádzať so zvyšnými 6 kockami a pokladá 2x mozzarella na susednú objednávku so žolíkom. Chce znova hodiť so zvyšnými 4 kockami a položí tretiu mozzarellu na objednávku s žolíkom (ktorá je teraz splnená), rovnako tak ako paradajky & šampiňóny na ďalšiu priamo susediacu kartu s objednávkou. Potom svoj ťah ukončí tým, že dobrovoľne vynechá hod, vezme si tri splnené karty s objednávkou a položí si ich pred seba. Vzhľadom k tomu, že teraz má najviac kariet s objednávkou v zákazníkovej farbe (čierna), vezme si žetón s rozvozom v príslušnej farbe a umiestni ho ku svojim kartám s objednávkou. Odovzdáva kocky Martinovi, ďalšiemu hráčovi v smere hodinových ručičiek, a doplní karty s objednávkou okolo karty Pizzeria z balíčka na 8 kariet.

Aneta:





Teraz je na rade Martin. Hádže so všetkými 8 kockami a najprv položí olivy & mozzarella na jednu kartu s objednávkou. Potom umiestni ďalšie ingrediencie na susedné karty s objednávkou - vľavo olivy & rukolu, vpravo rukolu. Aby Martin splnil karty s objednávkou, potreboval by ešte ku každej objednávke po jednej kukurici. Teraz hádže so zvyšnými 3 kockami, pričom na žiadnej z nich nepadla požadovaná kukurica. Jeho ťah je okamžite ukončený a môže si vziať iba jednu splnenú kartu s objednávkou. Dve nesplnené karty s objednávkou zostávajú na mieste - namiesto toho Martin dostane 2 trestné žetóny, ktoré si položí pred seba.

Martin:



Koniec hry & Hodnotenie

Akonáhle nebude možné doplniť vyložené karty na celkový počet 8, doplní sa kartami, ktoré ležia pod kartou Pizzeria. Hrajte teraz len na toľko ťahov, aby každý hráč bol na rade rovnako často. Nasleduje vyhodnotenie. Každý hráč obdrží:

- 🍷 **bod za ingrediencie** na nazbieraných kartách s objednávkou
- 🍷 **body navyiac za žetóny s rozvozcom**
- 🍷 **bonusové body** za cesnak & chili:



cesnak:

1 karta ➔ 1 bod
2 karty ➔ 3 body
3 karty ➔ 6 bodov
4 karty ➔ 10 bodov
5 kariet ➔ 15 bodov



chili:

1 karta ➔ 1 bod
2 karty ➔ 3 body
3 karty ➔ 6 bodov
4 karty ➔ 10 bodov
5 kariet ➔ 15 bodov



Hráč s najvyšším celkovým počtom bodov je najlepším rozvozcom pizze a teda víťaz hry!

Hra pre jedného hráča

Hru Mozzaroller môžete hrať tiež sami, len so šéfom pizzerie Angelom. Hra prebieha tak, ako je popísané vyššie, ale s nasledujúcimi úpravami:

- 🍷 Hrá sa presne na 8 kôl.
- 🍷 V každom kole sa okolo karty Pizzeria vyloží len 6 kariet s objednávkou.
- 🍷 Herný ťah prebieha ako obvykle. Tiež tu sa pokúšate splniť čo najväčší počet objednávok. Platia rovnaké pravidlá ako v základnej hre.
- 🍷 Akonáhle ťah ukončíte, je na rade **Angelo**: obdrží všetky ostávajúce karty s objednávkou daného kola. Karty s objednávkami sa položia roztriedené podľa farby zákazníka a žetóny s rozvozcom sa rozdelia. Karty so žolíkom položí **Angelo** vždy k zákazníkovi tej farby, ktorá má najvyššiu bodovú hodnotu.
- 🍷 V ôsmom kole sa všetkých 8 zvyšných kariet s objednávkou umiestni okolo karty Pizzeria.

🍷 Hru pre jedného hráča vyhrávate, keď po ôsmom kole nazbierate viac bodov ako **Angelo**. Hra sa vyhodnocuje rovnakým spôsobom ako základná hra.

Upozornenie: hru pre jedného hráča môžete urobiť ešte náročnejšiu tým, že odstránite 2 náhodne vytažené karty s objednávkou a v každom kole umiestnite 8 kariet s objednávkou okolo karty Pizzeria. Hra potom končí po 6 kolách.



Ak máte otázky alebo pripomienky k hre "Mozzaroller", prosím, kontaktujte nás: Piatnik / raha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná, www.piatnik.cz, info@piatnik.cz

Nájdete nás na



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



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

Z dôvodu lepšej zrozumiteľnosti sa vyhýbame súčasnému používaniu mužských a ženských jazykových tvarov. Všetky označenia osôb platia rovnako pre obe pohlavia.



Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečenstvo udusenía! Uchovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradené



Do **pizzy**, gotowi, start!
Gra dla 1-4 osób od 7 lat
Autor gry: **Jeffrey D. Allers**



Nowo otwarta pizzeria „Angelo“ nie może się uporać z natłokiem zamówień. Celem ekipy skuterowych dostawców jest dowiezenie jak największej liczbie klientów ich ulubionych zestawów. Trzeba mieć trochę szczęścia w rzucaniu kostkami, by na każdej pizzy znalazły się właściwe dodatki! Ale konkurencja nie śpi i dlatego każdy z graczy dąży do tego, by stać się ulubionym dostawcą dla stałych klientów.

Zawartość pudełka

51 kart, w tym

- 50 kart zamówień, pokazujących klienta i pizzę z jednym, dwoma lub trzema różnymi dodatkami (45 kart w 6 różnych kolorach klientów + 5 jokerów). Na niektórych pizzach jest dodatkowo czosnek albo chili, co ma znaczenie przy końcowej punktacji.

- 1 karta pizzerii



8 kostek, każda z 6 dodatkami na ściankach: pieczarkami, kukurydzą, oliwkami, rukolą, pomidorami, mozzarella



8 karnych żetonów



6 płytek dostawców w różnych kolorach



1 instrukcja



Cel gry

Celem gry jest umiejętne układanie kostek, by zrealizować jak najwięcej zamówień, zdobywać płytki dostawców i w efekcie zebrać na koniec gry największą liczbę punktów.

Przygotowanie gry

- ❶ Przed pierwszą grą ostrożnie wypchnijcie z arkuszy płytki dostawców i karne żetony.
- ❷ Połóżcie **kartę pizzerii** na środku stołu.
- ❸ Potasujcie **50 kart zamówień**. Usuńcie z talii 10 kart i włóżcie je obrazkami do dołu pod kartę pizzerii. Pozostałe karty ułóżcie w formie talii obrazkami do dołu obok karty pizzerii.
- ❹ Odkryjcie **8 wierzchnich kart z talii** i ułóżcie je wokół karty pizzerii, jak pokazano na rysunku.
- ❺ Połóżcie z boku **płytki dostawców i karne żetony**.
- ❻ Wybierzcie lub wylosujcie gracza startowego. Bierze on do ręki 8 kostek.



Początkowe rozłożenie gry

Przebieg gry

Rozpoczyna gracz startowy. Następnie gra przebiega w kolejności zegarowej. W swoim ruchu wykonujesz po kolei następujące czynności:

- 1) Rzut kostkami i rozłożenie dodatków
- 2) Realizacja zamówień lub wzięcie karnych żetonów
- 3) Zdobywanie dostawców
- 4) Uzupełnienie układu kart

1) Rzut kostkami i rozłożenie dodatków: Najpierw sprawdź, czy masz karne żetony z poprzedniej rundy. Za każdy karny żeton musisz odłożyć jedną kostkę. *(Przykład: Jeżeli masz 2 karne żetony, możesz rzucać tylko 6 kostkami.)* Karne żetony wracają na stół. W pierwszej rundzie rzucasz wszystkimi 8 kostkami. Po rzucie musisz położyć **co najmniej 1** wyrzucony dodatek na dowolną pizzę, znajdującą się wśród wyłożonych na stole kart, o ile jest na niej pole na ten dodatek. Następnie możesz wybrać, czy będziesz ...

... odkładać kolejne kostki:

Możesz natychmiast położyć kolejną kostkę, ale tylko na **tę samą kartę zamówienia**, dopóki wszystkie pola na tej karcie nie zostaną zapełnione. Gdy **wszystkie** potrzebne do wypełnienia zamówienia dodatki zostaną umieszczone na karcie, możesz pasujące dodatki umieszczać na obu kartach **bezpośrednio z nią sąsiadujących**.

... rzucać wszystkimi pozostałymi kostkami:

Możesz rzucać tyle razy, ile tylko chcesz, ale po każdym rzucie **musisz** położyć **co najmniej 1 dodatek** na rozpoczętej karcie albo rozpocząć nową (według zasad podanych wyżej). **Jeżeli nie możesz położyć żadnego dodatku, twój ruch natychmiast się kończy!**

... pasować:

Możesz w każdej chwili zdecydować, aby nie rzucać dalej i zakończyć w tym momencie swoją kolejkę.

Uwaga: Możesz odkładać kolejne kostki lub rzucać pozostałymi dowolnie długo, do momentu aż spasujesz albo będziesz zmuszony zakończyć ruch.

2) Realizacja zamówienia lub wzięcie karnych żetonów: Gdy skończysz ruch, weź wszystkie karty zamówień, które udało ci się zapełnić i połóż przed sobą na stole, sortując kolorami. Za każdą kartę, która została zaczęta ale nie skończona, bierzesz jeden karny żeton (maksymalnie 2). Niezakończone karty pozostają na środku stołu.

3) Zdobywanie dostawców: : Jeżeli masz najwięcej **kart zamówień w jakimś kolorze**, możesz wziąć ze stołu płytkę dostawcy w tym kolorze i położyć ją obok zebranych kart zamówień. (*Wskazówka: Liczba na płytce dostawcy oznacza nie tylko liczbę dodatkowych punktów na koniec gry ale także informuje, ile jest kart zamówień w tym kolorze!*).

Uwaga: Gdy inny gracz zbierze więcej kart zamówień w tym kolorze, musisz mu oddać płytkę dostawcy. Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma tyle samo kart zamówień w tym samym kolorze, płytkę dostawcy wraca na środek stołu.

4) Uzupełnienie układu kart: Przekaż kostki następnemu graczowi w kolejności zegarowej. Uzupełnij karty wokół pizzerii tak, by było ich znowu 8. Następny gracz zaczyna od akcji 1).

Zamówienie jokerowe: Żeby zrealizować takie zamówienie, trzeba położyć na karcie **3 takie same dodatki**. Gdy zrealizujesz zamówienie jokerowe, możesz dodać zdobytą kartę do dowolnego ze zbieranych kolorów. Jeżeli jest to pierwsza karta, którą zdobyłeś, na razie nie będzie należała do żadnego koloru. Dopiero, gdy zdobędziesz pierwszą kartę w jakimś kolorze, połóż obok niej jokera.



Przykład

Anita rzuciła wszystkimi 8 kostkami, po czym położyła na jednej karcie oliwki i pieczarki, realizując w ten sposób zamówienie. Postanowiła rzucić ponownie pozostałymi 6 kostkami i położyła 2 mozarelle na sąsiadującym ze zdobytą kartą zamówieniu jokerowym. Następnie rzuciła 4 kostkami i położyła trzecią mozzarellę na karcie zamówienia jokerowego (zostało zrealizowane), a pomidory i pieczarki na kolejnej karcie. W tym momencie spasowała i zabrała trzy karty ze zrealizowanymi zamówieniami. Ponieważ zdobyła przewagę w jednym z kolorów (czarnym), wzięła ze stołu płytkę dostawcy w tym kolorze i położyła obok swoich kart. Przekazała kostki Marcinowi, siedzącemu po jej lewej stronie i uzupełniła karty wokół pizzerii, dokładając 3 z talii.

Anita:





Marcin rzucił 8 kostkami, po czym położył oliwki i mozzarellę na jednej z kart zamówienia. Następnie położył kolejne dodatki na dwóch sąsiednich kartach – na karcie po lewej oliwki i rukolę, na karcie po prawej samą rukolę. Żeby zrealizować każde z tych zamówień, będzie potrzebował po jednej kukurydzy. Niestety w kolejnym rzucie trzema kostkami ani jednej kukurydzy nie udało mu się wyrzucić. Ruch Marcina w tym momencie kończy się. Może zabrać tylko jedną kartę, której zamówienie zrealizował. Dwie karty z niezrealizowanymi zamówieniami pozostają na stole, a Marcin musi wziąć i położyć przed sobą dwa karne żetony.

Marcin:



Zakończenie gry i punktacja

Gdy zabraknie w talii kart, by uzupełnić układ wokół pizzerii do 8, do uzupełnienia będą służyły karty, umieszczone na początku gry pod kartą pizzerii. Rozgrywka trwa dotąd, aż wszyscy gracze wykonają tyle samo ruchów. (Kończy się w momencie, gdy przyjdzie kolej na gracza startowego.) Podliczane są punkty. Każdy gracz otrzymuje:

- ▼ **1 punkt za każdy dodatek** na zdobytej karcie
- ▼ **Dodatkowo punkty** za posiadane **płytki dostawców**
- ▼ **Premie** za czosnek i chili:



czosnek:

- 1 karta → 1 punkt
- 2 karty → 3 punkty
- 3 karty → 6 punkty
- 4 karty → 10 punktów
- 5 kart → 15 punktów



chili:

- 1 karta → 1 punkt
- 2 karty → 3 punkty
- 3 karty → 6 punkty
- 4 karty → 10 punktów
- 5 kart → 15 punktów



Gracz z największą liczbą punktów zostaje najlepszym dostawcą i zwycięzcą gry!

Wersja dla jednego gracza

W grę *Mozzaroller* możesz zagrać sam, przeciwko fikcyjnemu przeciwnikowi, którym jest **Angelo**, szef pizzerii.

Gra przebiega tak samo, jak opisano wcześniej, z następującymi zmianami:

- ▼ Rozgrywka trwa dokładnie 8 rund.
- ▼ W każdej rundzie wyklada się obok pizzerii tylko 6 kart.
- ▼ Twoim celem jest realizacja jak największej liczby zamówień. Odbywa się to dokładnie w taki sam sposób, jak w grze wieloosobowej.
- ▼ Gdy skończysz swój ruch, do gry przystępuje **Angelo**: zabiera wszystkie karty, jakie zostały na stole w danej rundzie. Karty zamówień sortuje się według kolorów i przydziela płytki dostawców. Zamówienia jokerowe **Angelo** kładzie zawsze przy najwyższym punktowanym kolorze.

- 🍕 W ósmej rundzie obok pizzerii wyklada się wszystkie 8 pozostałych kart.
- 🍕 Grę wygrywasz, gdy zdobędziesz więcej punktów niż **Angelo**. Punktacja wygląda tak samo, jak w grze wieloosobowej.

Wskazówka: Możesz rozegrać trudniejszy wariant gry jednoosobowej, odkładając do pudełka dwie losowo wybrane karty i wykładając za każdym razem 8 kart. Gra kończy się po 6 rundach.



W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt: Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno
www.piatnik.pl

Polub nas:



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



Uwaga! Gra nie jest przeznaczona dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy. Niebezpieczeństwo uduszenia. Proszę zachować adres.