

## 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<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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.

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.



~ 2 ~

## LE JEU

Le jeu se déroule en 6 manches.

### 1<sup>ère</sup> et 2<sup>e</sup> 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.

~ 3 ~

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).



~ 4 ~