

## SCOOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di creare la pizza più lunga e ricca di ingredienti, come? Nella prima fase del gioco sceglierete le carte che secondo voi hanno più ingredienti in comune con quelle della vostra mano, nella seconda parte dovrete comporre davanti a voi una sequenza di carte collegate fra loro da un ingrediente in comune più lunga possibile. Vince il pizzaiolo che sforna due pizze dal punteggio più alto.



**Gioca senza leggere  
il regolamento!**

Guarda il video su



[www.youtube.com/RedGloveEdizioni](http://www.youtube.com/RedGloveEdizioni)

## PREPARAZIONE

1. Disponete sul tavolo le Pizzette in un posto comodo a tutti i giocatori: serviranno come segnapunti durante il gioco.
  2. Mescolate accuratamente il mazzo di carte e prelevate senza guardarle: **14** carte se giocate in 2 giocatori; **20** carte se giocate in 3 giocatori; **26** carte se giocate in 4; **32** carte se giocate in 5; **38** carte se giocate in 6.
  3. Mettete il resto del mazzo da parte: per questa manche non ne avrete bisogno.
  4. Formate con le carte appena prelevate un mazzetto.
  5. Distribuite a ciascun giocatore due carte coperte.
  6. Ponete il mazzetto coperto al centro del tavolo: questo è il mazzo degli Ingredienti per questa manche.
  7. Voltate le prime tre carte del mazzo e mettele visibili una accanto all'altra (immagine a lato).

Siete pronti a giocare! Comincia chi ha mangiato una pizza da meno tempo.



## PREPARAZIONE DELLE MANCHES

1. Al termine di ogni manche recuperate tutte le carte giocate e l'avanzo di mazzo precedentemente riposto
  2. Rimescolate il tutto e formate un unico mazzo con tutte le carte del gioco.
  3. Preparate di nuovo il gioco come nella "prima manche"

## **SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

Pizzeria Italia si svolge in più manche, ogni manche è divisa in due fasi. La prima fase, si svolge a turni in senso orario, la seconda fase si svolge con tutti i giocatori in contemporanea.

## FASE 1: SCELTA DEGLI INGREDIENTI

Tutti i giocatori guardano in segreto le due carte ricevute ad inizio gioco, hanno 10 secondi per memorizzarle, dopodiché le pongono sul tavolo, davanti a loro, coperte una sull'altra a formare il loro "mazzo pizza". **ATTENZIONE:** una volta riposte non si possono più guardare per tutta la fase.

Le carte ingrediente possono presentare:



2 ingredienti diversi



due volte lo stesso ingrediente



la mozzarella



1 ingrediente, la mozzarella (x3).  
Carta bordo della pizza



tutta  
mozzarella (x1 e x3). Carta bordo  
della pizza.

**NOTA:** Ogni ingrediente è rappresentato sulla carta dalla rispettiva icona a bordo carta. Le carte Bordo possono essere piazzate solo all'inizio e/o alla fine della sequenza nella seconda fase. Le carte Mozzarella si collegano a qualsiasi altra carta ma valgono un solo punto, infatti presentano una sola icona.



Ogni icona vale 1 punto



Ogni icona con accanto il x2 vale due punti



Ogni icona con accanto il x3 vale tre punti

Il primo giocatore sceglie una delle carte ingrediente visibili sul tavolo cercando, se possibile, di selezionare quella che presenta più ingredienti in comune con le carte (precedentemente memorizzate) del proprio "mazzo pizza" (Immagine 1). Infatti nella seconda fase del gioco la pizza si comporrà accostando una accanto all'altra le carte con ingredienti uguali, come nel classico gioco del domino: più carte verranno accostate più sarà probabile vincere la manche.

Dopo aver scelto la carta il giocatore la guarda e la pone coperta sopra il proprio mazzo pizza (Immagine 2). Rimpiazza poi la carta prelevata al centro del tavolo con una nuova carta dal mazzo ingredienti e passa il turno al giocatore alla sua sinistra.

Il gioco procede in senso orario, a turni, fino a quando l'ultimo giocatore di turno volta l'ultima carta del mazzo, ne sceglie una fra le tre visibili come di consueto, poi elimina dal tavolo le due carte scoperte avanzate e dà inizio alla seconda fase.

**ATTENZIONE:** in nessun momento della fase è consentito guardare o rimescolare il proprio mazzo pizza.



## FASE 2: COMPOSIZIONE DELLA PIZZA

Questa fase si svolge in contemporanea. Il primo giocatore intona ad alta voce "pronti, pizzaioli.. Via!".

Al "Via!" ogni giocatore prende il proprio "mazzo pizza" e comincia con la massima rapidità a comporre una sequenza di carte visibile sul tavolo. La sequenza deve essere formata da carte, una accanto all'altra, che presentano lo stesso ingrediente sul lato in comune. La mozzarella si collega con tutti gli altri ingredienti. L'allineamento nella prima immagine è corretto con la Mozzarella che si unisce alla cipolla da un lato e ai salami dall'altro.



Non è necessario utilizzare tutte le carte del proprio mazzo pizza, se nel comporre la pizza alcune carte non si riescono ad inserire nella sequenza vanno messe da una parte, ben staccate dal resto della sequenza.

Se nel proprio mazzo pizza sono presenti carte bordo, queste possono essere accostate solo all'inizio o alla fine della sequenza con lo stesso principio delle altre carte. Non è obbligatorio iniziare o

terminare la sequenza con le carte bordo, il giocatore può decidere di non raccoglierle nella fase 1. Le carte bordo valgono più punti rispetto alle altre carte ma ne puoi avere solo due nella tua pizza. Quando il giocatore ha finito di comporre la propria sequenza batte la mano sul tavolo dicendo ad alta voce "Pizza!".

Il primo giocatore a battere la mano sul tavolo dicendo ad alta voce "pizza" chiude la fase. Gli altri giocatori si devono fermare immobili al punto in cui sono rimasti, non toccando più le carte.

**ATTENZIONE:** per essere ritenuta "valida" una pizza deve avere una sequenza corretta di carte e le carte non utilizzate devono essere staccate dal resto della sequenza. In caso contrario, il giocatore totalizza 0 punti in questa manche.

### CONTEGGIO DEI PUNTI DELLA MANCHE

Ogni giocatore conta il numero di icone presenti nella propria sequenza, ogni icona vale 1 punto, le icone x2 valgono due punti, le icone x3 valgono 3 punti. Ogni carta non collegata alla sequenza vale -1 punto. Il giocatore con il punteggio più alto vince la manche e prende una pizzetta segnapunto.



*In questo esempio, il giocatore totalizza 3 punti dalla prima carta (2 per le uova, 1 per il salame), 2 punti dalla seconda carta, 1 punto dalla terza carta e 4 punti dall'ultima carta, per un totale di 10 punti. Da questi, vanno levati 3 punti per le 3 carte non utilizzate, in totale 7 punti.*

### FINE DELLA PARTITA

Il gioco continua nelle manches successive in modo analogo, il giocatore che per primo ottiene 2 pizzette segnapunto vince.



Una produzione Red Glove Edizioni

Red Glove è un marchio NRG SRL

Via E. Filiberto 2, 20149, Milano (MI) Italia

Game Design: Ilenia Nacci

Illustrazioni: Guido Favaro

e Ferdinando Batistini

Direzione Produzione: Federico Dumas

Revisione: Simona Lombardo

Grafica e Impaginazione: Fabio Lupetti

Attenzione: Le pizze create sono senza glutine e senza olio di palma!