Opmerking van de uitgever: *Om de leesbaarheid van de spelregels te bevorderen, gebruiken we de voornaamwoorden 'hij' en 'zij'. Uiteraard wensen we ook veel spelplezier aan personen die zich niet identificeren met deze traditionele genderindeling.*

INHOUD

- 55 kaarten
- 8 pizzafiches
- 1 spelershulp met de naam van elke kaart
- 1 handleiding



INLEIDING

Het is ontzettend druk in de pizzeria! Om die stroom van bestellingen bij te benen, moet het personeel de identieke ingrediënten sorteren. Kun jij dit helse tempo aan?
Onze 3 pizza's: **MARGHERITA** en **ROMANA**.

DE KAARTEN

Er zijn 14 verschillende soorten kaarten in het spel:

- 10 basiskaarten: 1 met een pizza, 1 met een oven, 8 met ingrediënten (4 van elk)
- 3 kaarten die alleen voor pizza 2 worden gebruikt (4 van elk): de scooterkaart, de vrachtwagenkaart en de chefkaart.
- 1 katkaart. Er zijn 3 van deze jokers in het spel! De kat past bij alle andere kaarten. Als je dus een kat ziet op een van de hoopjes, mag je die bedekken.

1 - MARGHERITA

VOORBEREIDING

Leg alle scooter-, vrachtwagen- en chefkaarten aan de kant.

Schud de resterende kaarten en verdeel ze evenredig tussen alle spelers. Stop eventueel overgebleven kaarten terug in de doos. Leg je kaarten in een gedekte stapel voor je op de tafel. Dit is je trekstapel.

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste een lege trekstapel hebben.

SPELVERLOOP

Een van de spelers telt tot 3. Daarna draaien alle spelers de bovenste kaart van hun trekstapel om. Blijf kaarten draaien, zodat er een rij van open kaarten voor je ontstaat.

BELANGRIJK: ER MOETEN ALTIJD 12 KAARTEN OP DE TAFEL LIGGEN
2 spelers: elke speler maakt een rij van 6 kaarten.
3 spelers: elke speler maakt een rij van 4 kaarten.
4 spelers: elke speler maakt een rij van 3 kaarten.

Elke kaart in je rij vormt de eerste kaart van een hoopje. Jij en de andere spelers leggen tijdens het spel kaarten op deze hoopjes. Alleen de bovenste kaart is zichtbaar.

De spelers voeren hun beurten gelijktijdig uit, dus speel zo snel mogelijk!

Zodra je eigen rij af is, mag je op zoek gaan naar 2 of meer identieke kaarten. Kijk naar de 12 zichtbare kaarten, . Als je 2 of meer identieke kaarten ziet, leg dan de bovenste kaart van je trekstapel open op een van de 2 identieke kaarten terwijl je hardop het voorwerp op die 2 kaarten benoemt.



Voorbeeld: een speler ziet dat er 2 kaaskaarten zijn. Deze speler legt de bovenste kaart van zijn of haar trekstapel op een van deze 2 kaaskaarten en zegt hardop "kaas"!

Opmerking: je mag pas kaarten van je trekstapel op andere kaarten beginnen te leggen als jouw rij met het vereiste aantal kaarten af is. Zodra je rij af is, mag je kaarten beginnen te leggen. Dat mag zelfs op rijen van andere spelers die nog niet af zijn.

Foutjes: Als je een fout maakt, moet je je kaart terugnemen en ontvang je een kaart van de trekstapel van alle andere spelers. Deze kaarten moet je onder je eigen trekstapel leggen, voor je verder mag spelen.

EINDE VAN DE RONDE

De speler wiens trekstapel als eerste helemaal leeg is, wint de ronde en ontvangt een pizzafiche.

EINDE VAN HET SPEL

De speler die als eerste 3 pizzafiches heeft verzameld, wint het spel. Als er geen pizzafiches meer zijn, wint de speler met de meeste fiches. Bij een gelijkspel delen de spelers met de meeste fiches de overwinning.

2 – ROMANA

VOORBEREIDING

Schud alle kaarten, inclusief de scooter-, vrachtwagen- en chefkaarten, en verdeel ze evenredig tussen alle spelers. Stop eventueel overgebleven kaarten terug in de doos. Leg je kaarten in een gedekte stapel voor je op de tafel. Dit is je trekstapel.

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste een lege trekstapel hebben.

SPELVERLOOP

Een van de spelers telt tot 3. Daarna draaien alle spelers de bovenste kaart van hun trekstapel om. Blijf kaarten draaien, zodat er een rij van open kaarten voor je ontstaat. Het spel verloopt op dezelfde manier als bij pizza 1.

Het kan gebeuren dat er tijdens een ronde geen identieke ingrediënten zichtbaar zijn. Het spel is dan vastgelopen. Alle spelers nemen de hoopjes kaarten die voor hen liggen, schudden ze door hun trekstapel, en maken een nieuwe trekstapel voor zichzelf.



Tip: het is verstandiger om een kaart van je trekstapel op een hoopje van een andere speler te leggen in plaats van op een van je eigen hoopjes. Die speler heeft dan een extra kaart als hij of zij een nieuwe trekstapel moet maken.

Zodra iedereen een nieuwe trekstapel heeft gemaakt, begin je opnieuw op dezelfde manier: maak je rij met het vereiste aantal kaarten en ga dan op zoek naar identieke kaarten.

EINDE VAN HET SPEL

De speler wiens trekstapel als eerste helemaal leeg is, wint het spel!

© Bayard Éditions 2026. All rights reserved
Bayard Éditions SAS - 15, bd Gabriel Péri - 92240 MALAKOFF - FRANCE
Service consommateur : contact@laboludic.com
Customer service : contact@laboludic.com
www.laboludic.com

Martin Nedergaard Andersen Bailey Crouch

PRONTO!



6-99 | 2-4 | 20'

Laboludic