

Pizzachef

DE NIEUWE GENERATIE

Spelregels



Introductie.....	2
Inhoud.....	2
Overzicht van het spel.....	3
Doel van het spel.....	3
Spelopzet.....	4
De speelbeurt.....	5
De acties.....	5
Actie: Pakken.....	5
Actie: Verzamelen.....	7
Actie: Afleggen.....	8
Actie: Verversen.....	8

Actie: Bezorgen.....	9
Verkeerde bezorging.....	10
Pizza fantasia.....	10
Mystery bags.....	11
De aflegstapel.....	12
Fooien en bonussen.....	13
Einde van het spel.....	13
Pizza-uitdaging voor 1 (solomodus).....	14
Veelgestelde vragen.....	15
Colofon.....	16

Introductie

Op het eeuwenoude Italiaanse dorpsplein staat pizzarestaurant **La Casa della Pizza**. Hier bestellen omwonenden al sinds mensenheugenis verse pizza's met de beste lokale ingrediënten. De huidige pizzachef behoort tot de 3e generatie pizzabakkers. Vandaag staat hij voor een belangrijke keuze. Het is tijd om het stokje over te dragen, maar... aan wie? De pizzachef heeft geen kinderen of kleinkinderen; hij leefde voor zijn pizza's!

Wacht eens even... Misschien is 1 van de medewerkers wel geschikt?

Als trouwe medewerker ruik je (naast de heerlijke tomatensaus) je kans. Door de jaren heen heeft de maestro je de fijne kneepjes van het vak bijgebracht, waardoor je nu een ware expert bent. Maar ben juist jij de aangewezen opvolger voor La Casa della Pizza? Om dát te bewijzen, heeft de chef een culinaire competitie bedacht voor alle medewerkers. Vandaag ga je met je *colleghi* de strijd aan om de befaamde titel Pizzachef te mogen dragen. Bezorg snel, veel en goed, en houd intussen ook de anderen in de gaten. Ben je er klaar voor?



Inhoud



Spelbord (het dorpsplein)



4 pionnen (1 in elk van de 4 kleuren)



32 pizzafiches (8 in elk van de 4 kleuren)



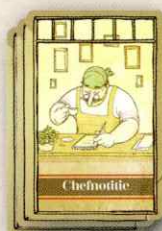
96 toppings (waarvan 13 mystery bags)



Startspelerfiche



26 missies



19 chefnotities



44 bestellingen
(waarvan 4
pizza fantasia)

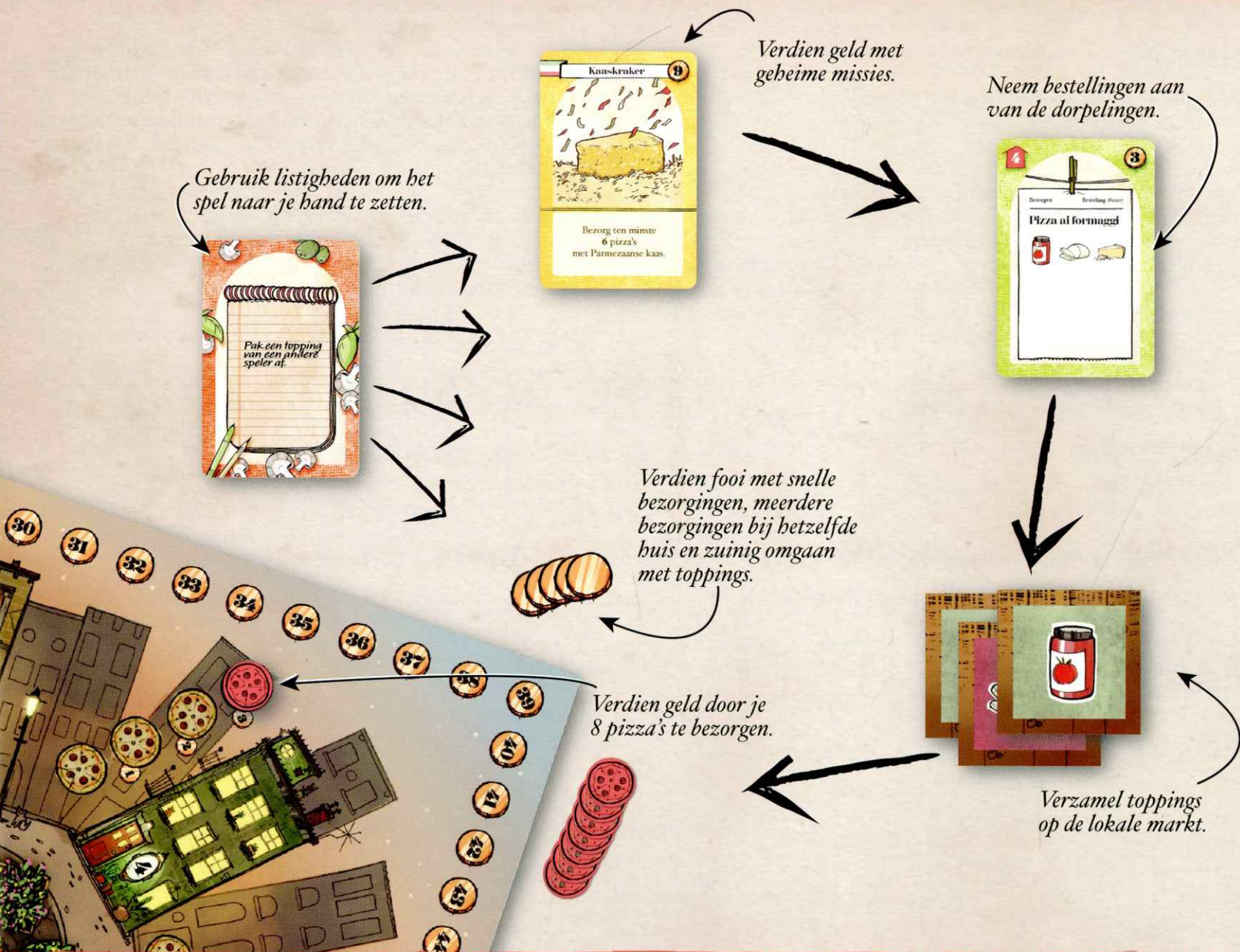


4 scorekaarten



4 overzichtskaarten

Overzicht van het spel



Doel van het spel

Als medewerker van La Casa della Pizza bewijs je de pizzachef dat jij de geschikte opvolger bent door **het meeste geld binnen te halen**. Jij mag dan het felbegeerde pizzabakkersschort overnemen en jezelf de nieuwe pizzachef noemen!



Spelopzet

Zet het spel klaar (zie ook onderstaande afbeelding).

1. Plaats het **spelbord** in het midden van de tafel.
2. Kies met welke kleur je wilt spelen. Elke speler ontvangt:
 - 1 **pion** in de gekozen speelkleur. Zet deze op het begin van de scorebalk: het naambord van het restaurant,
 - 8 **pizzafiches** in de eigen speelkleur,
 - 1 bestelling voor een **pizza fantasia**,
 - 1 **score-** en 1 **overzichtskaart**.

Zijn er minder dan 4 spelers? Leg dan de overige bestellingen voor de pizza fantasia terug in de doos.

3. Schud de **3 stapels kaarten** en leg ze op de aangewezen plekken op het spelbord (het restaurant).

4. Maak een stapel van de **13 mystery bags**, met de papieren zak naar boven. Leg die in de middelste krat op de markt. Maak ook **8 stapels van elk 10 of 11 toppings**, zonder rekening te houden met soort en achtergrondkleur. Verdeel deze stapels over de overige kratten van de marktkraam met de afgebeelde topping naar boven.
5. Deel de **startkaarten** uit. Elke speler krijgt:
 - 4 missies (je houdt hiervan minimaal 1 kaart),
 - 4 bestellingen (je houdt hiervan minimaal 1 kaart),
 - 4 chefnotities (je houdt hiervan 1 kaart).

Niet-gekozen kaarten leg je af. Schud de stapels opnieuw.

6. Degene die het laatst pizza heeft gegeten, mag beginnen. Deze speler ontvangt het **startspelerfiche**.

Je bent nu klaar om te spelen!

- 2 Zet de pionnen aan het begin van de scorebalk.



- 2 + 5 Geef elke speler de kaarten en pizzafiches.



- 6 De startspeler ontvangt het startspelerfiche.



- 3 Schud de kaarten en leg ze op het restaurant; je legt missies, chefnotities en bestellingen apart.

- 4 Maak 9 stapels toppings (8 met elk 10 of 11 standaardtoppings en 1 voor alle mystery bags). Leg mystery bags in de middelste krat en de andere toppings eromheen.

De speelbeurt

De startspeler begint. Speel vervolgens met de klok mee. Elke speelbeurt bestaat uit **2 acties**. Dit kunnen **2 verschillende** of **2 dezelfde acties** zijn.



De acties

- **Pakken** (1 actie)
Pak de bovenste 4 kaarten van 1 van de stapels. Houd minstens 1 missie of bestelling. Of houd 1 chefnootitie.
- **Verzamelen** (1 actie)
Pak op de markt van 1 horizontale, verticale of diagonale rij:
 - alle toppings met dezelfde achtergrondkleur, *of*
 - alle toppings van dezelfde soort, ongeacht de achtergrondkleur.
- **Afleggen** (1 of 2 acties)
 - Leg 1 bestelling op de aflegstapel, *of*
 - breng 1 of 2 toppings terug naar de markt, *of*
 - leg 1 missie op de aflegstapel.
- **Verversen** (1 actie)
 - Leg alle zichtbare toppings, exclusief mystery bags, met dezelfde achtergrondkleur op de aflegstapel, *of*
 - leg alle zichtbare topping, exclusief mystery bags, van dezelfde soort, ongeacht de achtergrondkleur, op de aflegstapel, *of*
 - voeg de mystery bags uit de marktkraam en de aflegstapel samen, schud ze en plaats deze terug op de markt.
- **Bezorgen** (1 actie)
 - Leg de bestelling open voor je neer,
 - leg de gebruikte toppings op de aflegstapel,
 - leg een pizzafiche op het bovenste vrije pizza-icoon, *en*
 - loop met je pion het aantal munten dat je verdiend hebt.

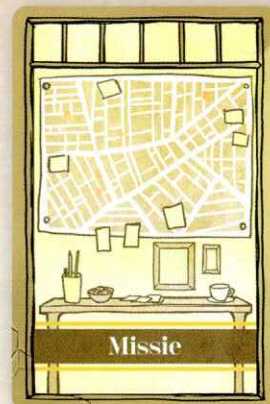
Actie: Pakken

Pak in 1 actie de bovenste 4 kaarten van 1 van de stapels. Houd **minstens 1 missie of bestelling**. Of houd **1 chefnootitie**.

De kaarten die je niet houdt, leg je af (zie 'De aflegstapel' op pagina 12). Je mag een onbeperkt aantal missies in je bezit hebben, maar voor niet-behaalde missies en niet-bezorgde pizza's verlies je geld (zie 'Einde van het spel' op pagina 13).

Pakken: missies

- Om te ontdekken wie geschikt is als zijn opvolger, heeft de pizzachef missies gegeven om jullie vaardigheden tot het uiterste te kunnen testen. Combineer missies om te bewijzen dat je ook onder druk alles op alles zet voor de dorpingen die trouw pizza's bestellen. De chef betaalt op basis van de moeilijkheidsgraad geld uit voor elke missie die je behaalt: minimaal 5 en maximaal 10 munten.
- Het geld dat je met de missies verdient, wordt aan het eind van het spel uitbetaald. Je missies zijn geheim, dus zorg ervoor dat de andere spelers ze niet zien! Tijdens het spel vertel je dus ook niet dat je een missie gehaald hebt.

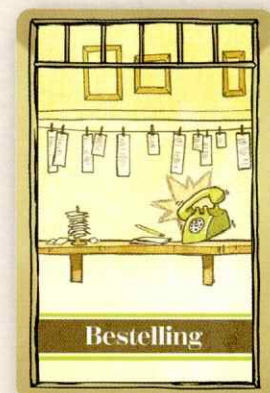


Geld dat de voltooide missie je oplevert aan het einde van het spel

Te behalen missie

Pakken: bestellingen

- Er komen veel bestellingen binnen bij La Casa della Pizza: van de eenvoudige, pure pizza Margherita tot de rijkgevlude pizza suprema. Op elke bestelling vind je alle bestel-informatie om de pizza's te bereiden en vers te bezorgen aan de hongerige dorpingen.
- Bestellingen voor pizza's die je nog niet bezorgd hebt, houd je in je hand. Laat ze niet aan je medespelers zien!
- Alle toppings verzameld? Dan kun je de pizza bezorgen (zie 'Actie: Bezorgen' op pagina 9).



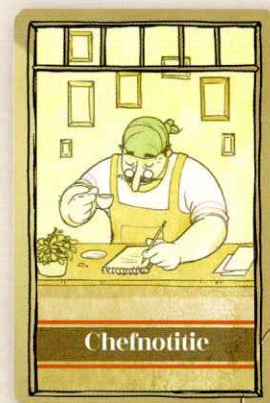
Huisnummer waar je bezorgt

Het geld dat de dorpling betaalt voor de pizza

Toppings die je moet verzamelen

Pakken: chefnotitie

- De pizzachef heeft jou jarenlang getraind en je alles geleerd wat hij weet. Zelf is hij al wat ouder, en dus kan hij de belangrijkste kneepjes van het vak raadplegen in het notitieblok dat hij altijd bij zich heeft. Dit is een bron van waardevolle informatie. Maak indruk op de pizzachef door stiekem zijn chefnotities in te zetten.
- Bewaar je geheim! Om zeker te zijn dat de chef niet door heeft dat je inspiratie uit zijn notatieblok hebt gehaald, **wacht je 1 beurt tot je een gepakte chefnotitie speelt**. Leg de notitie tot die tijd met de speelzijde naar beneden neer.
- **Het kost geen actie om een chefnotitie te spelen.** Je mag er zoveel spelen als je in je hand hebt. Vanaf je eerstvolgende beurt mag je de chefnotitie spelen wanneer je maar wilt - zelfs tijdens de beurt van iemand anders! Speel je een chefnotitie tijdens de beurt van een ander, dan doe je dit steeds tussen 2 acties in, dus niet als iemand een actie uitvoert. *Bijvoorbeeld: als je de chefnotitie 'verwissel 2 stapels toppings op de markt' speelt, mag dat niet wanneer iemand toppings aan het pakken is. Pas wanneer die actie is voltooid, mag jij je chefnotitie spelen.*
- Je mag elke chefnotitie 1 keer gebruiken. Na gebruik leg je de chefnotitie af op de aflegstapel.



Actie: Verzamelen

Kies 1 rij kratten op de markt en pak hieruit:

- alle toppings met dezelfde achtergrondkleur, of
- alle toppings van dezelfde soort, ongeacht de achtergrondkleur.

Een rij is een **horizontale**, **verticale** of **diagonale rij** van **3 zichtbare toppings**. Je pakt altijd 1 tot 3 toppings met 1 actie. *Let op: je kunt geen toppings pakken uit een diagonale rij van 2 toppings.*

Sommige toppings (alle mystery bags en enkele standaardtoppings) hebben een dubbele achtergrondkleur. Je mag zelf kiezen of je die als rood of groen ziet, en dus of je deze pakt of laat liggen.



Luca kan uit de horizontale rij alle groene toppings pakken en kiezen of hij wel of geen mystery bag pakt. Kiest hij rood, dan pakt hij alleen de mystery bag.



Romeo kiest rood in een diagonale rij en pakt alleen de tomatensaus (hij kiest ervoor om de mystery bag als een topping met groene achtergrond te zien).

Over de toppings

- Op het oude dorpsplein vind je de gezellige, chaotische markt. Lokale boeren brengen 's ochtends hun verse producten vanaf het Italiaanse platteland. Je vindt hier alles om je pizza's te beleggen. Koop slim in, want voor je het weet wordt dat wat je nodig hebt voor je neus weggekaapt.
- Naast de 8 stapels met standaardtoppings bevat de middelste krat mystery bags. Hier zit een verrassing in van de marktverkoper (zie 'Mystery bags' op pagina 11).
- Elke topping kan voor 1 pizza worden gebruikt.
- Gepakte toppings leg je open voor je neer, zodat alle spelers ze kunnen zien. Je mag een onbeperkt aantal toppings in je bezit hebben, maar andere spelers kunnen toppings soms afpakken en toppings kunnen bederven. Je verliest geld voor toppings die je niet gebruikt (zie 'Einde van het spel' op pagina 13).



Isabella pakt alle gelijke toppings uit de verticale rij en krijgt dus 2 champignons.



Giulia wil paprika en champignon, maar mag niet uit een diagonale rij van 2 toppings pakken.

Actie: Afleggen

In 1 actie kun je 1 of 2 toppings of 1 bestelling afleggen.

Ook kun je een missie afleggen. Dit kost 2 acties en hiermee is dus direct je beurt voorbij (tenzij je nog een chefnootie speelt).

Over het afleggen

- Verspillen komt je duur te staan wanneer je de pizzachef onder ogen komt (zie 'Einde van het spel' op pagina 13). Door toppings, missies of bestellingen af te leggen kun je op tijd je plan bijstellen.
- Voedsel weggooien doen we niet bij La Casa della Pizza. Toppings die je niet nodig hebt, mag je daarom terugbrengen naar de marktverkoper. Dit doe je door elke topping boven op een stapel toppings naar keuze op de markt te leggen. Dit mag ook op een mystery bag zijn. Leg je 2 toppings af? Je mag die op dezelfde of op 2 verschillende stapels neerleggen. Een mystery bag breng je niet terug naar de markt, maar leg je af op de aflegstapel voor mystery bags naast het bord.
- Een bestelling of missie leg je af door de kaart op de aflegstapel naast het bord te leggen (zie 'De aflegstapel' op pagina 12).

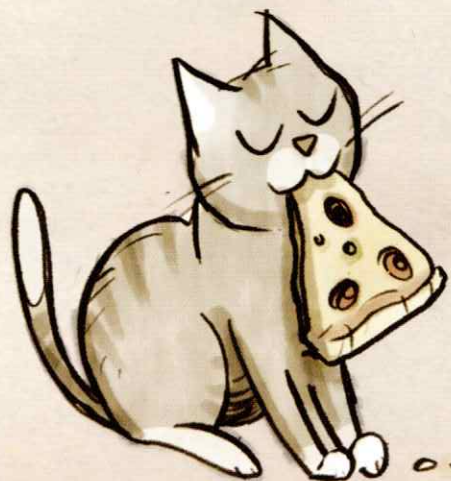
Actie: Verversen

Het verversen van de markt kost 1 actie. Je kunt dit op 3 manieren doen:

- Leg alle zichtbare toppings met dezelfde achtergrondkleur van de hele marktkraam op de aflegstapel. Bij toppings met een dubbele achtergrond kies je zelf welke kleur ze volgens jou hebben, maar mystery bags laat je wel altijd liggen.
- Leg alle zichtbare toppings van dezelfde soort (bijvoorbeeld alle tomatensaus, ongeacht de achtergrondkleur) op de aflegstapel naast het bord. Ook hierbij laat je de mystery bags liggen.
- Voeg de stapel mystery bags uit de marktkraam samen met de stapel mystery bags van de aflegstapel. Schud de stapel en leg die terug in de middelste krat.

Over het verversen

- Liggen er geen toppings op de markt die je zou willen? De marktverkoper heeft altijd extra voorraad achter de hand en hij vindt het geen probleem als je rondsnuffelt.
- Durf je geen mystery bag te pakken, omdat je denkt dat de kans groot is dat er een bedorven topping in zit? Dan kan je het aanbod van mystery bags verversen.



Actie: Bezorgen

Heb je alle toppings van een bestelling? Tijd om de pizza te bezorgen! Het bezorgen van 1 pizza kost 1 actie en gaat als volgt:

1. Leg de bestelling open voor je neer.
2. Laat de toppings zien en leg die op de aflegstapel (zie 'De aflegstapel' op pagina 12).
3. Leg 1 van je pizzafiches op het bovenste vrije pizza-icoon naast het huis waar je de pizza bezorgt.
4. De dorpling betaalt: loop met je pion over de scorebalk het aantal munten dat je hebt verdiend. Dit is de prijs van de pizza en eventuele snelheidsbonus (zie 'Fooien en bonussen' op pagina 13).

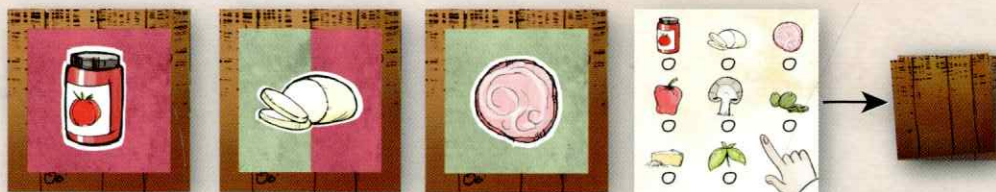
Over de bezorging

- De achtergrondkleur van de toppings maakt voor de bezorging niet uit.
- Bij elk huis kunnen maximaal 4 pizza's worden bezorgd. Dat lijkt genoeg voor alle bestellingen, maar bedenk dat iemand zijn pizza verkeerd kan bezorgen, en vergeet niet dat de pizza fantasia bij elk huis bezorgd mag worden! (Zie 'Verkeerde bezorging' en 'Pizza fantasia' op pagina 10.) Hiermee is er minder ruimte voor de 'normale' bestellingen. Bezorg je pizza's dus niet te laat!

- 1** *Isabella bezorgt een 'pizza prosciutto e funghi' en legt de bestelling open voor zich neer.*



- 2** *Ze heeft alle toppings, waaronder 1 topping naar keuze (zie 'Mystery bags' op pagina 11). Isabella laat ze zien en legt ze op de aflegstapel.*



- 3** *De pizza is besteld door een dorpling van huisnummer 8. Isabella legt een eigen pizza-fiche op het bovenste vrije pizza-icoon.*

- 4** *De dorpling betaalt 7 munten: 4 munten voor de pizza en 3 munten fooi (snelheidsbonus), omdat Isabella de 1e pizza bezorgt bij dit huis. Zij zet haar pion 7 vakjes naar voren op de scorebalk.*



Verkeerde bezorging

Je kunt een pizza bij het verkeerde huis bezorgen. Hiervoor gebruik je een willekeurige bestelling uit je hand. Verzamel de toppings voor de bestelling, maar kies een ander huis om aan te bezorgen. Leg het pizzafiche bij het huis van je keuze.

Je krijgt voor deze verkeerde bezorging geen geld (niet het geld voor de pizza en geen snelheidsbonus). De bezorging telt wel mee voor je missies en de stapelbonus (zie 'Fooien en bonussen' op pagina 13). Je houdt de bestelling dus in je bezit voor de uitbetaling van de missies bij de eindscore.



Pizza fantasia

Iedere speler heeft een bestelling voor een pizza fantasia (zie 'Spelopzet' op pagina 4). Met deze kaart mag je een zelf-bedachte pizza bezorgen. Naast de 2 basisingrediënten, tomatensaus en mozzarella, bereid je de pizza met toppings die je zelf kiest. Je voegt er minstens 1 topping, en maximaal 6 toppings aan toe, wat betekent dat je een pizza bezorgt met in totaal 3 tot 8 toppings.

Tomatensaus en mozzarella gebruik je 1 keer als basis. Daarnaast mag je elke andere topping maximaal 2 keer gebruiken op je pizza fantasia. Als je de pizza met een premium topping belegt, mag je die topping niet nog eens gebruiken.

Voorbeeld: je mag 2 keer olijf op de pizza doen, maar gebruik je premium olijf, dan mag je niet nog een olijf toevoegen. Je mag wel meerdere premium toppings gebruiken, zoals premium olijf en premium ham (er is slechts 1 premium versie van elke topping).

Je bezorgt deze pizza tijdens de actie 'Bezorgen', en je bepaalt zelf bij welk huis je dit doet. Je mag geen pizza fantasia bezorgen in de beurt waarin je ook je 8e pizzafiche plaatst – of wanneer een andere speler net zijn laatste pizza heeft bezorgd.

Het totaal aantal munten dat je voor de pizza fantasia krijgt, is gelijk aan het aantal toppings op de pizza. Omdat de pizza uit minimaal 3 en maximaal 8 toppings bestaat, krijg je voor deze pizza dus altijd minimaal 3 en maximaal 8 munten. Bij premium toppings (zie 'Mystery bags' op pagina 11) komt hier de fooi nog bovenop.

De bestelling leg je na de bezorging bij je andere bestellingen van bezorgde pizza's. **Leg de tomatensaus en mozzarella op de aflegstapel, maar leg de overige gebruikte toppings op de bestelling van de pizza fantasia.** Hiermee kun je later bewijs leveren dat je de pizza fantasia hebt gebruikt voor het behalen van missies (bijvoorbeeld dat je de pizza met champignons hebt belegd voor de missie 'Bezorg ten minste 5 pizza's met champignons').



Na het bezorgen van zijn pizza fantasia legt Romeo de tomatensaus en mozzarella op de aflegstapel.

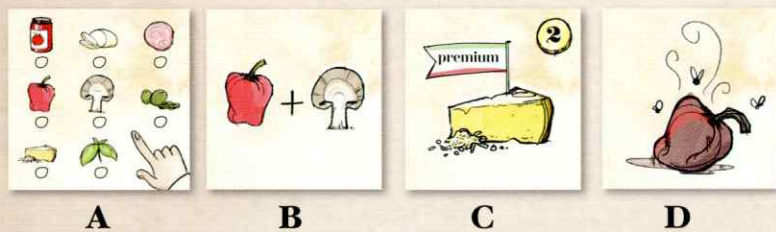
Hij legt zijn pizza fantasia samen met de overige toppings bij zijn bezorgde bestellingen.

Mystery bags

Een mystery bag is een verrassingstas van de marktverkoper. Hierin kun je 1 of meerdere ingrediënten vinden. Het zijn de restanten van de marktkraam: een duurzaam pakketje, dus. Er zitten vaak ingrediënten in die nog goed zijn, maar soms heb je pech en pak je een bedorven topping.

Pak eerst alle toppings binnen je actie. Draai meteen daarna de mystery bag om. Staan er 1 of meerdere goede toppings op, dan leg je die bij je andere toppings. Wat je moet doen wanneer je een bedorven topping krijgt, staat hiernaast beschreven.

In een mystery bag kunnen verschillende soorten ingrediënten zitten:



- A. Topping naar keuze:** je kiest bij de bezorging welke topping het is.
- B. Dubbele topping:** 2 verschillende toppings die je voor 1 pizza moet gebruiken. Gebruik je die op een pizza fantasia, dan geldt het voor 2 toppings en krijg je hiervoor dus 2 munten.
- C. Premium topping:** per premium topping krijg je bij de bezorging 2 munten extra voor je pizza.
- D. Bedorven topping:** pak je een mystery bag met een bedorven topping, dan moet je elk van de afgebeelde toppings die je in je bezit hebt, afleggen. Ook afgebeelde toppings die je eventueel samen met de mystery bag hebt gepakt, gooi je weg.



Mystery bags liggen in de middelste krat. Elke mystery bag heeft 2 achtergrondkleuren, waardoor je zelf kiest of je er 1 pakt tijdens de actie 'Verzamelen'.

Over de bedorven topping

Als je een bedorven topping pakt, en je hebt 1 of meerdere van de afgebeelde toppings in je bezit, leg je samen met de toppings ook de mystery bag op de aflegstapel - of je mag hem houden (zie kader).

Heb je geen toppings die bij de bedorven topping horen? Dan krijg je de mystery bag in je bezit. Zolang de mystery bag in je bezit is, moet je de bijbehorende toppings op de aflegstapel leggen zodra je ze van de markt pakt. Elke keer als je een topping door bederf weggooit, mag je opnieuw bepalen of je de mystery bag ook aflegt of nog in je bezit houdt.

De toppings naar keuze, dubbele toppings en premium toppings kunnen niet bederven en mag je dus houden.

Wil je van de bedorven topping af nadat je die in je bezit hebt gekregen? Dit kan op meerdere manieren:

- Je legt de mystery bag af (dit is 1 actie, zie 'Actie: Afleggen' op pagina 8).
- Je pakt bij het verzamelen van toppings op de markt 1 of meerdere toppings die bij de mystery bag horen en legt deze topping(s) direct samen met de mystery bag af (het afleggen is in dit geval geen aparte actie). *Voorbeeld: je pakt 1 olijven 2 paprika's van de markt. Je legt beide paprika's samen met je bedorven paprika op de aflegstapel (alleen de olijf mag je houden).*
- Je gebruikt een chefnootie waarmee je van een topping af kunt komen.

Waarom zou je een bedorven topping houden?

Een bedorven topping houden kan handig zijn als je een ingrediënt (voorlopig) niet nodig hebt. Voorbeeld: heb je een missie om pizza's zonder paprika te bezorgen, dan is het handig om een bedorven paprika in je bezit te houden. Zie je toppings op de markt die je wilt inkopen, maar moet je daarbij ook een paprika pakken? Die mag dan direct naar de aflegstapel. Hierdoor voorkom je met de bedorven topping dat je aan het einde van het spel geld verliest door een overschot aan paprika's.

De aflegstapel

Op verschillende momenten leg je toppings, missies of bestellingen af.

Toppings breng je tijdens de actie 'Afleggen' terug naar de markt (zie 'Actie: Afleggen' op pagina 8). In alle andere gevallen leg je ze gesloten op een aflegstapel naast het bord.

Let op: afgelegde mystery bags komen altijd op een aflegstapel.

Is een krat leeg? Vul deze *direct* aan met 10 toppings van de aflegstapel (of alles wanneer er minder beschikbaar zijn). Zorg ervoor dat je tijdens het tellen niet ziet welke toppings je neerlegt.

Leg kaarten op een aflegstapel naast het bord.

De aflegstapel voor toppings bestaat uit willekeurige stapels.

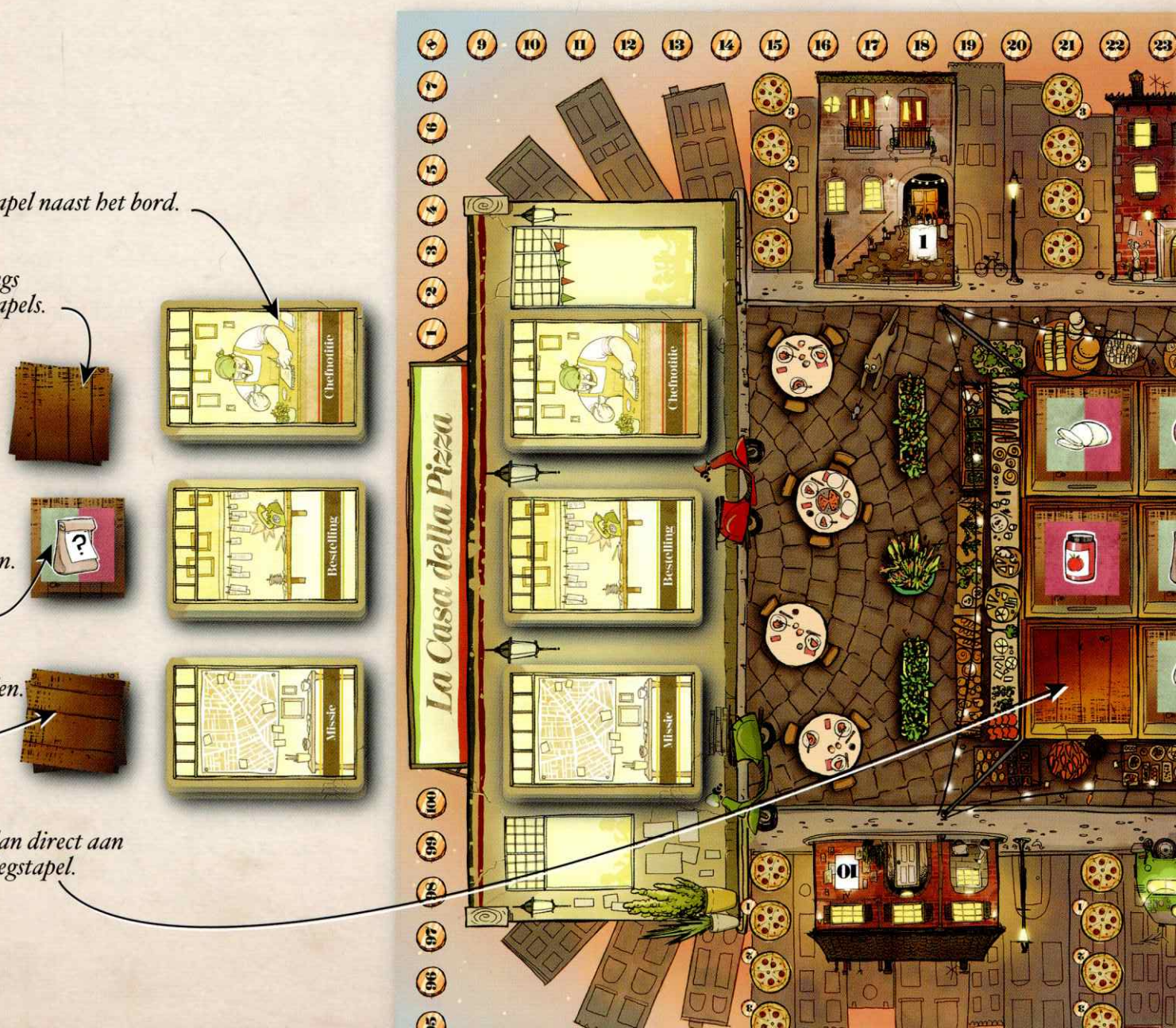
Leg mystery bags op een aparte aflegstapel af met de papieren zak naar boven.

Leg standaardtoppings af met de topping naar beneden.

Is een krat leeg? Vul deze dan direct aan met 10 toppings van de aflegstapel.

Afgelegde **mystery bags** leg je op een aparte aflegstapel met de papieren zak naar boven. Is de stapel mystery bags op de markt leeg? Schud dan de hele aflegstapel van mystery bags en leg deze terug in de middelste krat.

Afgelegde **missies**, **bestellingen** en **chefnotities** leg je telkens op een aflegstapel naast het bord. Zijn er geen nieuwe missies, bestellingen of chefnotities meer? Schud de aflegstapel en leg deze op de juiste plek op het bord.



Fooien en bonussen

Je kunt, direct bij de bezorging of aan het einde van het spel, extra fooi verdienen. Dit zijn de snelheidsbonus, stapelbonus en anti-verspillingsbonus.

Snelheidsbonus

Je kunt direct fooi krijgen bij het bezorgen van een pizza. Hongerige mensen houden van snelheid! Op het bord staat bij de pizza-iconen hoeveel fooi je krijgt. Hierbij geldt:

- Bezorg de 1e pizza bij een huis: 3 munten fooi;
- Bezorg de 2e pizza bij een huis: 2 munten fooi;
- Bezorg de 3e pizza bij een huis: 1 munt fooi;
- Bezorg de 4e pizza bij een huis: geen fooi.

Stapelbonus

Dorpelingen zijn gehecht aan hun vaste bezorger. Bezorg je meer dan 1 pizza bij hetzelfde huis, dan krijg je extra fooi. Het maakt daarbij niet uit of andere spelers daar ook pizza's hebben bezorgd. Je ontvangt deze bonus aan het einde van het spel:

- 2 pizza's bezorgd bij hetzelfde huis: 3 munten fooi;
- 3 pizza's bezorgd bij hetzelfde huis: 6 munten fooi;
- 4 pizza's bezorgd bij hetzelfde huis: 10 munten fooi.

Anti-verspillingsbonus

De pizzachef staat voor een 'groen' restaurant. Verspilling, daar houdt hij niet van. Aan het eind van het spel belooft hij spelers die geen enkele topping over hebben met 5 munten.

Einde van het spel

De laatste speelronde gaat in wanneer een speler zijn 8e pizza bezorgt. Deze speler mag de beurt afmaken. De spelers eraan ook, tot aan de startspeler. Spelers die hun 8e pizza bezorgd hebben, mogen geen bestellingen meer aannemen.

Let op! Bezorg je je 8e pizza en is daarna eigenlijk de startspeler aan de beurt? Dan eindigt het spel na jouw beurt.

Tijdens het spelen heb je het bezorggeld van de pizza's en de eventuele snelheidsbonus meteen bijgehouden op de scorebalk. Na de laatste ronde bereken je ook de eventuele extra fooien en verliezen: stapelbonus, anti-verspillingsbonus (zie 'Fooien en bonussen' op deze pagina), missiegeld en verloren geld. Begin bij de speler die als eerste zijn 8e pizza bezorgde. Daarna doe je dit met de klok mee voor de andere spelers.

Je houdt het gewonnen en verloren geld bij op de scorebalk. Haal je meer dan 100 munten? Dan start je een 2e ronde op de scorebalk (waarbij 1 dus 101 is, 2 is 102, enzovoort).

Voltooide missies

Tijd om op te scheppen over alle missies die je hebt behaald! Kijk hoe hard je pion vooruit gaat door de verdiensten van je voltooide missies te innen. Op elke missie staat hoeveel geld je verdient bij het behalen ervan.

Geld verliezen

Maak je je werk niet goed af, dan verlies je geld. Daarbij geldt:

- Voor elke niet-behaalde missie verlies je het aantal munten dat je voor de behaalde missie zou krijgen.
- Voor elke niet-bezorgde bestelling verlies je 2 munten. Voor een overgebleven pizza fantasia verlies je geen geld, omdat die niet vooraf besteld is.
- Voor elke overgebleven topping verlies je 1 munt. Dit geldt ook voor mystery bags met 1 of meer toppings. Je betaalt niet voor een bedorven topping. Voor bestellingen die je niet meer kon bezorgen, had je misschien al toppings verzameld. Deze leg je af zonder extra geld te verliezen.

Aan het eind van het spel heeft Luca het volgende over:



Voor deze toppings **verliest hij geen extra geld**, omdat ze horen bij de niet-bezorgde bestelling.

Voor deze toppings **verliest hij 2 munten**, omdat deze niet horen bij de niet-bezorgde bestelling.

Voor de niet-bezorgde bestelling **verliest hij 2 munten**.

Voor de niet-behaalde missie **verliest hij 6 munten**.

In totaal verliest Luca 10 munten. Hij gaat 10 vakjes terug met zijn pion.

Winnaar van het spel

De speler die het meeste geld heeft verdiend, wint het spel. Gefeliciteerd, je bent nu pizzachef van La Casa della Pizza!

Gelijkspel?

→ Dan wint de speler die de meeste pizza's heeft bezorgd.

↓ Nog steeds gelijkspel?

De nieuwe pizzachef is de speler die de meeste missies heeft behaald.

↓ Gelijk aantal missies?

In dat geval wint de speler die het meeste geld heeft verdiend met missies.

↓ Hierna alsnog gelijkspel?

Op naar de kledingmaker – jullie dragen vanaf nu samen het schort van de pizzachef!



Pizza-uitdaging voor 1 (solomodus)

Maak promotie tot pizzachef en verbeter je eerdere scores. In je eentje spelen is minstens zo uitdagend!

Vorbereiding

Zet het spel klaar zoals aangegeven op pagina 4, met de volgende aanpassingen:

- Haal de chefnotities met de pen en het potlood en de missie 'Pizza Sprint' uit het spel.



- Kies een kleur pion en zet deze op het startpunt. Dit is je scorepion. Kies een 2e pion. Dit is je actiepion. Zet deze op vakje 7: dit is het aantal acties dat je nog hebt.

Aanpassingen binnen de speelbeurten

Speel je in je eentje, dan gelden onderstaande (extra) regels:

- Voor elke actie die je uitvoert, verschuif je je actiepion een vakje naar achteren.
- Een pizza bezorgen kost je geen actie, maar levert je juist iets op: je krijgt 3 extra acties en verplaatst je actiepion dus 3 vakjes naar voren.
- Pak je een chefnotitie, dan wacht je minstens 1 actie voordat je hem speelt.

Einde van het spel

Je bent de nieuwe pizzachef als je minstens 4 missies hebt behaald en alle 8 pizza's hebt bezorgd. Met je scorepion houd je bij hoeveel geld je verdient. Je kunt hiermee je eigen topscore bijhouden en verbeteren. Heb je aan het einde acties over? Deze tel je op met je scorepion. Hoeveel geld je verdient bepaalt niet of je wint, maar je kunt je eindscore wel noteren om jezelf een volgende keer te overtreffen!

Heb je de 8e pizza bezorgd maar niet je missies gehaald? Of heb je geen acties meer over voordat je missies zijn behaald, of voordat alle pizza's zijn bezorgd? Helaas. Pizzachef worden zit er niet in voor jou (al kun je het natuurlijk gelijk nog een keer proberen...)

Veelgestelde vragen

Bij de missie 'Bezorg pizza's bij 4 huizen op rij': zijn de huisnummers 1 en 10 op rij?

Nee, het restaurant zit ertussen. Je behaalt de missie alleen als je de pizza's bij 4 opeenvolgende huisnummers bezorgt.

Bij de missies waarbij ik een aantal pizza's bij specifieke huizen moet bezorgen, moet ik dan bij elk van die huizen bezorgen?

Nee, dat hoeft niet. Neem bijvoorbeeld de missie 'Bezorg ten minste 3 pizza's bij de huizen 1,3 en/of 5'. Hierbij bezorg je dus in totaal minimaal 3 pizza's bij die genoemde huisnummers. Of je ze bijvoorbeeld alle 3 bij huisnummer 1 bezorgt, bij elk huis eentje of 2 bij huisnummer 3 en 1 bij huisnummer 5 maakt niet uit.

Mag ik met de chefnotitie 'Vraag een speler om een bestelling voor een specifiek huis of met (of zonder) een specifieke topping' ook vragen om een bestelling met tomatensaus of mozzarella?

Ja, dat mag. Tomatensaus en mozzarella worden in het spel als toppings beschouwd. Je bent er dus zeker van dat je een bestelling krijgt als je er eentje vraagt met die toppings. Maar de kans dat je een kaart krijgt die je nodig hebt, is weer kleiner. Heb je bijvoorbeeld de missie om pizza's met olijven te bezorgen? Dan kan het slimmer zijn om te vragen om een bestelling met olijven. Maar geen spelletje is hetzelfde, dus doe vooral wat binnen jouw plan past!

Voor de missies waarbij ik pizza's met een specifiek aantal toppings moet bezorgen: tellen tomatensaus en mozzarella ook als toppings?

Ja! Als je bijvoorbeeld de pizza Margherita, die 3 toppings heeft, bezorgt, geldt die voor de missie 'Bezorg ten minste 2 pizza's met precies 3 toppings'.

Mag ik met de chefnotitie 'Pak een topping van een andere speler af' ook een mystery bag pakken?

Ja. Ook dat zijn toppings, dus ook een dubbele topping, een bedorven topping, etc. mag je afpakken.

Mag ik een mystery bag met een dubbele topping ook 'enkel' gebruiken?

Nee. De 2 afgebeelde toppings moet je beide gebruiken voor dezelfde pizza.

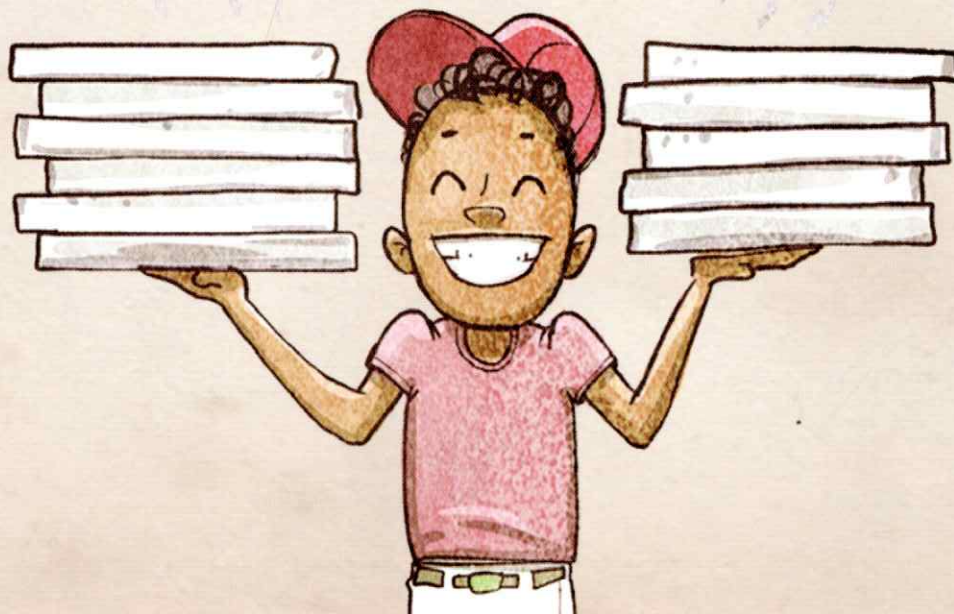
Een krat is leeg, maar er zijn minder dan 10 toppings op de aflegstapel. Hoe vul ik de krat aan?

Gebruik alle toppings van de aflegstapel om de krat mee aan te vullen. In het geval dat er helemaal geen toppings op de aflegstapel liggen, pak je een aantal willekeurige toppings uit andere kratten en gebruik die om de lege krat aan te vullen. Zorg er hierbij voor dat de bovenste toppings op de markt gelijk blijven.

Ik heb aan het einde van het spel toppings over die horen bij niet-bezorgde bestellingen. Krijg ik een anti-verspillingsbonus?

Nee. Je ontvangt deze bonus alleen als je geen enkele toppings meer in je bezit hebt.

Kijk voor meer veelgestelde vragen op:
www.benkigames.com



Colofon

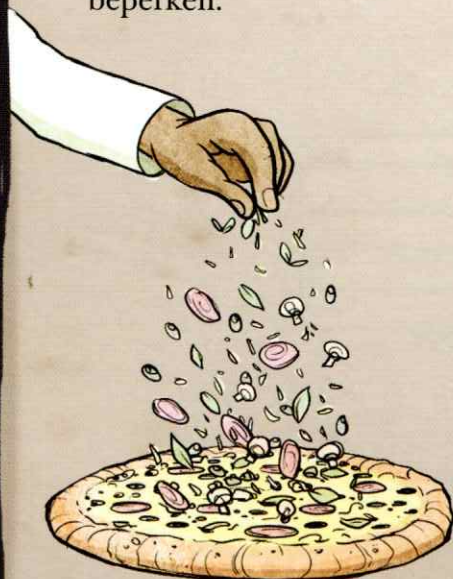
Ingrediënten

Spelontwerp: Tyron & Vivienne de Windt
Illustraties: Jason Gamber
(Zilverspar Games)
Grafisch ontwerp: Jason Gamber
(Zilverspar Games)
Redactie: Maresa Jacobse
(creatiefschrijven.net)
Lisanne Martinez

Bereiding

Pizzachef zijn is een waar ambacht. Het deeg rijst tot een luchtige, knapperige basis die vervolgens wordt belegd met de heerlijkste lokale ingrediënten. De pizza gaat kort in de hete houtoven om er vervolgens uit te komen als perfecte maaltijd. De liefde voor de pizza is diep verweven in de Napolitaanse cultuur, maar eigenlijk in die van heel Italië. Bij het ontwerpen van dit bordspel hebben we zoveel mogelijk deze liefde willen weerspiegelen. Voor maximaal speelplezier waren we uiteraard wel genoodzaakt om de variëteit aan pizza's en toppings te beperken.

'Pizzachef - De nieuwe generatie' is eco-vriendelijk geproduceerd om de impact op het milieu te beperken.



Extra benodigdheden

Deze behulpzame pizza-eters willen wij graag speciaal bedanken:

- Jason Gamber voor het tot leven brengen van onze ideeën en het creëren van een Italiaanse sfeer.
- Maresa Jacobse voor het gieten van een kruidig (tomaten)sausje over alle teksten.
- Lisanne Martinez voor de scherpe blik en het aandragen van ideeën.
- Onze familie, vrienden en speltesters voor hun steun, het vertrouwen in ons project en de opbouwende feedback:
Benyah de Windt, Kilay de Windt, Sarina Bloem, Heni de Windt, Sjaak Vlug, Bernadette Vlug, Marijn Vlug, Elisabeth Vlug, Johnny Anthony, Linde Regoort, Yvan Guiny, Robin Martinez, Domenica Ruter, Jeremy Barby, Melanie Barby, Ivy Jacobse, Rutger van den Broek, Bastiaan Nox, Patrick Tak, Brechtje de Jong, Jorrit Faes, Stef van Lin, Mujde Coskun, Viola ten Have, Myrna de Mier, Zach Hoekstra, Ruud Nederpelt, Jeroen Klugt, Dagmare Klugt, Sander Hoogwerf, Anno Steenberg, Ate Grijpstra, Ron Huising, Erno Eekelschot, Bob Schubert, alle collega-spelontwerpers van *Amsterdam Board Game Design* en *Spellenmaakgilde* en natuurlijk alle andere mensen die ons hebben gesteund in welke vorm dan ook.

