



# Mozzaroller

PL



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, mozzarellą



**8 karnych żetonów**



**6 płytek dostawców** w różnych kolorach



**1 instrukcja**



Gra Piatnika nr 664892  
© Piatnik, 2021 • Wydrukowano w Austrii

## 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

- ❖ Przed pierwszą grą ostrożnie wypchnijcie z arkuszy płytki dostawców i karne żetony.
- ❖ Połóżcie **kartę pizzerii** na środku stołu.
- ❖ 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.
- ❖ Odkryjcie **8 wierzchnich kart z talii** i ułóżcie je wokół karty pizzerii, jak pokazano na rysunku.
- ❖ Połóżcie z boku **płytki dostawców i karne żetony**.
- ❖ 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 spaszujesz 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, płytka 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 punktów
- 4 karty → 10 punktów
- 5 kart → 15 punktów



### chili:

- 1 karta → 1 punkt
- 2 karty → 3 punkty
- 3 karty → 6 punktów
- 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 najwyżej 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](http://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.**