

Papà Paolo

Spetnegröts



Spelmateriaal



Een dubbelzijdig spelbord: een zijde voor een spel met 2 spelers, de andere zijde voor een spel met 3 of 4 spelers.



84 stadstegels: steeds 21 in elk van de 4 actiekleuren **rood, blauw, goud en groen**. Dit zijn de tegels waarmee de spelers hun wijk uitbreiden. Hier staan altijd 1, 2 of 3 speciaal gekleurde huizen op die de hongerige klanten voorstellen.



20 investeringstegels: steeds 5 in elk van de 4 actiekleuren **rood, blauw, goud en groen**. Ze helpen je vooruit op je ervaringsbord of laten je een extra actie uitvoeren.



5 grote investeringstegels: deze worden alleen gebruikt in een spel met 2.



20 leveringstegels, genummerd van A1 tot en met E4. Deze bepalen hoeveel pizza's je mag leveren, en hoe ver je je pizza's mag leveren vanuit je pizzeria(s).



8 pizzeria's: 2 met een waarde van £5, 3 van £4 en 3 van £2.



Geld: 21 muntstukken van £1 (Lira), 24 van £2 en 24 van £3.



Een speciale tegel die het spelbord bedekt voor een spel met drie spelers. Zie pagina 12 voor de details.



4 starttegels, genummerd van 1 tot 4. Deze vormen het begin van een wijk voor elke speler.

1 stickervel voor de houten onderdelen. plak a.u.b. de stickers op alle houten onderdelen voordat je de eerste keer speelt.

Per spelerskleur (paars, bruin, oranje en wit):



1 ervaringsbord. Hierop geven spelers aan hoeveel ervaring ze hebben op gebied van sponsors zoeken (gouden financiële spoor), winkelen (blauwe marktspoor), spoedlevering uitvoeren (rode express-spoor) en hun pizza-netwerk uitbreiden (groene netwerkspoor). De eerste drie sporen hebben invloed op de acties die de spelers uitvoeren, het laatste spoor op het aantal leveringsrondes dat de spelers kunnen uitvoeren aan het einde van elke speelronde.



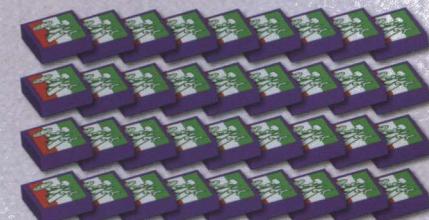
4 ervaringsmarkers, om het ervaringsniveau van elke speler aan te geven op elk van de 4 ervaringssporen.



4 actieponnen, gebruikt om acties en stadstegels te kiezen.



1 volgordepon om de spelersvolgorde aan te geven op het daarvoor bestemde spoor op het spelbord.



36 pizza's.

voorbereiding van het spel

Op de volgende pagina's worden de regels beschreven voor een spel met 4 pizzaioli.
Zie pagina 12 voor de bijzonderheden bij een spel met 2 of 3 pizzaioli.

1. Het spelbord

- 1 Leg het spelbord in het midden van de tafel met de juiste zijde naar boven (2 of 3/4 spelers).
- 2 Schud de 84 stadstegels. Leg de 16 bovenste tegels van die stapel open op de daarvoor bestemde velden van het spelbord. De overige stadstegels worden gedekt in de algemene voorraad naast het spelbord gelegd.
- 3 Sorteer het geld en leg het naast het spelbord. Neem 2 munten van £1, 3 munten van £2 en 3 munten van £3. Schud deze munten en leg ze in willekeurige volgorde op de ronde geldvakken van het spelbord.
- 4 Sorteer de investeringstegels en leg ze op het spelbord op de daarvoor bestemde vakken. Neem van elke soort 1 tegel en verdeel ze over de 4 investeringsvakken.
- 5 Sorteer de leveringstegels (A-B-C-D-E) en leg ze naast het spelbord. Leg de 4 'A-tegels' in oplopende volgorde boven de trappen van het Piazza.
- 6 Sorteer de pizzeria's en leg ze op het spelbord naast de trappen van het Piazza.



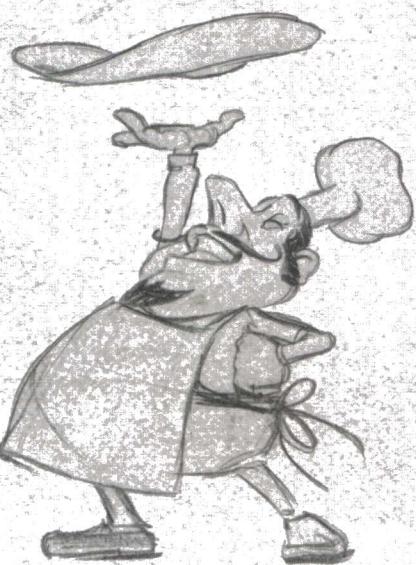
2. De spelers

- 7 Elke speler ontvangt een ervaringsbord en £10. Het is toegestaan om je geld te verbergen voor de andere spelers.
- 8 De spelers kiezen één van de vier spelerskleuren en krijgen 36 pizza's, 4 ervaringsmarkers, 4 actiepunten en 1 volgordepijn in hun spelerskleur.
- 9 Schud de 4 starttegels en geef er 1 aan elke speler. Elke speler legt de starttegel open voor zich neer. De oriëntatie van de starttegel is niet belangrijk. Deze starttegel vormt het begin van een wijk van een speler.
- 10 Elke speler plaatst een ervaringsmarker helemaal links in elke rij van zijn ervaringsbord. Spelers doen in de loop van het spel ervaring op door pizza's te leveren aan de verschillende inwoners van Napels. Telkens als alle speciaal gekleurde huizen van een stadstegel in de wijk van een speler bedekt zijn met pizza's, schuift een speler de desbetreffende ervaringsmarker één veld naar rechts.
- 11 Elke speler plaatst drie pizza's op zijn pizzeria.
- 12 De speler met de laagst genummerde starttegel begint het spel. Hij plaatst zijn volgordepijn op de eerste veld van het volgordespoor. De andere spelers plaatsen hun volgordepijnen in de richting van de wijzers van de klok achter deze van de startspeler op het volgorde-spoor.



In Napels, de stad van pizza en pasta, is Hollandse patat in korte tijd heel populair geworden. Papà Paolo ziet het met lede ogen aan maar is niet van plan de eetcultuur in zijn stad kapot te laten maken. Helaas werken zijn oude botten niet meer honderd procent mee en lijken zijn dagen als pizza-icoon geteld. Daarom roept hij de hulp in van enkele jonge pizzaioli of pizzamakers. Een van hen wordt zijn opvolger. Maar wie?

Jij bent een van de pizzaioli. Je bezit een kleine pizzeria maar bent vastberaden om in de voetsporen van Papà Paolo te treden. Klanten bedienen is de boodschap. Hoe efficiënter je plant, hoe sneller je levert, hoe bekender je wordt. Ervaring opdoen en daarvan profiteren is de sleutel tot succes. Uiteindelijk kan maar één iemand de fakkel overnemen, degene die de meeste pizza's levert!



Spelverloop

Papà Paolo wordt gespeeld over 5 rondes. Elke ronde bestaat uit 7 fasen:

- A. Wijk uitbreiden/ Een actie uitvoeren
- B. Smeergeld ontvangen
- C. Bieden
- D. Investeren
- E. Pizza's leveren
- F. Ervaring opdoen
- G. De volgende ronde voorbereiden

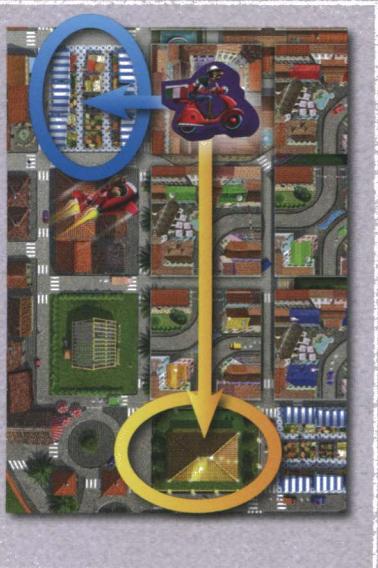
Een fase wordt in speelvolgorde door alle spelers afgewerkt, daarna start de volgende fase. Op de volgende pagina's worden de verschillende fasen in detail beschreven.



A. WIJK UITBREIDEN/ EEN ACTIE UITVOEREN

In zijn beurt kiest een speler een onbezette stadstegel van het spelbord waarop hij één van zijn actiepunten plaatst. Direct daarna moet hij die stadstegel van het spelbord nemen (de actiepion blijft op het lege veld staan) en aan zijn wijk toevoegen OF een beschikbare actie uitvoeren. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Dit gaat door tot elke speler zijn 4 actiepunten heeft geplaatst.

Voorbeeld: Paars plaatst zijn pion op een onbezette stadstegel. Hij voegt deze tegel aan zijn wijk toe of hij voert één van de acties uit uit dezelfde kolom als zijn net geplaatste actiepion. In dit geval 'winkelen' of 'sponsor zoeken' (zie een actie uitvoeren).

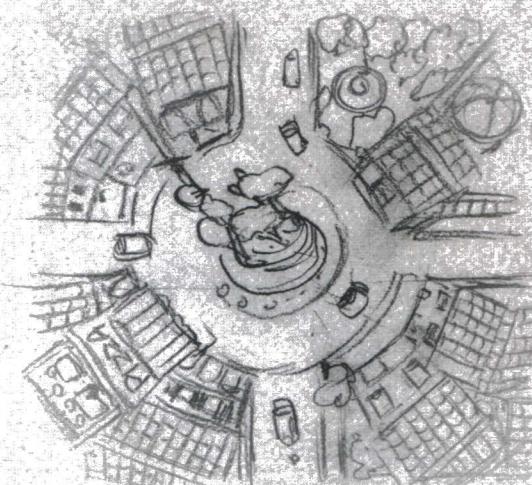


Wijk uitbreiden

Voeg de gekozen stadstegel aan je wijk toe. Volg deze regels:

- De oriëntatie van de stadstegel is onbelangrijk, maar elke stadstegel moet via een weg verbonden zijn met minstens één van je pizzeria's.
- Een weg mag nooit eindigen tegen huizen.
- Je wijk moet in een grid van 4 bij 5 (of 5 bij 4) passen.

Op stadstegels staan straten en gekleurde huizen afgebeeld.
Hoe meer gekleurde huizen een stadstegel bevat, hoe groter de afzetmogelijkheden en hoe meer punten deze kan opleveren. De straten zorgen voor de bereikbaarheid van deze huizen. Er zijn vier soorten gekleurde huizen, elke kleur stelt een ander type klant voor.



Voorbeeld: De volgende tegels zijn niet correct geplaatst:

- Deze tegel is niet verbonden met een pizzeria.



- Deze tegel plaats huizen tegen een weg, wat nooit mag.



- De tegel is geplaatst buiten de grenzen van de wijk (max. 4x5 tegels).



Een actie uitvoeren

Als je de gekozen stadstegel niet aan je wijk toevoegt, blijft de tegel op het spelbord liggen en mag je een beschikbare actie uitvoeren. Dit is ofwel de actie in dezelfde rij ofwel de actie in dezelfde kolom als de zojuist geplaatste actiepijn. Er zijn 4 verschillende acties: sponsor zoeken, winkelen, spoedleveringen uitvoeren of bouwen.



1 Sponsor zoeken (verbonden met het gouden financiële spoor)

Neem evenveel geld uit de voorraad als de ervaringsmarker op het financiële spoor van jouw ervaringsbord aangeeft.



2 Winkelen (verbonden met het blauwe marktspoor)

Betaal £2, £3, £5, £7 of £9 om respectievelijk 1, 2, 3, 4 of 5 pizza's op je pizzeria(s) te leggen. Bovendien ontvang je afhankelijk van de positie van je ervaringsmarker op het marktspoor een aantal pizza's extra wanneer je deze actie uitvoert. Het maakt niet uit of je alle pizza's op dezelfde pizzeria plaatst of dat je deze verdeelt over je verschillende pizzeria's, zolang je de maximum capaciteit van een pizzeria respecteert (1 pizza per pizzasymbool aangebeeld op de pizzeria).

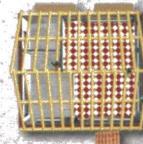


3 Een spoedlevering uitvoeren (verbonden met het rode express-spoor)

Betaal £2 en lever direct pizza's aan huis. Het aantal pizza's dat geleverd kan worden met deze actie wordt bepaald door je niveau op het express-spoor van je ervaringsbord. Elke pizza die je levert moet uit één van je pizzeria's komen en wordt geplaatst op een gekleurd huis van een stadstegel in je wijk. De afstand naar deze stadstegel is irrelevant, maar hij moet via een weg met die pizzeria verbonden zijn.

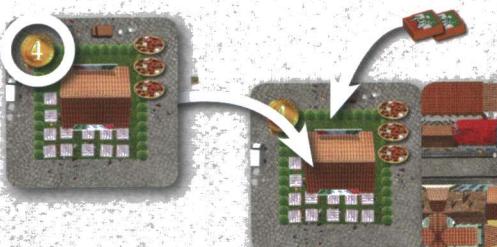


Opmerking: Houd hierbij rekening met de regels voor leveren die op pagina 9 besproken worden. Direct na een spoedlevering kan je ervaring opdoen (volgens de regels beschreven in fase F).



4 Bouwen

Neem een pizzeria uit de voorraad. Betaal de kosten en voeg de pizzeria toe aan je wijk. Leg 2 pizza's op die pizzeria. De pizzeria moet met minstens één zijde grenzen aan een andere stadstegel uit jouw wijk. Verschillende pizzeria's mogen elkaar maximaal met 1 hoekpunt raken. Een pizzeria heeft vier uitgangen (1 aan elke zijde) die met een weg verbonden kunnen worden. Een stadstegel die via een weg met een pizzeria verbonden is, mag een andere uitgang van een pizzeria blokkeren.



Voorbeeld: In dit voorbeeld laten we zien wat twee spelers kunnen doen met de verschillende acties, op basis van hun respectievelijke posities op de verschillende ervaringssporen op hun spelersbord.

- Sponsor zoeken:** Oranje ontvangt £3, Bruin £7.
- Winkelen:** Oranje betaalt £3 voor 4 pizza's (2+2). Bruin betaalt £3 voor 2 pizza's (2+0).
- Spoedlevering:** Oranje kan 1 bestelling leveren, Bruin 2.



B. SMEERGELD ONTVANGEN

Nadat elke speler 4 actiepunten op het bord heeft geplaatst, wordt smeergeld verdeeld.

Controleer in elke rij en elke kolom wie er het meeste actiepunten heeft geplaatst. Deze speler ontvangt het geld uit deze rij of kolom. Bij een gelijke stand gaat het geld naar de betrokken speler van wie de actiepunten het dichtst bij het geld staat. Daarna krijgen de spelers hun actiepunten terug.



C. BIEDEN

In deze fase investeren de spelers hun (net ontvangen) geld. De uitslag van deze biedfase bepaalt welke investeringstegel een speler kan kopen en welke leveringstegel hij zal bemachtigen (zie "Tegels betalen en nemen" hieronder).

De biedfase bepaalt ook de spelersvolgorde voor de volgende ronde.

Het bieden gebeurt op de trappen van het Piazza. Dit plein bestaat uit 28 velden, verdeeld over 7 rijen en 4 kolommen.

Een bod plaatsen

In beurtvolgorde plaatst elke speler één van zijn actiepunten op het bedrag dat hij wil bieden in een kolom van het Piazza. Alleen als een speler overboden wordt in een kolom, kan en moet hij een nieuw bod plaatsen door zijn actiepunten in zijn volgende beurt te verplaatsen naar een kolom naar keuze (inclusief degene waar zijn actiepunten nu staan).

Volg onderstaande regels tijdens de biedfase:

- Een speler plaatst zijn actiepunten zo, dat hij altijd het hoogste bod in een kolom plaatst.
- Een actiepunten mag nooit verplaatst worden naar een lagere rij van de trappen van de Piazza, ook niet als je een actiepunten naar een lege kolom verplaatst.
- Een speler die niet (meer) kan of wil bieden, plaatst zijn actiepunten naast het Piazza.

Opgelet: betalen is verplicht, je mag dus nooit hoger bieden dan je budget je toelaat.

Het bieden stopt onmiddellijk als tenminste elke speler één kans heeft gekregen om een bod te plaatsen en geen enkele kolom meer dan één actiepunten bevat.

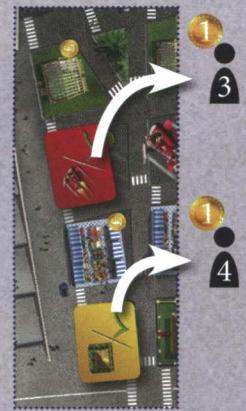
Tegels betalen en ontvangen

Startend met de speler waarvan de actiepunten het hoogst op de trappen van het Piazza staan en daarna in afnemende volgorde, voert elke speler volgende stappen uit:

- Hij betaalt zijn bod aan de bank.
- Hij kiest één van de overgebleven beschikbare investeringstegels.
- Hij neemt de leveringstegel van de kolom waar hij zijn actiepunten heeft geplaatst.

Opmerking: Spelers die niet kunnen bieden tijdens de biedfase omdat ze niet voldoende geld bezitten of omdat ze niet willen, mogen in spelersvolgorde één van de overgebleven investeringstegels kopen voor £1. Deze spelers ontvangen geen leveringstegels en kunnen daardoor niet leveren in fase E deze ronde.

Voorbeeld: De speler die tijdens de biedfase als derde aan de beurt is, bezit slechts £2. De spelers voor hem zetten hun punten op £1 en £2. De derde speler kan geen geldig bod plaatsen. Hij zal tijdens fase E geen pizza's kunnen leveren deze ronde, maar kan voor £1 wel een overgebleven investeringstegel kopen. Als ook speler 4 slechts £1 bezit, zou hij eveneens niet kunnen bieden en geen pizza's kunnen leveren in fase E. Hij zou wel de laatste overgebleven investeringstegel kunnen kopen voor £1 (nadat de derde speler uit de twee resterende investeringstegels had gekozen).



Nieuwe startspeler

De speler wiens actiepunten in de meest linkse kolom staan, wordt de nieuwe startspeler voor de volgende ronde. Hij plaatst zijn volgordepunten op de startspelerlocatie. De andere spelers plaatsen hun volgordepunten in de richting van de wijzers van de klok achter de volgordepunten van de startspeler.

Voorbeeld van een biedfase:

Oranje biedt £1 in kolom 1. Wit biedt £4 in kolom 4. Paars biedt £4 in kolom 2 en wordt overboden door Bruin die £8 biedt:



Voorbeeld van een biedfase (vervolg):

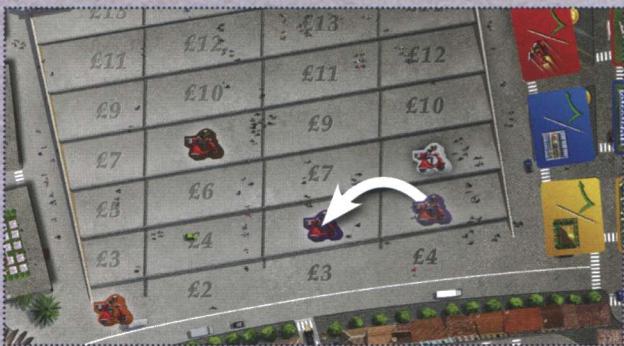
Paars moet zijn actiepion verplaatsen en plaatst hem op £6 in de kolom 4:



Daardoor moet de witte actiepion verplaatst worden. Wit plaatst haar actiepion op £8 in kolom 4:



Tenslotte biedt Paars £5 in de derde kolom. Een bod van £3 in de derde kolom is onmogelijk omdat Paars zijn actiepion geen trap lager mag plaatsen. In elke kolom is nu een actiepion aanwezig:



Bruin betaalt £8 en mag als eerste een investering kiezen. Daarna neemt hij leveringstegel A2 (ligt boven kolom 2). Bruin kiest voor Wit omdat zijn actiepion hoger staat dan die van Wit!



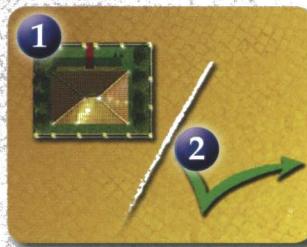
Wit betaalt eveneens £8 en mag als tweede een investering kiezen. Zij neemt leveringstegel A4 omdat haar pion in kolom 4 staat. Paars (kolom 3) betaalt £5, is de derde speler die een investeringstegel mag kiezen en neemt leveringstegel A3. Oranje betaalt £1, krijgt de overgebleven investeringstegel en ontvangt leveringstegel A1. Oranje is ook de startspeler voor de volgende ronde. Alle spelers zullen pizza's leveren volgens hun leveringstegel in fase E.



D. INVESTEREN

Na het bieden activeert elke speler zijn investeringstegel (dit mag gelijktijdig). Een investeringstegel kan op twee manieren geactiveerd worden:

- 1 Leg de tegel af en voer de overeenkomstige actie (zie afbeelding op de tegel) uit OF
- 2 Leg de tegel naast je ervaringsbord en schuif de overeenkomstige ervaringsmarker (zelfde afbeelding/kleur als de investeringstegel) 1 veld naar rechts.



Voorbeeld: Oranje heeft zojuist de financiële investeringstegel gekozen. Daarmee kan hij ofwel één keer geld nemen ofwel de ervaringsmarker op het financiële spoor één veld naar rechts schuiven. Kiest Oranje de laatste optie dan zal hij meer geld uit de algemene voorraad kunnen nemen elke keer als hij de actie 'sponsor zoeken' kiest.



E. PIZZA'S LEVEREN

Alle spelers leveren nu gelijktijdig pizza's volgens de leveringstegel die ze in fase C (bieden) ontvangen hebben. Op een leveringstegel staat hoeveel pizza's je in totaal mag leveren tijdens deze fase en wat de maximale afstand is die je per leveringsronde mag afleggen. De positie van de ervaringsmarker op het netwerkspoor van je investeringsbord bepaalt hoeveel leveringsrondes je maximaal hebt (aantal mannetjes op de afbeelding = aantal leveringsrondes).

Voorbeeld: Paars mag 3 pizza's leveren A, 2 tegels ver B, en mag maar 1 leveringsronde doen want de ervaringsmarker op het netwerkspoor staat nog op het startvak C.



Voorbeeld: Paars heeft leveringsfase A3 en mag 1 leveringsronde uitvoeren waarin hij maximaal 3 pizza's 2 tegels ver kan leveren. Hij heeft verschillende opties:

- 1 Een bestelling leveren aan het gouden huis op zijn startegel. (Er wordt dan slechts 1 pizza geleverd.)
- 2 Alle bestellingen leveren aan de blauwe stadstegel onder zijn pizzeria.
- 3 Alle bestellingen leveren aan de blauwe stadstegel boven zijn pizzeria en die daarnaast. In dit geval kan de derde pizza niet geleverd worden want er is slechts 1 leveringsronde en de afstand van 2 is bereikt.
- 4 Alle bestellingen leveren aan de groene stadstegel links van zijn pizzeria en die daaronder.
- 5 Een gedeeltelijke bestelling leveren aan de blauwe stadstegel onder zijn pizzeria gedeeltelijk bedienen en een volledige aan de rode stadstegel daaronder.
- 6 De gouden huizen op de stadstegel links onderaan zijn niet bereikbaar want de afstand is te groot.
- 7 Als Paars over twee leveringsrondes zou beschikken, kan hij bijvoorbeeld in zijn eerste leveringsronde een bestelling leveren aan de twee blauwe stadstegels bovenaan en tijdens zijn tweede leveringsronde het rode huisje op de stadstegel onderaan. (Maximaal 3 pizza's, afstand per ronde is maximaal 2.)

VOOR ELKE LEVERINGSRONDE GELDT:

- 1 Houd de maximale afstand per leveringsronde in acht. Vertrek vanuit een pizzeria en stap via het wegennet van de ene stadstegel naar de andere. Het aantal gekleurde huizen op een stadstegel geeft aan hoeveel pizza's je er maximaal kunt (maar dus niet moet) leveren.
- 2 Als je tijdens het leveren een splitsing tegenkomt, moet je een richting kiezen. **Je mag daarna niet via dezelfde weg naar de splitsing terugkeren.**
- 3 Je mag tijdens het leveren niet door een pizzeria gaan. Je mag wel over stadstegels waar al pizza's geleverd zijn.
- 4 Het aantal pizza's dat aangegeven staat op de leveringstegel duidt aan hoeveel pizza's je in totaal mag leveren tijdens deze fase, verspreid over je verschillende leveringsrondes. Het vertegenwoordigt dus NIET het aantal pizza's dat je per leveringsronde mag leveren. De AFSTAND die staat aangegeven, geldt wel voor elke leveringsronde die je uitvoert.



Voorbeeld: (De startsituatie wordt aangegeven met de pizza's op de pizzeria's, de situatie na de leveringsfase wordt aangegeven met de gekleurde pizza's.) Volgens zijn leveringstegel kan Bruin tot 9 pizza's leveren. De afstand is 4. Met 3 leveringsrondes doet Bruin het volgende: in de eerste leveringsronde levert hij de gele pizza's **A**. In de tweede leveringsronde levert Bruin de witte pizza's **B** en in zijn derde leveringsronde de roze **C**. Bij de eerste twee leveringsrondes vertrekt hij vanuit de centrale pizzeria. De laatste leveringsronde vertrekt hij vanuit de bovenste pizzeria. Tijdens de eerste leveringsronde **A** moet hij op de splitsing kiezen of hij naar links of naar rechts gaat. Hij mag niet terugkeren en kan daardoor geen pizza's leveren aan de stadstegel links bovenaan.



Opmerking: Ook bij spoedleveringen moet je rekening houden met het beschikbare aantal leveringsrondes. Als je 2 pizza's mag leveren tijdens een spoedlevering maar je hebt maar 1 leveringsronde, dan moeten die twee pizza's op dezelfde route geleverd worden. Een spoedlevering geldt in principe als een gewone levering waarbij de afstand onbeperkt is.



F. ERVARING OPDOEN

Na het leveren van pizza's wordt het ervaringsbord van elke speler al dan niet aangepast. Voor elke stadstegel die DEZE beurt volledig bediend werd (= er liggen evenveel pizza's op de stadstegel als het aantal gekleurde huizen), wordt de overeenkomstige ervaringsmarker één veld naar rechts geschoven.

Opgelet: dit gebeurt eveneens direct na een spoedlevering!

Voorbeeld: (Situatie bij het voorbeeld boven aan deze pagina.) Bruin schuift de ervaringsmarker op het financiële, het express- en het marktspoor één veld naar rechts. De ervaringsmarker op het netwerkspoor wordt twee velden naar rechts geschoven.



Opmerking: De ervaringsmarkers worden pas verschoven in fase F nadat fase E volledig is afgehandeld. Eerst een groene stadstegel bedienen, daarna ervaring opdoen en direct profiteren van een extra leveringsronde kan dus niet. Bij spoedleveringen echter, wordt de ervaringsring, indien van toepassing, direct verschoven.

G. DE VOLGENDE RONDE VOORBEREIDEN

Leg de niet gekozen stadstegels terug in de doos. Vul het spelbord opnieuw aan met 16 nieuwe stadstegels en geld uit de algemene voorraad. Leg nieuwe leveringstegels (B in ronde 2, C in ronde 3, D in ronde 4, E in ronde 5) en investeringstegels op de overeenkomstige plaatsen van het spelbord. Geleverde pizza's (de pizza's op de stadstegels) worden nooit verwijderd.



Einde van het spel

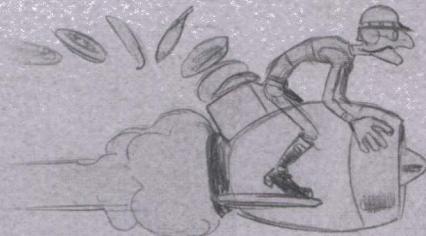
Na de leveringsfase van de 5^{de} ronde eindigt het spel. De volgende straf- en overwinningspunten worden nu uitgereikt:

1. Pizza's op de stadstegels (= geleverde pizza's) zijn 1 overwinningspunt per stuk waard.
2. Het getal onder de kolom waarin je meest linkse ervaringsring(en) ligt, geeft je overwinningspunten voor verscheidenheid aan.
3. Elke ervaringsmarker die de meeste rechtse kolom heeft bereikt, levert 2 overwinningspunten op. Je bent dan een ervaringsdeskundige op dit gebied.
4. Pizza's die nog op pizzeria's liggen (= niet geleverde pizza's) worden in de vuilnisemmer van het spelersbord gegooid en leveren per stuk een strafpunt op.

Voorbeeld van een eindtelling:

- 1 22 geleverde pizza's (+22)
- 2 Bonus voor diversiteit (+2)
- 3 Bonus voor ervaringsdeskundige (+2)
- 4 2 pizza's worden in de vuilnisemmer gegooid (-2)

Dit levert een totaal van 24 overwinningspunten op ($22 + 2 + 2 - 2$).



	3	5	7	9	11	13
+0						
+1						
+2						
1	1	1	2	2	3	3
2	1	1	2	2	3	3
3	1	1	2	2	3	3
4	2	2	3	3	3	3



De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel en is Papà Paolo's favoriet. Bij een gelijke stand wint de betrokken speler met het meeste geld. Als er dan nog sprake van een gelijke stand is, wordt de overwinning gedeeld en zijn er meerdere favorieten van Papà Paolo.



Varianten

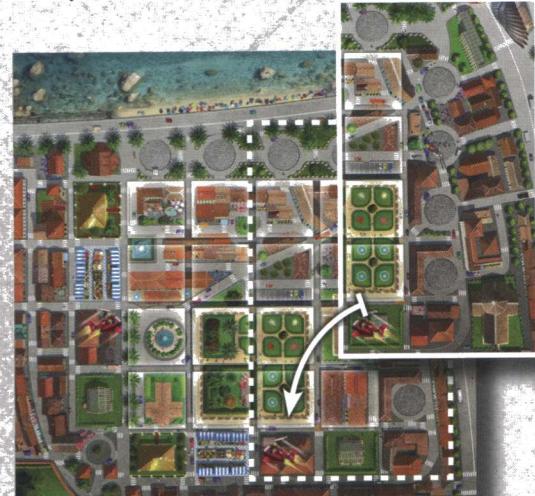
Tijdens de testfase zijn heel wat verschillende systemen getest. De beste optie kiezen gaat soms vanzelf, maar kan evengoed ontzettend moeilijk zijn. Hieronder enkele variaties waarover we ook heel wat positieve reacties mochten ontvangen.

- Leg tijdens fase G één willekeurige munt omgekeerd op één van de geldvakken in het aanbod. De speler die deze munt wint in fase B, wordt de nieuwe startspeler voor de volgende ronde. Daarna speel je volgens de richting van de wijzers van de klok.
- Speel niet in de richting van de wijzers van de klok, maar in omgekeerde biedvolgorde (de laagste op de trap speelt eerst, de hoogste op de trap laatst).
- De speler met het meeste geld aan het einde van het spel krijgt daarvoor 2 extra punten, de speler met het op één na meeste geld 1 extra punt.
- Bij een spel met twee spelers kan je de leveringstegels voor de volgende ronde reeds open leggen. Omdat per ronde slechts 2 van de 4 leveringstegels gebruikt worden, vergemakkelijkt dit het plannen.

Aanpassingen voor 3 spelers

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- Gebruik de speciale tegel voor 3 spelers en leg deze op het spelbord over de derde en de vierde kolom van het stadsgedeelte. Zo ontstaat er een raster van 4 bij 3 en dus 12 velden. Vul de 12 velden met stadstegels uit de voorraad.
- Neem 2 munten van £1, 3 munten van £2 en 2 munten van £3. Schud deze munten en leg ze in willekeurige volgorde op de geldvakken van het spelbord.
- Leg 1 pizzeria van £5 en 1 van £4 terug in de doos.
- Schud de leveringstegels voor deze ronde (bijvoorbeeld alle A-tegels), verwijder de bovenste tegel en leg de overige tegels in oplopende volgorde van links naar rechts boven de eerste 3 kolommen van het Piazza.



SPELVERLOOP

A. Een actie uitvoeren: Als je een actie uit de laatste kolom uitvoert, kies je ofwel de actie 'spoedlevering' ofwel de actie 'bouwen'.

C. Bieden: De 4^{de} kolom op het investeringsbord wordt tijdens het bieden niet gebruikt.

G. Volgende ronde voorbereiden: Leg ook de niet-gekozen investeringstegel af.

Alle anderen regels van het spel met 4 spelers blijven onveranderd.



VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- Gebruik de zijde van het spelbord voor twee spelers.
- Elke speler krijgt twee starttegels, kiest er één van en verwijdert de andere. De speler met de starttegel met het laagste getal wordt startspeler.
- Neem 2 munten van £1, 2 munten van £2 en 2 munten van £3. Schud deze munten en leg ze in willekeurige volgorde op de geldvakken van het spelbord.
- Schud voor elke ronde de 4 leveringstegels, leg de bovenste twee op het spelbord bij het Piazza en leg de andere 2 af.
- Gebruik de grote investeringstegels in veld van de gewone investeringstegels.

SPELVERLOOP

A. Een actie uitvoeren: Bij de acties met 2 afbeeldingen, kies je één van de twee aangebrachte acties.

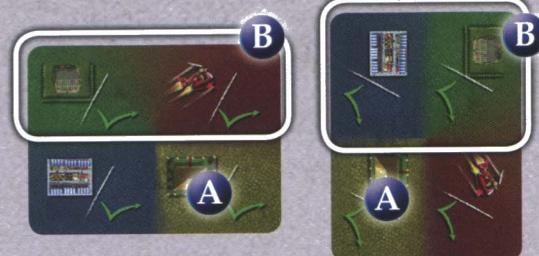
C. Bieden: Houd tijdens het bieden geen rekening met rijen en kolommen. Om de beurt kunnen de spelers een bod plaatsen of passen. Het bieden stopt als beide spelers de mogelijkheid hebben gekregen om te bieden en één van de spelers past. Een bod moet altijd hoger zijn dan een bestaand bod tenzij de startspeler direct £6 of meer biedt. In dit geval mag de tweede speler lager bieden waardoor het bieden onmiddellijk stopt. Als een speler past zonder een bod uit te brengen, kan hij voor £1 investeringstegel kopen.

De speler met het laagste bod wordt startspeler.

Aanpassingen voor 2 spelers

D. Investeren: De speler met het hoogste bod neemt de investeringstegel en legt deze voor zich op tafel. Hij kiest zelf de oriëntering van de investeringstegel, maar de kleur van de gekozen investering moet naar hem wijzen. De andere speler kiest één van beide investeringen die naar hem wijzen.

Voorbeeld: speler A kiest 'sponsor zoeken'(gouden actie). Afhankelijk van hoe hij de investeringstegel draait, kan speler B kiezen tussen de groene en de rode OF de blauwe en de groene investering.



E. Pizza's leveren: de speler met het hoogste bod kiest een leveringstegel (hoogst waarschijnlijk de beste) en levert volgens die tegel. De speler met het laagste bod levert volgens de overgebleven tegel.

G. Volgende ronde voorbereiden: leg nieuwe leveringstegels en een nieuwe investeringstegel op het spelbord bij de trappen van het Piazza.

Papà Paolo

Livre de règles



Matériel de jeu



Un plateau de jeu recto verso : une face pour les parties à 2 joueurs et une autre pour les parties à 3 ou 4 joueurs.



84 tuiles ville : 21 dans chacune des quatre couleurs d'action : **rouge, bleue, dorée et verte**. C'est grâce à elles que les joueurs pourront étendre leur quartier. Elles comportent toutes une, deux ou trois maisons colorées représentant des clients affamés.



20 tuiles investissement : 5 dans chacune des couleurs d'action : **rouge, bleue, dorée et verte**. Elles vous permettent d'avancer sur votre plateau d'expérience ou d'effectuer une action supplémentaire.



5 grandes tuiles investissement : elles ne servent que lors des parties à 2 joueurs.



20 tuiles livraison, notées de A1 à E4 : elles déterminent combien de pizzas vous pouvez livrer ainsi que la distance maximale à laquelle vous pouvez les livrer depuis votre/vos pizzeria(s).



8 pizzerias : 2 ayant une valeur de £5, 3 ayant une valeur de £4 et 3 ayant une valeur de £2.



Argent (141 lires) : 21 pièces de £1, 24 pièces de £2 et 24 pièces de £3.



Une tuile spéciale qui recouvre une partie du plateau lors des parties à 3 joueurs. Voir page 12 pour plus de détails.



4 tuiles de départ (numérotées de 1 à 4). Elles représentent le quartier de départ de chaque joueur.

1 planche d'autocollants. Avant votre première partie, prenez le temps de coller les autocollants sur les éléments en bois.

Dans chaque couleur de joueur (violet, marron, orange, blanc) :



1 plateau d'expérience : ce plateau indique pour chaque joueur son niveau d'expérience en termes de recherche de sponsors (**piste Finance dorée**), d'achat d'ingrédients (**piste Marché bleue**), de livraison express (**piste Express rouge**) et de développement de sa chaîne de pizzerias (**piste Livraison verte**). Les trois premières pistes influencent les actions que les joueurs peuvent effectuer tandis que la dernière influence les tournées de livraison que les joueurs effectueront à la fin de chaque tour.



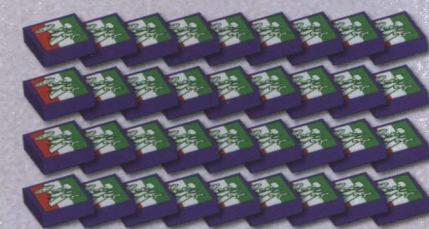
4 marqueurs d'expérience indiquant le niveau de chaque joueur sur chacune des 4 pistes de leur plateau d'expérience.



4 pions action utilisés pour choisir les actions et les tuiles ville.



1 pion d'ordre du tour.



36 pizzas.

Mise en place

Les règles suivantes décrivent une partie à 4 joueurs.
Référez-vous à la page 12 pour les changements à appliquer pour des parties à 2 ou 3 joueurs.

1. Plateau de jeu

- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table du côté adéquat (2 ou 3/4 joueurs).
- 2 Mélangez les 84 tuiles ville. Disposez face visible les 16 premières tuiles sur les emplacements dédiés du plateau. Les autres tuiles ville sont conservées face cachée et forment une réserve à proximité du plateau.
- 3 Triez les pièces de monnaie et placez-les à proximité du plateau. Prenez 2 pièces de £1, 3 pièces de £2 et 3 pièces de £3. Mélangez ces pièces et placez-les aléatoirement sur les emplacements circulaires dédiés du plateau.
- 4 Triez les tuiles investissement et placez-les sur les emplacements indiqués du plateau. Prenez une tuile de chaque type et disposez-les sur les quatre emplacements investissement.
- 5 Triez les tuiles livraison selon leur lettre (A-B-C-D-E) et placez-les à côté du plateau. Placez les 4 tuiles 'A' dans l'ordre croissant au-dessus des marches de la Piazza.
- 6 Triez les pizzerias par valeur et placez-les sur le plateau à côté des marches de la Piazza.



2. Les joueurs

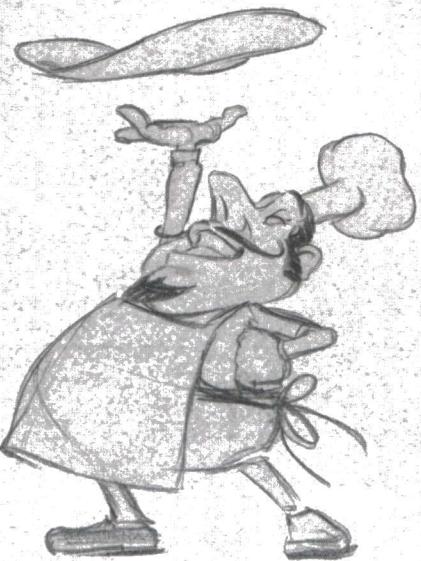
- 7 Chaque joueur reçoit un plateau d'expérience et £10. Lors de la partie, la somme que détient chaque joueur peut être gardée secrète.
- 8 Les joueurs choisissent une des quatre couleurs et reçoivent chacun 36 pizzas, 4 marqueurs d'expérience, 4 pions action et 1 pion d'ordre du tour de leur couleur.
- 9 Mélangez les 4 tuiles de départ et donnez-en une à chaque joueur. Chaque joueur place sa tuile de départ devant lui. Son orientation n'a pas d'importance. Elle représente le quartier de départ du joueur.
- 10 Chaque joueur place un marqueur d'expérience sur l'emplacement le plus à gauche de chacune des pistes de son plateau d'expérience. Les joueurs gagneront de l'expérience dans ces différents domaines en livrant des pizzas aux habitants de Naples. **Une fois que chaque maison colorée d'une tuile ville du quartier d'un joueur est recouverte de pizzas, le joueur avance son marqueur d'expérience correspondant d'une case vers la droite (en suivant les règles de la Phase F).**
- 11 Chaque joueur place trois pizzas sur sa pizzeria de départ.
- 12 Le joueur ayant la tuile de départ avec le plus petit numéro commence la partie. Il place son pion d'ordre du tour sur la première position de la piste du même nom. Les autres joueurs placent le leur dans le sens horaire.



A

Naples, la capitale de la pizza, rien ne va plus ! Les frites belges sont fureur. Papa Paolo, le célèbre pizzaiolo, est loin de s'en réjouir et il ne compte pas rester les bras croisés à regarder l'extraordinaire culture culinaire de sa ville bien-aimée tomber en désuétude. Malheureusement, ses vieux os ne lui permettent plus de mener ce combat et ses jours en tant qu'icône de la pizza sont comptés. Il décide de faire appel à de jeunes pizzaioli. L'un d'entre eux deviendra peut-être son digne successeur. Mais lequel ?

Vous êtes un de ces pizzaioli. Vous possédez une petite pizzeria et êtes déterminé à suivre les pas de Papa Paolo. Préparer de succulentes pizzas, vous savez faire, mais plus vous planifierez vos actions efficacement, plus rapide vous serez à livrer vos pizzas et plus grande deviendra votre renommée. Gagner de l'expérience et savoir l'utiliser à votre avantage, voilà la clé du succès. Personne ne remet en doute vos capacités à confectionner des pizzas parfaites, mais en fin de compte, un seul prendra la suite de Papa Paolo : celui qui livrera le plus de pizzas !



Principe du jeu

Papa Paolo se joue en 5 tours. Chaque tour consiste en ces 7 phases :

- Étendre son quartier / Effectuer une action
- Recevoir des dessous-de-table
- Enchères
- Investir
- Livrer des pizzas
- Gagner de l'expérience
- Préparer le prochain tour

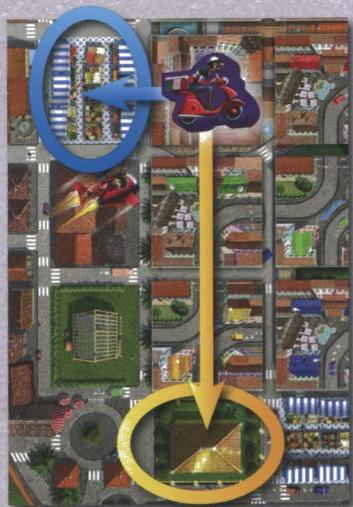


Chaque phase est effectuée par tous les joueurs, dans l'ordre du tour, avant de passer à la suivante. Chaque phase est décrite en détail ci-après.

A. ÉTENDRE SON QUARTIER / EFFECTUER UNE ACTION

Lors de son tour, un joueur choisit une tuile ville inoccupée du plateau sur laquelle il place un de ses pions action. Il doit ensuite prendre cette tuile ville du plateau et l'ajouter à son quartier OU effectuer une action disponible en laissant dans les 2 cas son pion action sur l'emplacement sélectionné du plateau. La partie continue ainsi, dans l'ordre du tour, jusqu'à ce que chaque joueur ait placé ses 4 pions action.

Exemple : Violet place son pion action sur une tuile ville inoccupée. Il peut soit ajouter cette tuile à son quartier, soit effectuer une des actions indiquées sur la ligne et la colonne où se trouve son pion, dans le cas présent «Achat d'ingrédients» ou «Recherche de sponsors» (voir Effectuer une action).

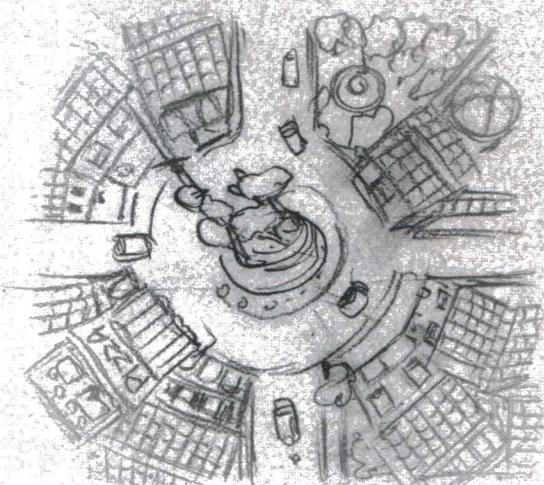


Étendre son quartier

Prenez la tuile ville de votre choix pour l'ajouter à votre quartier et posez votre pion action à sa place sur le plateau. Lorsque vous placez une tuile ville, observez les règles suivantes :

- L'orientation de la tuile ville n'a pas d'importance, mais chaque tuile ville doit être connectée par la route à au moins une de vos pizzerias.
- Une route ne doit pas être coupée par une autre tuile ville.
- Votre quartier doit tenir dans une grille de 4 tuiles par 5 (ou 5 tuiles par 4).

Sur les tuiles ville figurent des routes et des maisons colorées. Plus il y a de maisons colorées, plus il y a de clients et plus la tuile peut rapporter de points. Les routes permettent d'accéder à ces maisons. Il existe quatre types de maisons colorées, chaque couleur représentant un type de clients différent.

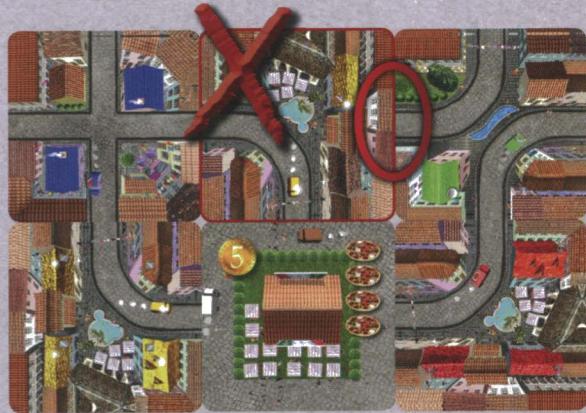


Exemple : ces tuiles ne sont pas positionnées correctement :

A. Cette tuile n'est pas connectée à une pizzeria.



B. Placer cette tuile ici interromprait une route, ce qui n'est pas autorisé.



C. Cette tuile est placée en dehors des limites du quartier (maximum 4 tuiles par 5).



Effectuer une action

Si vous n'ajoutez pas une tuile ville à votre quartier, la tuile ainsi que votre pion action restent sur le plateau et vous pouvez effectuer une action. Il peut s'agir de l'action de la ligne ou de la colonne où se trouve le pion action que vous venez de placer. Il existe quatre actions disponibles : «Recherche de sponsors», «Achat d'ingrédients», «Livraison express» et «Construction de pizzeria».



Recherche de sponsors (liée à la piste dorée Finance)

Prenez de la réserve la somme d'argent indiquée par le marqueur sur la piste Finance de votre plateau d'expérience.



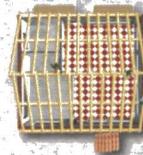
Achat d'ingrédients (liée à la piste bleue Marché)

Payez £2, £3, £5, £7 ou £9 pour placer respectivement 1, 2, 3, 4 ou 5 pizzas sur votre/vos pizzeria(s). De plus, suivant votre position sur la piste d'expérience Marché, vous recevrez des pizzas supplémentaires gratuites. Vous êtes libre de placer toutes les pizzas sur la même pizzeria ou de les répartir entre vos différentes pizzerias, tant que vous respectez la capacité maximale de chaque pizzeria (1 par symbole pizza représenté sur la pizzeria).



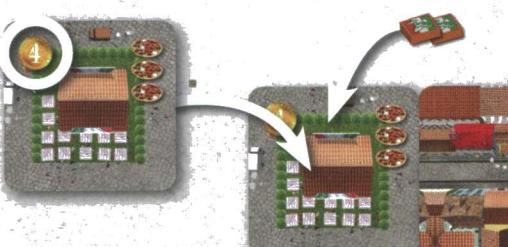
Livraison express (liée à la piste rouge Express)

Payez £2 et livrez immédiatement des pizzas à vos clients. Le nombre de pizzas qui peuvent être livrées grâce à cette action dépend de votre niveau d'expérience sur la piste Express de votre plateau. Toute pizza que vous livrez doit provenir d'une de vos pizzerias et doit être placée sur une maison colorée d'une tuile ville de votre quartier. La distance qui sépare la tuile ville de la pizzeria n'a pas d'importance, mais elles doivent être connectées par une route. **Note : lorsque vous effectuez cette action, soyez attentif aux règles de livraison décrites en page 9. Après une livraison express, vous gagnez immédiatement de l'expérience (selon les règles de la phase F).**



Construction de pizzeria

Prenez une pizzeria de la réserve. Payez le coût indiqué et ajoutez la pizzeria à votre quartier. Placez deux pizzas sur cette pizzeria. La pizzeria doit être adjacente à au moins une tuile de votre quartier. Les pizzerias ne peuvent jamais être adjacentes entre elles, mais peuvent se toucher par un coin. Une pizzeria est considérée comme ayant 4 sorties (une de chaque côté) qui peuvent être connectées à une route. Une tuile ville qui est connectée à une pizzeria par la route peut bloquer une autre sortie de pizzeria (de la même pizzeria ou d'une autre).



Exemple : dans cet exemple, voyons ce que deux joueurs peuvent faire avec des actions différentes, selon leurs positions respectives sur les différentes pistes de leur plateau d'expérience.

- Recherche de sponsors : Orange reçoit £3, Marron £7.
- Achats d'ingrédients : Orange paye £3 pour 4 pizzas (2+2). Marron paye £3 pour 2 pizzas (2+0).
- Livraison express : Orange peut livrer 1 pizza, Marron peut en livrer 2.

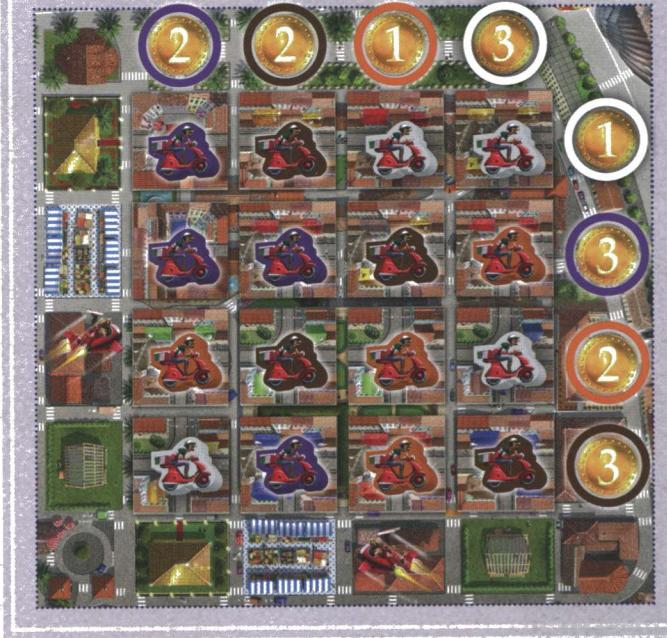


B. RECEVOIR DES DESSOUS-DE-TABLE

Une fois que chaque joueur a placé ses quatre pions action sur le plateau, certains joueurs reçoivent des dessous-de-table.

Vérifiez pour chaque ligne et chaque colonne du plateau qui a placé le plus de pions action dans celle-ci. Ce joueur reçoit l'argent placé à côté de cette ligne ou cette colonne. En cas d'égalité, l'argent revient au joueur dont le pion est le plus proche de la pièce. Les joueurs reprennent ensuite leurs pions action du plateau.

Exemple : à la fin de la première phase, l'argent est distribué comme suit : Violet reçoit £5, Marron £5, Orange £3 et Blanc £4.



C. ENCHÈRES

Les joueurs peuvent désormais investir leur argent (fraîchement gagné) lors de la phase d'enchères.

L'issue de cette phase d'enchères détermine quelle tuile investissement chaque joueur pourra acheter et quelle tuile livraison il va recevoir (voir Payer et prendre des tuiles, ci-dessous). Elle détermine également l'ordre de jeu pour le prochain tour. Les marches de la Piazza comportent 28 emplacements divisés en 7 lignes et 4 colonnes. C'est ici qu'ont lieu les enchères.

Placer une enchère

Dans l'ordre du tour, chaque joueur place un de ses pions action dans une des colonnes de la Piazza, sur le montant de son choix. Si un joueur voit son enchère dépassée dans une colonne, il doit, lorsque son tour revient, déplacer son pion dans n'importe quelle colonne (dont celle où se trouve actuellement son pion) afin de placer une nouvelle enchère. Changer le montant de son enchère n'est autorisé que si un joueur voit son enchère dépassée lorsque son tour revient, sinon, il doit passer.

Lorsque vous misez, les règles suivantes doivent être observées :

- Un pion action doit toujours être placé de sorte qu'il soit le seul pion ou le plus élevé de la colonne concernée.
- Lorsqu'un pion action est déplacé car il a été dépassé, il n'est pas possible de le placer sur une ligne plus basse, même si la nouvelle colonne est vide.
- Si à n'importe quel moment un joueur n'a plus les moyens ou ne souhaite plus placer d'enchère, il place son pion action à côté de la Piazza.

Notez que le paiement est obligatoire ! Vous ne pouvez ainsi jamais enchérir plus que ce que votre budget vous le permet.

Les enchères prennent fin immédiatement lorsque chaque joueur a eu l'opportunité d'encherir au moins une fois et qu'aucune colonne ne contient plus d'un pion action.

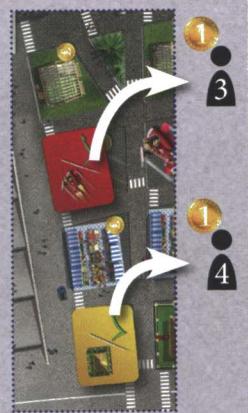
Payer et prendre des tuiles

En commençant par le joueur dont le pion action est le haut sur la Piazza, puis dans l'ordre décroissant, chaque joueur effectue les étapes suivantes, dans l'ordre :

- Il verse le montant de son enchère à la réserve générale.
- Il choisit une des tuiles investissement encore disponibles.
- Il prend la tuile livraison de la colonne où se trouve son pion action.

Note : les joueurs qui n'ont pas misé pendant la phase d'enchères (parce qu'ils ne le souhaitaient pas ou n'avaient pas l'argent nécessaire pour le faire) peuvent quand même acheter, dans l'ordre du tour, une des tuiles investissement restantes pour £1 (s'ils peuvent payer). Ces joueurs ne reçoivent pas de tuile livraison et ne pourront pas faire de livraison de pizzas lors de la phase E de ce tour.

Exemple : lors de la phase d'enchères, le troisième joueur n'a que £2. Les deux premiers joueurs placent leur pion action respectivement sur £1 et £2. Le troisième joueur ne peut plus placer d'enchère valide. Il ne livrera pas de pizzas lors de la phase E de ce tour, mais il peut quand même acheter une des tuiles investissement restantes pour £1. Si le quatrième joueur n'avait que £1, il ne pourrait pas non plus placer d'enchère valide. Il ne livrera pas de pizzas non plus en phase E, mais il pourrait acheter la tuile investissement restante pour £1 (une fois que le troisième joueur a choisi la sienne parmi les deux restantes).



Nouveau premier joueur

Le joueur dont le pion action se situe dans la colonne d'enchères la plus à gauche devient premier joueur pour le prochain tour. Il place son pion d'ordre du tour sur la case premier joueur, les autres joueurs placent le leur à la suite, dans le sens horaire.

Exemple d'une phase d'enchères :

Orange mise £1 dans la colonne 1. Blanc mise £4 dans la colonne 4. Violet mise £4 dans la colonne 2 et se fait surenchérir par Marron qui mise £8 :



Exemple d'une phase d'enchères (suite) :

Violet doit déplacer son pion action et le place sur £6 dans la colonne 4 :



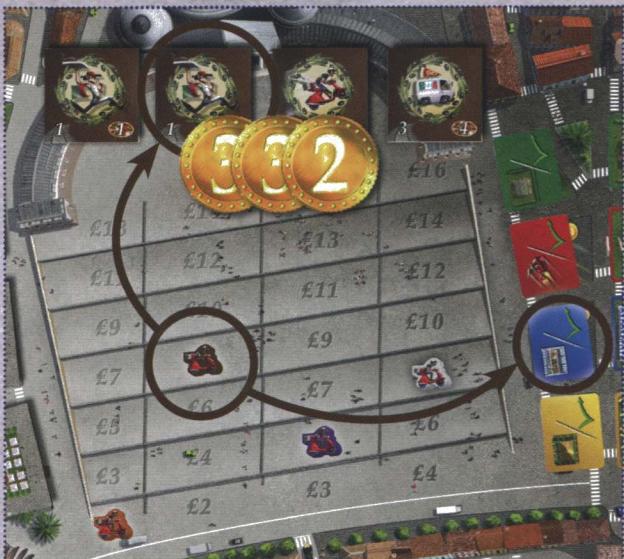
A cause de ceci, le pion action blanc doit être déplacé. Blanc place son pion sur £8 dans la colonne 4 :



Enfin, Violet propose £5 dans la troisième colonne. Une enchère de £3 dans la troisième colonne est impossible puisque Violet ne peut pas placer son pion action une ligne plus bas. Chaque colonne contient désormais un seul pion action :



Marron paye £8 et peut choisir sa tuile investissement en premier. Il prend la tuile livraison A2 (correspondant à la colonne 2). Marron bat Blanc car son pion action est plus haut que celui de Blanc :



Blanc paye également £8 et est le deuxième à choisir une tuile investissement. Il prend la tuile livraison A4 car son pion se trouve dans la colonne 4. Violet (colonne 3) paye £5, est donc troisième à choisir sa tuile investissement et prend la tuile livraison A3. Orange paye £1, prend la tuile investissement restante ainsi que la tuile livraison A1. Il deviendra également le nouveau premier joueur. Tous les joueurs livreront leurs pizzas en phase E, selon leur tuile livraison.

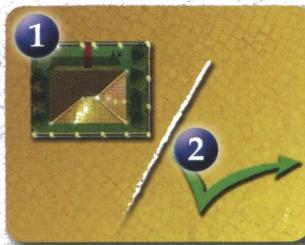


D. INVESTIR

Après la phase d'enchères, chaque joueur active sa tuile investissement (ceci peut être fait simultanément).

Une tuile investissement peut être activée de deux façons :

- 1** Défaussez la tuile et effectuez l'action correspondante (voir illustration sur la tuile), OU
- 2** Placez la tuile à proximité de votre plateau d'expérience et déplacez le marqueur d'expérience correspondant (couleur/illustration identique à la tuile investissement) d'une case vers la droite.



Exemple : Blanc a choisi une tuile investissement Finance. Il peut soit recevoir £5 une fois, soit faire progresser son marqueur d'expérience d'une case sur la piste Finance. S'il choisit cette dernière option, il recevra plus d'argent de la réserve générale les prochaines fois qu'il choisira l'action «Recherche de sponsors».



E. LIVRER DES PIZZAS

Chaque joueur livre désormais des pizzas selon la tuile livraison qu'il a reçue en phase C (Enchères). Une tuile livraison indique combien de pizzas il peut livrer au total lors de cette phase ainsi que la distance maximale de chaque tournée de livraison. La position du marqueur d'expérience sur la piste Livraison de son plateau d'expérience indique le nombre de tournées de livraison qu'il peut effectuer (nombre de livreurs = nombre de tournées de livraison).

Exemple : Violet peut livrer trois pizzas **A**, à une distance de 2 tuiles **B**, et ne peut effectuer qu'une seule tournée de livraison puisque son marqueur se trouve toujours sur la première case de la piste Livraison **C**.



RÈGLES POUR CHAQUE TOURNÉE DE LIVRAISON :

- Respectez la distance maximale pour chaque tournée de livraison. Partez d'une pizzeria et empruntez le réseau routier pour vous déplacer de tuile ville en tuile ville. Le nombre de maisons colorées sur une tuile ville indique le nombre de pizzas que vous POUVEZ livrer ici.
- Votre itinéraire de livraison doit être un chemin unique reliant des tuiles ville connectées orthogonalement. **Vous ne pouvez pas revenir sur vos pas et prendre un autre embranchement sur votre trajet.**
- Vous ne pouvez pas traverser une autre pizzeria lors d'une livraison. Vous pouvez toutefois traverser les tuiles ville où des pizzas ont déjà été livrées.
- Le nombre de pizzas représenté sur la tuile livraison indique le nombre de pizzas total que vous pouvez livrer lors de cette phase, à répartir entre toutes vos tournées de livraison. Ceci ne représente donc PAS le nombre de pizzas que vous pouvez livrer par tournée. La DISTANCE indiquée s'applique par contre à chaque tournée de livraison que vous effectuez.

Exemple : Violet récupère la tuile livraison A3 et peut effectuer une tournée de livraison avec 3 pizzas et à une distance de 2 tuiles. Ses options sont les suivantes :

- Il peut livrer complètement sa tuile ville de départ comportant une maison dorée (une seule pizza est donc livrée).
- Il peut livrer complètement la tuile ville bleue en dessous de la pizzeria.
- Il peut livrer la tuile ville bleue du dessus et celle juste à côté. Dans ce cas, la troisième pizza ne peut pas être livrée car il ne peut faire qu'une seule tournée et la distance parcourue par un unique chemin direct passant par ces deux tuiles égale son maximum de 2 tuiles par tournée.
- Il peut livrer complètement la tuile ville verte à gauche de la pizzeria et celle juste à côté.
- Il peut partiellement livrer la tuile ville bleue du bas en ne recouvrant que deux maisons et livrer complètement la rouge d'en dessous avec une troisième pizza.
- Les maisons dorées de la tuile en bas à gauche ne peuvent pas être atteintes car elles sont trop éloignées, dépassant la distance maximale de 2 tuiles imposée par la tuile A3.
- Si Marron pouvait effectuer deux tournées de livraison au lieu d'une, il pourrait, par exemple, livrer les deux tuiles ville bleues du haut lors de sa première tournée, et ensuite, la maison rouge du bas lors de sa seconde tournée (il peut livrer jusqu'à 3 pizzas et à une distance de 2 par tournée).



Exemple : (Note : la position de départ des pizzas est indiquée par les pizzas sur les pizzerias, la situation d'après la livraison est indiquée par les différentes pizzas colorées). D'après sa tuile Livraison, Marron peut livrer jusqu'à 9 pizzas. La distance maximale de livraison est de 4. En ayant 3 tournées de livraison, Marron peut faire ceci : lors de sa première tournée, il livre les pizzas jaunes **A**. Lors de sa deuxième tournée, il livre les pizzas blanches **B**, et lors de sa troisième tournée, il livre les roses **C**. Lors des deux premières tournées, il part de la pizzeria centrale, et de celle du haut pour la dernière. Lors de sa première tournée **A**, il doit choisir d'emprunter soit la route de gauche, soit la route de droite au carrefour. Il est impossible de faire demi-tour, il ne peut ainsi pas livrer de pizzas dans la tuile ville, en haut à gauche, comportant des maisons vertes.



Note: même lors de livraisons express, vous devez prendre en compte le nombre de tournées de livraison disponibles. Si vous pouvez livrer deux pizzas lors d'une Livraison express, mais que vous n'avez qu'une seule tournée de livraison, ces deux pizzas doivent être livrées lors d'un même trajet. Une Livraison express répond aux mêmes règles qu'une livraison normale, mais est illimitée en distance.



F. GAGNER DE L'EXPÉRIENCE

Après avoir livré des pizzas, les joueurs doivent ajuster les marqueurs de leurs pistes d'expérience : pour chaque tuile ville qui a été complètement livrée ce tour-ci (c'est-à-dire, qu'il y a autant de pizzas sur la tuile que le nombre de maisons colorées), le marqueur d'expérience correspondant est avancé d'une case vers la droite. **Note : les gains d'expérience ont également lieu immédiatement après une livraison express !**

Exemple : en reprenant l'exemple en haut de cette page, Marron avancerait de 1 case sur sa piste Finance, de 1 sur sa piste Marché, de 1 sur sa piste Express et de 2 sur sa piste Livraison.



Note: à l'exception des livraisons express, les marqueurs d'expérience ne sont déplacés qu'en phase F, UNE FOIS la phase E terminée. Ainsi, livrer complètement une tuile ville verte ne fait pas gagner immédiatement de l'expérience et ne permet pas d'en profiter pour faire immédiatement une tournée de livraison supplémentaire !

G. PRÉPARER LE PROCHAIN TOUR

Remettez les tuiles ville restantes dans la boîte du jeu. Remplissez le plateau avec 16 nouvelles tuiles ville et de l'argent de la réserve générale. Placez 4 nouvelles tuiles livraison (B/C/D/E aux tours 2/3/4/5, respectivement) et 4 nouvelles tuiles investissement sur les emplacements appropriés du plateau de jeu. Les pizzas livrées dans le quartier des joueurs restent toujours en place.



Fin de partie

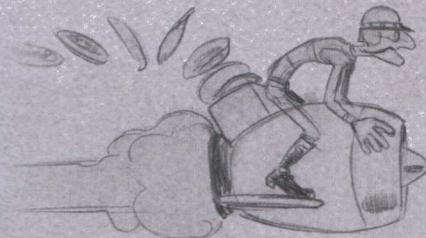
Après la 5^{ème} phase de livraison, la partie prend fin. Tous les points de victoire et points de pénalité sont à présent attribués, comme suit:

1. Chaque pizza sur vos tuiles ville (= pizza livrée) rapporte 1 point de victoire (PV).
2. Faites glisser le(s) marqueur(s) d'expérience le(s) plus à gauche de votre plateau tout en bas pour recevoir des points de victoire pour votre polyvalence (indiqués dans les icônes trophée).
3. Chaque marqueur d'expérience qui a atteint la case la plus à droite de sa piste rapporte 2 points de victoire supplémentaires. Vous êtes considéré comme un expert dans le domaine.
4. Les pizzas restant dans vos pizzerias (= pizzas non livrées) finissent à la poubelle et donnent chacune 1 point de pénalité (-1 PV).

Exemple de décompte final :

- 1 22 pizzas livrées (+22)
- 2 Bonus de polyvalence (+2)
- 3 Bonus d'expertise (+2)
- 4 Deux pizzas à la poubelle (-2)

Ce qui fait un total de 24 points de victoire (22+2+2-2).



Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie et devient le successeur de Papà Paolo. En cas d'égalité, celui possédant le plus d'argent l'emporte. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée et il y a plusieurs successeurs.



Variantes

Voici quelques variantes qui ont été appréciées lors des phases de test du jeu et que vous pourrez utiliser quand vous maîtriserez bien le jeu de base.

- A. Lors de la phase G, placez face cachée l'une des pièces (choisie au hasard). Le joueur qui remporte cette pièce lors de la phase B devient le nouveau premier joueur pour le prochain tour. L'ordre des joueurs est ensuite ajusté dans le sens horaire.
- B. Ne jouez pas dans le sens horaire, mais dans le sens inverse des enchères (le plus bas sur les marches joue en premier et le plus haut en dernier).
- C. Le joueur ayant le plus d'argent en fin de partie marque 2 points supplémentaires, le suivant marque un point supplémentaire.
- D. Lors d'une partie à deux joueurs, révélez à la fois les tuiles livraison du tour en cours ET celles du tour suivant. Puisque seules deux tuiles livraison sont utilisées chaque tour, ceci facilite la planification des actions.

Adjustements pour 3 joueurs

MISE EN PLACE

- Utilisez la tuile pour 3 joueurs et disposez-la sur les troisième et quatrième colonnes de la zone urbaine. Celle-ci permet d'avoir une grille de 4 par 3, soit 12 emplacements de tuiles ville au lieu de 16. Remplissez ces emplacements avec 12 tuiles ville de la réserve générale.
- Prenez 2 pièces de £1, 3 pièces de £2 et 2 pièces de £3. Mélangez ces pièces et placez-les aléatoirement sur les emplacements dédiés du plateau.
- Remettez une pizzeria de valeur £5 et une de valeur £4 dans la boîte.
- Mélangez les tuiles livraison du tour en cours (par exemple, toutes les tuiles A), retirez celle du dessus et placez les tuiles restantes dans l'ordre croissant de la gauche vers la droite sur les trois premières colonnes des marches de la Piazza.



DÉROULEMENT DU JEU

A. Actions : lorsque vous effectuez une action de la dernière colonne, choisissez l'action «Livraison Express» ou «Construire une pizzeria».

C. Enchères : la 4ème colonne de la Piazza n'est pas utilisée lors de la phase d'encheres.

G. Préparer le prochain tour : défoussez la tuile investissement qui n'a pas été choisie ce tour-ci.

Les autres règles du jeu restent inchangées par rapport au jeu à quatre joueurs.



MISE EN PLACE

- Installez le plateau du côté 2 joueurs.
- Chaque joueur reçoit deux tuiles de départ, en choisit une et défausse l'autre. Le joueur ayant celle dont le numéro est le plus petit devient premier joueur.
- Prenez 2 pièces de £1, 2 pièces de £2 et 2 pièces de £3. Mélangez ces pièces et placez-les aléatoirement sur les emplacements dédiés du plateau.
- Mélangez les quatre tuiles livraison au début de chaque tour, placez les deux premières au-dessus de la Piazza et défaussez les deux autres.
- Utilisez les grandes tuiles investissement.

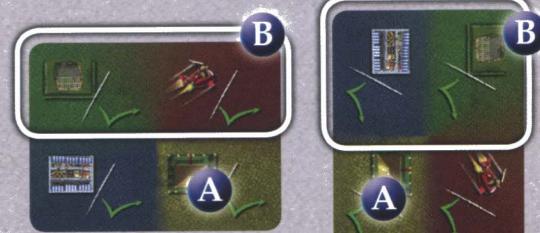
DÉROULEMENT DU JEU

A. Effectuer des actions : lorsque sont représentées deux actions différentes, choisissez-en une seule des deux.

C. Enchères : lors des enchères, les lignes et colonnes n'ont pas d'importance. Dans l'ordre du tour, les joueurs placent leur enchère sur une des marches de la Piazza, ou passent. Si un joueur passe et que les deux joueurs ont eu au moins une opportunité de placer une enchère, les enchères sont terminées. Les enchères placées doivent toujours être supérieures aux précédentes sauf dans le cas particulier où le premier joueur a misé directement £6 ou plus. Dans ce cas, le second joueur a la possibilité de miser moins, les enchères finissant ainsi. Si un joueur a passé sans placer d'encheré, il peut toujours obtenir une tuile investissement pour £1, mais il n'aura pas de tuile livraison. Le joueur ayant l'encheré la plus basse devient le nouveau premier joueur.

D. Investir : le joueur ayant l'encheré la plus élevée investit en premier. Il choisit une des quatre options d'investissement et place la tuile investissement entre son adversaire et lui, la couleur de l'action qu'il a choisie pointant vers lui. Il peut choisir son orientation. L'autre joueur choisit l'un des deux investissements pointant vers lui.

Exemple : un joueur choisit l'action dorée "Recherche de sponsors" (Finance). Selon la façon dont il place sa tuile, l'autre joueur pourra choisir entre les investissements vert (Livraison) et rouge (Express) OU bleu (Marché) et vert (Livraison).



E. Livrer des pizzas : le joueur ayant l'encheré la plus élevée choisit une tuile livraison et effectue la livraison correspondante. Le second joueur, s'il a misé, livre selon l'autre tuile livraison.

G. Préparer le prochain tour : placez les nouvelles tuiles livraison et investissement à côté des marches de la Piazza.