

FIN DE LA MANCHE

Le premier joueur qui réussit à vider complètement sa pioche remporte la manche. Il gagne un jeton « point de fidélité ».

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à obtenir 3 jetons « points de fidélité » gagne la partie. S'il n'y a plus de jetons, c'est le joueur qui en possède le plus qui remporte la partie. En cas d'égalité entre 2 joueurs, les 2 joueurs sont déclarés vainqueurs.

2 – ROMANA

MISE EN PLACE

Cette fois, prenez toutes les cartes du jeu dont les cartes « scooter », « camion » et « chef ». Mélangez les cartes et distribuez-les équitablement entre les joueurs. En cas de cartes en surplus, mettez-les de côté. Les joueurs placent leurs cartes en pile, face cachée devant eux, c'est leur pioche.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à vider complètement sa pile de carte.

DÉROULEMENT

Un joueur compte jusqu'à 3, puis tous les joueurs commencent à retourner la carte du dessus de leur pioche pour former une ligne de plusieurs cartes, face visible devant eux.

La suite du jeu se déroule de la même manière que pour la recette de la pizza n° 1, Margherita.

Au cours de la partie, il se peut qu'aucune paire de cartes ne soit visible. Dans ce cas, le jeu est bloqué et tous les joueurs ramassent les piles de cartes placées en ligne devant eux ainsi que leur pioche. Ils les mélangent et reforment une nouvelle pioche, posée face cachée.

5

Exemple : Aucune paire n'est visible.



Astuce : Il est plus judicieux de couvrir une carte dans les piles de jeu d'un autre joueur plutôt que dans la vôtre, car cela signifie qu'elles recevront plus de cartes dans sa pile de pioche lors d'une redistribution.

Une fois les nouvelles pioches recrées, recommencez de la même manière : créez le nombre requis de piles de cartes, puis cherchez des cartes identiques.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à vider complètement sa pioche remporte la partie !

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

6



Martin Nedergaard Andersen Bailey Crouch

PRONTO!



6-99

2-4

20'



Note de l'éditeur :

Le terme « joueur » désigne aussi bien les joueurs que les joueuses, de tous âges, à partir de 7 ans.

CONTENU

- 55 cartes
- 8 jetons de fidélité
- 1 aide-mémoire
- 1 règle du jeu



PRÉSENTATION

C'est le rush dans la pizzeria ! Pour faciliter la préparation d'un grand nombre de pizzas, les équipiers doivent trier les ingrédients 2 par 2. Tiendrez-vous ce rythme frénétique ?

Découvrez les 2 pizzas du jour : **MARGHERITA** et **ROMANA**.

LES CARTES

Il y a 14 cartes différentes dans le jeu :

- 10 cartes pizzas, ingrédients et four, présentes en 4 exemplaires.
- 3 cartes que l'on utilise uniquement pour la recette de la seconde pizza : la carte « scooter », la carte « camion » et la carte « chef ». Ces 3 cartes sont présentes en 4 exemplaires.
- 1 carte « Chat », apparaissant 3 fois, c'est le joker ! Le Chat correspond à n'importe quelle autre carte. Ainsi, dès que vous voyez un Chat sur l'une des piles, vous pouvez le recouvrir en disant « chat ».

2

1 - MARGHERITA

MISE EN PLACE

Retirer toutes les cartes « scooter », « camion » et « chef ».

Mélangez les cartes et distribuez-les équitablement entre les joueurs. En cas de cartes en surplus, mettez-les de côté. Les joueurs gardent leurs cartes en pile, face cachée devant eux, c'est leur pioche.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à vider complètement sa pioche.

DÉROULEMENT

Un joueur compte jusqu'à 3, puis tous les joueurs commencent à retourner la carte du dessus de leur pioche pour former une ligne de plusieurs cartes, face visible devant eux.

IL Y A TOUJOURS 12 CARTES POSÉES SUR LA TABLE :

Pour 2 joueurs : chaque joueur pose 6 cartes en ligne devant lui.

Pour 3 joueurs : chaque joueur pose 4 cartes en ligne devant lui.

Pour 4 joueurs : chaque joueur pose 3 cartes en ligne devant lui.

Chaque carte de votre ligne constitue la carte de départ d'une pile. Vous et les autres joueurs placerez des cartes sur ces piles tout au long de la partie. Seule la carte du dessus de la pile est visible.

Il n'y a pas de tours de jeu, jouez simplement aussi vite que possible !

Quand vous avez constitué votre ligne de cartes, commencez à chercher 2 cartes identiques, ou plus, parmi les 12 cartes visibles, pas seulement les vôtres. Dès que vous voyez 2 cartes identiques ou plus, placez la carte du dessus de votre pioche face visible sur l'une des 2 cartes identiques en prononçant à haute voix le nom de l'objet présent sur ces 2 cartes.

3



Exemple : Un joueur a vu qu'il y avait 2 cartes « fromage », il pose la première carte de sa pioche sur l'une des 2 cartes fromages en disant à haute voix « fromage » !

Important : vous ne pouvez pas commencer à placer des cartes de votre pioche tant que vous n'avez pas complété votre ligne avec le nombre de cartes demandées. Quand votre ligne de carte est complétée, vous pouvez poser vos cartes sur n'importe quelle pile, y compris celles des autres joueurs qui n'ont pas encore terminé la création de leur ligne de carte.

En cas d'erreur : lorsqu'un joueur commet une erreur, il doit reprendre sa carte et recevoir une carte de la pioche de chaque autre joueur. Ces cartes doivent être placées sous sa propre pioche avant qu'il ne puisse reprendre la partie.

4