

# PIZZA XXL

Autor gry: Łukasz Woźniak  
Ilustracje: Maciej Szymanowicz

Gra dla 2–5 graczy w wieku 6–106 lat

## ELEMENTY GRY



16 składników



12 pizz

## IMPREZOWY WARIANT GRY

Gracze wcielają się w kucharzy, których zadaniem będzie robienie pysznych pizz. W tym wariancie liczy się refleks i spostrzegawczość. Gracz, który pierwszy przygotuje 3 pizze, wygrywa grę.

## PRZYGOTOWANIE GRY

- 1) Potasuj **pizze** i ułóż je w zakryty (pizzami do dołu) stos z boku stołu.
- 2) Ze stosu weź **3 pizze** i ułóż je odkryte (pizzami do góry) na środku stołu.
- 3) Potasuj **składniki** i połóż je zakryte (składnikami do dołu) na stole.



1) Stos Pizz



2) Pizze do zrobienia



3) Składniki

## PRZEBIEG GRY

Pierwszą rundę zaczyna najmłodszy gracz. W swojej turze gracz odkrywa jeden dowolny zakryty składnik. Następnie gracz siedzący po jego lewej stronie odkrywa kolejny zakryty składnik, i tak dalej, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Składniki należy odkrywać ruchem „od siebie” tak, aby każdy gracz zobaczył dany składnik w tym samym momencie.

## Gotowa pizza

Pizza jest gotowa, jeżeli na stole są odkryte **3 składniki** potrzebne do jej przygotowania (pokazane są na pizzy) oraz **przynajmniej jeden ser**. Gdy ktoś zauważy gotową pizzę, powinien ją jak najszybciej *zaklepać*, kładąc na niej swoją dłoń. Gracz, który *zaklepie* gotową pizzę, zdobywa ją i kładzie zakrytą przed sobą.



*Aby przygotować tę pizzę potrzebne są 4 składniki: pieczarki, pomidor, cebula, ser.*



Ach te muchy! Nie są składnikami pizzy oraz nie mają żadnego specjalnego działania – po prostu przeszkadzają kucharzom latając po kuchni. Po odkryciu muchy należy normalnie kontynuować grę – tura przechodzi na kolejnego gracza.

## Nowa runda

Po zdobyciu pizzy przez któregoś z graczy należy wyłożyć nowy żeton pizzy ze stosu tak, aby 3 pizze były odkryte. Wszystkie składniki należy zakryć i ponownie potasować. Nową rundę rozpoczyna gracz, który zdobył ostatnią pizzę. Odkrywa on wybrany składnik i gra jest kontynuowana aż do momentu, gdy któryś gracz zdobędzie kolejną pizzę.

## KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy jeden z graczy zdobędzie trzecią pizzę. Gracz ten jest zwycięzcą.

## DODATKOWE ZASADY

Informacje zawarte w poniższych punktach nie są niezbędne do rozpoczęcia gry, ale warto do nich wrócić po pierwszej rozgrywce.

- Gracze muszą trzymać dłonie przed sobą na stole.
- *Zaklepywać* pizzę można tylko jedną dłonią.
- Gracz może *zaklepać* pizzę tą samą dłonią, którą odkrywa składnik.

- Gdy gracz położy dłoń na pizzę, która nie jest jeszcze gotowa (na stole nie odkryto jeszcze wszystkich potrzebnych do jej zrobienia składników), musi obejść się smakiem. Do końca rundy nie może już zdobyć żadnej pizzy.
- Jeśli kilku graczy jednocześnie położy dłoń na tej samej pizzy, wygrywa ten, którego dłoń znajduje się na samym spodzie, bezpośrednio na pizzy. Jeśli kilka dłoń leży bezpośrednio na pizzy, wygrywa gracz, którego dłoń zajmuje największą część jej powierzchni. W przypadku trudności z wyłonieniem zwycięzcy pizzę zdobywa najmłodszy gracz.
- Może zdarzyć się tak, że po odkryciu składnika więcej niż jedna pizza będzie gotowa. W takim przypadku kilku graczy może zdobyć pizzę. Wówczas nową rundę rozpoczyna najmłodszy z tych graczy.

## PAMIĘCIOWY WARIANT GRY

### CEL GRY

Zadaniem każdego z graczy będzie znalezienie składników do swojej pizzy. W tym wariantcie liczy się pamięć i trochę szczęścia. Gracz, który pierwszy zdobędzie trzecią pizzę, wygrywa grę.

### PRZYGOTOWANIE GRY

1. Potasuj **pizze** i ułóż je w zakryty (pizzami do dołu) stos z boku stołu.
2. Ze stołu rozdaj każdemu graczowi po jednej pizzy. Otrzymane pizze połóżcie odkryte (pizzą do góry) przed sobą.
3. Potasuj składniki i połóż je zakryte (składnikami do dołu) na stole.



1) stos Pizz



3) składniki



2) Krzysz



2) Ania



2) Kasia

### PRZEBIEG GRY

Grę zaczyna najmłodszy gracz. W swojej turze gracz odwraca dowolne składniki jeden po drugim. Gracz może odwracać składniki do momentu, w którym:

1. Na stole będą odwrócone **3 składniki**, potrzebne do przygotowania jego pizzy, oraz przynajmniej jeden **ser**.

Gracz zdobywa pizzę, odkłada ją zakrytą obok siebie i dobiera kolejną pizzę ze stosu. Wszystkie składniki na stole należy zakryć i ponownie potasować. Do gry przystępuje kolejny gracz, siedzący po lewej stronie od poprzedniego rozgrywającego, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

2. Gracz odkryje **niepotrzebny składnik** lub **muchę**. Gracz kończy swoją turę, nie zdobywając pizzy. Należy zakryć wszystkie składniki (bez ich tasowania!). Do gry przystępuje następny gracz, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

**UWAGA!** Gdy gracz odkryje drugi, trzeci ser, gra dalej – sery zawsze pasują do każdej pizzy.

## Przykład



Ania



Ania odkryła pieczarkę. Ten składnik jest jej potrzebny, więc gra dalej. Odkrywa pomidora. Niestety, nie potrzebuje go do swojej pizzy. Ania zakrywa wszystkie składniki i do gry przystępuje następny gracz.



Krzyś



Krzyś odkrywa pieczarkę, następnie pomidora, dwa sery i cebulę. Krzyś zdobywa pizzę, bo odkrył wszystkie składniki potrzebne do jej przygotowania.

## KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy jeden z graczy zdobędzie trzecią pizzę. Gracz ten jest zwycięzcą.

# EGMONT

EGMONT Polska Sp. z o.o.  
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa  
www.egmont.pl



**krainaplanszowek.pl**  
facebook.com/KrainaPlanszowek

Autor gry: Łukasz Woźniak  
Ilustracje: Maciej Szymanowicz  
Koordynacja redakcji: Patryk Błok  
Koordynacja produkcji: Anita Pilewska  
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc