

PIZZA MONSTERS



Ein monsternmäßiges Spiel für 2-8 Pizzabäcker ab 5 Jahren

Das Monster ist in der Stadt und wie ihr wisst: Monster liiiiieben Pizza!

Versucht nun aus einem ganzen Sack voller Bestellungen die passende Zutat zu ziehen. Dann müsst ihr nur noch mit euren Pizzastücken das Monster füttern. So könnt ihr Kochmützen gewinnen und der größte Pizzabäcker werden!

SPIELMATERIAL

64 Pizzastücke: Auf den Vorderseiten mit den Zutaten Salami, Pilze, Ananas, Oliven, Peperoni, Zwiebeln, Shrimps und Paprika. Auf den Rückseiten sind Mäuse oder Vögel abgebildet.

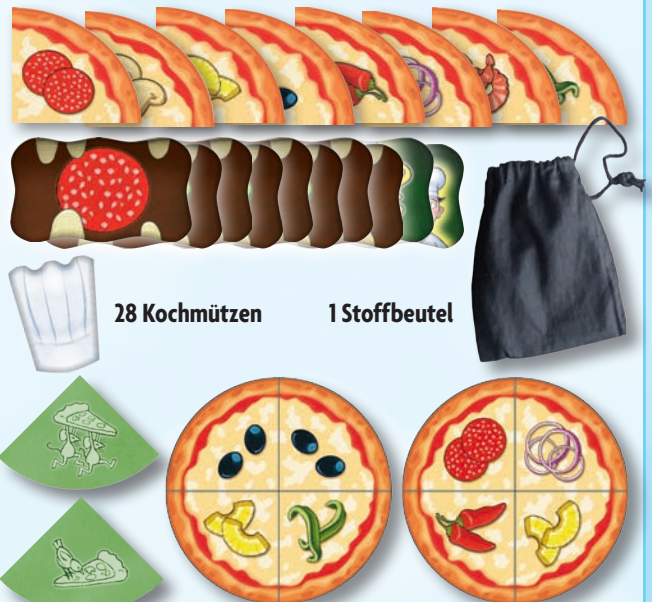
10 Bestellungen: Mit den Zutaten Salami, Pilze, Ananas, Oliven, Peperoni, Zwiebeln, Shrimps, Paprika (je 1x) und 2 Jokern.

SPIELZIEL

Versuche viele Bestellungen zu erfüllen und Pizzastücke abzuliefern! Wer es als erster schafft, vier Pizzen loszuwerden, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler nimmt sich alle acht Pizzastücke der gleichen Rückseitenfarbe. Auf jeweils vier der Rückseiten sind Mäuse beziehungsweise Vögel abgebildet. Setzt die vier Pizzastücke mit Mäusen zu einer Pizza zusammen, mit den Vorderseiten nach oben. Setzt die vier Pizzastücke mit Vögeln zu einer Pizza zusammen, mit den Vorderseiten nach oben. Legt bei weniger als acht Spielern die restlichen Pizzastücke mit der Vorderseite nach oben lose in das Schachtelunterteil (mit dem Monster).
- Stellt das Schachtelunterteil in die Tischmitte.
- Legt die Kochmützen als allgemeinen Vorrat daneben bereit.
- Gebt die zehn Bestellungen in den Beutel.
- Der Spieler, der zuletzt eine Pizza gegessen hat, bekommt den Beutel und ist als erster an der Reihe.



28 Kochmützen

1 Stoffbeutel

Beim Zusammensetzen einer Pizza, ist die Reihenfolge der Stücke egal.

Wichtig: Die beiden Bestellungen ohne Abbildung bitte dauerhaft aussortieren, sie werden für das Spiel nicht benötigt.

SPIELABLAUF

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

1) Bestellungen ziehen

Der Spieler an der Reihe zieht zunächst bis zu zwei Bestellungen aus dem Beutel. Das passiert wie folgt:

Er zieht **blind** zunächst nur eine Bestellung aus dem Beutel und zeigt sie allen Spielern. Ist auf der gezogenen Bestellung eine **Zutat**, hat er zwei Möglichkeiten:

- a) Er legt sie gut sichtbar auf den Tisch.
- b) **Oder** er wirft sie zurück in den Beutel und zieht eine neue, die er anschließend auf den Tisch legen **muss**.

Wenn die Bestellung einen Joker zeigt, siehe „Joker gezogen?“.

2) Monster füttern

Die Bestellung auf dem Tisch muss liegen bleiben und gilt nun fürs Füttern des Monsters. **Jeder** darf dem Monster nun **ein** Pizzastück mit der zur Bestellung passenden Zutat geben. Das passiert wie folgt:

Lege das Pizzastück mit der Vorderseite nach oben in das Schachtelunterteil. Hast du kein passendes Pizzastück, kannst du dem Monster auch keins geben. **Wichtig:** Hast du mehrere passende Pizzastücke, musst du dich für eins davon entscheiden.

3) Pizza weg!

Jeder, der gerade das letzte Stück einer Pizza abgegeben hat, bekommt eine neue Pizza und eine Kochmütze. Das passiert wie folgt:

Suche dir für eine neue Pizza vier **beliebige** Stücke aus dem

Schachtelunterteil aus. Diese setzt du vor dir beliebig zu einer Pizza zusammen, mit den Vorderseiten nach oben.

Wichtig: Deine beiden Pizzen solltest du im Spiel immer getrennt voneinander halten (nicht vermischen!).

Nimm dir eine Kochmütze aus der Mitte und lege sie vor dir ab. *Kochmützen behält man bis zum Spielende.*

4) Nächster Spieler

Wenn alle fertig sind, bekommt der nächste Spieler links den Beutel und ist an der Reihe.

Joker gezogen?

Etwas Besonderes passiert, wenn man beim „Bestellungen ziehen“ einen **Joker** aus dem Beutel zieht:

Diesen **muss** man sofort auf den Tisch legen! *Das Ziehen von Bestellungen ist für den Spieler damit beendet.* Je nachdem, was es für ein Joker ist, passiert dann beim „Monster Füttern“ folgendes:

- a) Bei diesem Joker benennt der Spieler an der Reihe eine Zutat seiner Wahl. **Jeder** Spieler darf dem Monster nun genau ein Pizzastück mit **der genannten** Zutat geben, wenn er es hat.
- b) Bei diesem Joker darf **jeder** Spieler genau ein **beliebiges** Pizzastück abgeben.



Wichtig: Liegen nun **beide** Joker auf dem Tisch, werden alle Bestellungen zurück in den Beutel gegeben.

Danach geht es wie zuvor beschrieben weiter.

Ein Beispiel für 3 Spieler:

Sarah ist an der Reihe und zieht blind eine Bestellung mit Pilzen aus dem Beutel. Da sie kein Pizzastück mit Pilzen hat, gibt sie die Bestellung zurück in den Beutel. Nun zieht sie eine Bestellung mit Salami. Diese muss sie nun auf den Tisch legen. Jeder darf nun ein Pizzastück mit Salami an das Monster geben.

Danach ist Katharina an der Reihe und zieht eine Bestellung mit Ananas. Das passt ihr gut und sie legt sie auf den Tisch. Jeder darf nun ein Pizzastück mit Ananas abgeben.

Danach ist Sophie an der Reihe und zieht einen Joker aus dem Beutel. Den muss sie auf den Tisch legen und nennt eine Zutat, die ihr gut passt: Oliven. Jeder darf nun ein Pizzastück mit Oliven abgeben. Bei Katharina war es das letzte Stück einer Pizza. Also sucht sie sich vier Stücke aus dem Schachtelunterteil aus und macht daraus eine neue Pizza. Außerdem bekommt sie eine Kochmütze. Danach ist Sarah wieder an der Reihe.

SPIELLENDE

Wenn ein oder mehrere Spieler die vierte Kochmütze bekommen haben, endet das Spiel. Jeder, der nun vier Kochmützen besitzt, gewinnt!



EINIGE TIPPS

- Bevor man eine Bestellung zurück in den Beutel wirft, sollte man natürlich schauen, wie gut es passen würde.
- Wirft man eine Bestellung zurück in den Beutel, sollte man vor dem nächsten Ziehen sehr gut mischen.
- Sucht man Stücke für eine neue Pizza aus, ist es oft besser, möglichst verschiedene Zutaten zu nehmen. Man kann dabei auf dem Tisch nachschauen, welche Bestellungen schon gezogen wurden.

VEREINFACHTES SPIEL

Mit jüngeren Spielern kann das Spiel wie folgt vereinfacht werden:

Es wird nur mit dem Joker rechts gespielt, der andere wird vor dem Spiel aussortiert. Der Spieler an der Reihe darf immer nur eine Bestellung ziehen. Diese gilt dann. Wenn der Joker gezogen wurde, werden die Bestellungen nach dem Füttern wieder in den Beutel zurück gegeben.



WEITERE VARIANTEN

Das Spiel bietet einige Möglichkeiten, es zu variieren. Wer möchte, kann mit folgenden Varianten spielen:

- **Blindes Nachziehen:** Hier müssen die Pizzastücke stets **verdeckt** in die Schachtelunterseite gelegt werden. Beim Zusammenstellen einer neuen Pizza, muss dann ein zufällig gezogenes Stück genommen werden.
- **Gemischter Start:** Die Spieler dürfen die acht Pizzastücke zu Beginn **beliebig** zu zwei Pizzen kombinieren.
- **Kurzes Spiel:** Zum Gewinnen reichen bereits zwei Kochmützen. Achtung: Wenn man eine Pizza fertig hat, wird keine neue zusammengestellt!
- **Verlängerung:** Haben mehrere Spieler vier Kochmützen, können **diese** so lange weiterspielen, bis ein Spieler mehr Kochmützen als die anderen hat.

BONUSSPIEL

für 3 bis 8 Spieler

Wer mal etwas anderes probieren möchte, kann mit dem Spielmaterial auch folgendes spielen:

Spielvorbereitung

Die Spieler haben zu Beginn keine eigene Pizza. Stattdessen kommen **alle** Pizzastücke **verdeckt** in die Tischmitte. Das Schachtelunterteil wird nicht benötigt.

Spielablauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Der Spieler an der Reihe zieht aus dem Beutel eine Bestellung und legt sie **schnell** so in die Mitte, dass jeder gut herankommen kann. **Alle anderen Spieler sollten ihre Hände zu diesem Zeitpunkt unterm Tisch haben.**

Nun spielen alle – **bis auf den Spieler mit dem Beutel** – gleichzeitig. Schnell versucht jeder für sich, ein passendes Pizzastück zu finden. **Natürlich dürft ihr euch dafür die Vorderseite der Pizzastücke anschauen.**

Wenn ein Spieler ein passendes Stück gefunden hat, hält er es mit der einen Hand fest und legt die andere Hand schnell auf die Bestellung. Damit endet die Runde!

Der Spieler legt das Pizzastück verdeckt zurück und nimmt sich zur Belohnung eine Kochmütze. **Alle eventuell noch mit der Vorderseite nach oben liegenden Stücke müssen wieder umgedreht werden!**

Nun bekommt der Spieler, der gerade am schnellsten war, den Beutel und ist an der Reihe.

Achtung: Bei fünf oder mehr Spielern darf auch ein zweiter Spieler die Hand auf die Bestellung legen. Beide bekommen dann eine Kochmütze.

Joker gezogen: Etwas Besonderes passiert, wenn ein Spieler beim Bestellungen ziehen einen Joker aus dem Beutel zieht.

Der erste Spieler, der „Pizzabäcker“ ruft, bekommt die Kochmütze. **Der Spieler mit dem Beutel spielt auch hier wieder nicht mit.**

Beim zweiten Joker kommen die Bestellungen wie gewohnt zurück in den Beutel.

Bei einem Joker muss also kein Pizzastück gesucht werden.

Spielende: Hat ein Spieler vier Kochmützen, gewinnt er.



Autor: Michael Schacht, michaelschacht.net

Illustrationen: Christian Fiore, Design/Main

Distribution in der Schweiz:

Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2018 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG,

Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich

Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

www.abacusspiele.de



PIZZA MONSTERS



A monster game for 2 – 8 pizza chefs, 5 years and up

The monster is in town – and, as you know, monsters loooooove pizza!

Try to pick the right ingredient from a bag full of orders. Then you just have to feed the monster with your pizza slices. That way, you can obtain chef's hats and become the greatest pizza chef!

GAME COMPONENTS

64 pizza slices: The front shows the following ingredients: salami, mushroom, pineapple, olives, peperoni, onions, shrimps, or bell pepper. The back depicts mice or birds.

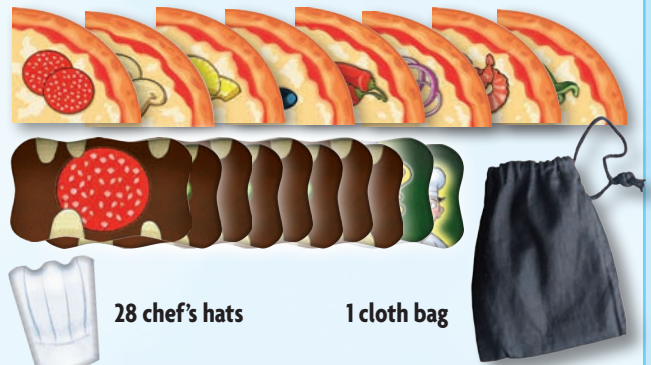
10 orders: 1 each with the ingredients salami, mushroom, pineapple, olives, peperoni, onions, shrimps, bell pepper; plus 2 jokers.

OBJECT OF THE GAME

Try to fulfill as many orders as possible and deliver pizza slices! The first player to get rid of four pizzas wins.

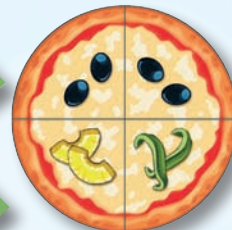
SET-UP

- Each player takes all eight pizza slices of the same back color. Four slices show mice on the back, the other four, birds. Put the four pizza slices with mice on the back together, with the front facing up, so that they form one pizza; then assemble the four pizza slices with birds on the back, with the front facing up, so that they form another pizza. If there are fewer than eight players, put the remaining pizza slices, with the front facing up, as a loose pile into the bottom part of the box (with the monster).
- Place the bottom part of the box in the middle of the table.
- Lay the chef's hats next to it as a general supply.
- Put the ten orders into the bag.
- The player who last ate a pizza takes the bag and begins the game.



28 chef's hats

1 cloth bag



When you put the pizza slices together, the sequence of the pieces doesn't matter.

Important: Please remove the two orders without an illustration permanently; they are not needed in the game.

COURSE OF THE GAME

Players play in turn, clockwise.

1) Draw orders

On your turn, you will draw one or two orders out of the bag. This is done as follows:

First, you **blindly** draw only one order out of the bag and show it to all players. If the order you have drawn shows an **ingredient**, you have two possibilities:

- a) You put it clearly visible on the table.
- b) **Or** You throw it back into the bag and draw a new order that you then **must** put on the table.

If the order shows a joker, then see "If you draw a joker".

2) Feed the monster

The order on the table stays there and applies to the feeding of the monster. **Everybody** may now give the monster **one** pizza slice with the ingredient that the order requires. This is done as follows:

Put the pizza slice, with the front facing up, into the bottom part of the box. If you don't have a suitable pizza slice, you can't give any piece to the monster. **Important:** If you have more than one suitable pizza slice, you have to choose one of them.

3) Pizza gone?

Everybody who has just given away the last slice of a pizza gets a new pizza and, as a reward, one chef's hat. This is done as follows:

For your new pizza, choose **any** four slices from the bottom part of the box. Assemble them into a pizza in front of you in any way you like, with the front facing up.

Important: Always keep your two pizzas separate during the game (don't mix them!).

Take one chef's hat from the middle of the table and place it in front of you. *You keep your chef's hats until the end of the game.*

4) The next player starts

When all players are done, the player to the left gets the bag and has his turn.

If you draw a joker

If you get a **joker** when you "Draw orders" out of the bag, something special happens: You **must** immediately put it on the table! *This ends your drawing of orders.* Depending on the joker type, the following happens when you "Feed the monster":

a) With this joker, the player names an ingredient of his choice. **Each** player may now give the monster exactly one pizza slice **with that** ingredient, if he has one.



b) With this joker, **each** player may give the monster one pizza slice of his choice.



Important: If **both** jokers are now lying on the table, all orders are put back into the bag. After that, the game continues as described before.

An example for 3 players:

It's Sarah's turn. She blindly draws an order with mushrooms out of the bag. Since she doesn't have any pizza slice with mushrooms, she puts the order back into the bag. Now she draws an order showing salami. She must put this order on the table. Now everybody may feed a pizza slice with salami to the monster.

After that, it's Catherine's turn. She draws an order with pineapple. This suits her well, and so she puts it on the table. Now everybody may feed a pizza slice with pineapple to the monster.

Then it's Sophie's turn. She draws a joker out of the bag. She has to put it on the table, and she names an ingredient that suits her, that is, olives. Now everybody may feed a pizza slice with olives to the monster. Catherine gave away her last slice of a pizza. Consequently, she chooses four slices from the bottom part of the box and uses them to form a new pizza. In addition, she gets a chef's hat. After that, Sarah has a new turn.

END OF THE GAME

As soon as one or more players have obtained their fourth chef's hat, the game ends. Each player who now has four chef's hats wins the game!

TIPS

- Before you throw an order back into the bag, you should, of course, check how well it would fit.
- If you throw an order back into the bag, you should mix the orders very well before drawing the next one.
- When you choose slices for a new pizza, it often is better to take different ingredients, if possible. In doing so, you can check on the table what orders have already been drawn.

SIMPLIFIED GAME

The following variant is suited for younger players:

Only the joker shown to the right is used in the game; the other one is removed before you start playing. On your turn, you may always draw only one order. This order then applies to the feeding of the monster. When somebody has drawn the joker and everybody has had a chance to deliver a pizza slice, the orders are put back into the bag after that.

ADDITIONAL VARIANTS

The game provides several possibilities for variation. If you like, you can try the following variants:

- **Blind drawing of new slices:** Here, the pizza slices always have to be put **face down** into the bottom part of the box. When you put together a new pizza, you must take the slice that you have randomly drawn.
- **Mixed start:** At the beginning, players may put together their eight pizza slices to form two pizzas in **any** combination.
- **Short game:** Two chef's hats are sufficient for the win. Attention: When you have completed a pizza, you don't assemble a new one!
- **Showdown:** If several players have four chef's hats, **these** players can continue playing until one player has more chef's hats than the others.

BONUS GAME

for 3 to 8 players

If you want to try out something different, you can use the materials for the following game:

Set-up

Players begin without any pizza. Instead, **all** pizza slices are put **face down** in the middle of the table. The bottom part of the box is not needed.

Course of the Game

Players play in turn, clockwise.

On your turn, you draw one order out of the bag and **quickly** put it in the middle of the table so that everybody can easily reach it. *At this moment, all the other players should have their hands under the table.*

Now, all players - **except for the player with the bag** - play simultaneously. Everybody quickly tries to find a suitable pizza slice for himself. *For this purpose, you may look at the front of the pizza slices, of course.*

When a player finds a suitable slice, he grabs it with one hand and quickly slaps his other hand on the order. With this, the round ends!

The player puts the pizza slice back and gets a chef's hat as a reward.

Then the fastest player takes the bag and has his turn.

Attention: With five or more players, a second player may put his hand on the order as well. In this case, both players get a chef's hat each.

Drawing a joker: If you get a joker when drawing an order out of the bag, something special happens:

The first player to call out "pizza chef" gets a chef's hat. *Again except for the player with the bag.*

When the second joker has been played, the orders are put back into the bag, as usual.

In this case, players don't look for a pizza slice.

End of the Game:

As soon as one player has four chef's hats, he wins.



Author: Michael Schacht, michael-schacht.net

Illustrations: Christian Fiore, Design/Main

English translation: Sybille & Bruce Whitehill,

„Word for Wort“

© 2018 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG,

Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich

Made in Germany. All Rights Reserved.

www.abacusspiele.de

