

Піцерійна лихоманка



У комплекті:



ігрове поле



4 фішок героїв



20 жетони
піци



20 карток
з адресами



36 карток
завдань



кубик



інструкція

Мета гри:

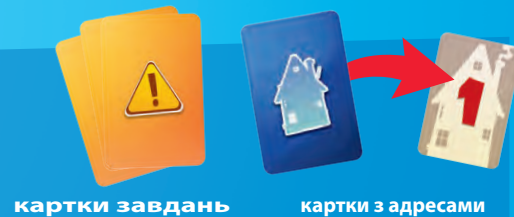
Кожен гравець обирає 1 героя з родини Трефликів і бере на себе роль кур'єра по доставці піци! Мета гри — доставити 4 піци за адресами, вказаними на картках.

Підготовка до гри:

Покладіть ігрове поле посередині столу. Розділіть **картки завдань** (жовтого кольору) і **картки з адресами** (блакитного кольору) на стоси і покладіть їх поруч із дошкою. Розташуйте 20 жетонів піци на тарілці, зображеній в центрі дошки. Виберіть фішку героя і розташуйте її на тому ж полі, що і жетони піци — це буде ваша стартова позиція.



Роздайте кожному гравцеві по 1 **картці з адресою**, які потрібно покласти перед собою лицьовою стороною догори, і по 3 **картки завдань**, які треба тримати в руці і не показувати іншим гравцям.



картки завдань

картки з адресами

Кожен гравець бере по 1 **жетону піци** з центру дошки і приєднує його до своєї фішки героя.



Правила гри:

У грі першим ходить наймолодший гравець. Під час ходу кожного гравця повинні бути виконані наступні дії:

1. Кидайте гральний кубик та переставляйте фішку героя на стільки клітинок, скільки очок випало на кубіку. В одній клітинці може знаходитись більше 1 фішки.



2. Виконайте будь-яку кількість карток завдань по черзі. Решту карток можна скинути або залишити до наступного ходу.



3. Візьміть з колоди стільки карток завдань, щоб у вас в руці було 3 картки.



4. Передайте кубик гравцеві зліва.



Покладіть використані і скинуті картки поруч з колодою з **картками завдань**. Коли **картки завдань** закінчаться, перемішайте стос скинутих карт і сформуйте нову колоду.

Як доставити піцу?

1. Гравець, чия фішка героя зупинилася на клітинці з номером будинку, що вказаний на **картці з адресою**, доставляє піцу за вказаною адресою



2. Гравець повинен забрати піцу у свого героя і покласти її на вказану клітинку. Потім гравець перевертає **картку з адресою** зворотною стороною догори і кладе її перед собою. Це означає, що піца була доставлена.



Після доставки піци ви все ще можете розігрувати свої картки завдань.

Щоразу, коли гравець хоче витягнути нову **картку з адресою** і взяти **жетон піци**, він повинен повернутися на центральне поле з тарілкою, кинувши кубик або розігравши картки завдань впродовж наступних ходів.

- Коли гравець переміщається на поле з тарілкою, його хід закінчується (навіть якщо він не взяв **новий жетон піци і картку з адресою**).
- Якщо гравець бере жетон піци, він також повинен витягнути 1 **картку з адресою** і покласти її перед собою лицьовою стороною догори.
- Гравець приєднує будь-який жетон піци з тарілки до своєї фішки героя.

Після цього гравець може розіграти картки завдань, що залишилися. У гравця не може бути більше **однієї картки з адресою** одночасно.

Картки завдань



Скутер — гравець пересуває фішку героя в будь-якому напрямку на стільки клітинок, скільки вказано на картці. Потрібно перемістити фішку в одному напрямку рівно на стільки клітинок, скільки вказано на картці.



Кубик — гравець може кинути кубик ще раз і пересунути фішку героя відповідно до загальних правил.



Тітонька — картка може бути розіграна на будь-якому полі з адресою, яке не зайнято іншою картою Тітоньки або Кота. Гравці не можуть доставляти піцу на поле, зайняте Тітонькою. Фішки героїв гравців можуть проходити повз поле і зупинятися на ньому.



Пиріг — гравець може прибрати будь-яку карту Тітоньки з поля і покласти її в стос скинутих карт.



Кіт — картка може бути розіграна на будь-якому полі з адресою, яке не зайнято іншою картою **Кота або Тітоньки**. Гравці не можуть доставляти піцу на поле, зайняте **Котом**. Фішки героїв гравців можуть проходити повз поле і зупинятися на ньому.



Риба — гравець може прибрати будь-яку карту **Кота** з поля і покласти її в стос скинутих карт.

Особливі поля



Тарілка (стартова клітинка) — гравець може витягнути ще одну **картку з адресою** і взяти **жетон піци**. У гравця не може бути **більше однієї картки з адресою** для доставки.



Кидок кубика — гравець може кинути кубик ще раз і пересунути фішку героя на дошці.



Обмін — гравець може перемістити будь-яку картку **Тітоньки або Кота** на будь-яке незайняте поле з адресою.



Будинок — гравець, який зупинився на цьому полі, повинен замінити свою **картку з адресою**, якщо вона у нього є. Для цього потрібно покласти свою **картку з адресою** в низ колоди карток з адресою і бере картку, що лежить зверху.



Автобус — поле, на яке гравці можуть потрапити через пішохідний перехід. Проходячи через це поле, гравець може додати інше поле до свого маршруту. Гравець також може зупинитися на цій клітинці і відразу перейти до будь-якого поля з адресою по сусідніх вулицях.

