

PIZZ'ARÈNE

OLIVES VS ANANAS



2 à 6 pizzaïolos



7 ans et +



15 minutes de cuisson

Un jeu de pichenette pour 2 à 6 pizzaïolos à partir de 7 ans. Durée de cuisson : 15 minutes.
Créé par Daniel Quodbach, illustré par Victorien Del Tatto et édité par Offline Editions.

Lors d'un repas entre amis, un débat fait rage : pour ou contre l'ananas sur la pizza ?
 Et personne n'est d'accord. L'heure est à l'affrontement, entrez dans la Pizz'Arène !

BUT DU JEU

Placer le plus grand nombre de son ingrédient favori au plus près du centre de la pizza, et empêcher l'adversaire d'y parvenir. Seuls les ingrédients qui touchent la surface de la pizza (bords compris) comptent. Chaque ingrédient d'une même équipe, si aucun ingrédient de l'équipe adverse n'est plus près du centre, compte alors pour un point (comme à la pétanque). Un match de Pizz'Arène se dispute en plusieurs manches. La première équipe à totaliser 6 points remporte le débat.

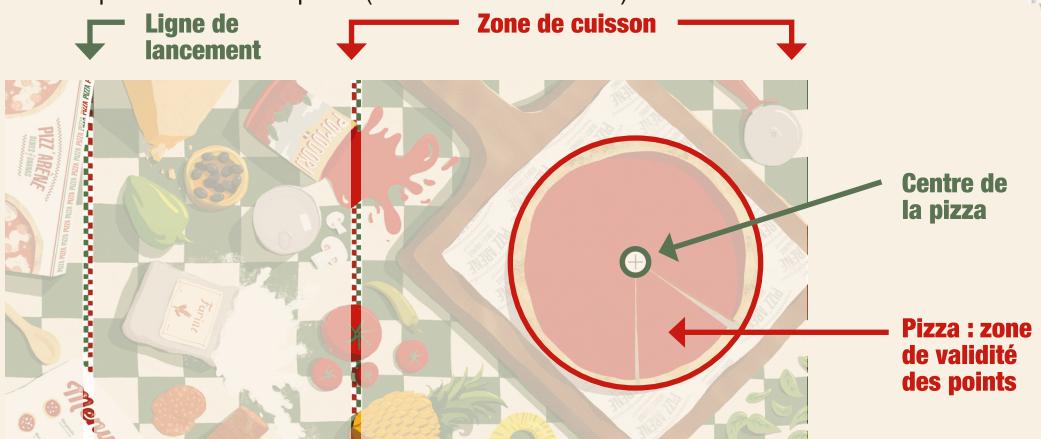


DÉROULEMENT D'UN DUEL (Match à 1 contre 1)

Dressez la table en plaçant le tapis et la zone de lancement au bord de la table.. Chaque joueur prend ses 6 ingrédients, les 4 sachets d'huile de son équipe (ananas vs olives) et les badges de sa couleur. Le dernier joueur ayant mangé une pizza décide de qui commence. À tour de rôle, chaque joueur effectue tour à tour deux actions :

- 1. Lancer un ingrédient sur la pizza (obligatoire) :** propulser son ingrédient avec le doigt à partir de la ligne de lancement (premiers pointillés verts et rouges).
- 2. Améliorer son ingrédient (facultatif) :** une fois que l'ingrédient est immobilisé sur la piste, le joueur peut choisir d'utiliser UN jeton bonus au choix : une grande huile piquante, une petite huile d'olive ou un badge (voir « les jetons bonus » pour découvrir leurs pouvoirs).

Quand les joueurs ont lancé tous leurs ingrédients, la manche est terminée ! On détermine alors qui remporte le(s) point(s) de la manche. Si un joueur atteint les 6 points, il gagne la partie. Sinon, les joueurs récupèrent tous leurs jetons pour débuter la manche suivante. Le joueur qui a remporté la manche commence la manche suivante. Attention ! Pour qu'un ingrédient soit comptabilisé, il doit être positionné sur la pizza (ou en toucher le bord).



RÈGLES SPÉCIALES

• **La règle de l'ingrédient gaspillé :** Si, après un lancer et une amélioration, l'ingrédient est immobilisé avant la zone de cuisson, il est retiré du jeu. Un ingrédient qui touche la ligne de la zone de cuisson reste en jeu.

• **La règle de l'ingrédient abimé :** Si, au cours d'un lancer, un ingrédient se renverse, il est considéré comme brisé et est retiré immédiatement de la manche.

LES JETONS BONUS

Les jetons bonus s'utilisent après avoir lancé un ingrédient, dans la limite d'une utilisation par tour.



Exemple, l'équipe hawaïenne déplace son jeton ananas grâce à son jeton huile piquante « Hawaï Hot Sauce ».

Les huiles piquantes et les huiles d'olive.

Rajoutez de la saveur à vos lancers !

Comment ça marche ? Le joueur déplace son jeton ingrédient sur une distance équivalente à la longueur de l'huile choisie. Il défaut ensuite le jeton huile. Attention ! En posant son jeton huile et en déplaçant son jeton ingrédient, on ne doit pas bouger d'autres jetons en jeu !

Les badges



Vous étiez en vacances à Hawaï ou à Naples ? Vous savez ce qui est bon ! Et pour preuve, vous avez ramené de votre séjour un badge confirmant le succès gustatif de votre ingrédient préféré.



Comment ça marche ? Le joueur pose le badge de son équipe bien au milieu de l'ingrédient lancé. Si, à un moment, le jeton badge touche la piste parce que l'ingrédient a été heurté, le propriétaire du badge peut récupérer l'ingrédient concerné pour le rejouer plus tard dans la partie. Il peut aussi choisir de laisser l'ingrédient où il s'est arrêté. Dans tous les cas, le propriétaire du badge doit le retirer de la piste et le défausser. Il doit utiliser le pouvoir du badge AVANT que le lanceur qui a provoqué la chute du badge joue un de ses jetons bonus.

LA GUERRE DES FAMILLES

Pizz'Arène peut se jouer en « familles » de 2 ou 3 joueurs par équipe. Rejoignez la famille d'Hawaï ou de Naples selon vos goûts. Les joueurs de chaque famille se partagent les ingrédients, suivant le nombre de joueurs.

Dans une famille de 2 joueurs, il y a :

- **Un pizzaïolo expert**, qui possède 3 ingrédients, 1 grande huile piquante, 1 petite huile d'olive et un badge de sa famille (Hawaï ou Naples),
- **Un pizzaïolo amateur**, qui possède 3 ingrédients, 1 grande huile piquante, 1 petite huile d'olive, et un badge de sa famille (Hawaï ou Naples).

Dans un clan de 3 joueurs, il y a :

- **Un pizzaïolo expert**, qui possède 2 ingrédients, 1 grande huile piquante et un badge de sa famille (Hawaï ou Naples),
- **Un pizzaïolo amateur**, qui possède 2 ingrédients, 1 petite huile d'olive et un badge de sa famille (Hawaï ou Naples),
- **Un fan de pizza**, qui possède 2 ingrédients, 1 grande huile piquante et une petite huile d'olive.

Les joueurs posent leur matériel à côté du tapis de jeu. À chaque tour, la famille décide quel membre effectue le lancer. Le joueur désigné lance son ingrédient et peut améliorer son lancer à l'aide d'un de ses jetons bonus restants. La fin de partie est déclenchée dès que l'une des familles atteint les 6 points et remporte la partie.

Remarque : les jetons bonus ne peuvent pas être transférés d'un coéquipier à un autre pendant le match.

Chaque joueur utilise seulement l'équipement qui lui a été attribué au début du match.



REMERCIEMENTS : L'auteur remercie ses compagnons de jeu et amis des Gardiens du Rêve de Sarreguemines, et tout spécialement Alain « El Presidente » RATH pour ses tests et conseils lors de la création de ce jeu.
L'illustrateur remercie Philippe et Carbone Café pour la mise en lumière de mon travail et Louanne pour les échanges autour de la direction artistique du jeu.