

PAPA' PAOLO

Setup

16 Tessere Città in plancia.

Prendere 2 monete da 1 Lira, 3 da 2 Lire e 3 da 3 Lire e posizzionarle a caso sugli spazi vicino alle tessere Città.

Tessere Investimento su spazi appositi, quindi girarne una per tipo.

Tessere consegna divise per lettera. Le 4 A messe in ordine crescente in cima alla Scalinata.

A sinistra della Scalinata posizionare le pizzerie divise per valore.

Ad ogni giocatore:

- Materiali del proprio colore.
- 10 Lire.
- 1 Tessera Iniziale a caso.
- 3 Pizze sulla Pizzeria iniziale.

Il Giocatore con la Tessera Iniziale più bassa diventa il primo giocatore e posiziona il proprio Segnalino Ordine sul primo spazio del Tracciato Iniziativa. Quindi posizionano gli altri Giocatori in senso orario.

Round

5 Round in totale formati da 7 Fasi (ogni fase giocata da un Giocatore alla volta in ordine di turno):

1. Espandere il Vicinato / Effettuare un'azione

Durante il suo Turno il giocatore posiziona un suo Segnalino Azione su una Tessera Città non occupata. Quindi può effettuare **una sola** tra le due azioni seguenti:

- Prende la Tessera e la aggiunge al suo Vicinato – **Deve essere connessa via strada ad una Pizzeria, una strada non può essere interrotta, il Vicinato può avere una dimensione massima di 4x5 Tessere.**
- Effettua **una** tra le due azioni indicate su riga e colonna di quella Tessera (la Tessera Città resta sulla casella).

Azioni:

- **Cercare sponsor** – Prendi tante Lire quanto indicato sulla casella raggiunta sul proprio Tracciato Finanziario.
- **Comprare ingredienti** – Compra il numero di Pizze desiderato (max 5) pagando il costo indicato in tabella. **In più prendere il numero di Pizze gratis indicato dalla casella raggiunta sul proprio Tracciato Mercato.** Le Pizze vanno subito messe su una o più proprie Pizzerie, **rispettando il limite indicato sulla Pizzeria.**
- **Consegna espressa** – **Paga 2 Lire** e consegna il numero di Pizze indicato sulla casella raggiunta sul Tracciato Espresso. Distanza illimitata, 1 solo Viaggio. **Eventuali avanzamenti sui Tracciati vengono eseguiti subito al termine dell'azione.**
- **Costruire una Pizzeria** – Prendi una Pizzeria dalla riserva, pagane il costo, aggiungila al tuo Vicinato, **quindi aggiungi 2 Pizze su quella Pizzeria.** Le Pizzerie hanno 4 ingressi che possono essere raggiunti da una strada (ma anche sbarrati con un edificio). **Non si possono piazzare 2 Pizzerie adiacenti ortogonalmente.**

La Fase prosegue fino a che tutti i Giocatori non hanno piazzato tutti i loro Segnalini Azione.

2. Ricevere Sovvenzioni

Ogni Moneta sul tabellone viene assegnata al Giocatore con più Segnalini Azione su quella riga o colonna. In caso di pareggio prende la Moneta chi ha il Segnalino più vicino alla Moneta.

3. Puntate

In ordine di Turno ogni Giocatore posiziona un proprio Segnalino Azione su uno spazio della Scalinata. Se si viene superati in una colonna si è obbligati, nel proprio Turno, a spostare il proprio Segnalino in uno spazio più in alto sulla stessa Colonna (superando l'avversario) o su uno spazio di un'altra Colonna tale da essere il Giocatore più in alto su quella Colonna (**non si può mai scendere di riga cambiando colonna**). Nel proprio Turno si muove solo se si è stati superati nella Colonna in cui si è, altrimenti si passa.

Se un Giocatore nel suo Turno deve spostare il Segnalino ma non può permettersi di offrire di più lo toglie dalla Scalinata.

Gli spostamenti terminano quando tutti i Giocatori hanno avuto modo di puntare almeno una volta e c'è al massimo un Segnalino per ogni Colonna. Quindi ogni Giocatore partendo da chi è più in alto:

- a. Paga in base alla sua posizione.
- b. Sceglie una delle Tessere Investimento rimanenti.
- c. Prende la Tessera consegna relativa alla Colonna su cui si trova.

I Giocatori che non hanno un Segnalino sulla Scalinata possono comprare una Tessera Investimento rimasta dopo tutti gli altri pagando 1 Lira. NON prendono però la Tessera Consegna e NON possono effettuare consegne nella Fase 5.

Il Giocatore che si trova nella Colonna più a sinistra diventa Primo Giocatore, gli altri seguono in senso orario da lui.

4. Investimenti

I Giocatori attivano le Tessere Investimento appena ottenute. Permettono di salire sul Tracciato indicato **oppure** di effettuare l'azione indicata.

5. Consegne

Simultaneamente i Giocatori consegnano Pizze in base alla Tessera Consegna posseduta.

La Tessera indica il massimo di Pizze che possono essere consegnate durante questa Fase (**in totale sommando tutti i Viaggi**) e la distanza massima di ogni Viaggio. La casella raggiunta sul Tracciato Consegne indica quanti Viaggi si possono effettuare.

All'interno di un Viaggio non si può riattraversare una stessa strada. Non si può passare su una Pizzeria durante un Viaggio. Ogni Viaggio parte da una qualsiasi Pizzeria.

Ogni Pizza va consegnata ad un Edificio Colorato su una Tessera Città. Si possono lasciare Pizze su Tessere attraversate lungo il percorso del Viaggio.

6. Guadagnare Esperienza

Per ogni propria Tessera Città in cui tutti gli Edifici hanno ricevuto una pizza i Giocatori avanzano di uno spazio sul relativo Tracciato.

7. Preparazione del Round successivo

Scartare le Tessere Città avanzate e aggiungerne 16 nuove. Aggiungere Lire come ad inizio partita (2 da 1, 3 da 2, 3 da 3). Piazzare 4 nuove Tessere Consegna (quelle del Round successivo), e 4 nuove Tessere Investimento.

Fine del Gioco

Alla fine del 5° Round:

- 1 Punto Vittoria per ogni Pizza consegnata ad un Edificio.
- Il Segnalino rimasto più a sinistra sui Tracciati Esperienza fa guadagnare i punti indicati in basso a quella posizione.
- 2 Punti Vittoria per ogni Tracciato Esperienza nel quale si è raggiunta l'ultima casella.
- -1 Punto Vittoria per ogni Pizza rimasta su una Pizzeria.

In caso di pareggio vince il Giocatore con più Lire.

3 Giocatori:

Setup:

- Sovrapporre la plancia per 3 Giocatori al tabellone.
- 2 Monete da 1 Lira, 3 da 2 Lire e 2 da 3 Lire.
- Rimuovere 1 Pizzeria da 5 Lire e una da 4 Lire.
- In ogni Round rimuovere la Tessere Consegna con il numero più alto.

Gioco:

- Azione ultima Colonna – Consegna Espressa oppure Costruire Pizzeria
- La 4a Colonna della Scalinata non è utilizzabile.
- La Tessera Investimento non utilizzata viene scartata al termine del Round.

Varianti:

- Nella Fase 7 una Moneta a caso viene piazzata a faccia in giù. Chi la vincerà diventerà il Primo Giocatore.
- Anziché seguire ordine di Turno giocare in ordine inverso di Puntata.
- 2 Punti Vittoria aggiuntivi a fine partita per il Giocatore con più soldi. 1 Punto al secondo.
- In 2 Giocatori mostrare già le Tessere Consegna del Round successivo.

Note:

I soldi possono essere tenuti nascosti.