

D



# Mozzaroller



Auf die Pizzen, fertig, los!

Ein unterhaltsames Würfelspiel von Jeffrey D. Allers  
für 1-4 Spieler ab 7 Jahren

Die neu eröffnete Pizzeria „Angelo“ kann sich vor Aufträgen nicht retten. Als flotte, rollerfahrende Pizzalieferanten ist es eure Aufgabe, möglichst viele Kunden mit deren Lieblingspizza zu beliefern. Doch zuvor müssen mit etwas Würfelglück die Pizzen mit den richtigen Zutaten belegt werden! Aber aufgepasst, denn die Konkurrenz schläft nicht. Also versucht jeder von euch, sich als Lieblingslieferant bei dem einen oder anderen Stammkunden zu etablieren.

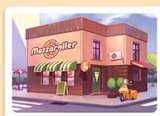
## Spielinhalt

51 Karten, davon

- 50 Auftragskarten, die jeweils einen Kunden und eine Pizza mit 1 bis 3 verschiedenen

Zutaten zeigen (45 Karten in 6 verschiedenen Kundenfarben + 5 „Joker“-Aufträge). Auf einigen Pizzen sind zusätzlich noch Knoblauch oder Chili abgebildet, die für die Schlusswertung zählen.

- 1 Pizzeria-Karte



8 Würfel mit je 6 Zutaten:

Champignons, Mais, Oliven, Rucola, Tomaten, Mozzarella



8 Strafchips



6 Lieferantenplättchen in verschiedenen Farben



1 Regelheft



Piatnik Spiel Nr. 664892  
(c) 2021 Piatnik, Wien - Printed in Austria  
EB20/21-xxxxxx P0020750

## Spielziel

Das Ziel ist es, mit klug platzierten Würfeln möglichst viele Aufträge zu erfüllen, sich Lieferantenplättchen zu sichern, und so am Ende die meisten Punkte zu bekommen.

## Spielvorbereitung

- ❖ Drückt vor dem ersten Spiel vorsichtig die Lieferantenplättchen und Strafchips aus den Stanztafeln heraus.
- ❖ Legt die **Pizzeria-Karte** in die Tischmitte.
- ❖ Mischt die 50 **Auftragskarten** gut durch. Entfernt 10 Karten und legt sie verdeckt unter die Pizzeria-Karte. Die restlichen Auftragskarten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel neben der Pizzeria-Karte bereit.
- ❖ Zieht **8 Auftragskarten** vom Stapel und legt sie offen um die Pizzeria-Karte herum auf.
- ❖ Legt die **Lieferantenplättchen** und die **Strafchips** ebenfalls bereit.
- ❖ Bestimmt einen Startspieler. Dieser erhält die 8 Zutatenwürfel.



## Spielablauf

Der Startspieler beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.  
Wenn du an der Reihe bist, führst du folgende Aktionen der Reihe nach aus:

- 1) **Würfeln & Zutaten ablegen**
- 2) **Erfüllte Auftragskarten bzw. Strafchips einsammeln**
- 3) **Lieferanten zuordnen**
- 4) **Auslage ergänzen**

**1) Würfeln & Zutaten ablegen:** Bist du an der Reihe, kontrollierst du zuerst, ob du Strafchips aus der Vorrunde bekommen hast. Für jeden Strafchip, den du gesammelt hast, musst du 1 Würfel abgeben. *Beispiel: Hast du 2 Strafchips gesammelt, darfst du nur mit 6 Würfeln spielen.* Die Strafchips kommen anschließend wieder zurück zum Vorrat. In der ersten Runde startest du mit allen 8 Würfeln. Du würfelst und legst anschließend **mindestens 1 gewürfelte Zutat** auf eine beliebige Pizza einer ausliegenden Auftragskarte, die diese Zutat zeigt. Danach entscheidest du dich, ob du...

### ... weitere Würfel ablegt:

Du darfst sofort weitere Würfel ablegen, aber nur auf **dieselbe Auftragskarte**, bis diese komplett gefüllt ist. Nachdem **alle** gesuchten Zutaten eines Auftrags auf der Karte abgelegt wurden, darfst du auch auf den beiden **direkt angrenzenden** Auftragskarten weitere passende Zutaten ablegen.

### ... mit den restlichen Würfeln noch einmal würfelst:

Du darfst so oft nachwürfeln, wie du möchtest, **musst** aber nach jedem Wurf **mindestens 1 Zutat** auf eine angefangene oder neue Auftragskarte (gemäß der obenstehenden Regeln) ablegen können.

**Kannst du nach dem Würfeln keine Zutat ablegen, ist dein Zug sofort beendet!**

### ... passt:

Du kannst dich jederzeit entscheiden, nicht mehr zu würfeln und so freiwillig zu passen, um deinen Zug zu beenden.

*Anmerkung: Du darfst jede dieser Optionen beliebig oft durchführen, bis du gepasst hast, oder deinen Zug beenden musst.*

**2) Erfüllte Auftragskarten bzw. Strafchips einsammeln:** Nachdem du deinen Zug beendet hast, nimmst du dir alle erfüllten Auftragskarten und legst diese - sortiert nach Kundenfarbe – offen vor dir ab. Für jede unfertige Auftragskarte bekommst du einen Strafchip (max. 2). Diese Karten bleiben in der Tischmitte liegen.

**3) Lieferanten zuordnen:** Hast du die **meisten Auftragskarten einer Kundenfarbe vor dir liegen**, darfst du dir das entsprechende Lieferantenplättchen nehmen und es zu den Auftragskarten legen. *Hinweis: Die Zahl auf dem Lieferantenplättchen bezeichnet nicht nur die Extra-Punkte bei Spielende, sondern auch, wie viele Auftragskarten dieser Kundenfarbe sich im Spiel befinden!*

**Aber aufgepasst:** Sobald ein Mitspieler mehr Auftragskarten dieser Kundenfarbe sammeln konnte, musst du das Lieferantenplättchen an ihn abgeben. Wenn du genauso viele Auftragskarten einer Kundenfarbe besitzt, wie ein Mitspieler, kommt das Lieferantenplättchen zurück in die Tischmitte.

**4) Auslage ergänzen:** Gib die Würfel an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Fülle die Auftragskarten rund um die Pizzeria-Karte vom Nachziehstapel wieder auf 8 Karten auf. Der Mitspieler beginnt nun wieder mit Aktion 1).

**Joker-Aufträge:** Diese Auftragskarten werden erfüllt, indem **EINE beliebige Zutat 3 Mal** auf die Pizza der Karte abgelegt wird. Wenn du einen Joker-Auftrag vollständig erfüllt hast, darfst du ihn zu einer beliebigen Kundenfarbe in deiner Auslage dazulegen. Ist der Joker-Auftrag dein erster „Kunde“, hebst du ihn dir einfach für einen späteren Zeitpunkt auf und legst ihn dann zu deinem ersten gesammelten „Farbkunden“ dazu.



## Beispielrunde

Anita würfelt mit allen 8 Würfeln und legt Oliven & Champignons auf eine Auftragskarte, die damit erfüllt ist. Danach entscheidet sie sich, mit den restlichen 6 Würfeln erneut zu würfeln und legt 2x Mozzarella auf den direkt angrenzenden Joker-Auftrag. Sie möchte mit den übrigen 4 Würfeln noch einmal würfeln und legt den dritten Mozzarella auf den Joker-Auftrag (der nun erfüllt ist), sowie Tomaten & Champignons auf eine weitere, direkt angrenzende Auftragskarte. Anschließend beendet sie ihren Zug, indem sie freiwillig passt, nimmt sich die drei erfüllten Auftragskarten und legt diese vor sich ab. Da sie jetzt die Mehrheit einer Kundenfarbe (schwarz) hat, nimmt sie sich das entsprechende Lieferantenplättchen und legt es zu ihren Auftragskarten dazu. Sie gibt die Würfel an Martin, den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn, weiter und füllt die Auftragskarten rund um die Pizzeria-Karte vom Nachziehstapel wieder auf 8 Karten auf.

Anita:





Nun ist Martin an der Reihe. Er würfelt mit allen 8 Würfeln und legt zunächst Oliven & Mozzarella auf eine Auftragskarte. Danach legt er weitere Zutaten auf direkt angrenzende Auftragskarten – links Oliven & Rucola, rechts Rucola. Um die Auftragskarten zu erfüllen, bräuchte Martin noch je 1x Mais. Nun würfelt er mit den verbleibenden 3 Würfeln, wobei keiner der Würfel den benötigten Mais zeigt. Sein Zug ist sofort beendet und er darf sich lediglich die eine erfüllte Auftragskarte nehmen. Die zwei unerfüllten Auftragskarten bleiben liegen – stattdessen erhält Martin 2 Strafchips, die er vor sich ablegt.

Martin:



## Spielende Wertung

Sobald die ausliegenden Auftragskarten nicht mehr auf 8 aufgefüllt werden können, wird ab sofort die Auslage von den Karten unter der Pizzeria-Karte aufgefüllt. Ihr spielt jetzt nur noch so viele Züge, bis jeder Spieler gleich oft an der Reihe war. Anschließend findet die Wertung statt. Jeder Spieler erhält:

- ▽ 1 Punkt pro Zutat auf den gesammelten Auftragskarten
- ▽ Die Extra-Punkte der Lieferantenplättchen
- ▽ Bonuspunkte für:



### Knoblauch:

- 1 Karte → 1 Punkt
- 2 Karten → 3 Punkte
- 3 Karten → 6 Punkte
- 4 Karten → 10 Punkte
- 5 Karten → 15 Punkte



### Chili:

- 1 Karte → 1 Punkt
- 2 Karten → 3 Punkte
- 3 Karten → 6 Punkte
- 4 Karten → 10 Punkte
- 5 Karten → 15 Punkte



Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl ist der beste Pizzalieferant und somit der Gewinner des Spiels!

## Solo Spiel

Du kannst *Mozzaroller* auch **alleine gegen Angelo**, den Chef der Pizzeria, spielen. Der Spielablauf funktioniert wie oben beschrieben, jedoch mit folgenden Anpassungen:

- ▽ Gespielt werden exakt 8 Runden.
- ▽ Es werden jede Runde nur 6 Auftragskarten um die Pizzeria-Karte herum aufgelegt.
- ▽ Dein Spielzug findet wie gewohnt statt. Du versuchst auch hier, so viele Aufträge wie möglich zu erfüllen. Es gelten dieselben Regeln wie im Grundspiel.
- ▽ Sobald dein Zug beendet ist, ist **Angelo** an der Reihe: Er erhält alle übrig gebliebenen Auftragskarten der Runde. Die Auftragskarten werden nach Kundenfarbe sortiert aufgelegt und die Lieferantenplättchen verteilt. Joker-Karten legt **Angelo** immer zu der Kundenart mit dem höchsten Punktwert der jeweiligen Farbe.

- 🍕 In der achten Runde werden alle 8 übrigen Auftragskarten um die Pizzeria-Karte herum aufgelegt.
- 🍕 Du gewinnst das Solospiel, wenn du nach der achten Runde mehr Punkte gesammelt hast als **Angelo**. Es gilt dasselbe Wertungssystem wie im Grundspiel.

*Hinweis: Du kannst das Solo-Spiel noch herausfordernder gestalten, indem du 2 zufällig gezogene Auftragskarten entfernst und in jeder Runde 8 Auftragskarten um die Pizzeria-Karte herum auflegst. Das Spiel endet dann nach 6 Runden.*



Wenn du zu "Mozzroller" noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:  
Piatnik, Hütteldorferstraße 229-231, 1140 Wien,  
oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

Du findest uns auf



[Facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)



[Instagram.com/piatnik\\_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)

*Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter.*



**Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.**