

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

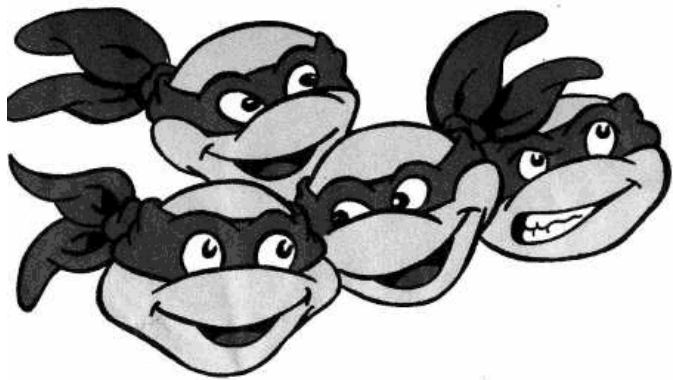
Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



La mouche: si un joueur tombe dessus, son tour de jeu prend fin immédiatement. Il remet, face contre la table, les jetons précédemment retournés, et pose la mouche sur la pizza d'un autre joueur. Il ne peut y avoir qu'une seule mouche par pizza.

Tant qu'un joueur a une mouche sur sa pizza, il ne peut jeter que le «grand» dé. S'il a la chance de retourner des jetons tous différents lorsqu'il jette son «grand» dé, il enlève la mouche de sa pizza et la sort du jeu: elle n'est plus utilisée pendant le reste de la partie. Ce joueur peut à nouveau choisir son dé, «petit» ou «grand» – jusqu'à ce qu'un de ses camarades lui offre gentiment une nouvelle mouche ...

Fin de la partie:

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur pose 12 ingrédients (ou plus) sur sa pizza: il a gagné la partie.

Variante:

Vous pouvez décider de vous passer du dé.

Dans ce cas, les joueurs retournent autant de jetons qu'ils le désirent pendant leur tour de jeu. Il est inutile d'annoncer la quantité de jetons qu'on souhaite retourner.

Les autres règles restent valables: le tour de jeu prend fin dès qu'on tombe sur un ingrédient déjà retourné, ou sur la mouche.

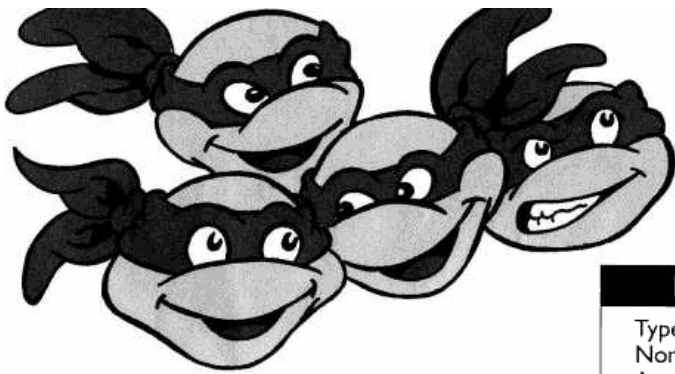
Si un joueur a une mouche sur sa pizza, il est obligé de retourner **4 jetons** à son tour de jouer.

La mouche est éliminée si les **4 jetons** retournés sont des ingrédients tous différents.



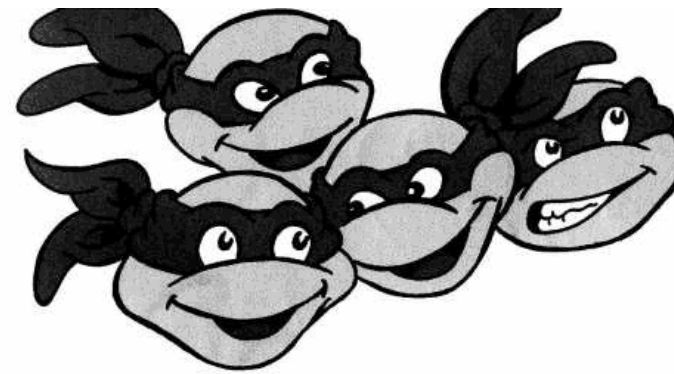
PIZZA PIZZA TORTUES NINJA





Le jeu en bref

Type: jeu de mémoire
Nombre de joueurs: 2 à 4
Age: à partir de 7 ans
Durée: 20 minutes environ
Tactique ○○○●○ Hasard



Le jeu:

Avant de commencer votre tour de jeu, choisissez le dé que vous allez utiliser: le «petit» avec les chiffres 1, 2 et 3 ou le «grand» numéroté de 1 à 6.

Jetez le dé, et retournez, l'un après l'autre, le nombre de jetons correspondant au chiffre du dé.

Si vous tombez **deux fois** sur le **même** ingrédient, votre tour de jeu prend fin immédiatement.

Vous cachez à nouveau, image contre la table, tous les jetons que vous avez retournés, et votre voisin de gauche joue à son tour.

Exemple: Donatello, le dévoreur de pizzas, ne se contente pas du «petit» dé et lance le «grand»: 5! Il retourne le premier jeton: une tranche de salami. C'est bien. Le deuxième: des olives. Ça va. Le troisième: les champignons. Pas mal, ça continue... Mais quel manque de chance pour le quatrième: de nouveau des olives! Tristement, il remet à l'envers tous les jetons retournés, et il perd son cinquième point. Et c'est à Leonardo de jouer.

Lorsqu'un joueur retourne des jetons-ingrédients tous différents, il les ramasse et les pose sur sa pizza. Tous les ingrédients posés sur la pizza sont acquis définitivement, même si par la suite on tombe deux fois de suite sur le même jeton.

Raphaël, Donatello, Leonardo et Michelangelo aiment la pizza par-dessus tout. Mais quand on ne mange que ça, la quantité ne suffit pas: les Tortues recherchent la qualité!

Vous organisez une petite partie où chacun va recouvrir sa pizza des ingrédients les plus délicieux et variés.

Mais attention: qui trop embrasse mal étreint. Il faut savoir se limiter, sinon, le risque est grand de ne rien avoir du tout... et prenez garde à la mouche. Aucune des quatre Tortues n'accepterait d'avoir une mouche sur sa part de pizza!

Matériel:

- 4 pizzas
- 49 jetons-ingrédients
(7 de chaque: tomates, poivrons, oignons, champignons, oeufs, salami, olives)
- 4 jetons-mouches
- 3 jetons de rechange
- 1 dé rouge (numéroté de 1 à 6)
- 1 dé noir (numéroté de 1 à 3)

Préparation:

Séparez soigneusement les 4 pizzas et tous les jetons, et mettez les jetons de rechange dans la boîte.

Chaque joueur prend une pizza qu'il pose devant lui.

Les jetons «ingrédients» et «mouches» sont mélangés et étalés, face cachée, au milieu de la table.

C'est le joueur le plus maigre qui commence. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.