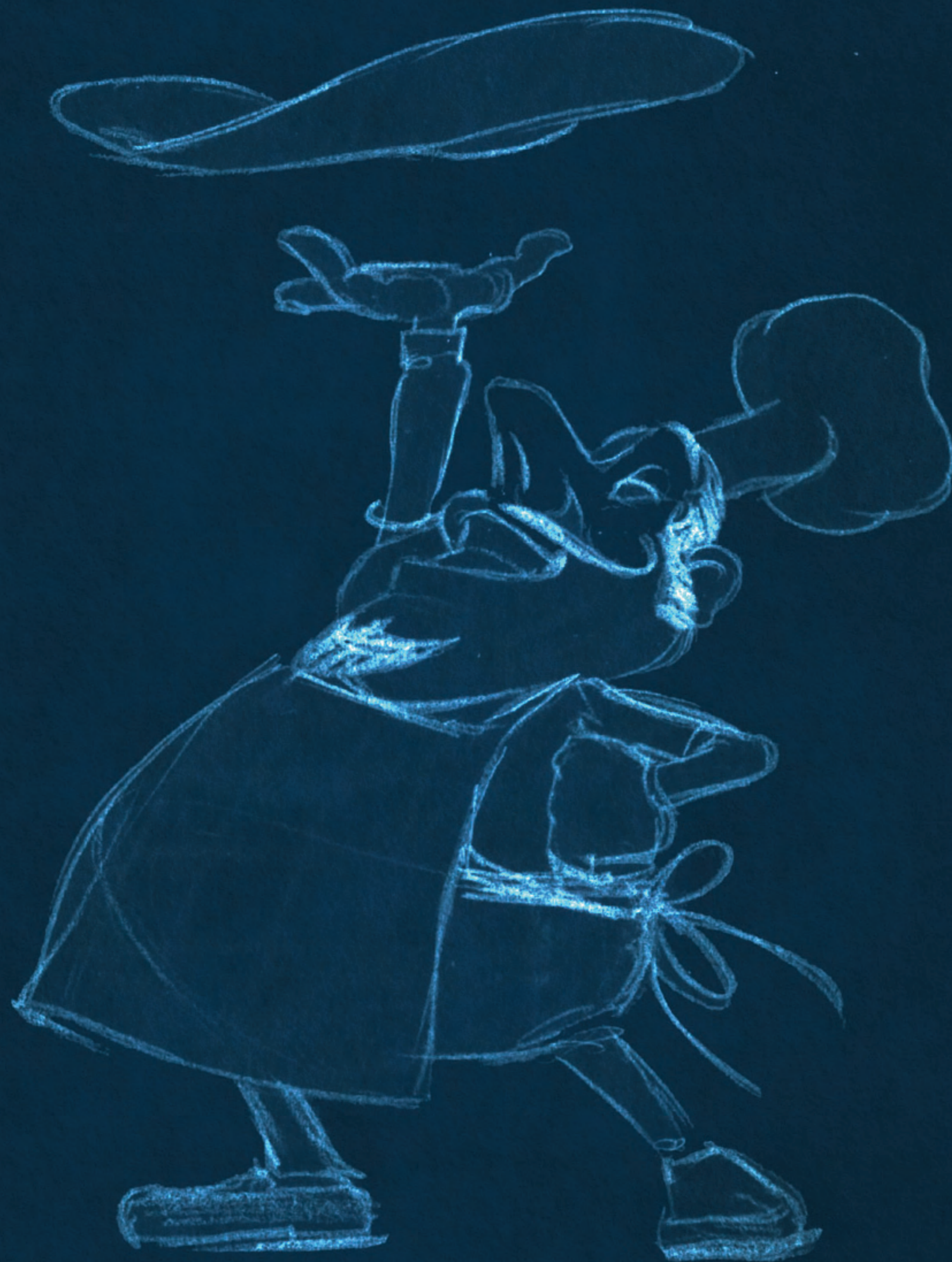


Papà Paolo

*Spietregel*





# Spielematerial



Ein doppelseitig bedruckter Spielplan: eine Seite für das Spiel mit 2 Spielern, die andere Seite für das Spiel mit 3-4 Spielern.



84 Stadtplättchen: 21 in jeder der vier Aktionsfarben Rot, Blau, Gold und Grün. Mit diesen Plättchen erweitern die Spieler ihre Nachbarschaft. Die darauf abgebildeten 1, 2 oder 3 farbigen Häuser repräsentieren die hungrigen Kunden.



20 Investitionsplättchen: 5 in jeder der vier Aktionsfarben Rot, Blau, Gold und Grün. Mit ihnen kannst du entweder eine zusätzliche Aktion ausführen, oder auf deinen Erfahrungsleisten vorankommen.



5 große Investitionsplättchen: Sie werden nur im Spiel mit 2 Spielern benötigt.



20 Lieferplättchen, nummeriert von A1 bis E4: Sie legen fest, wie viele Pizzen du über welche Distanz (ausgehend von deinen Pizzerien) ausliefern kannst.



8 Pizzerien: 2 im Wert von £5, 3 im Wert von £4 und 3 im Wert von £2.



Geld (141 Lira): 21 Münzen à £1, 24 Münzen à £2 und 24 Münzen à £3.



Eine Spielplanabdeckung für das Spiel mit 3 Spielern. Siehe Seite 12 für Details.



4 Startplättchen (nummeriert von 1 bis 4). Sie bilden den Anfang der Nachbarschaft von jedem Spieler.

1 Stickerbogen für die Holzteile. Bitte beklebe vor dem ersten Spiel die Holzteile mit den Stickern.

In jeder Spielerfarbe (Violett, Türkis, Orange, Weiß):



1 Erfahrungstafel. Diese Tafel zeigt an, wie viel Erfahrung die Spieler bei den verschiedenen Aktionen haben: bei der Suche nach Geldgebern (angezeigt durch die goldene Finanzleiste), beim Einkauf von Zutaten (die blaue Marktleiste), bei der Express-Lieferung (die rote Expressleiste) und beim Ausbau ihrer Pizzakette (die grüne Lieferleiste). Die ersten drei Erfahrungsleisten beeinflussen die Aktionen, die von den Spielern ausgeführt werden können. Die vierte Leiste beeinflusst die Menge der Lieferrunden, die von den Spielern am Ende jeder Spielrunde durchgeführt werden.



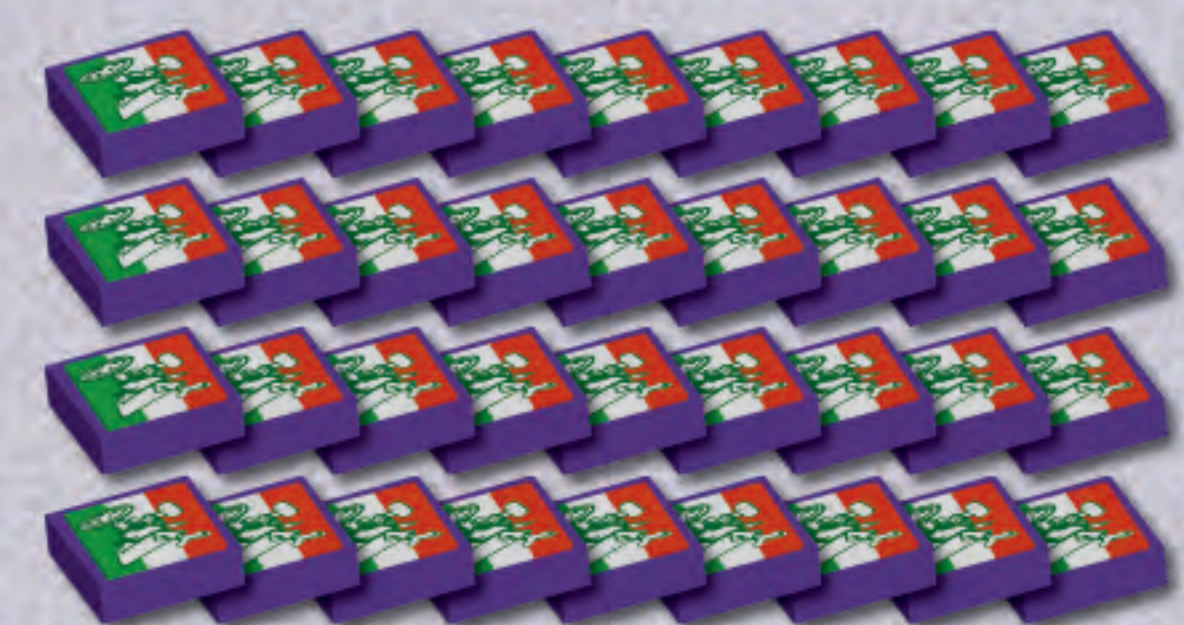
4 Erfahrungsmarker. Sie zeigen die Erfahrungsstufen auf den 4 Erfahrungsleisten der Erfahrungstafeln an.



4 Meeples, um Aktionen und Stadtplättchen auszuwählen.



1 Zugfolge-Meeple.



36 Pizzen.



# Spielaufbau

Die folgenden Regeln gelten für das Spiel mit 4 Spielern.  
Auf Seite 12 werden die Regelanpassungen für das Spiel mit nur 2 oder 3 Spielern erläutert.

## 1. Spielplan

- 1 Lege den Spielplan mit der passenden Seite nach oben in die Tischmitte (2 oder 3/4 Spieler).
- 2 Mische die 84 Stadtplättchen. Lege die obersten 16 Plättchen offen auf die gekennzeichneten Felder des Spielplans. Die anderen Stadtplättchen werden verdeckt als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan bereit gelegt.
- 3 Sortiere das Geld und lege es neben den Spielplan. Nimm 2 Münzen à £1 und je 3 Münzen à £2 und £3, mische sie und verteile sie zufällig auf die runden Felder des Spielplans.
- 4 Sortiere die Investitionsplättchen und lege sie auf die entsprechenden Felder des Spielplans. Nimm je 1 Plättchen von jeder Sorte und verteile sie auf die vier Investitionsfelder.
- 5 Sortiere die Lieferplättchen nach ihren Buchstaben (A-B-C-D-E) und lege sie neben den Spielplan. Lege die 4 A-Plättchen einzeln von links nach recht in aufsteigender Reihenfolge oberhalb der Treppen der Piazza aus.
- 6 Sortiere die Pizzerien nach ihren Werten und lege sie auf den Spielplan neben die Treppen der Piazza.



## 2. Spielerbereich

- 7 Jeder Spieler erhält eine Erfahrungstafel und £10. Wer möchte, darf sein Geld während des Spiels geheim halten.
- 8 Jeder Spieler wählt eine der vier Spielerfarben und erhält 36 Pizzen, 4 Erfahrungsmarker, 4 Meeple und 1 Zugfolge-Meeple in seiner Farbe.
- 9 Mische die 4 Startplättchen. Jeder Spieler erhält ein Plättchen, legt es vor sich ab und richtet es beliebig aus (die Ausrichtung hat keine Bedeutung). Das Startplättchen bildet für jeden Spieler den Anfang seiner Nachbarschaft.
- 10 Jeder Spieler legt je einen Erfahrungsmarker auf die ganz links liegenden Felder seiner Erfahrungsleisten. Während des Spiels werden die Spieler in diesen Bereichen Erfahrung sammeln, indem sie die verschiedenen Einwohner Neapels mit Pizzen beliefern. Sobald auf einem Stadtplättchen in der Nachbarschaft eines Spielers jedes farbige Haus mit einer Pizza abgedeckt wurde, wird der zugehörige Erfahrungsmarker um ein Feld nach rechts verschoben (gemäß den Regeln von Phase F).
- 11 Jeder Spieler legt 3 Pizzen auf seine Start-Pizzeria.
- 12 Die Nummern auf den Startplättchen legen die Zugreihenfolge für die erste Runde fest. Der Spieler mit dem Startplättchen mit der niedrigsten Nummer setzt seinen Zugfolge-Meeple auf die erste Position der Zugfolgeleiste. Der Spieler mit dem zweitniedrigsten Startplättchen setzt seinen Zugfolge-Meeple auf die zweite Position der Zugfolgeleiste usw.







In Neapel, der Geburtsstadt der Pizza, avancieren Pommes Frites immer mehr zum Fast Food Trend. Papà Paolo, der verehrte Pizzaiolo (Pizzabäcker), ist darüber überhaupt nicht glücklich. Zwar will er nicht nur herumstehen und dabei zusehen, wie die fabelhafte Esskultur in seiner geliebten Stadt vor die Hunde geht, doch seine alten Knochen können diese Last nicht mehr tragen und seine Tage als Pizza-Ikone scheinen gezählt. Er beschloss, sich von einigen jungen Pizzaioli helfen zu lassen. Vielleicht kann einer von ihnen sein würdiger Nachfolger werden. Aber wer wird es sein?

Du bist einer dieser Pizzaioli, hast eine kleine Pizzeria und bist fest entschlossen, in die Fußstapfen Papà Paolos zu treten. Alles dreht sich darum, den Kunden großartige Pizzen zu servieren. Je effizienter du deine Aktionen planst, desto schneller wirst du deine Pizzen ausliefern und desto berühmter wirst du werden. Sammle Erfahrung und nutze sie zu deinem Vorteil - darin liegt der Schlüssel zum Erfolg! Niemand zweifelt an deinen Fähigkeiten, den Gaumen deiner Kunden zu schmeicheln, doch nur einer kann Papà Paolos würdiger Nachfolger werden: Derjenige, der die meisten Pizzen ausliefert!



## Spielablauf

Papà Paolo wird über 5 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus den folgenden 7 Phasen:

- A. Nachbarschaft erweitern / Eine Aktion ausführen
- B. Trinkgelder erhalten
- C. Bieten
- D. Investieren
- E. Pizzen ausliefern
- F. Erfahrung sammeln
- G. Die nächste Arbeitsschicht vorbereiten

Jede Phase wird von jedem Spieler in Zugreihenfolge vollständig durchgeführt, bevor die nächste Phase beginnt. Im Folgenden wird jede Phase genauer erläutert.





## A. NACHBARSCHAFT ERWEITERN / EINE AKTION AUSFÜHREN

Wer am Zug ist, wählt ein unbesetztes Stadtplättchen vom Spielplan und setzt einen seiner Meeple darauf. Dann muss er entweder dieses Stadtplättchen vom Spielplan nehmen und an seine Nachbarschaft anlegen (sein Meeple bleibt auf dem Spielplan), ODER eine der verfügbaren Aktionen ausführen. Auf diese Weise geht es in Zugreihenfolge weiter, bis jeder Spieler alle seine 4 Meeples eingesetzt hat.

*Beispiel: Violett setzt seinen Meeple auf ein unbesetztes Stadtplättchen. Nun legt er entweder dieses Plättchen an seine Nachbarschaft an, oder er führt eine der Aktionen aus, die auf der Reihe oder der Spalte abgebildet sind, auf die er seinen Meeple eingesetzt hat. In diesem Fall wären das „Zutaten einkaufen“ oder „Geldgeber suchen“ (siehe Eine Aktion ausführen).*

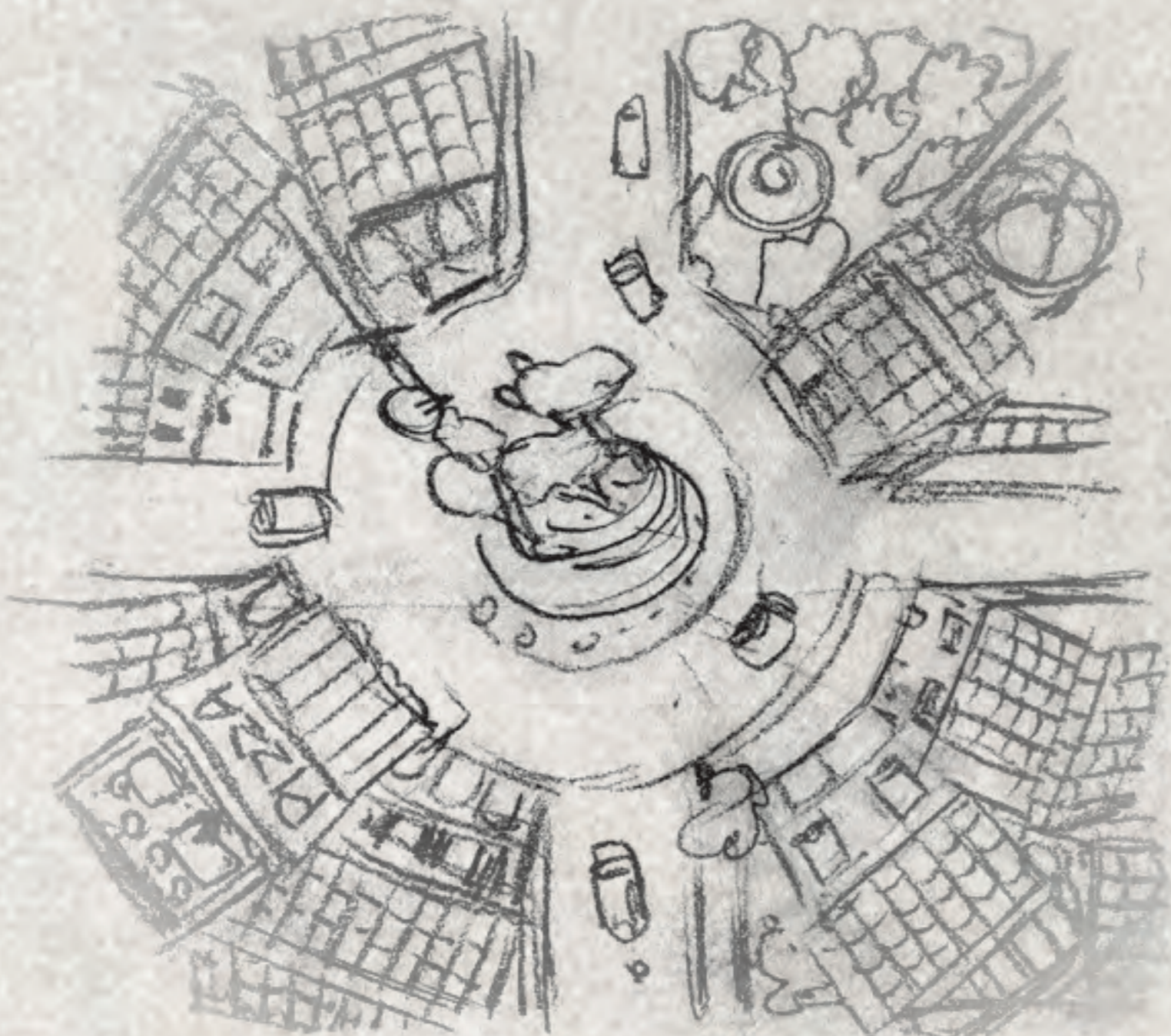


### Deine Nachbarschaft erweitern

Lege das ausgewählte Stadtplättchen an deine Nachbarschaft an. Dabei musst du die folgenden Regeln beachten:

- Das Stadtplättchen darf beliebig ausgerichtet werden, aber jedes Stadtplättchen muss durch eine Straße mit mindestens einer deiner Pizzerien verbunden sein.
- Eine Straße darf nicht durch ein anderes Stadtplättchen unterbrochen werden.
- Deine Nachbarschaft darf niemals größer als 4x5 (oder 5x4) Plättchen sein.

Auf den Stadtplättchen sind Straßen und farbige Häuser abgebildet. Je mehr farbige Häuser zu sehen sind, desto mehr verfügbare Kunden (und damit potentielle Siegpunkte) hält das Plättchen bereit. Die Straßen ermöglichen Zugang zu diesen Häusern. Es gibt vier Arten farbiger Häuser und jede Farbe repräsentiert eine andere Art von Kunden.



*Beispiel: Diese Plättchen wurden nicht richtig angelegt:*

*A. Dieses Plättchen ist nicht mit einer Pizzeria verbunden.*



*B. An dieser Stelle würde das Plättchen eine Straße unterbrechen, und das ist niemals erlaubt.*



*C. Dieses Plättchen liegt jenseits der Nachbarschaftsgrenze (max. 4x5 Plättchen).*





## Eine Aktion ausführen

Wenn du das Plättchen nicht an deine Nachbarschaft anlegst, bleibt es (mit deinem Meeple) auf dem Spielplan liegen. Stattdessen darfst du eine Aktion ausführen. Das ist entweder die Aktion aus der gleichen Reihe, oder die Aktion aus der gleichen Spalte, auf die du deinen Meeple gerade gesetzt hast. Es gibt vier verschiedene Aktionen: „Geldgeber suchen“, „Zutaten einkaufen“, „Express-Lieferung“ und „Pizzeria bauen“.



- 1 Geldgeber suchen (verbunden mit der goldenen Finanzleiste)**  
Nimm dir aus dem allgemeinen Vorrat die Menge an Geld, die dein Erfahrungsmarker auf der Finanzleiste deiner Erfahrungstafel angibt.



- 2 Zutaten einkaufen (verbunden mit der blauen Marktleiste)**  
Zahle £2, £3, £5, £7 oder £9, um 1,2,3,4 oder 5 Pizzen auf deine Pizzerien zu verteilen. Anschließend darfst du dir, entsprechend deiner Position auf deiner Marktleiste, einige kostenlose Pizzen nehmen. Du darfst wählen, wie viele du davon nehmen möchtest. Verteile die Pizzen beliebig auf deine Pizzerien. Berücksichtige dabei die maximale Kapazität jeder deiner Pizzerien (1 pro Pizza-Symbol auf der Pizzeria). Hinweis: Du erhältst nur kostenlose Pizzen, wenn du zuvor mindestens eine Zutat eingekauft hast.



- 3 Express-Lieferung (verbunden mit der roten Expressleiste)**  
Zahle £2 und beliebere sofort deine Kunden mit frischen Pizzen. Die Anzahl Pizzen, die du mit dieser Aktion ausliefern kannst, wird durch deine Erfahrungsstufe auf deiner Expressleiste festgelegt. Jede Pizza, die du auslieferst, muss von einer deiner Pizzerien kommen und auf ein farbiges Haus eines Stadtplättchens in deiner Nachbarschaft gelegt werden. Die Distanz zum belieferten Stadtplättchen spielt keine Rolle, aber es muss durch Straßen mit der belieferten Pizzeria verbunden sein. **Hinweis: Wenn du diese Aktion ausführst, beachte bitte die Regeln für das Ausliefern von Pizzen auf Seite 9. Nach einer Express-Lieferung darfst du sofort Erfahrung sammeln (nach den Regeln der Phase F).**



- 4 Pizzeria bauen**  
Nimm dir eine Pizzeria aus dem Vorrat. Zahle den darauf angegebenen Preis und lege die Pizzeria an deine Nachbarschaft an. Dann lege zwei Pizzen auf diese Pizzeria (dies ist verpflichtend). Die neue Pizzeria muss an mindestens ein anderes Stadtplättchen deiner Nachbarschaft seitlich angrenzen. Eine Pizzeria darf niemals direkt neben eine andere Pizzeria gebaut werden, doch sie dürfen sich an den Ecken berühren. Jede Pizzeria hat 4 Ausgänge (einen auf jeder Seite), die mit Straßen verbunden werden können. Ein Stadtplättchen, das durch eine Straße mit einer Pizzeria verbunden ist, darf einen Ausgang einer anderen Pizzeria blockieren.



*Beispiel: Hier sehen wir, was die beiden Spieler (gemäß ihrer Positionen auf den Erfahrungsleisten) mit den verschiedenen Aktionen machen können.*

- **Geldgeber suchen:** Orange erhält £3, Türkis £7.
- **Zutaten einkaufen:** Orange zahlt £3 für 4 Pizzen (2 + 2), Türkis zahlt £3 für 2 Pizzen (2 + 0).
- **Express-Lieferung:** Orange kann 1 Pizza ausliefern, Türkis 2.





## B. TRINKGELDER ERHALTEN

Nachdem jeder Spieler seine vier Meeples eingesetzt hat, erhalten einige Spieler Trinkgelder.

Prüfe für jede Reihe und Spalte auf dem Spielplan, welcher Spieler die meisten Meeples eingesetzt hat. Dieser Spieler erhält das Geld, das bei der Reihe oder Spalte ausliegt. Bei Gleichstand erhält derjenige das Geld, dessen Meeple am nächsten zur Münze steht. Anschließend nimmt jeder Spieler seine Meeples wieder zu sich.

*Beispiel: Am Ende der ersten Phase wird das Geld folgendermaßen verteilt: Violett erhält £5, Türkis £5, Orange £3 und Weiß £4.*



## C. BIETEN

Die Spieler können nun ihr (frisch verdientes) Geld in der Bietphase investieren.

Am Ende dieser Phase steht fest, welches Investitionsplättchen ein Spieler kaufen kann und welches Lieferplättchen er erhalten wird (siehe unten „Bezahlen und Plättchen nehmen“). Außerdem wird der neue Startspieler für die nächste Runde festgelegt. Die Treppen der Piazza bestehen aus 28 Feldern, unterteilt in 7 Reihen und 4 Spalten. Hier werden die Gebote abgegeben.

### Ein Gebot abgeben

Im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler einen seiner Meeples auf eine Spalte der Treppen der Piazza, auf die Geldmenge, die er bieten möchte. Wenn ein Spieler in einer Spalte überboten wurde, muss er in seinem nächsten Zug seinen Meeple auf eine beliebige Spalte versetzen (das darf auch die sein, auf der er soeben stand), und ein neues Gebot abgeben. Ein Spieler darf sein Gebot nur verändern, wenn er am Spielzug ist und zuvor überboten wurde. Andernfalls muss er passen.

Beim Bieten müssen die Spieler folgende Regeln beachten:

- Ein Meeple muss so eingesetzt werden, dass er in der entsprechenden Spalte entweder der einzige Meeple ist, oder dass er höher steht als jeder andere Meeple.
- Ein Meeple, der überboten wurde, darf niemals auf eine niedrigere Reihe versetzt werden, selbst wenn die neue Spalte leer ist.
- Kann ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt mangels Geld nicht mehr mitbieten, muss er seinen Meeple neben die Piazza und seinen Zugfolge-Meeple auf das niedrigste freie Feld der Zugfolgeleiste setzen. (Das Feld mit den wenigsten Bäumen).

**Bitte achte darauf, dass du genug Geld hast. Du darfst niemals mehr bieten, als du bezahlen kannst.** Das Bieten endet sofort, wenn jeder Spieler mindestens eine Gelegenheit zum Bieten hatte und auf keiner Spalte mehr als ein Meeple steht.

### Bezahlen und Plättchen nehmen

Beginnend beim Spieler, dessen Meeple am höchsten auf der Treppe der Piazza steht, und anschließend in absteigender Reihenfolge, führt jeder Spieler die folgenden Schritte durch:

- Er bezahlt sein Gebot an den allgemeinen Vorrat.
- Er nimmt sich eines der übrigen verfügbaren Investitionsplättchen.
- Er nimmt sich das Lieferplättchen von der Spalte, auf der sein Meeple steht.

*Hinweis: Mitspieler, die während der Bietphase mangels Geld nicht mitbieten konnten (oder aus anderen Gründen nicht mitbieten wollten), dürfen nach allen anderen Spielern in Zugreihenfolge jeweils eines der übrigen Investitionsplättchen für £1 kaufen (falls sie es bezahlen können). Diese Spieler erhalten kein Lieferplättchen und können daher in Phase E dieser Runde keine Pizzen ausliefern.*

*Beispiel: Der dritte Spieler besitzt während der Bietphase nur £2. Die ersten beiden Spieler setzen ihre Meeples auf die Felder £1 und £2. Der dritte Spieler kann nun kein gültiges Gebot mehr abgeben. Er wird in Phase E dieser Runde keine Pizzen ausliefern, aber er darf sich eines der übrigen Investitionsplättchen für £1 kaufen. Hätte der vierte Spieler ebenfalls nur £1, könnte auch er kein Gebot abgeben und damit in Phase E keine Pizzen ausliefern, aber er dürfte das letzte verbliebene Investitionsplättchen für £1 kaufen (nachdem der dritte Spieler sich aus den verbliebenen zwei Investitionsplättchen eines ausgesucht hat).*



### Zugreihenfolge

Je weniger Pizzen du auslieferst, desto früher wirst du in der nächsten Runde beginnen können, Aktionen durchzuführen. Der Spieler mit dem am niedrigsten nummerierten Lieferplättchen legt seinen Zugfolge-Meeple auf das niedrigste freie Feld der Zugfolgeleiste, gefolgt von den anderen Spielern in aufsteigender Reihenfolge entsprechend ihrer Lieferplättchen.

#### Beispiel einer Bietphase:

*Orange bietet £1 in Spalte 1. Weiß bietet £4 in Spalte 4. Violett bietet £4 in Spalte 2 und wird dann von Türkis mit £8 überboten:*





**Beispiel einer Bietphase (Fortsetzung):**

Violett muss seinen Meeple versetzen und bewegt ihn auf £6 in Spalte 4:



Deswegen muss nun der weiße Meeple versetzt werden. Weiß bewegt seinen Meeple auf £8 in Spalte 4:



Zuletzt bietet Violett £5 in Spalte 3. Ein Gebot von £3 ist in Spalte 3 unmöglich, da Violett seinen Meeple niemals in eine niedrigere Reihe versetzen darf. In jeder Spalte befindet sich nun ein Meeple:



Türkis zahlt £8 und darf sich als Erster ein Investitionsplättchen nehmen. Anschließend nimmt er sich das Lieferplättchen A2 (da es zu Spalte 2 gehört). Türkis schlägt Weiß, da sein Meeple höher steht als der von Weiß!



Weiß zahlt ebenfalls £8 und darf sich als Zweite ein Investitionsplättchen nehmen. Dann nimmt sie sich das Lieferplättchen A4, da sich ihr Meeple in Spalte 4 befindet. Violett (Spalte 3) zahlt £5, darf sich als Drittes ein Investitionsplättchen nehmen und nimmt sich das Lieferplättchen A3. Orange zahlt £1, nimmt sich das verbliebene Investitionsplättchen und das Lieferplättchen A1. Alle Spieler werden in Phase E entsprechend ihres Lieferplättchens Pizzen ausliefern. Die Zugfolge für die nächste Runde lautet: Orange, Türkis, Violett, Weiß.



**D. INVESTIEREN**

Nach der Bietphase aktiviert jeder Spieler sein Investitionsplättchen (das können alle Spieler gleichzeitig machen). Es gibt zwei Möglichkeiten, ein Investitionsplättchen zu aktivieren:

- 1 Wirf das Plättchen ab und führe die entsprechende Aktion aus (siehe das Bild auf dem Plättchen) ODER
- 2 Lege das Plättchen neben deine Erfahrungstafel und verschiebe den entsprechenden Erfahrungsmarker (mit dem gleichen Bild / der gleichen Farbe des Investitionsplättchens) um ein Feld nach rechts.



*Beispiel:* Weiß hat sich soeben ein Finanz-Investitionsplättchen genommen. Sie darf nun wählen, ob sie sich einmalig £5 nimmt, oder ob sie ihren Erfahrungsmarker auf der Finanzleiste um ein Feld nach rechts verschiebt. Falls sie sich für die Finanzleiste entscheidet, wird sie zukünftig bei jeder Aktion „Geldgeber suchen“ von der Bank mehr Geld erhalten.





## E. PIZZEN AUSLIEFERN

Alle Spieler liefern nun ihre Pizzen gemäß ihrer Lieferplättchen aus (das können alle Spieler gleichzeitig machen). Ein Lieferplättchen zeigt an, wie viele Pizzen du in dieser Phase insgesamt ausliefern kannst, und welche maximale Distanz in jeder Lieferrunde gilt. Die Position des Erfahrungsmarkers auf deiner Lieferleiste legt fest, wie viele Lieferrunden du durchführen darfst (Anzahl der Pizzaboten = Anzahl der Lieferrunden).

*Beispiel: Violett darf insgesamt 3 Pizzen ausliefern **A**, über eine Distanz von 2 Stadtplättchen **B**, und hat nur eine Lieferrunde zur Verfügung, da sein Marker noch immer auf dem ersten Platz seiner Lieferleiste liegt **C**.*



## REGELN FÜR DIE LIEFERRUNDEN

1. Beachte in jeder Lieferrunde die maximale Lieferdistanz. Beginne bei einer deiner Pizzerien und bewege dich durch das Straßennetz von einem Stadtplättchen zum nächsten. Die Anzahl farbiger Häuser auf einem Stadtplättchen zeigt an, wie viele Pizzen du hier abliefern DARFST.
2. Eine Lieferroute ist immer ein einziger durchgehender Weg durch seitlich angrenzende Stadtplättchen. Du darfst während einer Lieferrunde niemals umkehren und den gleichen Weg zurück gehen, um in eine andere Richtung abzuzweigen.
3. Du darfst dich niemals durch andere Pizzerien hindurch bewegen. Aber du darfst dich durch Stadtplättchen bewegen, die bereits mit Pizzen beliefert wurden.
4. Die auf dem Lieferplättchen abgebildete Anzahl an Pizzen zeigt an, wie viele Pizzen du in dieser Phase (d.h. verteilt auf alle deine Lieferrunden) ausliefern kannst. Also ist damit NICHT die Anzahl an Pizzen gemeint, die du pro Lieferrunde ausliefern kannst. Die abgebildete LIEFERDISTANZ gilt jedoch für jede einzelne deiner Lieferrunden.

*Beispiel: Türkis hat 1 Lieferrunde zur Verfügung und darf mit seinem Lieferplättchen A3 bis zu 3 Pizzen über eine Distanz von 2 Stadtplättchen ausliefern. Er hat folgende Möglichkeiten:*

- 1 Er könnte sein Startplättchen mit dem goldenen Haus vollständig beliefern (in diesem Fall liefert er nur 1 Pizza über eine Distanz von 1 aus).
- 2 Er könnte das blaue Stadtplättchen unterhalb der Pizzeria vollständig beliefern.
- 3 Er könnte die beiden blauen Stadtplättchen oberhalb der Pizzeria vollständig beliefern. In diesem Fall kann er die dritte Pizza nicht ausliefern, denn er hat nur eine Lieferrunde und die Distanz, die er für einen durchgehenden Weg durch die beiden Stadtplättchen benötigt, entspricht der maximalen Lieferdistanz von 2 Stadtplättchen.
- 4 Er könnte die beiden grünen Stadtplättchen links neben der Pizzeria vollständig beliefern.
- 5 Er könnte auch nur zwei Häuser des blauen Stadtplättchens unterhalb der Pizzeria, und dann das darunter liegende rote Plättchen mit der dritten Pizza beliefern.
- 6 Die goldenen Häuser auf dem unten links gelegenen Stadtplättchen können nicht beliefert werden, da sie zu weit weg sind. Die Lieferdistanz des A3-Plättchens reicht nicht aus.
- 7 Hätte Türkis nicht nur eine, sondern zwei Lieferrunden zur Verfügung, könnte er z.B. in der ersten Lieferrunde die beiden blauen Stadtplättchen oberhalb der Pizzeria beliefern. Anschließend könnte er in der zweiten Lieferrunde das rote Haus unterhalb der Pizzeria beliefern. (Er darf insgesamt 3 Pizzen ausliefern und die maximale Distanz pro Lieferrunde beträgt 2).





**Beispiel:** (Hinweis: Zu Beginn der Lieferphase liegen die Pizzen auf den Pizzerien. Am Schluss liegen sie auf den Stellen mit den farbig umrahmten Pizzen). Türkis darf mit seinem Lieferplättchen bis zu 9 Pizzen über eine maximale Lieferdistanz von 4 ausliefern. Türkis könnte in seinen 3 Lieferrunden Folgendes tun: In der ersten Lieferrunde liefert er die gelb umrahmten Pizzen aus **A**. In der zweiten Lieferrunde liefert er die weiß umrahmten Pizzen aus **B**, und in der dritten Lieferrunde die pink umrahmten Pizzen **C**. In den ersten beiden Lieferrunden liefert er ab der zentral gelegenen Pizzeria, und in der letzten Runde liefert er ab der oberen Pizzeria. Während seiner ersten Lieferrunde **A** muss er sich entscheiden, ob er an der Kreuzung links oder rechts abbiegt. Da er denselben Weg nicht mehrfach benutzen darf, kann er in dieser Lieferrunde das obere linke Stadtplättchen mit den grünen Häusern nicht beliefern. Tipp: Einige Spieler legen „soeben gebackene“ Pizzen verdeckt und ausgelieferte Pizzen offen aus, um einen besseren Überblick zu behalten.



**Hinweis:** Die Anzahl deiner verfügbaren Lieferrunden solltest du auch bei Express-Lieferungen berücksichtigen. Falls du während einer Express-Lieferung bis zu zwei Pizzen ausliefern darfst, aber nur eine Lieferrunde zur Verfügung hast, müsstest du beide Pizzen auf der gleichen Route ausliefern. Eine Express-Lieferung funktioniert wie eine normale Lieferung, jedoch mit unbeschränkter Distanz.



## F. ERFAHRUNG SAMMELN

Nachdem die Pizzen ausgeliefert wurden, passen die Spieler die Positionen der Erfahrungsmarker auf ihrer Erfahrungstafel an: Für jedes Stadtplättchen, das in dieser Runde vollständig mit Pizza versorgt wurde (d.h. auf dem Stadtplättchen liegt auf jedem farbigen Haus eine Pizza), wird der entsprechende Erfahrungsmarker um ein Feld nach rechts verschoben. Hinweis: **Nach einer Express-Lieferung darf man sofort Erfahrung sammeln.**

**Beispiel:** Sieh dir das Beispiel oben auf dieser Seite an: Türkis darf seine Marker um 1 Feld auf der Finanzleiste, 1 Feld auf der Markt-leiste, 1 Feld auf der Expressleiste und 2 Felder auf der Lieferleiste nach rechts verschieben.



**Hinweis:** Die Erfahrungsmarker werden erst in Phase F verschoben, NACHDEM Phase E abgeschlossen wurde. Einzige Ausnahme: Bei Express-Lieferungen werden die Erfahrungsmarker sofort verschoben, nachdem die Aktion vollständig durchgeführt wurde. Es ist daher niemals möglich, direkt nachdem ein grünes Stadtplättchen vollständig beliefert wurde, den Erfahrungsmarker zu verschieben, um sofort eine zusätzliche Lieferrunde zu erhalten.

## G. DIE NÄCHSTE ARBEITSSCHICHT VORBEREITEN

Lege alle übrigen Stadtplättchen vom Spielplan in die Spielschachtel zurück. Verteile 16 neue Stadtplättchen und Geld aus dem allgemeinen Vorrat auf dem Spielplan. Lege 4 neue Lieferplättchen (mit dem Ziffern B/C/D/E für die Runden 2/3/4/5) und 4 neue Investitionsplättchen auf die entsprechenden Felder des Spielplans. Die ausgelieferten Pizzen in den Nachbarschaften der Spieler bleiben immer, wo sie sind.



# Spielende

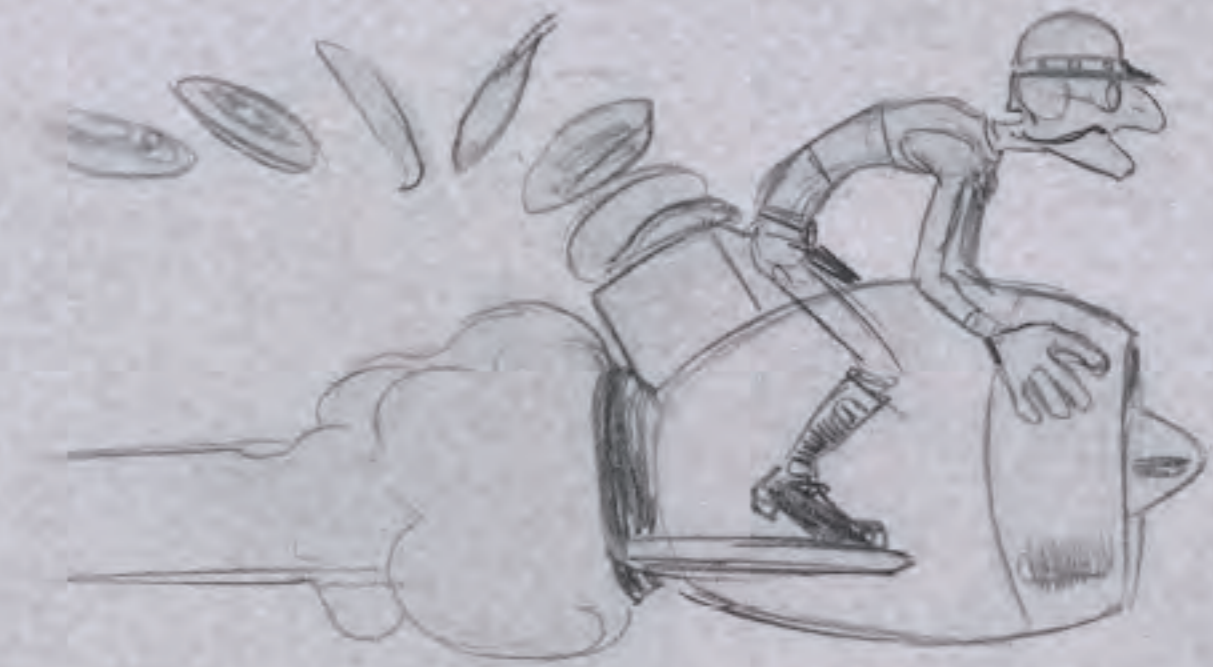
Nach der 5. Lieferphase endet das Spiel. Nun werden die Spieler mit Siegpunkten belohnt und erhalten Strafpunkte:

1. Für jede Pizza auf deinen Stadtplättchen (= ausgelieferte Pizzen) erhältst du 1 Siegpunkt (SP).
2. Schiebe auf deiner Erfahrungstafel alle am weitesten links liegenden Erfahrungsmarker ganz nach unten auf den entsprechenden Pokal. Für deine Vielseitigkeit erhältst du einmalig die darauf angegebenen Siegpunkte.
3. Für jeden Erfahrungsmarker, der das ganz rechts liegende Feld erreicht hat, erhältst du weitere 2 SP. Auf diesem Gebiet bis du ein wahrer Experte geworden.
4. Alle übrigen Pizzen auf deinen Pizzerien (= nicht ausgelieferte Pizzen) werden in den Mülleimer auf deiner Erfahrungstafel geworfen und kosten dich jeweils einen Strafpunkt (-1 SP).

### Beispiel einer Endwertung:

- 1** 22 ausgelieferte Pizzen (+22)
- 2** Vielseitigkeits-Bonus (+2)
- 3** Experten-Bonus (+2)
- 4** Zwei Pizzen im Mülleimer (-2)

Das ergeben insgesamt 24 Siegpunkte (22 + 2 + 2 - 2).



Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel und ist Papà Paolos favorisierter Nachfolger. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld. Besteht dann immer noch Gleichstand, wird der Sieg geteilt und alle führenden Spieler treten gemeinsam Papà Paolos Nachfolge an.



Autor: Fabrice Vandenbogaerde / Artwork: David Cochard / Grafikdesign und Regelheft: Rafaël Theunis / Übersetzer: Benjamin Sautter / Korrekturlesung: Benjamin Sautter, Marco Höhener / Herausgeber: Arno Quispel / Wir danken allen Testspielern, insbesondere Diederik Degrande, Patrick Korner, Flip Santen, Michael Bartels, Steven Deckeuninck, Peter Schoutteten, Dirk Declercq, Kurt Huysentruyt, Steven Vanneste, Tom Bailleul, Steven Deman, Dries Amerlinck, Peter Van Vooren, Arno Quispel and Rafaël Theunis. / Besonderen Dank an: Isolde Demeyere, der bei Weitem enthusiastischsten Testspielerin. Claude und Yves Vandenbogaerde für ihre Ideen, von denen einige in der endgültigen Version enthalten sind.



# Regelanpassungen für 3 Spieler

## SPIELVORBEREITUNG

1. Lege die Spielplanabdeckung für 3 Spieler auf die dritte und vierte Spalte des Stadtgebiets auf den Spielplan. Übrig bleiben 3x4 Felder für 12 Stadtplättchen (anstelle von 16). Dann verteile darauf zufällig 12 Stadtplättchen aus dem allgemeinen Vorrat.
2. Nimm 2 Münzen à £1, 3 Münzen à £2 und 2 Münzen à £3. Mische sie und verteile sie zufällig auf die runden Felder des Spielplans.
3. Lege je eine Pizzeria im Wert von £4 und £5 in die Spielschachtel zurück.
4. Mische die Lieferplättchen dieser Runde (z.B. alle A-Plättchen), entferne das oberste Plättchen und lege die übrigen Plättchen in aufsteigender Reihenfolge von links nach rechts oberhalb der ersten drei Spalten der Piazza aus.



## SPIELABLAUF

**A. Eine Aktion ausführen:** Wenn du eine Aktion von der letzten Spalte ausführst, wähle entweder „Express-Lieferung“ oder „Pizzeria bauen“.

**C. Bieten:** Die 4. Spalte der Treppen der Piazza wird während der Bietphase nicht verwendet.

**G. Die nächste Arbeitsschicht vorbereiten:** Lege das Investitionsplättchen, das in dieser Runde übrig geblieben ist, in die Spielschachtel zurück.

Alle anderen Regeln des Spiels für 4 Spieler gelten unverändert.



# Regelanpassungen für 2 Spieler

## SPIELVORBEREITUNG

1. Verwende die Seite des Spielplans für 2 Spieler.
2. Jeder Spieler erhält zwei Startplättchen, wählt eines aus und wirft das andere ab. Der Spieler, der anschließend das Plättchen mit der niedrigeren Nummer hat, wird Startspieler.
3. Nimm je zwei Münzen à £1, £2 und £3. Mische sie und verteile sie zufällig auf die runden Felder des Spielplans.
4. Lege eine Pizzeria im Wert von £5, zwei im Wert von £4 und eine im Wert von £2 in die Spielschachtel zurück.
5. Lege entweder alle geraden oder alle ungeraden Lieferplättchen zurück in die Spielschachtel. Lege die zwei verbliebenen Lieferplättchen für die aktuelle Runde offen auf die Piazza und die zwei Plättchen für die nächste Runde offen neben den Spielplan aus.
6. Verwende die großen Investitionsplättchen.

Lieferplättchen mit der höheren Nummer. Der Spieler mit dem niedrigsten Gebot erhält das Lieferplättchen mit der niedrigeren Nummer und wird Startspieler. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Startspieler.

**D. Investieren:** Der höchstbietende Spieler nimmt das Investitionsplättchen und wählt eine der vier Investitionsaktionen aus. Dann dreht er das Plättchen so, dass die Farbe seiner Aktion auf ihn gerichtet ist, und legt das Plättchen zwischen ihn und seinen Mitspieler. Anschließend wählt der andere Spieler eine der beiden Investitionsaktionen, die auf ihn gerichtet sind.

*Beispiel: Spieler A wählt die goldene Aktion „Geldgeber suchen“ (Finanzen). Je nachdem, wie er das Plättchen auslegt, kann Spieler B zwischen der grünen Liefer- und der roten Expressinvestition ODER zwischen der blauen Markt- und der grünen Lieferinvestition wählen.*

## SPIELABLAUF

**A. Eine Aktion ausführen:** Wenn du zwei unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten siehst, dann wähle nur eine der beiden Aktionen.

**C. Bieten:** Beide Spieler müssen ein Startgebot abgeben, indem sie eine Münze verdeckt mit ihrem Zugfolge-Meeple in ihre Gebotsspalte legen (Spalte 1 für den Startspieler, Spalte 2 für den anderen Spieler). In Zugreihenfolge muss jeder Spieler sein Gebot mit exakt einer (verdeckten) Münze erhöhen oder passen. Wenn ein Spieler passt, erhöht der andere Spieler entweder sein Gebot mit einer weiteren Münze oder passt. Dann ist das Bieten zu Ende und die Spieler prüfen den Gesamtwert ihrer beiden Gebote. Der Spieler mit dem höchsten Gebot investiert zuerst und erhält das



**G. Die nächste Arbeitsschicht vorbereiten:** Lege die zwei Lieferplättchen, die neben dem Spielplan offen bereit liegen, auf die Piazza. Lege die beiden Lieferplättchen für die darauffolgende Runde offen neben den Spielplan aus.