PIZZA LOVE
हर पिज़्ज़ा मायने रखता है

PIZZA LOVE® कार्ड गेम

एक ही गड्डी से तीन खेल

2–5 खिलाड़ी | 6+ | 5–15 मिनट

42 पिज़्ज़ा कार्ड | 58 टॉपिंग कार्ड

नियम और वीडियो ऑनलाइन
अधिक जानकारी और वीडियो यहाँ:
pizzalove.fi/hi/card-game

HI

पिज़्ज़ा कार्ड



पिज़्ज़ा कार्ड पर एक पिज़्ज़ा है। उस पर एक से चार अलग-अलग टॉपिंग हैं। कार्ड के कोनों में पिज़्ज़ा का मान (1–10) लिखा है। खेल में 10 दिल वाले पिज़्ज़ा हैं। उनका मान 10 है।

टॉपिंग कार्ड



टॉपिंग कार्ड पर एक टॉपिंग है। कार्ड के कोनों में टॉपिंग का मान (1–10) लिखा है। 3 फ़ैंटेसी टॉपिंग (X) कोई भी टॉपिंग बन सकती हैं।

मूल नियम

पिज़्ज़ा कार्ड हमेशा मेज़ पर रहते हैं। उन्हें हाथ के टॉपिंग कार्डों से बनाया जाता है।

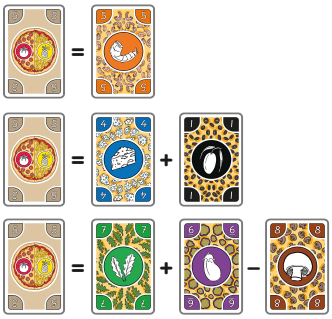
पिज़्ज़ा का मान

अपने टॉपिंग कार्डों से पिज़्ज़ा बनाएँ। फिर ज़ोर से वह गणना बोलें जिससे पिज़्ज़ा का मान आता है। सभी गणनाएँ मान्य हैं और उन्हें मिलाया भी जा सकता है, बस परिणाम पिज़्ज़ा के मान के बराबर हो। जैसे **5 = 10 : 2**।

पिज़्ज़ा बनाने के तीन तरीके

तरीकों में फ़र्क़ इस बात का है कि आप कौन-से टॉपिंग कार्ड इस्तेमाल कर सकते हैं। सभी उदाहरणों में एक ही पिज़्ज़ा है: टमाटर-अनानास, मान 5।

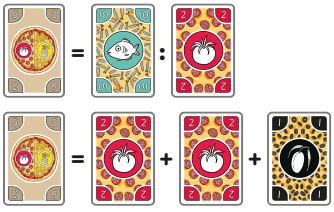
1. कोई भी टॉपिंग



#1 PIZZA PARTY

कोई भी टॉपिंग कार्ड इस्तेमाल करें, जितने चाहें – **सिर्फ़ एक भी**। बस मान मायने रखता है।

2. बंदर BASSO का तरीका



#1 PIZZA PARTY (अतिरिक्त चुनौती)
#2 PIZZA BASSO

पिज़्ज़ा पर जितनी टॉपिंग हैं, उतनी ही **अलग-अलग** टॉपिंग इस्तेमाल करें। ज़रूरी नहीं कि वे पिज़्ज़ा की अपनी टॉपिंग हों। कार्ड ज़्यादा भी हो सकते हैं, जैसे दो एक जैसे कार्ड।

टमाटर-अनानास पिज़्ज़ा पर दो टॉपिंग हैं, इसलिए एक कार्ड काफ़ी नहीं है।

3. सही टॉपिंग



#3 PIZZA LOVE

पिज़्ज़ा **ठीक उसी की अपनी टॉपिंग** से बनाएँ।

टमाटर-अनानास पिज़्ज़ा के लिए एक टमाटर और एक अनानास चाहिए।

#1 PIZZAPARTY

शुरुआत के लिए सबसे आसान, तेज़ और जोशीला · लगभग 5 मिनट

लक्ष्य

खिलाड़ी होड़ लगाकर पिज़्ज़ा बनाते हैं। पिज़्ज़ा कार्ड या टॉपिंग कार्ड ख़त्म होने से पहले जो सबसे ज़्यादा पिज़्ज़ा बनाता है, वही जीतता है।

तैयारी

1. पिज़्ज़ा कार्डों को फेंटें। उन्हें ढेर बनाकर ऐसी जगह रखें जहाँ सब पहुँच सकें।
2. टॉपिंग कार्डों को फेंटें और हर खिलाड़ी को 5 कार्ड बाँटें। बाकी कार्डों से उठाने का ढेर बनता है। खिलाड़ी अपने कार्ड देख सकते हैं।

शुरुआत

पहला पिज़्ज़ा कार्ड ढेर के पास चित्र ऊपर करके पलटें। सभी खिलाड़ी तुरंत अपने टॉपिंग कार्डों से वह पिज़्ज़ा बनाने की कोशिश करते हैं।

खेल कैसे चलता है

- इस खेल में बारी नहीं होती: सब एक साथ पिज़्ज़ा बनाने की कोशिश करते हैं।
- पिज़्ज़ा बनाने के लिए अपने टॉपिंग कार्ड मेज़ पर रखे पिज़्ज़ा पर पटकें और गणना ज़ोर से बोलें। सबसे तेज़ खिलाड़ी पिज़्ज़ा कार्ड लेकर अपने सामने रखता है।
- अगर कई खिलाड़ी एक साथ कार्ड पटकें, तो पिज़्ज़ा उसे मिलता है जिसके कार्ड सबसे नीचे हों।
- इस्तेमाल हुए टॉपिंग कार्ड खेल से हटा दिए जाते हैं। नए कार्ड उठाएँ, जब तक हाथ में फिर से 5 कार्ड न हो जाएँ।
- तुरंत नया पिज़्ज़ा कार्ड चित्र ऊपर करके पलटें। तब तक खेलते रहें जब तक पिज़्ज़ा कार्ड या टॉपिंग कार्ड ख़त्म न हो जाएँ और कोई भी पिज़्ज़ा न बना सके।

अगर पिज़्ज़ा नहीं बन सकता

अगर कोई भी मेज़ पर रखा पिज़्ज़ा नहीं बना सकता या बनाना नहीं चाहता, तो उसके ऊपर नया पिज़्ज़ा कार्ड पलटें। जो अगला पिज़्ज़ा बनाता है, उसे मेज़ पर रखे सारे पिज़्ज़ा मिलते हैं।

अंक और जीत

पिज़्ज़ा पर जितनी टॉपिंग हैं, उसके उतने अंक मिलते हैं। दिल वाले पिज़्ज़ा पर एक अतिरिक्त अंक मिलता है। जैसे टमाटर-अनानास पिज़्ज़ा = 2 अंक।

जिसके सबसे ज़्यादा अंक हों, वह राउंड जीतता है। आप सब तय करें कि कितने राउंड खेलेंगे। जैसे, जो सबसे पहले 3 या 5 राउंड जीते, वह पूरा खेल जीतता है।

आराम से PIZZA PARTY

आप सब बारी-बारी से भी खेल सकते हैं। तब हर खिलाड़ी अपनी बारी पर आराम से सोच सकता है।

वैकल्पिक नियम

अंक: अगर आप सब अंक अलग तरीके से गिनना चाहते हैं, तो खेल से पहले तय कर लें।

- **आसान:** हर पिज़्ज़ा = 1 अंक, दिल वाले पिज़्ज़ा पर +1।
- **मुश्किल:** पिज़्ज़ा = उसका मान (1–10), दिल वाले पिज़्ज़ा पर +1।

गणनाएँ: आप सब उन्हें सीमित कर सकते हैं, जैसे:

- सिर्फ़ जोड़ और घटाव से खेलें
- हर पिज़्ज़ा में गुणा या भाग ज़रूर हो।

#2 PIZZABASSO

शांत और रोमांचक · लगभग 7 मिनट

लक्ष्य

खिलाड़ी अपना हाथ खाली करने की कोशिश करते हैं – यानी हाथ के सारे टॉपिंग कार्डों से छुटकारा पाना। जो सबसे पहले सफल होता है, वह राउंड जीतता है।

ध्यान दें: पिज़्ज़ा बंदर Basso के तरीके से बनाए जाते हैं।

तैयारी

1. पिज़्ज़ा कार्डों को फेंटें। उन्हें ढेर बनाकर ऐसी जगह रखें जहाँ सब पहुँच सकें।
2. टॉपिंग कार्डों को फेंटें और हर खिलाड़ी को 7 कार्ड बाँटें। बाकी कार्डों से उठाने का ढेर बनता है। खिलाड़ी अपने कार्ड देख सकते हैं।

शुरुआत

पहला पिज़्ज़ा कार्ड ढेर के पास चित्र ऊपर करके पलटें। जिस खिलाड़ी ने सबसे हाल में पिज़्ज़ा खाया हो, वह शुरू करता है।

खेल कैसे चलता है

खिलाड़ी अपनी बारी पर मेज़ पर रखा पिज़्ज़ा अपने टॉपिंग कार्डों से बनाने की कोशिश करते हैं।

A) अगर आप सफल हों: इस्तेमाल हुए टॉपिंग कार्ड खेल से हटा दें। फिर ढेर से नया पिज़्ज़ा कार्ड पुराने पिज़्ज़ा के ऊपर पलटें। बारी अगले खिलाड़ी की हो जाती है।

B) अगर आप पिज़्ज़ा नहीं बना सकते या नहीं बनाना चाहते: एक टॉपिंग कार्ड उठाएँ। बारी अगले खिलाड़ी की हो जाती है।

C) एक कार्ड बचा: जब आपके पास सिर्फ़ एक टॉपिंग कार्ड बचे, तो भूखे बंदर Basso की तरह हरकत करें और चिल्लाएँ: “पिज़्ज़ाSSS!”

अगर टॉपिंग कार्ड ख़त्म हो जाएँ

खेल से हटाए गए टॉपिंग कार्डों को फेंटकर नया उठाने का ढेर बनाएँ और खेलते रहें।

अंक और जीत

जो सबसे पहले अपने सारे टॉपिंग कार्डों से छुटकारा पाता है, वह राउंड जीतता है। बाकी खिलाड़ियों के हाथ में बचे कार्डों के मान जोड़ें – यह कुल जोड़ विजेता के अंक हैं। सामान्य टॉपिंग के उतने अंक हैं जितना उसका मान है (1–10)। फ़ैंटेसी टॉपिंग के 20 अंक हैं।

जो सबसे पहले 100 अंक तक पहुँचता है, वह जीतता है। उसे **Pizza Basso – असली पिज़्ज़ा बंदर** का ख़िताब मिलता है।

वैकल्पिक नियम

सबको अंक मिलते हैं: हर कोई अपने बनाए पिज़्ज़ा अपने पास रखता है। राउंड के अंत में हर कोई अपने अंक गिनता है: पिज़्ज़ा = उसका मान (1–10), दिल वाले पिज़्ज़ा पर +1। छोटे बच्चों के साथ खेलने के लिए यह अच्छा है।

छोटा खेल: आप सब तय कर सकते हैं कि खेल 30 या 50 अंक पर ख़त्म होगा। या फिर जो सबसे पहले 3 या 5 राउंड जीते, वह पूरा खेल जीतेगा।

#3 PIZZALOVE

सबसे ज़्यादा रणनीति और चुनौती, 8+ · लगभग 15 मिनट

लक्ष्य
खिलाड़ी दूसरों से पहले अपने सारे पिज़्ज़ा बनाने की कोशिश करते हैं। जो सबसे पहले सफल होता है, वह जीतता है।

ध्यान दें: अब टॉपिंग मायने रखती हैं: पिज़्ज़ा सिर्फ़ सही टॉपिंग से ही बन सकता है।

तैयारी
1. पिज़्ज़ा कार्डों को फेंटें और हर खिलाड़ी को 8 पिज़्ज़ा कार्ड बाँटें। खिलाड़ी उन्हें चित्र नीचे करके अपने सामने ढेर में रखते हैं। फिर सबसे ऊपर वाले कार्ड को चित्र ऊपर करके पलटते हैं।
2. एक पिज़्ज़ा कार्ड चित्र ऊपर करके मेज़ के बीच में रखें। यह अदला-बदली पिज़्ज़ा है। बाकी पिज़्ज़ा कार्ड खेल से हटा दिए जाते हैं।
3. टॉपिंग कार्डों को फेंटें और उन्हें उठाने के ढेर के रूप में मेज़ पर रखें।

भंडार
हर खिलाड़ी के सामने भंडार की 4 जगहें होती हैं। भंडार के टॉपिंग कार्ड चित्र ऊपर करके रखे जाते हैं। आप उन्हें अपने पिज़्ज़ा के लिए हाथ के कार्डों की तरह इस्तेमाल कर सकते हैं। दूसरे खिलाड़ी उन्हें अदला-बदली के लिए इस्तेमाल कर सकते हैं।



शुरुआत
जिस खिलाड़ी ने सबसे हाल में पिज़्ज़ा खाया हो, वह शुरू करता है और 5 टॉपिंग कार्ड हाथ में उठाता है।

खेल कैसे चलता है
1. टॉपिंग कार्ड उठाएँ, जब तक आपके हाथ में 5 कार्ड न हो जाएँ।
2. हाथ और भंडार के कार्डों से अपने ढेर का सबसे ऊपर वाला पिज़्ज़ा बनाने की कोशिश करें।
3. आप गणनाओं की मदद से अपने भंडार के कार्डों की किसी दूसरे खिलाड़ी के भंडार कार्डों से अदला-बदली कर सकते हैं।
4. अपनी बारी में एक बार आप अपने ढेर के सबसे ऊपर वाले पिज़्ज़ा और अदला-बदली पिज़्ज़ा की जगह बदल सकते हैं: आपका अपना पिज़्ज़ा बीच में नया अदला-बदली पिज़्ज़ा बन जाता है, और अदला-बदली पिज़्ज़ा आपके ढेर के ऊपर आ जाता है। मिला हुआ पिज़्ज़ा आप तुरंत बना सकते हैं।
5. बारी के अंत में अपने हाथ से एक टॉपिंग कार्ड चित्र ऊपर करके अपने भंडार में रखें।

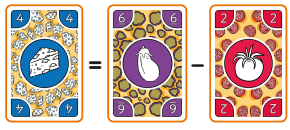
ध्यान दें: अगर भंडार कार्ड रखने से पहले आपका हाथ खाली हो जाए, तो 5 नए कार्ड उठाएँ और अपनी बारी जारी रखें।

पिज़्ज़ा बनाना
जब पिज़्ज़ा के लिए ज़रूरी टॉपिंग आपके हाथ और/या भंडार में हों, तो पिज़्ज़ा बनाएँ। पिज़्ज़ा कार्ड और इस्तेमाल हुए टॉपिंग कार्ड खेल से हटा दिए जाते हैं। अपने ढेर से अगला पिज़्ज़ा कार्ड चित्र ऊपर करके पलटें – अगर आपके पास उसकी टॉपिंग हैं, तो आप उसे भी तुरंत बना सकते हैं।

दिल वाला पिज़्ज़ा
जब आप दिल वाला पिज़्ज़ा बनाएँ, तो अपना अगला पिज़्ज़ा कार्ड बिना देखे किसी दूसरे खिलाड़ी को दें। वह उसे अपने ढेर में सबसे नीचे रखता है।

भंडार कार्डों की अदला-बदली
अपने भंडार के कार्डों की किसी दूसरे खिलाड़ी के भंडार कार्डों से अदला-बदली करें। इस तरह ज़रूरी टॉपिंग पाएँ।

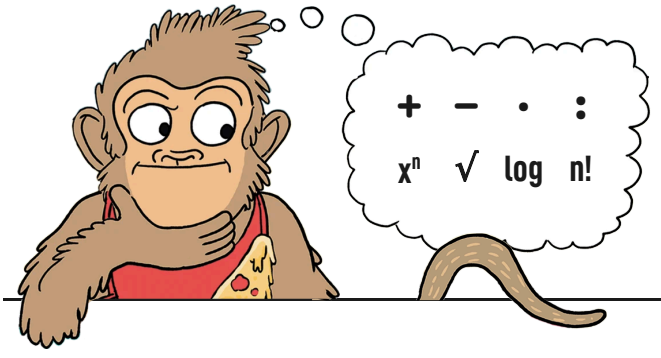
- जो कार्ड आप देते हैं और जो कार्ड आप लेते हैं, उनसे गणना करके एक ही संख्या आनी चाहिए। सभी गणनाएँ मान्य हैं।
- दूसरे खिलाड़ी को अदला-बदली माननी ही होगी।
- मिले हुए कार्ड अपने भंडार में रखें।
- आप अपनी बारी में कई अदला-बदली कर सकते हैं। हर अदला-बदली हमेशा किसी एक दूसरे खिलाड़ी के साथ होती है।
- सिर्फ़ सबसे ऊपर वाले कार्डों की अदला-बदली हो सकती है।

अदला-बदली का उदाहरण


खिलाड़ी B अपने 4 की अदला-बदली खिलाड़ी A के 6 और 2 से करता है, क्योंकि 4 = 6 – 2।
अब B अपना पिज़्ज़ा बना सकता है।

भंडार भरना
- भंडार की जगहें किसी भी क्रम में भरी जा सकती हैं।
- कार्ड एक के ऊपर एक रखे जा सकते हैं। सिर्फ़ सबसे ऊपर वाला कार्ड इस्तेमाल किया या बदला जा सकता है। इसलिए ऊपर कार्ड रखकर आप नीचे वाले कार्ड को अदला-बदली से बचा सकते हैं। तब वह कार्ड आपके लिए भी बंद हो जाता है।
- भंडार के कार्ड अपनी जगह से हटाए नहीं जा सकते।

खेल जीतना
खेल तब ख़त्म होता है जब कोई खिलाड़ी अपने ढेर के सारे पिज़्ज़ा बना लेता है।



हर गणना चलती है
हर कोई अपने स्तर पर गणना करता है, जैसे:

$5 = 2 + 3$	$5 = 7 - 2$	$5 = 5 \cdot 1$	$5 = 10 : 2$
$5 = 2^2 + 1$	$5 = \sqrt{9} + 2$	$5 = \log_2 8 + 2$	$5 = 3! - 1$

काम की तरकीबें: एक से गुणा करें। या किसी संख्या को उसी संख्या से भाग दें, तो एक मिलेगा ($2 : 2 = 1$)।

BRUNO या BASSO?
2025 में छपे नियमों और वीडियो में बंदर का नाम Bruno है (और दूसरे खेल का नाम Pizza Bruno)। Basso के तरीके में अब टॉपिंग कार्डों की जगह टॉपिंग गिनी जाती हैं। इससे खेल में कहीं ज़्यादा संभावनाएँ बनती हैं।

मशीन अनुवाद – अभी तक किसी मूल भाषी ने इसकी जाँच नहीं की है।

Pizza Love® और Merkitysten®, Merkitysten Oy के पंजीकृत ट्रेडमार्क हैं। सर्वाधिकार सुरक्षित। © Merkitysten Oy 2026