PIZZA LOVE®
どのピザも数に入る

PIZZA LOVE® カードゲーム

一つのデッキで三つのゲーム

2–5人 | 6+ | 5–15分

ピザカード42枚 | トッピングカード58枚

ルールと動画はオンラインで
くわしい情報と動画はこちら：
pizzalove.fi/ja/card-game

JA

ピザカード



ピザカードには、一〜四種類のトッピングがのったピザが描かれています。カードの四隅には、ピザの値（1–10）が書かれています。ゲームには、値10のハートピザが10枚入っています。

トッピングカード



トッピングカードには、トッピングが一つ描かれています。カードの四隅には、トッピングの値（1–10）が書かれています。3枚のファンタジートッピング（X）は、どのトッピングとしても使えます。

基本ルール

ピザカードはいつもテーブルの上にあります。ピザは手札のトッピングカードで作ります。

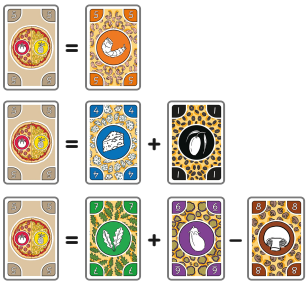
ピザの値

自分のトッピングカードでピザを作り、ピザの値になる計算を声に出して言います。答えがピザの値になれば、どんな計算でもよく、組み合わせてもかまいません。たとえば **5 = 10 : 2**。

ピザの作り方は三通り

やり方のちがいは、使ってよいトッピングカードです。どの例も同じピザ（トマトとパイナップル、値5）を使います。

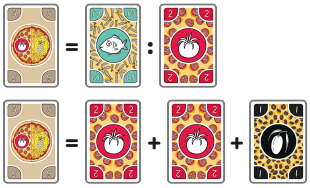
1. どのトッピングでもOK



#1 PIZZA PARTY

どのトッピングカードでも、好きな枚数だけ使えます – **一枚だけでもOK**。大事なのは値だけです。

2. サルのBASSOのやり方



#1 PIZZA PARTY（追加チャレンジ）
#2 PIZZA BASSO

ピザのトッピングの数と同じ数の**ちがう**トッピングを使います。そのピザにのっているトッピングでなくてもかまいません。カードはもっと多くてもよく、たとえば同じトッピングを二枚使えます。

トマトとパイナップルのピザにはトッピングが二つあるので、カード一枚では足りません。

3. 正しいトッピング



#3 PIZZA LOVE

そのピザとまったく同じトッピングでピザを作ります。

トマトとパイナップルのピザには、トマトとパイナップルが必要です。

#1 PIZZAPARTY

はじめてにいちばんかんたん、すばやくにぎやか · 約5分

目的
プレイヤーは競争してピザを作ります。ピザカードかトッピングカードがなくなるまでに、いちばん多くピザを作った人が勝ちです。

準備
1. ピザカードを混ぜて、全員の手が届くところに山にして置きます。
2. トッピングカードを混ぜて、各プレイヤーに5枚ずつ配ります。残りは山札にします。自分のカードは見てかまいません。

ゲームの始め方
最初のピザカードを、山のとなりに表向きにします。全員がすぐに、自分のトッピングカードでそのピザを作ろうとします。

遊び方
- このゲームには手番がありません。全員が同時にピザを作ろうとします。
- ピザを作るには、自分のトッピングカードをテーブルのピザの上にたたきつけ、計算を声に出して言います。いちばん早かった人がピザカードをもらい、自分の前に集めます。
- 何人かが同時にたたきつけたときは、いちばん下にカードがある人がピザをもらいます。
- 使ったトッピングカードはゲームから取り除きます。手札がまた5枚になるまで、新しいカードを引きます。
- すぐに新しいピザカードを表向きにします。ピザカードかトッピングカードがなくなり、だれもピザを作れなくなるまで続けます。

ピザが作れないとき
だれもテーブルのピザを作れないか、作りたくないときは、その上に新しいピザカードを表向きにします。次のピザを作った人が、テーブルにあるピザをすべてもらいます。

得点と勝ち方
ピザの得点は、のっているトッピングの数と同じです。ハートピザは一点多くもらえます。たとえば、トマトとパイナップルのピザ = 2点。
いちばん多く得点を取った人がラウンドの勝ちです。何ラウンド遊ぶかをみんなで決めてください。たとえば、先に3ラウンドか5ラウンド勝った人がゲーム全体の勝者です。

手番制のPIZZA PARTY
手番を決めて遊ぶこともできます。そうすれば、全員が自分の手番にゆっくり考えられます。

オプションルール
得点：ちがう数え方をするときは、ゲームの前に決めておきましょう。
- **かんたん：**どのピザも = 1点、ハートピザは+1。
- **むずかしい：**ピザ = その値（1–10）、ハートピザは+1。

計算：計算を制限することもできます。たとえば：
- たし算とひき算だけで遊ぶ
- どのピザでも、かけ算かわり算を使わなければならない。

#2 PIZZABASSO

落ち着いていてドキドキ · 約7分

目的
プレイヤーは手札をなくすこと、つまり手札のトッピングカードをすべて出しきることを目指します。最初にできた人がラウンドの勝ちです。
注意：ピザはサルのBassoのやり方で作ります。

準備
1. ピザカードを混ぜて、全員の手が届くところに山にして置きます。
2. トッピングカードを混ぜて、各プレイヤーに7枚ずつ配ります。残りは山札にします。自分のカードは見てかまいません。

ゲームの始め方
最初のピザカードを、山のとなりに表向きにします。最後にピザを食べた人から始めます。

遊び方
プレイヤーは自分の手番に、自分のトッピングカードでテーブルのピザを作ろうとします。

A) 作れたとき：使ったトッピングカードをゲームから取り除き、山から新しいピザカードを前のピザの上に表向きにします。次のプレイヤーの手番になります。
B) 作れないとき、または作りたくないとき：トッピングカードを一枚引きます。次のプレイヤーの手番になります。
C) 残り一枚：手札のトッピングカードが残り一枚になったら、おなかをすかせたサルのBassoのまねをして「ピッザーーー！」とさけびます。

トッピングカードがなくなったら
取り除いたトッピングカードを混ぜて新しい山札にし、続けます。

得点と勝ち方
最初にトッピングカードをすべて出しきった人がラウンドの勝ちです。ほかのプレイヤーの手札に残ったカードの値を合計します。その合計が勝った人の得点です。
ふつうのトッピングはその値（1–10）、ファンタジートッピングは20点です。
最初に100点に達した人が勝ちで、**Pizza Basso – 真のピザザル**の称号をもらえます。

オプションルール
全員が得点：全員が自分で作ったピザを取っておき、ラウンドの終わりに自分の得点を数えます。ピザ = その値（1–10）、ハートピザは+1。小さな子どもと遊ぶのにぴったりです。
短いゲーム：たとえば30点か50点でゲームを終える、または先に3ラウンドか5ラウンド勝った人をゲーム全体の勝者にする、と決めることもできます。

#3 PIZZALOVE

いちばん戦略的でむずかしい、8+・約15分

目的
プレイヤーは、ほかの人より先に自分のピザをすべて作ろうとします。最初にできた人の勝ちです。

注意：ここではトッピングが大事です。ピザは正しいトッピングでしか作れません。

準備
1. ピザカードを混ぜて、各プレイヤーに8枚ずつ配ります。プレイヤーはそれを裏向きの山にして自分の前に置き、いちばん上のカードを表向きにします。
2. ピザカードを一枚、テーブルの中央に表向きに置きます。これが交換ピザです。残りのピザカードはゲームから取り除きます。
3. トッピングカードを混ぜて、山札としてテーブルに置きます。

ストック
各プレイヤーは、ストック置き場を4つ持っています。ストックのトッピングカードは表向きに置きます。手札と同じように自分のピザに使えます。ほかのプレイヤーも交換に使えます。



ゲームの始め方
最後にピザを食べた人から始め、トッピングカードを5枚引いて手札にします。

遊び方
1. 手札が5枚になるまで、トッピングカードを引きます。
2. 手札とストックのカードで、自分の山のいちばん上のピザを作ってみます。
3. 計算を使って、自分のストックのカードをほかのプレイヤーのストックカードと交換できます。
4. 一回の手番に一度だけ、自分の山のいちばん上のピザと交換ピザを入れかえられます。自分のピザは中央に残って新しい交換ピザになり、交換ピザは自分の山の上にのります。もらったピザはすぐに作ってかまいません。
5. 手番の最後に、手札からトッピングカードを一枚、表向きで自分のストックに置きます。

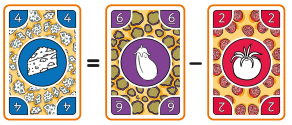
注意：ストックにカードを置く前に手札がなくなったら、新しいカードを5枚引いて手番を続けます。

ピザを作る
必要なトッピングが手札やストック（またはその両方）にそろったら、ピザを作ります。ピザカードと使ったトッピングカードはゲームから取り除きます。自分の山から次のピザカードを表向きにします。そのトッピングを持っていれば、すぐに作ってかまいません。

ハートピザ
ハートピザを作ったら、自分の次のピザカードを見ないで、ほかのプレイヤー一人にわたします。その人はそれを自分の山のいちばん下に入れます。

ストックカードの交換
自分のストックのカードをほかのプレイヤーのストックカードと交換して、必要なトッピングを手に入れます。

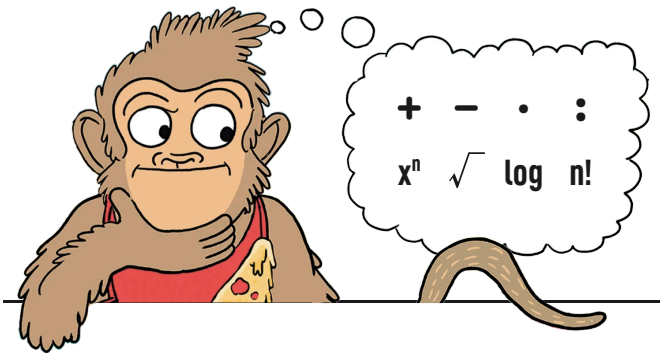
- わたすカードともらうカードは、計算して同じ数にならなければなりません。どんな計算でもかまいません。
- 交換は断れません。
- もらったカードは自分のストックに置きます。
- 一回の手番に何回か交換してもかまいません。一回の交換は、いつもほかのプレイヤー一人とだけ行います。
- 交換できるのは、いちばん上のカードだけです。

交換の例


4 = 6 – 2 なので、プレイヤーBは自分の4を、プレイヤーAの6と2と交換します。
これでBは自分のピザを作れます。

ストックへの置き方
- ストック置き場は、どの順番でうめてもかまいません。
- カードは重ねて置けます。使ったり交換したりできるのはいちばん上のカードだけなので、重ねるとカードを交換から守れます。そのとき、そのカードは自分も使えなくなります。
- ストックのカードは動かしてはいけません。

ゲームの勝利
だれかが自分の山のピザをすべて作ったら、ゲームは終わりです。



どんな計算でもOK
みんな自分のレベルで計算します。たとえば：

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

便利なコツ：一をかけるか、数をその数自身でわると一になります（2 : 2 = 1）。

BRUNO？それともBASSO？
2025年に印刷されたルールと動画では、サルの名前はBrunoです（二つ目のゲームはPizza Bruno）。Bassoのやり方では、トッピングカードではなくトッピングで数えるようになり、ゲームの可能性がずっと広がりました。

機械翻訳 – ネイティブスピーカーによる確認はまだ行われていません。

Pizza Love® と Merkitysten® は Merkitysten Oy の登録商標です。無断転載を禁じます。 © Merkitysten Oy 2026