PIZZA LOVE®
모든 피자가 중요해

PIZZA LOVE® 카드 게임

카드 한 벌로 세 가지 게임

2–5명 · 6+ · 5–15분

피자 카드 42장 · 토핑 카드 58장

규칙과영상은 온라인에서
더 많은 정보와 영상은 여기에서
pizzalove.fi/ko/card-game

KO

피자 카드



피자 카드에는 서로 다른 토핑이 한 가지에서 네 가지 올라간 피자가 있습니다. 카드 모서리에는 피자의 값(1–10)이 있습니다. 게임에는 값이 10인 하트 피자가 10장 있습니다.

토핑 카드



토핑 카드에는 토핑이 하나 있습니다. 카드 모서리에는 토핑의 값(1–10)이 있습니다. 판타지 토핑(X) 3장은 어떤 토핑이든 될 수 있습니다.

기본 규칙

피자 카드는 항상 테이블 위에 있습니다. 피자는 손에 든 토핑 카드로 만듭니다.

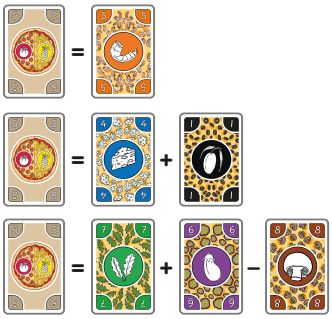
피자의 값

자기 토핑 카드로 피자를 만들고, 피자의 값이 나오는 계산식을 소리 내어 말하세요. 결과가 피자의 값과 같다면 어떤 계산식이든 쓸 수 있고, 여러 계산을 섞어도 됩니다. 예를 들어 **5 = 10 : 2**.

피자를 만드는 세 가지 방법

방법마다 쓸 수 있는 토핑 카드가 다릅니다.
모든 예시는 같은 피자입니다: 토마토 파인애플 피자, 값 5.

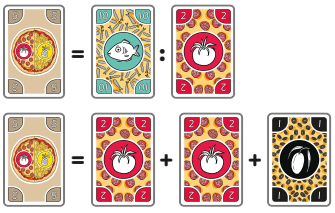
1. 아무 토핑이나



#1 PIZZA PARTY

아무 토핑 카드나 원하는 만큼 사용하세요. **한 장만 써도 됩니다**. 값만 중요합니다.

2. 원숭이 BASSO의 방법



#1 PIZZA PARTY (추가 도전)
#2 PIZZA BASSO

피자에 있는 토핑 수만큼 **서로 다른** 토핑을 사용하세요. 피자에 있는 토핑이 아니어도 됩니다. 카드는 더 많아도 됩니다. 예를 들어 같은 토핑 두 장도 됩니다.

토마토 파인애플 피자에는 토핑이 두 가지 있어서 카드 한 장으로는 안 됩니다.

3. 딱 맞는 토핑



#3 PIZZA LOVE

피자는 **그 피자에 있는 토핑 그대로** 만드세요.

토마토 파인애플 피자에는 토마토와 파인애플이 필요합니다.

#1 PIZZAPARTY

처음 시작하기 가장 쉽고, 빠르고 신나요 · 약 5분

목표

플레이어들은 피자 만들기를 겨룹니다. 피자 카드나 토핑 카드가 다 떨어지기 전에 피자를 가장 많이 만든 사람이 이깁니다.

게임 준비

1. 피자 카드를 섞어 모두의 손이 닿는 곳에 더미로 놓으세요.
2. 토핑 카드를 섞어 플레이어마다 5장씩 나눠 주세요. 남은 토핑 카드는 뽑기 더미가 됩니다. 플레이어는 자기 카드를 봐도 됩니다.

게임 시작

첫 피자 카드를 더미 옆에 앞면이 위로 오게 뒤집어 놓으세요. 모두 곧바로 자기 토핑 카드로 그 피자를 만들어 봅니다.

게임 진행

- 이 게임에는 차례가 없습니다. 모두 동시에 피자를 만들려고 합니다.
- 피자를 만들려면 자기 토핑 카드를 테이블 위 피자에 내리치면서 계산식을 소리 내어 말하세요. 가장 빠른 사람이 피자 카드를 가져와 자기 앞에 모읍니다.
- 여러 명이 동시에 내리치면, 카드가 맨 아래에 있는 사람이 피자를 가져갑니다.
- 사용한 토핑 카드는 게임에서 뺍니다. 손에 다시 5장이 될 때까지 새 카드를 뽑으세요.
- 바로 새 피자 카드를 앞면이 위로 오게 뒤집으세요. 피자 카드나 토핑 카드가 다 떨어져 아무도 더 이상 피자를 만들 수 없을 때까지 계속합니다.

피자를 만들 수 없을 때

테이블 위 피자를 아무도 만들 수 없거나 만들고 싶지 않으면, 그 위에 새 피자 카드를 뒤집어 놓으세요. 다음 피자를 만든 사람이 테이블 위의 피자를 모두 가져갑니다.

점수와 승리

피자는 토핑 수만큼 점수가 됩니다. 하트 피자는 한 점을 더 받습니다. 예를 들어 토마토 파인애플 피자 = 2점.

점수를 가장 많이 받은 사람이 라운드에서 이깁니다. 몇 라운드를 할지 함께 정하세요. 예를 들어 3라운드나 5라운드를 먼저 이긴 사람이 게임 전체에서 이깁니다.

차례대로 하는 PIZZA PARTY

여러분은 차례대로 할 수도 있습니다. 그러면 모두 자기 차례에 천천히 생각할 수 있습니다.

선택 규칙

점수: 점수를 다르게 셀 거라면 게임 전에 함께 정하세요.

- **더 쉽게:** 모든 피자 = 1점, 하트 피자는 +1점.
- **더 어렵게:** 피자 = 피자의 값(1–10), 하트 피자는 +1점.

계산식: 여러분은 계산식을 제한할 수 있습니다. 예를 들면:

- 덧셈과 뺄셈만 쓰기
- 모든 피자에 곱셈이나 나눗셈을 꼭 쓰기.

#2 PIZZABASSO

차분하면서도 짜릿해요 · 약 7분

목표

플레이어들은 손을 비우려고 합니다. 즉, 손에 든 토핑 카드를 모두 없애려고 합니다. 가장 먼저 성공한 사람이 라운드에서 이깁니다.

참고: 피자는 원숭이 Basso의 방법으로 만듭니다.

게임 준비

1. 피자 카드를 섞어 모두의 손이 닿는 곳에 더미로 놓으세요.
2. 토핑 카드를 섞어 플레이어마다 7장씩 나눠 주세요. 남은 토핑 카드는 뽑기 더미가 됩니다. 플레이어는 자기 카드를 봐도 됩니다.

게임 시작

첫 피자 카드를 더미 옆에 앞면이 위로 오게 뒤집어 놓으세요. 가장 최근에 피자를 먹은 사람이 먼저 시작합니다.

게임 진행

플레이어들은 차례대로 자기 토핑 카드로 테이블 위 피자를 만들어 봅니다.

A) 성공하면: 사용한 토핑 카드를 게임에서 빼고, 더미에서 새 피자 카드를 뒤집어 이전 피자 위에 놓으세요. 차례가 다음 사람에게 넘어갑니다.

B) 피자를 만들 수 없거나 만들고 싶지 않으면: 토핑 카드를 한 장 뽑으세요. 차례가 다음 사람에게 넘어갑니다.

C) 카드가 한 장 남으면: 토핑 카드가 한 장만 남으면, 배고픈 원숭이 Basso처럼 흉내 내며 외치세요: "피자아아!"

토핑 카드가 다 떨어지면

게임에서 뺀 토핑 카드를 섞어 새 뽑기 더미를 만들고 계속하세요.

점수와 승리

토핑 카드를 가장 먼저 모두 없앤 사람이 라운드에서 이깁니다. 다른 플레이어들 손에 남은 카드의 값을 모두 더하면, 그 합이 이긴 사람의 점수가 됩니다. 일반 토핑은 자기 값(1–10)만큼, 판타지 토핑은 20점입니다.

가장 먼저 100점을 모은 사람이 이기고 **Pizza Basso – 진정한 피자 원숭이**라는 칭호를 받습니다.

선택 규칙

모두 점수 받기: 모두 자기가 만든 피자를 가지고 있다가 라운드가 끝나면 자기 점수를 셉니다. 피자 = 피자의 값(1–10), 하트 피자는 +1점. 어린아이와 할 때 잘 맞습니다.

짧은 게임: 여러분은 예를 들어 30점이나 50점에서 게임을 끝내기로 정하거나, 3라운드나 5라운드를 먼저 이긴 사람이 게임 전체에서 이기기로 정할 수 있습니다.

#3 PIZZALOVE

가장 전략적이고 도전적이에요, 8+ · 약 15분

목표

플레이어들은 자기 피자를 다른 사람보다 먼저 모두 만들려고 합니다. 가장 먼저 성공한 사람이 이깁니다.

참고: 이제는 토핑이 중요합니다. 피자는 딱 맞는 토핑으로만 만들 수 있습니다.

게임 준비

1. 피자 카드를 섞어 플레이어마다 8장씩 나눠 주세요. 플레이어는 받은 카드를 뒷면이 위로 오게 자기 앞에 더미로 놓고, 맨 위 카드를 앞면이 위로 오게 뒤집습니다.
2. 피자 카드 한 장을 앞면이 위로 오게 테이블 가운데에 놓으세요. 이 카드가 교환 피자입니다. 남은 피자 카드는 게임에서 뺍니다.
3. 토핑 카드를 섞어 테이블 위에 뽑기 더미로 놓으세요.

창고

플레이어마다 앞에 창고 칸이 4개 있습니다. 창고의 토핑 카드는 앞면이 위로 오게 놓습니다. 창고 카드는 손에 든 카드처럼 자기 피자에 쓸 수 있고, 다른 플레이어는 교환에 쓸 수 있습니다.



게임 시작

가장 최근에 피자를 먹은 사람이 먼저 시작하고, 토핑 카드 5장을 뽑아 손에 듭니다.

게임 진행

1. 손에 카드가 5장이 될 때까지 토핑 카드를 뽑으세요.
2. 손과 창고의 카드로 자기 더미 맨 위 피자를 만들어 보세요.
3. 계산식을 이용해 내 창고 카드를 다른 플레이어의 창고 카드와 교환할 수 있습니다.
4. 차례마다 한 번, 내 더미 맨 위 피자와 교환 피자를 바꿀 수 있습니다. 내 피자는 가운데에 남아 새 교환 피자가 되고, 교환 피자는 내 더미 맨 위로 옵니다. 받은 피자는 바로 만들 수 있습니다.
5. 차례를 마칠 때 손에 든 토핑 카드 한 장을 앞면이 위로 오게 내 창고에 놓으세요.

참고: 창고 카드를 놓기 전에 손이 비면, 새 카드 5장을 뽑고 차례를 계속하세요.

피자 만들기

필요한 토핑이 손이나 창고에, 또는 둘 다에 있으면 피자를 만드세요. 피자 카드와 사용한 토핑 카드는 게임에서 뺍니다. 내 더미에서 다음 피자 카드를 앞면이 위로 오게 뒤집으세요. 그 피자의 토핑이 있으면 바로 만들 수 있습니다.

하트 피자

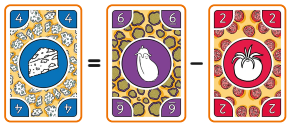
하트 피자를 만들면, 내 다음 피자 카드를 보지 않고 다른 플레이어에게 주세요. 그 사람은 받은 카드를 자기 더미 맨 아래에 놓습니다.

창고 카드 교환

내 창고 카드를 다른 플레이어의 창고 카드와 교환해서 필요한 토핑을 얻으세요.

- 주는 카드와 받는 카드로 계산했을 때 같은 수가 나와야 합니다. 어떤 계산식이든 쓸 수 있습니다.
- 상대는 교환을 거절할 수 없습니다.
- 받은 카드는 내 창고에 놓으세요.
- 한 차례에 여러 번 교환할 수 있습니다. 교환은 한 번에 항상 다른 플레이어 한 명과 합니다.
- 맨 위 카드만 교환할 수 있습니다.

교환 예시



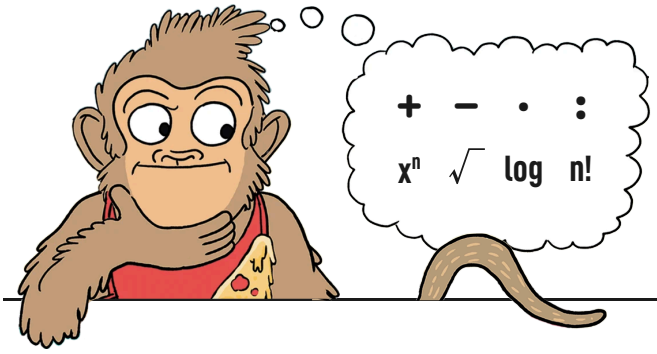
4 = 6 – 2이므로 플레이어 B는 자기 4를 플레이어 A의 6, 2와 교환합니다.
이제 B는 자기 피자를 만들 수 있습니다.

창고 채우기

- 창고 칸은 어떤 순서로든 채울 수 있습니다.
- 카드를 겹쳐 쌓을 수 있습니다. 맨 위 카드만 쓰거나 교환할 수 있으므로, 카드를 쌓아서 교환으로부터 지킬 수 있습니다. 그러면 그 카드는 나도 쓸 수 없습니다.
- 창고 카드는 옮길 수 없습니다.

게임 승리

누군가 자기 더미의 피자를 모두 만들면 게임이 끝납니다.



어떤 계산식이든 좋습니다

모두 자기 수준에 맞게 계산합니다. 예를 들면 이렇게요:

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

유용한 요령: 일을 곱하거나, 어떤 수를 그 수로 나누면 일이 됩니다 (2 : 2 = 1).

BRUNO일까, BASSO일까?

2025년에 인쇄된 규칙과 영상에서는 원숭이 이름이 Bruno입니다(두 번째 게임은 Pizza Bruno). 이제 Basso의 방법에서는 토핑 카드 대신 토핑을 셉니다. 그래서 게임이 훨씬 더 다양해집니다.

기계 번역 – 아직 원어민이 검토하지 않았습니다.

Pizza Love® 및 Merkitysten®은 Merkitysten Oy의 등록 상표입니다.
모든 권리 보유. © Merkitysten Oy 2026