GRA KARCIANA PIZZA LOVE®

Trzy gry jedną talią

2–5 GRACZY · 6+ · 5–15 MIN

42 KARTY PIZZY · 58 KART DODATKÓW

ZASADY I FILMY W INTERNECIE

Więcej informacji i filmów na stronie
pizzalove.fi/pl/card-game

PL

KARTY PIZZY



Na karcie pizzy jest pizza z jednym do czterech różnych dodatków. W rogach karty jest wartość pizzy (1–10). W grze jest 10 pizz z sercem o wartości 10.

KARTY DODATKÓW



Na karcie dodatku jest jeden dodatek. W rogach karty jest wartość dodatku (1–10). 3 dodatki fantazyjne (X) mogą być dowolnym dodatkiem.

PODSTAWOWA ZASADA

Karty pizzy zawsze leżą na stole. Przygotowuje się je kartami dodatków z ręki.

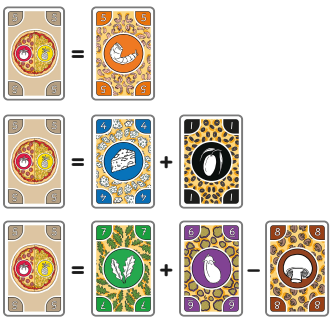
WARTOŚĆ PIZZY

Przygotuj pizzę własnymi kartami dodatków i powiedz na głos działanie, które daje wartość pizzy. Wszystkie działania są dozwolone i można je łączyć, jeśli wynik jest równy wartości pizzy. Na przykład **5 = 10 : 2**.

TRZY SPOSOBY PRZYGOTOWANIA PIZZY

Sposoby różnią się tym, jakich kart dodatków możesz użyć.
We wszystkich przykładach jest ta sama pizza: z pomidorem i ananasem, wartość 5.

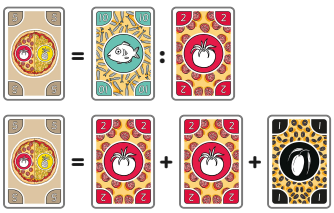
1. DOWOLNE DODATKI



#1 PIZZA PARTY

Użyj dowolnych kart dodatków, ile chcesz – **nawet tylko jednej**. Liczy się tylko wartość.

2. SPOSÓB MAŁPKI BASSO



#1 PIZZA PARTY (DODATKOWE WYZWANIE)
#2 PIZZA BASSO

Użyj tylu **różnych** dodatków, ile ma pizza. Nie muszą to być dodatki tej pizzy. Kart może być więcej, na przykład dwie takie same.

Pizza z pomidorem i ananasem ma dwa dodatki, więc jedna karta nie wystarczy.

3. WŁAŚCIWE DODATKI



#3 PIZZA LOVE

Przygotuj pizzę **dokładnie z jej własnymi dodatkami**.

Do pizzy z pomidorem i ananasem potrzebujesz pomidora i ananasa.

#1 PIZZAPARTY

Najłatwiejsza na początek, szybka i dynamiczna · ok. 5 min

CEL GRY

Gracze przygotowują pizze na wyścigi. Wygrywa ten, kto przygotuje najwięcej pizz, zanim skończą się karty pizzy lub karty dodatków.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Potasuj karty pizzy i połóż je w stosie w zasięgu wszystkich graczy.
2. Potasuj karty dodatków i rozdaj każdemu graczowi 5 kart. Pozostałe karty tworzą stos do dobierania. Gracze mogą oglądać swoje karty.

POCZĄTEK GRY

Odkryj pierwszą kartę pizzy obok stosu. Wszyscy gracze od razu próbują przygotować tę pizzę swoimi kartami dodatków.

PRZEBIEG GRY

- Gra toczy się bez tur: wszyscy próbują przygotowywać pizze jednocześnie.
- Pizzę przygotowujesz, uderzając swoimi kartami dodatków w pizzę na stole i mówiąc działanie na głos. Najszybszy gracz bierze kartę pizzy i kładzie ją przed sobą.
- Jeśli kilku graczy uderzy kartami jednocześnie, pizzę dostaje gracz, którego karty leżą na samym dole.
- Zużyte karty dodatków usuwa się z gry. Dobieraj nowe karty, aż znów będziesz mieć 5 kart w ręce.
- Od razu odkryj nową kartę pizzy. Kontynuuj, aż skończą się karty pizzy lub karty dodatków i nikt nie będzie mógł już przygotować pizzy.

GDY NIE DA SIĘ PRZYGOTOWAĆ PIZZY

Jeśli nikt nie może lub nie chce przygotować pizzy leżącej na stole, odkryj na niej nową kartę pizzy. Gracz, który przygotuje następną pizzę, bierze wszystkie pizze leżące na stole.

PUNKTACJA I ZWYCIĘSTWO

Pizza daje tyle punktów, ile ma dodatków. Pizza z sercem daje jeden dodatkowy punkt. Na przykład pizza z pomidorem i ananasem = 2 punkty.
Rundę wygrywa gracz z największą liczbą punktów. Ustalcie, ile rund gracie – na przykład ten, kto pierwszy wygra 3 lub 5 rund, wygrywa całą grę.

SPOKOJNIEJSZA PIZZA PARTY

Możecie też grać w turach, aby każdy miał czas na zastanowienie się w swojej turze.

ZASADY OPCJONALNE

Punktacja: przed grą ustalcie, czy liczycie punkty inaczej.
- **Łatwiej:** każda pizza = 1 punkt, +1 za pizzę z sercem.
- **Trudniej:** pizza = jej wartość (1–10), +1 za pizzę z sercem.

Działania: możecie je ograniczyć, na przykład:
- gramy tylko z dodawaniem i odejmowaniem
- w każdej pizzy trzeba użyć mnożenia lub dzielenia.

#2 PIZZABASSO

Spokojna i emocjonująca · ok. 7 min

CEL GRY

Gracze próbują opróżnić rękę, czyli pozbyć się wszystkich kart dodatków z ręki. Kto zrobi to pierwszy, wygrywa rundę.

Uwaga: Pizze przygotowuje się sposobem małpki Basso.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Potasuj karty pizzy i połóż je w stosie w zasięgu wszystkich graczy.
2. Potasuj karty dodatków i rozdaj każdemu graczowi 7 kart. Pozostałe karty tworzą stos do dobierania. Gracze mogą oglądać swoje karty.

POCZĄTEK GRY

Odkryj pierwszą kartę pizzy obok stosu. Zaczyna gracz, który ostatnio jadł pizzę.

PRZEBIEG GRY

Gracze w swojej turze próbują przygotować pizzę leżącą na stole swoimi kartami dodatków.

A) Jeśli ci się uda: usuń zużyte karty dodatków z gry i odkryj nową kartę pizzy ze stosu na poprzedniej. Tura przechodzi na następnego gracza.

B) Jeśli nie możesz lub nie chcesz przygotować pizzy: dobierz jedną kartę dodatku. Tura przechodzi na następnego gracza.

C) Ostatnia karta w ręce: gdy zostanie ci tylko jedna karta dodatku, zachowuj się jak głodna małpka Basso i krzyknij: „PIZZAAA!”

GDY SKOŃCZĄ SIĘ KARTY DODATKÓW

Potasuj usunięte z gry karty dodatków, utwórz z nich nowy stos do dobierania i kontynuuj.

PUNKTACJA I ZWYCIĘSTWO

Rundę wygrywa gracz, który pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich kart dodatków. Zsumuj wartości kart, które zostały w rękach pozostałych graczy – ta suma to punkty zwycięzcy. Zwykły dodatek liczy się według swojej wartości (1–10), dodatek fantazyjny to 20.
Kto pierwszy zdobędzie 100 punktów, wygrywa i otrzymuje tytuł **Pizza Basso – prawdziwa pizzowa małpa**.

ZASADY OPCJONALNE

Wszyscy zdobywają punkty: każdy zatrzymuje przygotowane przez siebie pizze i na koniec rundy liczy swoje punkty: pizza = jej wartość (1–10), +1 za pizzę z sercem. Dobre do gry z małymi dziećmi.

Krótsza gra: możecie ustalić, że gra kończy się na przykład przy 30 lub 50 punktach albo że całą grę wygrywa ten, kto pierwszy wygra 3 lub 5 rund.

#3 PIZZALOVE

Najbardziej taktyczna i wymagająca, 8+ · ok. 15 min

CEL GRY

Gracze próbują przygotować wszystkie swoje pizze przed innymi. Kto zrobi to pierwszy, wygrywa.

Uwaga: Teraz liczą się dodatki: pizzę można przygotować tylko z właściwymi dodatkami.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Potasuj karty pizzy i rozdaj każdemu graczowi 8 kart. Gracze kładą je przed sobą w zakrytym stosie i odkrywają wierzchnią kartę.
2. Połóż jedną kartę pizzy odkrytą na środku stołu. To pizza do wymiany. Pozostałe karty pizzy usuń z gry.
3. Potasuj karty dodatków i połóż je na stole jako stos do dobierania.

MAGAZYN

Każdy gracz ma 4 miejsca w magazynie. Karty dodatków w magazynie leżą odkryte. Możesz ich używać do własnych pizz tak samo jak kart z ręki, a inni gracze mogą ich używać do wymian.



POCZĄTEK GRY

Zaczyna gracz, który ostatnio jadł pizzę. Dobiera on 5 kart dodatków na rękę.

PRZEBIEG GRY

1. Dobieraj karty dodatków, aż będziesz mieć 5 kart w ręce.
2. Spróbuj przygotować wierzchnią pizzę ze swojego stosu kartami z ręki i z magazynu.
3. Możesz wymieniać karty ze swojego magazynu na karty z magazynu innego gracza za pomocą działań.
4. Raz w turze możesz zamienić miejscami wierzchnią pizzę ze swojego stosu i pizzę do wymiany: twoja pizza zostaje na środku jako nowa pizza do wymiany, a pizza do wymiany trafia na wierzch twojego stosu. Otrzymaną pizzę możesz od razu przygotować.
5. Na koniec tury połóż jedną kartę dodatku z ręki odkrytą w swoim magazynie.

Uwaga: Jeśli pozbędziesz się wszystkich kart z ręki, zanim położysz kartę w magazynie, dobierz 5 nowych kart i kontynuuj turę.

PRZYGOTOWANIE PIZZY

Gdy masz potrzebne dodatki w ręce i/lub w magazynie, przygotuj pizzę. Kartę pizzy i zużyte karty dodatków usuwa się z gry. Odkryj następną kartę pizzy ze swojego stosu – jeśli masz do niej dodatki, możesz ją od razu przygotować.

PIZZA Z SERCEM

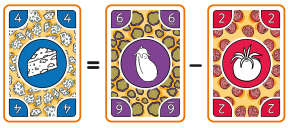
Gdy przygotujesz pizzę z sercem, daj swoją następną kartę pizzy (bez patrzenia na nią) innemu graczowi. Kładzie on ją na spód swojego stosu.

WYMIANA KART Z MAGAZYNU

Zdobądź potrzebne dodatki, wymieniając karty ze swojego magazynu na karty z magazynu innego gracza.

- Z kart, które dajesz, i z kart, które dostajesz, musi wyjść ta sama liczba, gdy liczysz. Wszystkie działania są dozwolone.
- Drugi gracz musi zgodzić się na wymianę.
- Otrzymane karty połóż w swoim magazynie.
- W swojej turze możesz zrobić kilka wymian. Każda wymiana odbywa się zawsze z jednym innym graczem.
- Wymieniać można tylko wierzchnie karty.

PRZYKŁAD WYMIANY



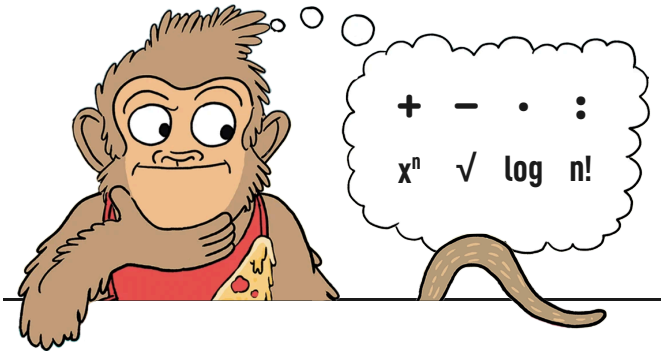
Gracz B wymienia swoją 4 na 6 i 2 gracza A, ponieważ 4 = 6 – 2.
Teraz B może przygotować swoją pizzę.

ZAPEŁNIANIE MAGAZYNU

- Miejsca w magazynie można zapełniać w dowolnej kolejności.
- Karty można układać jedna na drugiej. Używać lub wymieniać można tylko wierzchnią kartę, więc układając karty jedna na drugiej, możesz chronić kartę przed wymianą. Wtedy jest ona zablokowana także dla ciebie.
- Kart w magazynie nie wolno przenosić.

ZWYCIĘSTWO

Gra kończy się, gdy jeden z graczy przygotuje wszystkie pizze ze swojego stosu.



KAŻDE DZIAŁANIE SIĘ LICZY

Każdy liczy na swoim poziomie, na przykład tak:

5 = 2 + 3 **5 = 7 – 2** **5 = 5 · 1** **5 = 10 : 2**

$5 = 2^2 + 1$ **$5 = \sqrt{9} + 2$** **$5 = \log_2 8 + 2$** **5 = 3! – 1**

Sprytne sztuczki: pomnóż przez jeden albo podziel liczbę przez nią samą, a dostaniesz jeden (2 : 2 = 1).

BRUNO CZY BASSO?

W zasadach wydrukowanych w 2025 roku i w filmach małpka nazywa się Bruno (a druga gra Pizza Bruno). Sposób małpki Basso mówi teraz o dodatkach zamiast o kartach dodatków, co daje grze dużo więcej możliwości.

Tłumaczenie maszynowe – jeszcze niesprawdzone przez rodzimego użytkownika języka.

Pizza Love® i Merkitysten® są zarejestrowanymi znakami towarowymi Merkitysten Oy.
Wszelkie prawa zastrzeżone. © Merkitysten Oy 2026