PIZZA LOVE®
CHAQUE PIZZA COMPTE

JEU DE CARTES PIZZA LOVE®

Trois jeux avec un seul paquet

2 À 5 JOUEURS · DÈS 6 ANS · 5 À 15 MIN

42 CARTES PIZZA · 58 CARTES INGRÉDIENT

RÈGLES ET VIDÉOS EN LIGNE

Plus d'informations et de vidéos sur
pizzalove.fi/fr/jeu-de-cartes

FR

CARTES PIZZA



Une carte pizza montre une pizza avec un à quatre ingrédients différents. La valeur de la pizza (1–10) est indiquée dans les coins. Le jeu contient 10 pizzas cœur de valeur 10.

CARTES INGRÉDIENT



Une carte ingrédient montre un ingrédient. La valeur de l'ingrédient (1–10) est indiquée dans les coins. Les 3 ingrédients fantaisie (X) peuvent être n'importe quel ingrédient.

RÈGLE DE BASE

Les cartes pizza sont toujours sur la table. Tu les prépares avec les cartes ingrédient de ta main.

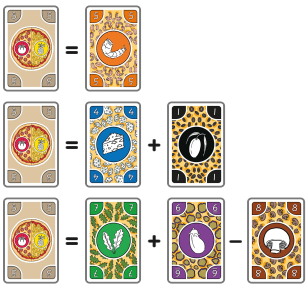
VALEUR DE LA PIZZA

Prépare une pizza avec tes cartes ingrédient et dis à voix haute le calcul qui donne la valeur de la pizza. Tous les calculs sont permis et peuvent être combinés, tant que le résultat est égal à la valeur de la pizza. Par exemple **5 = 10 : 2**.

TROIS FAÇONS DE PRÉPARER UNE PIZZA

Les façons diffèrent par les cartes ingrédient que tu peux utiliser.
Tous les exemples utilisent la même pizza : tomate-ananas, valeur 5.

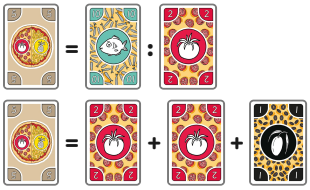
1. N'IMPORTE QUELS INGRÉDIENTS



#1 PIZZA PARTY

Utilise n'importe quelles cartes ingrédient, autant que tu veux – **même une seule**. Seule la valeur compte.

2. LA MÉTHODE DU SINGE BASSO



#1 PIZZA PARTY (DÉFI EN PLUS)
#2 PIZZA BASSO

Utilise autant d'ingrédients **différents** que la pizza en a. Ce ne sont pas forcément les ingrédients de la pizza. Tu peux utiliser plus de cartes, par exemple deux identiques.

La pizza tomate-ananas a deux ingrédients : une seule carte ne suffit donc pas.

3. LES BONS INGRÉDIENTS



#3 PIZZA LOVE

Prépare la pizza avec **exactement ses propres ingrédients**.

La pizza tomate-ananas a besoin d'une tomate et d'un ananas.

#1 PIZZAPARTY

Le plus facile pour commencer, rapide et animé · env. 5 min

BUT DU JEU

Les joueurs font la course pour préparer des pizzas. Le gagnant est celui qui prépare le plus de pizzas avant qu'il n'y ait plus de cartes pizza ou de cartes ingrédient.

MISE EN PLACE

1. Mélange les cartes pizza et pose-les en pile à portée de tous les joueurs.
2. Mélange les cartes ingrédient et distribues-en 5 à chaque joueur. Les autres forment la pioche. Les joueurs peuvent regarder leurs cartes.

DÉBUT DE LA PARTIE

Retourne la première carte pizza face visible à côté de la pile. Tous les joueurs essaient aussitôt de préparer cette pizza avec leurs cartes ingrédient.

DÉROULEMENT

- On joue sans tours : tout le monde essaie de préparer des pizzas en même temps.
- Pour préparer une pizza, tu plaques tes cartes ingrédient sur la pizza de la table et tu dis le calcul à voix haute. Le plus rapide prend la carte pizza et la garde devant lui.
- Si plusieurs joueurs plaquent leurs cartes en même temps, la pizza revient à celui dont les cartes sont tout en dessous.
- Les cartes ingrédient utilisées sont retirées du jeu. Pioche de nouvelles cartes jusqu'à avoir de nouveau 5 cartes en main.
- Retourne tout de suite une nouvelle carte pizza. Continuez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes pizza ou de cartes ingrédient et que personne ne puisse plus préparer de pizza.

SI UNE PIZZA NE PEUT PAS ÊTRE PRÉPARÉE

Si personne ne peut ou ne veut préparer la pizza sur la table, retourne une nouvelle carte pizza par-dessus. Le joueur qui prépare la pizza suivante prend toutes les pizzas sur la table.

POINTS ET VICTOIRE

Une pizza rapporte autant de points qu'elle a d'ingrédients. Une pizza cœur rapporte un point de plus. Par exemple, la pizza tomate-ananas = 2 points.
Le joueur qui a le plus de points gagne la manche. Mettez-vous d'accord sur le nombre de manches : par exemple, le premier à gagner 3 ou 5 manches gagne la partie.

PIZZA PARTY AU TOUR PAR TOUR

Vous pouvez aussi jouer chacun à votre tour, pour que chaque joueur ait le temps de réfléchir pendant son tour.

RÈGLES OPTIONNELLES

Points : mettez-vous d'accord avant la partie si vous comptez autrement.

- **Plus facile :** chaque pizza = 1 point, +1 pour une pizza cœur.
- **Plus difficile :** une pizza = sa valeur (1 à 10), +1 pour une pizza cœur.

Calculs : vous pouvez les limiter, par exemple :

- jouer seulement avec des additions et des soustractions
- chaque pizza doit contenir une multiplication ou une division.

#2 PIZZABASSO

Calme et palpitant · env. 7 min

BUT DU JEU

Les joueurs essaient de vider leur main, c'est-à-dire de se débarrasser de toutes les cartes ingrédient qu'ils ont en main. Le premier qui y arrive gagne la manche.
Remarque : les pizzas se préparent selon la méthode du singe Basso.

MISE EN PLACE

1. Mélange les cartes pizza et pose-les en pile à portée de tous les joueurs.
2. Mélange les cartes ingrédient et distribues-en 7 à chaque joueur. Les autres forment la pioche. Les joueurs peuvent regarder leurs cartes.

DÉBUT DE LA PARTIE

Retourne la première carte pizza face visible à côté de la pile. Le dernier joueur à avoir mangé une pizza commence.

DÉROULEMENT

À tour de rôle, les joueurs essaient de préparer la pizza sur la table avec leurs cartes ingrédient.

A) Si tu réussis : retire du jeu les cartes ingrédient utilisées et retourne une nouvelle carte pizza de la pile sur l'ancienne. C'est au tour du joueur suivant.
B) Si tu ne peux pas ou ne veux pas préparer la pizza : pioche une carte ingrédient. C'est au tour du joueur suivant.
C) Plus qu'une carte : quand il ne te reste qu'une carte ingrédient, fais comme le singe Basso affamé et crie : « PIZZAAA ! »

SI LES CARTES INGRÉDIENT SONT ÉPUISÉES

Mélange les cartes ingrédient défaussées pour former une nouvelle pioche et continue.

POINTS ET VICTOIRE

Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes ingrédient gagne la manche. On additionne les valeurs des cartes qui restent dans la main des autres joueurs : ce total donne les points du gagnant. Un ingrédient normal compte sa valeur (1–10), un ingrédient fantaisie compte 20.
Le premier à atteindre 100 points gagne et reçoit le titre de **Pizza Basso – le vrai singe de la pizza**.

RÈGLES OPTIONNELLES

Tout le monde marque des points : chacun garde les pizzas qu'il prépare et compte ses propres points à la fin de la manche : une pizza = sa valeur (1 à 10), +1 pour une pizza cœur. Idéal avec de jeunes enfants.
Partie plus courte : vous pouvez décider que la partie s'arrête, par exemple, à 30 ou 50 points, ou que le premier à gagner 3 ou 5 manches gagne la partie.

#3 PIZZALOVE

Le plus tactique et le plus exigeant, dès 8 ans · env. 15 min

BUT DU JEU

Les joueurs essaient de préparer toutes leurs pizzas avant les autres. Le premier qui y arrive gagne.

Remarque : maintenant, les ingrédients comptent : une pizza ne peut être préparée qu'avec les bons ingrédients.

MISE EN PLACE

1. Mélange les cartes pizza et distribues-en 8 à chaque joueur. Les joueurs les posent face cachée en pile devant eux et retournent la carte du dessus.
2. Pose une carte pizza face visible au milieu de la table : c'est la pizza d'échange. Retire du jeu les autres cartes pizza.
3. Mélange les cartes ingrédient et pose-les sur la table pour former la pioche.

RÉSERVE

Chaque joueur a 4 emplacements de réserve. Les cartes ingrédient de la réserve sont face visible. Tu peux les utiliser pour tes pizzas comme les cartes de ta main, et les autres joueurs peuvent les utiliser pour des échanges.



DÉBUT DE LA PARTIE

Le dernier joueur à avoir mangé une pizza commence et pioche 5 cartes ingrédient.

DÉROULEMENT

1. Pioche des cartes ingrédient jusqu'à avoir 5 cartes en main.
2. Essaie de préparer la pizza du dessus de ta pile avec les cartes de ta main et de ta réserve.
3. Tu peux échanger des cartes de ta réserve contre des cartes de la réserve d'un autre joueur, à l'aide de calculs.
4. Une fois par tour, tu peux intervertir la pizza du dessus de ta pile et la pizza d'échange : ta pizza reste au milieu comme nouvelle pizza d'échange, et la pizza d'échange va sur le dessus de ta pile. Tu peux préparer tout de suite la pizza que tu as reçue.
5. Termine ton tour en posant une carte ingrédient de ta main face visible dans ta réserve.

Remarque : si ta main est vide avant que tu aies posé une carte dans ta réserve, pioche 5 nouvelles cartes et continue ton tour.

PRÉPARER UNE PIZZA

Quand tu as les ingrédients nécessaires dans ta main et/ou ta réserve, prépare la pizza. La carte pizza et les cartes ingrédient utilisées sont retirées du jeu. Retourne la carte pizza suivante de ta pile : si tu as les ingrédients, tu peux la préparer tout de suite.

PIZZA CŒUR

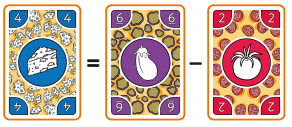
Quand tu prépares une pizza cœur, donne ta carte pizza suivante (sans la regarder) à un autre joueur. Il la place sous sa pile.

ÉCHANGER DES CARTES DE RÉSERVE

Obtiens les ingrédients qui te manquent en échangeant des cartes de ta réserve contre des cartes de la réserve d'un autre joueur.

- Les cartes que tu donnes et les cartes que tu reçois doivent donner le même nombre par le calcul. Tous les calculs sont permis.
- Un échange ne peut pas être refusé.
- Place les cartes reçues dans ta propre réserve.
- Tu peux faire plusieurs échanges par tour. Chaque échange se fait toujours avec un seul autre joueur.
- Seules les cartes du dessus peuvent être échangées.

EXEMPLE D'ÉCHANGE



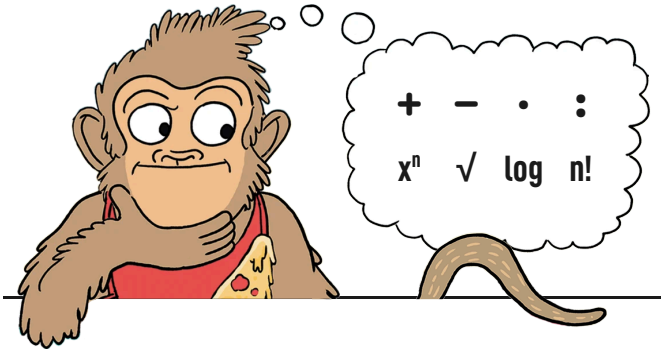
Le joueur B échange son 4 contre le 6 et le 2 du joueur A, car 4 = 6 – 2.
B peut maintenant préparer sa pizza.

REMPLIR LA RÉSERVE

- Les emplacements de réserve peuvent être remplis dans n'importe quel ordre.
- Les cartes peuvent être empilées. Seule la carte du dessus peut être utilisée ou échangée : en empilant, tu protèges donc une carte des échanges. Elle est alors bloquée pour toi aussi.
- Les cartes de réserve ne peuvent pas être déplacées.

GAGNER LA PARTIE

La partie se termine quand un joueur a préparé toutes les pizzas de sa pile.



TOUS LES CALCULS COMPTENT

Chacun calcule à son niveau, par exemple :

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

Astuces pratiques : multiplie par un, ou divise un nombre par lui-même pour obtenir un (2 : 2 = 1).

BRUNO OU BASSO ?

Dans les règles imprimées en 2025 et dans les vidéos, le singe s'appelle Bruno (et le deuxième jeu Pizza Bruno). La méthode de Basso parle maintenant d'ingrédients et non plus de cartes ingrédient, ce qui donne beaucoup plus de possibilités au jeu.

Pizza Love® et Merkitysten® sont des marques déposées de Merkitysten Oy.
Tous droits réservés. © Merkitysten Oy 2026