PIZZA LOVE®

ELKE PIZZA TELT

PIZZA LOVE®-KAARTSPEL

Drie spellen met één stapel kaarten

2–5 SPELERS | VANAF 6 JAAR | 5–15 MIN.

42 PIZZAKAARTEN | 58 TOPPINGKAARTEN

REGELS EN VIDEO'S ONLINE

Meer informatie en video's op
pizzalove.fi/nl/kaartspel

NL

PIZZAKAARTEN



Op een pizzakaart staat een pizza met één tot vier verschillende toppings. De waarde van de pizza (1–10) staat in de hoeken. In het spel zitten 10 hartjespizza's met de waarde 10.

TOPPINGKAARTEN



Op een toppingkaart staat één topping. De waarde van de topping (1–10) staat in de hoeken. De 3 fantasietoppings (X) kunnen elke topping zijn.

BASISREGEL

Pizzakaarten liggen altijd op tafel. Je maakt ze met toppingkaarten uit je hand.

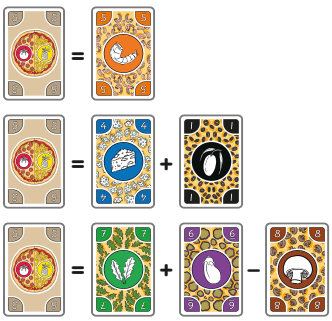
WAARDE VAN DE PIZZA

Maak een pizza met je eigen toppingkaarten en zeg hardop de berekening die de waarde van de pizza geeft. Alle berekeningen zijn toegestaan en je mag ze combineren, zolang de uitkomst gelijk is aan de waarde van de pizza. Bijvoorbeeld **5 = 10 : 2**.

DRIE MANIEREN OM EEN PIZZA TE MAKEN

De manieren verschillen in welke toppingkaarten je mag gebruiken.
Alle voorbeelden gebruiken dezelfde pizza: tomaat-ananas, waarde 5.

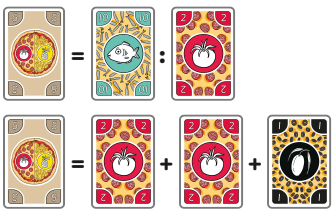
1. WILLEKEURIGE TOPPINGS



#1 PIZZA PARTY

Gebruik willekeurige toppingkaarten, zoveel als je wilt – **ook maar één**. Alleen de waarde telt.

2. DE MANIER VAN AAP BASSO



#1 PIZZA PARTY (EXTRA UITDAGING)
#2 PIZZA BASSO

Gebruik evenveel **verschillende** toppings als de pizza heeft. Het hoeven niet de toppings van de pizza zelf te zijn. Je mag meer kaarten gebruiken, bijvoorbeeld twee dezelfde.

De tomaat-ananaspizza heeft twee toppings, dus één kaart is niet genoeg.

3. DE JUISTE TOPPINGS



#3 PIZZA LOVE

Maak de pizza met **precies zijn eigen toppings**.

De tomaat-ananaspizza heeft een tomaat en een ananas nodig.

#1 PIZZAPARTY

Makkelijkst om mee te beginnen, snel en levendig · ca. 5 min.

DOEL

De spelers maken om het snelst pizza's. Winnaar is wie de meeste pizza's maakt voordat de pizza- of toppingkaarten op zijn.

VOORBEREIDING

1. Schud de pizzakaarten en leg ze op een stapel binnen bereik van alle spelers.
2. Schud de toppingkaarten en geef iedere speler er 5. De rest vormt de trekstapel. De spelers mogen hun kaarten bekijken.

BEGIN VAN HET SPEL

Draai de eerste pizzakaart open naast de stapel. Alle spelers proberen meteen die pizza te maken met hun toppingkaarten.

ZO SPEEL JE

- Er wordt gespeeld zonder beurten: iedereen probeert tegelijk pizza's te maken.
- Je maakt een pizza door je toppingkaarten op de pizza op tafel te slaan en de berekening hardop te zeggen. Wie het snelst is, pakt de pizzakaart en legt die voor zich neer.
- Slaan meerdere spelers tegelijk, dan krijgt degene van wie de kaarten onderop liggen de pizza.
- Gebruikte toppingkaarten gaan uit het spel. Trek nieuwe kaarten tot je er weer 5 in je hand hebt.
- Draai meteen een nieuwe pizzakaart open. Ga door tot de pizza- of toppingkaarten op zijn en niemand nog een pizza kan maken.

ALS EEN PIZZA NIET GEMAAKT KAN WORDEN

Als niemand de pizza op tafel kan of wil maken, draai je een nieuwe pizzakaart open bovenop de oude. Wie de volgende pizza maakt, krijgt alle pizza's op tafel.

PUNTEN EN WINNEN

Een pizza levert evenveel punten op als hij toppings heeft. Een hartjespizza levert een extra punt op. Bijvoorbeeld de tomaat-ananaspizza = 2 punten.

De ronde wint wie de meeste punten heeft. Spreek af hoeveel rondes jullie spelen – bijvoorbeeld: wie als eerste 3 of 5 rondes wint, wint het hele spel.

PIZZA PARTY OM DE BEURT

Je kunt ook om de beurt spelen. Dan heeft iedereen tijd om na te denken tijdens de eigen beurt.

OPTIONELE REGELS

Punten: spreek voor het spel af als jullie anders tellen.

- **Makkelijker:** elke pizza = 1 punt, +1 voor een hartjespizza.
- **Moeilijker:** een pizza = zijn waarde (1–10), +1 voor een hartjespizza.

Berekeningen: jullie kunnen ze beperken, bijvoorbeeld:

- alleen spelen met plus- en minsommen
- bij elke pizza moet je een keer- of deelsom gebruiken.

#2 PIZZABASSO

Rustig en spannend · ca. 7 min.

DOEL

De spelers proberen hun hand leeg te spelen: al hun toppingkaarten in de hand kwijt te raken. Wie dat als eerste lukt, wint de ronde.

Let op: Pizza's maak je op de manier van aap Basso.

VOORBEREIDING

1. Schud de pizzakaarten en leg ze op een stapel binnen bereik van alle spelers.
2. Schud de toppingkaarten en geef iedere speler er 7. De rest vormt de trekstapel. De spelers mogen hun kaarten bekijken.

BEGIN VAN HET SPEL

Draai de eerste pizzakaart open naast de stapel. Wie het laatst pizza heeft gegeten, begint.

ZO SPEEL JE

De spelers proberen om de beurt de pizza op tafel te maken met hun toppingkaarten.

A) Als het lukt: haal de gebruikte toppingkaarten uit het spel en draai een nieuwe pizzakaart van de stapel open bovenop de oude. De volgende speler is aan de beurt.

B) Als je de pizza niet kunt of wilt maken: trek één toppingkaart. De volgende speler is aan de beurt.

C) Nog één kaart: als je nog maar één toppingkaart hebt, doe je als een hongerige aap Basso en roep je: "PIZZAAA!"

ALS DE TOPPINGKAARTEN OP ZIJN

Schud de weggelegde toppingkaarten tot een nieuwe trekstapel en speel verder.

PUNTEN EN WINNEN

De ronde wint wie als eerste al zijn toppingkaarten kwijt is. Tel de waarden op van de kaarten die de anderen nog in hun hand hebben – dat totaal zijn de punten van de winnaar. Gewone toppings tellen hun waarde (1–10), een fantasietopping telt 20.

Wie als eerste 100 punten heeft, wint en krijgt de titel **Pizza Basso – de echte pizza-aap**.

OPTIONELE REGELS

Iedereen krijgt punten: iedereen houdt de pizza's die hij maakt en telt aan het eind van de ronde zijn eigen punten: een pizza = zijn waarde (1–10), +1 voor een hartjespizza. Werkt goed met jonge kinderen.

Korter spel: je kunt afspreken dat het spel stopt bij bijvoorbeeld 30 of 50 punten, of dat wie als eerste 3 of 5 rondes wint, het hele spel wint.

#3 PIZZALOVE

Meest tactisch en uitdagend, vanaf 8 jaar · ca. 15 min.

DOEL

De spelers proberen al hun eigen pizza's eerder te maken dan de anderen. Wie dat als eerste lukt, wint.

Let op: Nu tellen de toppings: je kunt een pizza alleen maken met de juiste toppings.

VOORBEREIDING

1. Schud en geef iedere speler 8 pizzakaarten. De spelers leggen ze met de afbeelding naar beneden op een stapel voor zich en draaien de bovenste kaart open.
2. Leg één pizzakaart open in het midden van de tafel als ruilpizza. De rest van de pizzakaarten gaat uit het spel.
3. Schud de toppingkaarten en leg ze als trekstapel op tafel.

VOORRAAD

Iedere speler heeft 4 voorraadplekken. Toppingkaarten in de voorraad liggen open. Je kunt ze voor je eigen pizza's gebruiken net als kaarten in je hand, en andere spelers kunnen ze gebruiken om te ruilen.



BEGIN VAN HET SPEL

Wie het laatst pizza heeft gegeten, begint en trekt 5 toppingkaarten.

ZO SPEEL JE

1. Trek toppingkaarten tot je 5 kaarten in je hand hebt.
2. Probeer de bovenste pizza van je stapel te maken met kaarten uit je hand en je voorraad.
3. Je mag met behulp van berekeningen kaarten uit je voorraad ruilen tegen voorraadkaarten van een andere speler.
4. Eén keer per beurt mag je de bovenste pizza van je stapel en de ruilpizza van plaats laten wisselen: je eigen pizza blijft in het midden liggen als nieuwe ruilpizza, en de ruilpizza komt bovenop je stapel. De pizza die je krijgt, mag je meteen maken.
5. Sluit je beurt af door één toppingkaart uit je hand open in je voorraad te leggen.

Let op: Is je hand leeg voordat je een voorraadkaart hebt neergelegd, trek dan 5 nieuwe kaarten en ga door met je beurt.

EEN PIZZA MAKEN

Heb je de toppings die je nodig hebt in je hand en/of voorraad, maak dan de pizza. De pizzakaart en de gebruikte toppingkaarten gaan uit het spel. Draai de volgende pizzakaart van je stapel open – heb je de toppings ervoor, dan mag je hem meteen maken.

HARTJESPIZZA

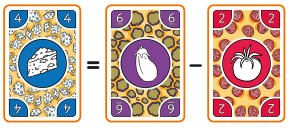
Als je een hartjespizza maakt, geef je je volgende pizzakaart (zonder te kijken) aan een andere speler. Die legt hem onderop zijn stapel.

VOORRAADKAARTEN RUILEN

Kom aan de toppings die je nodig hebt door kaarten uit je voorraad te ruilen tegen voorraadkaarten van een andere speler.

- De kaarten die je geeft en de kaarten die je krijgt, moeten bij het rekenen hetzelfde getal opleveren. Alle berekeningen zijn toegestaan.
- Een ruil mag niet geweigerd worden.
- Leg de kaarten die je krijgt in je eigen voorraad.
- Je mag meerdere keren per beurt ruilen. Elke ruil is altijd met één andere speler.
- Alleen de bovenste kaarten kunnen geruild worden.

VOORBEELD VAN EEN RUIL



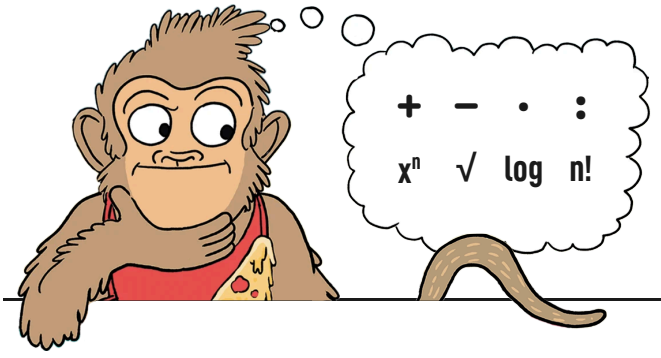
Speler B ruilt zijn 4 tegen de 6 en de 2 van speler A, want 4 = 6 – 2.
Nu kan B zijn pizza maken.

DE VOORRAAD VULLEN

- De voorraadplekken mag je in elke volgorde vullen.
- Kaarten mogen op elkaar gestapeld worden. Alleen de bovenste kun je gebruiken of ruilen, dus door te stapelen bescherm je een kaart tegen ruilen. Die is dan ook voor jou op slot.
- Voorraadkaarten mogen niet verplaatst worden.

HET SPEL WINNEN

Het spel is afgelopen als een speler alle pizza's van zijn stapel heeft gemaakt.



ALLE BEREKENINGEN TELLEN

Iedereen rekent op zijn eigen niveau, bijvoorbeeld zo:

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

Handige trucs: vermenigvuldig met één, of deel een getal door zichzelf, dan krijg je één (2 : 2 = 1).

BRUNO OF BASSO?

In de regels die in 2025 zijn gedrukt en in de video's heet de aap Bruno (en het tweede spel Pizza Bruno). De manier van Basso gaat nu over toppings in plaats van toppingkaarten, en dat geeft het spel veel meer mogelijkheden.

Pizza Love® en Merkitysten® zijn geregistreerde handelsmerken van Merkitysten Oy.
Alle rechten voorbehouden. © Merkitysten Oy 2026