PIZZA LOVE® KARTENSPIEL

Drei Spiele mit einem Kartenstapel

2–5 SPIELER · AB 6 · 5–15 MIN.

42 PIZZAKARTEN · 58 BELAGKARTEN

REGELN UND VIDEOS ONLINE

Mehr Infos und Videos unter
pizzalove.fi/de/kartenspiel

DE

PIZZAKARTEN



Auf einer Pizzakarte ist eine Pizza mit einem bis vier verschiedenen Belägen. In den Ecken steht der Wert der Pizza (1–10). Im Spiel gibt es 10 Herzpizzas mit dem Wert 10.

BELAGKARTEN



Auf einer Belagkarte ist ein Belag. In den Ecken steht der Wert des Belags (1–10). Die 3 Fantasiebeläge (X) können jeder beliebige Belag sein.

GRUNDREGEL

Die Pizzakarten liegen immer auf dem Tisch. Sie werden mit Belagkarten aus der Hand zubereitet.

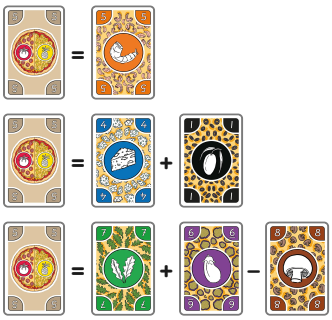
DER WERT DER PIZZA

Bereite die Pizza mit deinen eigenen Belagkarten zu und sage laut die Rechnung, die den Wert der Pizza ergibt. Alle Rechenarten sind erlaubt und dürfen kombiniert werden, solange das Ergebnis dem Wert der Pizza entspricht. Zum Beispiel **5 = 10 : 2**.

DREI ARTEN, EINE PIZZA ZUZUBEREITEN

Die Arten unterscheiden sich darin, welche Belagkarten du verwenden darfst.
Alle Beispiele zeigen dieselbe Pizza: Tomate-Ananas, Wert 5.

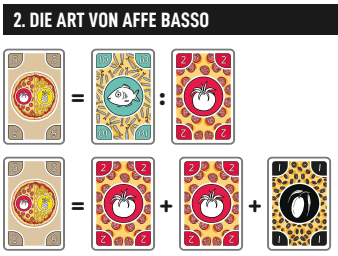
1. BELIEBIGE BELÄGE



#1 PIZZA PARTY

Verwende beliebige Belagkarten, so viele du willst – **auch nur eine**. Nur der Wert zählt.

2. DIE ART VON AFFE BASSO



#1 PIZZA PARTY (ZUSATZHERAUSFORDERUNG)
#2 PIZZA BASSO

Verwende so viele **verschiedene** Beläge, wie die Pizza Beläge hat. Es müssen nicht die Beläge der Pizza sein. Es dürfen mehr Karten sein, zum Beispiel zwei gleiche.

Die Tomaten-Ananas-Pizza hat zwei Beläge, eine Karte reicht also nicht.

3. DIE RICHTIGEN BELÄGE



#3 PIZZA LOVE

Bereite die Pizza **genau mit ihren eigenen Belägen** zu.

Die Tomaten-Ananas-Pizza braucht eine Tomate und eine Ananas.

#1 PIZZAPARTY

Am leichtesten zum Einstieg, schnell und lebhaft · ca. 5 Min.

ZIEL

Die Spieler bereiten um die Wette Pizzas zu. Es gewinnt, wer die meisten Pizzas zubereitet, bevor die Pizza- oder Belagkarten ausgehen.

VORBEREITUNG

1. Mische die Pizzakarten und lege sie als Stapel in Reichweite aller Spieler.
2. Mische die Belagkarten und gib jedem Spieler 5 Karten. Die übrigen bilden den Nachziehstapel. Die Spieler dürfen ihre Karten ansehen.

SPIELBEGINN

Decke die erste Pizzakarte neben dem Stapel auf. Alle versuchen sofort, diese Pizza mit ihren Belagkarten zuzubereiten.

SPIELABLAUF

- Es wird ohne Reihenfolge gespielt: Alle versuchen gleichzeitig, Pizzas zuzubereiten.
- Eine Pizza bereitest du zu, indem du deine Belagkarten auf die Pizza auf dem Tisch schlägst und die Rechnung laut sagst. Wer am schnellsten ist, bekommt die Pizzakarte und legt sie vor sich ab.
- Schlagen mehrere gleichzeitig, bekommt die Pizza, wessen Karten ganz unten liegen.
- Verwendete Belagkarten kommen aus dem Spiel. Ziehe neue Karten nach, bis du wieder 5 auf der Hand hast.
- Decke sofort eine neue Pizzakarte auf. Spielt weiter, bis die Pizza- oder Belagkarten ausgehen und niemand mehr eine Pizza zubereiten kann.

WENN KEINE PIZZA ZUBEREITET WERDEN KANN

Wenn niemand die offene Pizza zubereiten kann oder will, decke eine neue Pizzakarte darauf auf. Wer die nächste Pizza zubereitet, bekommt alle offenen Pizzas.

PUNKTE UND SIEG

Eine Pizza bringt so viele Punkte, wie sie Beläge hat. Eine Herzpizza bringt einen Extrapunkt. Zum Beispiel Tomaten-Ananas-Pizza = 2 Punkte.
Die Runde gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Vereinbart, wie viele Runden ihr spielt – zum Beispiel gewinnt das ganze Spiel, wer zuerst 3 oder 5 Runden gewinnt.

RUHIGERE PIZZA PARTY

Ihr könnt auch reihum spielen, damit jeder in seinem Zug in Ruhe nachdenken kann.

ZUSATZREGELN

Punkte: Vereinbart vor dem Spiel, wenn ihr anders zählt.
- **Leichter:** jede Pizza = 1 Punkt, +1 für eine Herzpizza.
- **Schwerer:** eine Pizza = ihr Wert (1–10), +1 für eine Herzpizza.

Rechenarten: Ihr könnt sie einschränken, zum Beispiel:
- nur mit Plus- und Minusrechnen spielen
- bei jeder Pizza muss Mal- oder Geteiltrechnen vorkommen.

#2 PIZZABASSO

Ruhig und spannend · ca. 7 Min.

ZIEL

Die Spieler versuchen, ihre Hand leer zu spielen, also alle Belagkarten auf der Hand loszuwerden. Wer das zuerst schafft, gewinnt die Runde.
Hinweis: Die Pizzas werden auf die Art von Affe Basso zubereitet.

VORBEREITUNG

1. Mische die Pizzakarten und lege sie als Stapel in Reichweite aller Spieler.
2. Mische die Belagkarten und gib jedem Spieler 7 Karten. Die übrigen bilden den Nachziehstapel. Die Spieler dürfen ihre Karten ansehen.

SPIELBEGINN

Decke die erste Pizzakarte neben dem Stapel auf. Wer zuletzt Pizza gegessen hat, beginnt.

SPIELABLAUF

Reihum versuchen die Spieler, die offene Pizza mit ihren Belagkarten zuzubereiten.
A) Wenn es klappt: Lege die verwendeten Belagkarten aus dem Spiel und decke eine neue Pizzakarte vom Stapel auf die alte auf. Der nächste Spieler ist dran.
B) Wenn es nicht klappt oder du nicht willst: Ziehe eine Belagkarte. Der nächste Spieler ist dran.
C) Nur noch eine Karte: Wenn du nur noch eine Belagkarte hast, spiele einen hungrigen Affen Basso und rufe: „PIZZAAA!“

WENN DIE BELAGKARTEN AUSGEHEN

Mische die abgelegten Belagkarten zu einem neuen Nachziehstapel und spiele weiter.

PUNKTE UND SIEG

Die Runde gewinnt, wer zuerst alle Belagkarten los ist. Die Werte der Karten, die die anderen noch auf der Hand haben, werden zusammengezählt – die Summe sind die Punkte des Siegers. Normale Beläge zählen ihren Wert (1–10), ein Fantasiebelag zählt 20.
Wer zuerst 100 Punkte hat, gewinnt und bekommt den Titel **Pizza Basso – der wahre Pizzaaffe**.

ZUSATZREGELN

Alle bekommen Punkte: Jeder behält die Pizzas, die er zubereitet, und zählt am Ende der Runde seine eigenen Punkte: eine Pizza = ihr Wert (1–10), +1 für eine Herzpizza. Gut für das Spiel mit kleinen Kindern.

Kürzeres Spiel: Ihr könnt vereinbaren, dass das Spiel z. B. bei 30 oder 50 Punkten endet oder dass gewinnt, wer zuerst 3 oder 5 Runden gewinnt.

#3 PIZZALOVE

Am taktischsten und anspruchsvollsten, ab 8 · ca. 15 Min.

ZIEL

Die Spieler versuchen, alle eigenen Pizzas vor den anderen zuzubereiten. Wer das zuerst schafft, gewinnt.

Hinweis: Jetzt zählen die Beläge: Eine Pizza kann nur mit den richtigen Belägen zubereitet werden.

VORBEREITUNG

1. Mische und gib jedem Spieler 8 Pizzakarten. Die Spieler legen sie verdeckt als Stapel vor sich und decken die oberste Karte auf.
2. Lege eine Pizzakarte offen in die Tischmitte. Das ist die Tauschpizza. Die übrigen Pizzakarten kommen aus dem Spiel.
3. Mische die Belagkarten und lege sie als Nachziehstapel auf den Tisch.

VORRAT

Jeder Spieler hat 4 Plätze für Vorratskarten. Die Belagkarten im Vorrat liegen offen. Du kannst sie für deine eigenen Pizzas verwenden wie Karten auf der Hand, und die anderen können sie zum Tauschen nutzen.



SPIELBEGINN

Wer zuletzt Pizza gegessen hat, beginnt und zieht 5 Belagkarten auf die Hand.

SPIELABLAUF

1. Ziehe Belagkarten, bis du 5 Karten auf der Hand hast.
2. Versuche, die oberste Pizza deines Stapels mit Karten aus Hand und Vorrat zuzubereiten.
3. Du darfst Karten aus deinem Vorrat mithilfe von Rechnungen gegen Vorratskarten eines anderen Spielers tauschen.
4. Einmal pro Zug darfst du die oberste Pizza deines Stapels mit der Tauschpizza tauschen: Deine Pizza bleibt als neue Tauschpizza in der Mitte, und die Tauschpizza kommt oben auf deinen Stapel. Die erhaltene Pizza darfst du sofort zubereiten.
5. Lege am Ende deines Zuges eine Belagkarte aus der Hand offen in deinen Vorrat.

Hinweis: Wenn deine Hand leer ist, bevor du eine Vorratskarte abgelegt hast, ziehe 5 neue Karten und spiele weiter.

EINE PIZZA ZUBEREITEN

Wenn du die nötigen Beläge auf der Hand und/oder im Vorrat hast, bereite die Pizza zu. Die Pizzakarte und die verwendeten Belagkarten kommen aus dem Spiel. Decke die nächste Pizzakarte deines Stapels auf – hast du die passenden Beläge, darfst du sie sofort zubereiten.

HERZPIZZA

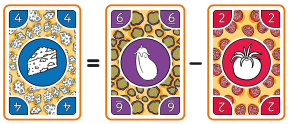
Wenn du eine Herzpizza zubereitest, gib deine nächste Pizzakarte (ohne sie anzusehen) einem anderen Spieler. Er legt sie unter seinen Stapel.

VORRATSKARTEN TAUSCHEN

Hole dir fehlende Beläge, indem du Karten aus deinem Vorrat gegen Vorratskarten eines anderen Spielers tauschst.

- Aus den Karten, die du gibst, und den Karten, die du bekommst, muss sich dieselbe Zahl ergeben. Alle Rechenarten sind erlaubt.
- Ein Tausch darf nicht abgelehnt werden.
- Lege die erhaltenen Karten in deinen eigenen Vorrat.
- Du darfst in einem Zug mehrmals tauschen. Jeder Tausch findet immer mit einem anderen Spieler statt.
- Nur oberste Karten können getauscht werden.

BEISPIEL FÜR EINEN TAUSCH



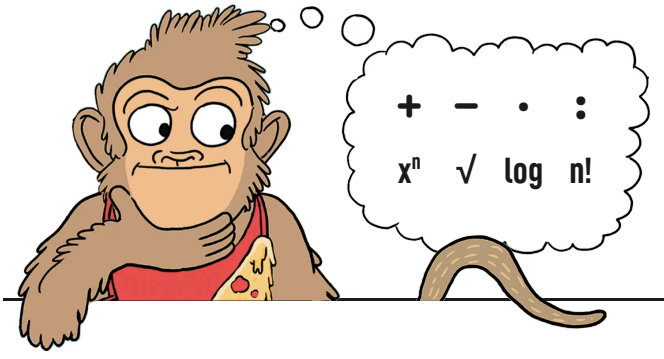
Spieler B tauscht seine 4 gegen die 6 und die 2 von Spieler A, denn 4 = 6 – 2. Jetzt kann B seine Pizza zubereiten.

DEN VORRAT FÜLLEN

- Die Vorratsplätze dürfen in beliebiger Reihenfolge gefüllt werden.
- Karten dürfen gestapelt werden. Nur die oberste kann verwendet oder getauscht werden – durch Stapeln schützt du also eine Karte vor dem Tausch. Sie ist dann auch für dich gesperrt.
- Vorratskarten dürfen nicht verschoben werden.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle Pizzas seines Stapels zubereitet hat.



ALLE RECHENARTEN ZÄHLEN

Jeder rechnet auf seinem Niveau, zum Beispiel so:

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

Praktische Tricks: mit eins malnehmen oder eine Zahl durch sich selbst teilen, um eins zu erhalten (2 : 2 = 1).

BRUNO ODER BASSO?

In den 2025 gedruckten Regeln und in den Videos heißt der Affe Bruno (und die zweite Spielvariante Pizza Bruno). Bei der Art von Affe Basso geht es jetzt um Beläge statt um Belagkarten – das gibt dem Spiel viel mehr Möglichkeiten.

Pizza Love® und Merkitysten® sind eingetragene Marken der Merkitysten Oy.
Alle Rechte vorbehalten. © Merkitysten Oy 2026