PIZZA LOVE® KORTSPEL

Tre spel med samma kortlek

2–5 SPELARE | 6+ | 5–15 MIN

42 PIZZAKORT | 58 FYLLNINGSKORT

REGLER OCH VIDEOR ONLINE
Mer information och videor på
pizzalove.fi/sv/kortspel

SV

PIZZAKORT



På pizzakortet finns en pizza med en till fyra olika fyllningar. I kortets hörn syns pizzans värde (1–10). Spelet innehåller 10 hjärtpizzor med värdet 10.

FYLLNINGSKORT



På fyllningskortet finns en fyllning. I kortets hörn syns fyllningens värde (1–10). De 3 fantasifyllningarna (X) kan vara vilken fyllning som helst.

GRUNDREGEL

Pizzakorten ligger alltid på bordet. De tillagas med fyllningskort från handen.

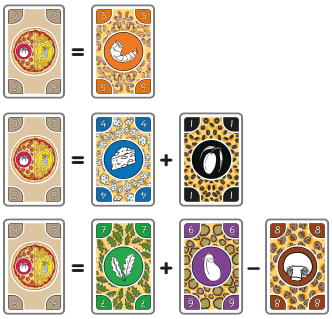
PIZZANS VÄRDE

Tillaga pizzan med dina egna fyllningskort och säg högt den räkneoperation som ger pizzans värde. Alla räknesätt är tillåtna och kan kombineras, så länge resultatet är lika med pizzans värde. Till exempel **5 = 10 : 2**.

TRE SÄTT ATT TILLAGA EN PIZZA

Sätten skiljer sig åt i vilka fyllningskort du får använda.
Alla exempel har samma pizza: tomat-ananas, värde 5.

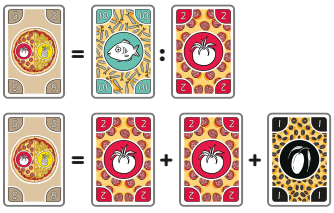
1. VILKA FYLLNINGAR SOM HELST



#1 PIZZA PARTY

Använd vilka fyllningskort som helst, hur många du vill – **även bara ett**. Bara värdet räknas.

2. APAN BASSOS SÄTT



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

Använd lika många **olika** fyllningar som pizzan har. De behöver inte vara pizzans egna fyllningar. Korten får vara fler, till exempel två likadana.

Tomat-ananas-pizzan har två fyllningar, så ett kort räcker inte.

3. RÄTT FYLLNINGAR



#3 PIZZA LOVE

Tillaga pizzan med **exakt dess egna fyllningar**.

Tomat-ananas-pizzan behöver en tomat och en ananas.

#1 PIZZAPARTY

Lättast att börja med, snabbt och livligt · ca 5 min

MÅL

Spelarna tävlar om att tillaga pizzor. Vinnare är den som hinner tillaga flest pizzor innan pizzorna eller fyllningarna tar slut.

FÖRBEREDELSER

1. Blanda pizzakorten och lägg dem som en hög inom räckhåll för alla.
2. Blanda fyllningskorten och dela ut 5 kort till varje spelare. Resten bildar en draghög. Spelarna får titta på sina kort.

BÖRJAN

Vänd upp det första pizzakortet bredvid högen. Alla spelare försöker genast tillaga den pizzan med sina fyllningskort.

SPELETS GÅNG

- Spelet spelas utan turordning: alla försöker tillaga pizzor samtidigt.
- Du tillagar en pizza genom att slå ner dina fyllningskort på pizzan på bordet och säga uträkningen högt. Den snabbaste får pizzakortet och samlar det framför sig.
- Om flera slår samtidigt får den spelare vars kort ligger längst ner pizzan.
- Använda fyllningskort tas ur spel. Dra nya kort tills du har 5 kort på handen igen.
- Vänd genast upp ett nytt pizzakort. Fortsätt tills pizza- eller fyllningskorten är slut och ingen längre kan tillaga en pizza.

OM EN PIZZA INTE KAN TILLAGAS

Om ingen kan eller vill tillaga pizzan som ligger framme, vänds ett nytt pizzakort upp ovanpå den. Den som tillagar nästa pizza får alla pizzor som ligger framme.

POÄNG OCH VINST

En pizza ger lika många poäng som den har fyllningar. En hjärtpizza ger en extrapoäng. Till exempel tomat-ananas-pizzan = 2 poäng.
Omgången vinns av den som fått flest poäng. Kom överens om antalet omgångar – till exempel vinner den som först vinner 3 eller 5 omgångar hela spelet.

LUGNARE PIZZA PARTY

Ni kan också spela med turordning, så att alla får tänka i lugn och ro på sin egen tur.

VALFRIA REGLER

Poäng: kom överens före spelet om ni räknar på ett annat sätt.

- **Enklare:** varje pizza = 1 poäng, +1 för en hjärtpizza.
- **Svårare:** en pizza = dess värde (1–10), +1 för en hjärtpizza.

Räknesätt: ni kan begränsa dem, till exempel:

- spela bara med addition och subtraktion
- varje pizza måste innehålla multiplikation eller division.

#2 PIZZABASSO

Lugnt och spännande · ca 7 min

MÅL

Spelarna försöker spela ut hela handen, alltså bli av med alla fyllningskort de har på handen. Den som lyckas först vinner omgången.

Observera: Pizzorna tillagas på apan Bassos sätt.

FÖRBEREDELSER

1. Blanda pizzakorten och lägg dem som en hög inom räckhåll för alla.
2. Blanda fyllningskorten och dela ut 7 kort till varje spelare. Resten bildar draghögen. Spelarna får titta på sina kort.

BÖRJAN

Vänd upp det första pizzakortet bredvid högen. Den spelare som senast åt pizza börjar.

SPELETS GÅNG

Spelarna försöker i tur och ordning tillaga pizzan som ligger framme med sina fyllningskort.

A) Om du lyckas: ta bort de använda fyllningskorten ur spelet och vänd upp ett nytt pizzakort från högen ovanpå det gamla. Turen går vidare till nästa spelare.

B) Om du inte kan eller vill tillaga pizzan: dra ett fyllningskort. Turen går vidare till nästa spelare.

C) Ett kort kvar: när du bara har ett fyllningskort kvar ska du härma en hungrig apa Basso och ropa: ”PIZZAAA!”

OM FYLLNINGSKORTEN TAR SLUT

Blanda de borttagna fyllningskorten till en ny draghög och fortsätt.

POÄNG OCH VINST

Den som först blir av med alla sina fyllningskort vinner omgången. Värdet på korten som finns kvar i de andra spelarnas händer räknas ihop – summan blir vinnarens poäng. Vanliga fyllningar räknas med sitt värde (1–10), en fantasifyllning är värd 20.
Först till 100 poäng vinner och får titeln **Pizza Basso – den sanna pizzaapan**.

VALFRIA REGLER

Alla får poäng: alla behåller pizzorna de tillagar och räknar sina egna poäng i slutet av omgången: en pizza = dess värde (1–10), +1 för en hjärtpizza. Passar bra när man spelar med små barn.

Kortare spel: ni kan komma överens om att spelet slutar vid t.ex. 30 eller 50 poäng, eller att hela spelet vinns av den som först vinner 3 eller 5 omgångar.

#3 PIZZALOVE

Mest taktiskt och utmanande, från 8 år · ca 15 min

MÅL

Spelarna försöker tillaga alla sina egna pizzor före de andra. Den som lyckas först vinner.

Observera: Nu spelar fyllningarna en roll: pizzan kan tillagas bara med rätt fyllningar.

FÖRBEREDELSER

1. Blanda och dela ut 8 pizzakort till varje spelare. Spelarna lägger dem i en hög framför sig med baksidan uppåt och vänder det översta kortet med framsidan uppåt.
2. Lägg ett pizzakort med framsidan uppåt i mitten av bordet som bytespizza. Resten av pizzakorten tas ur spel.
3. Blanda fyllningskorten och lägg dem som en draghög på bordet.

LAGRET

Varje spelare har 4 platser för lagerkort. Fyllningskorten i lagret ligger med framsidan uppåt. De kan användas till egna pizzor precis som kort på handen, och de är också tillgängliga för andra spelares byten.



BÖRJAN

Den spelare som senast åt pizza börjar och drar 5 fyllningskort till sin hand.

SPELETS GÅNG

1. Dra fyllningskort tills du har 5 kort på handen.
2. Försök tillaga pizzan överst i din hög med kort från handen och lagret.
3. Du kan byta kort i ditt lager mot en annan spelares lagerkort med hjälp av räkneoperationer.
4. En gång per tur får du byta plats på pizzan överst i din hög och bytespizzan: din egen pizza blir kvar i mitten som ny bytespizza, och bytespizzan hamnar överst i din hög. Pizzan du fick kan du tillaga direkt.
5. Avsluta turen genom att lägga ett fyllningskort från handen öppet i ditt lager.

Observera: Om du spelar ut alla kort på handen innan du lägger ett lagerkort, dra 5 nya kort och fortsätt turen.

ATT TILLAGA PIZZA

När du har de fyllningar som behövs på handen och/eller i lagret kan du tillaga pizzan. Pizzakortet och de spelade fyllningskorten tas ur spel. Vänd upp nästa pizzakort från din hög – om du har rätt fyllningar kan du tillaga den direkt.

HJÄRTPIZZA

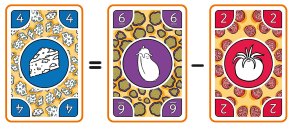
Om du tillagar en hjärtpizza ska du ge ditt nästa pizzakort (utan att titta) till en annan spelare. Hen lägger det underst i sin hög.

ATT BYTA LAGERKORT

Skaffa de fyllningar du behöver genom att byta kort i ditt lager mot en annan spelares lagerkort.

- Korten du ger och korten du får måste ge samma tal när du räknar. Alla räknesätt är tillåtna.
- Ett byte får inte vägras.
- Lägg korten du får i ditt eget lager.
- Du kan göra flera byten under samma tur. Varje byte görs alltid med en annan spelare.
- Bara översta kort kan bytas.

EXEMPEL PÅ ETT BYTE



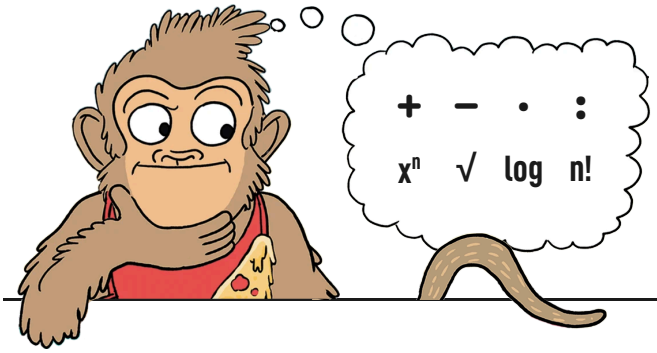
Spelare B byter sin 4:a mot spelare A:s 6:a och 2:a, eftersom 4 = 6 – 2.
Nu kan B tillaga sin pizza.

ATT FYLLA LAGRET

- Lagerplatserna kan fyllas i valfri ordning.
- Kort kan staplas. Bara det översta kan användas eller bytas, så genom att stapla kan du skydda ett kort mot byten. Det är då låst även för dig.
- Lagerkort får inte flyttas.

ATT VINNA SPELET

Spelet slutar när en spelare har tillagat alla pizzor i sin hög.



ALLA RÄKNESÄTT GÄLLER

Var och en räknar på sin egen nivå, till exempel så här:

5 = 2 + 3	**5 = 7 – 2**	**5 = 5 · 1**	**5 = 10 : 2**
5 = 2^2 + 1	**5 = √9 + 2**	**5 = $\log_2 8$ + 2**	**5 = 3! – 1**

Smarta knep: multiplicera med ett, eller dela ett tal med sig självt så får du ett (2 : 2 = 1).

BRUNO ELLER BASSO?

I reglerna som trycktes 2025 och i videorna heter apan Bruno (och det andra spelet Pizza Bruno). Bassos sätt talar nu om fyllningar i stället för fyllningskort, vilket ger spelet många fler möjligheter.

Pizza Love® och Merkitysten® är registrerade varumärken som tillhör Merkitysten Oy.
Alla rättigheter förbehållna. © Merkitysten Oy 2026