PIZZA LOVE® -KORTTIPELI

Kolme peliä samalla pakalla

2–5 PELAAJAA | 6+ | 5–15 MIN

42 PIZZAKORTTIA | 58 TÄYTEKORTTIA

SÄÄNNÖT JA VIDEOT NETISSÄ

Lisätietoja ja videoita osoitteessa
pizzalove.fi/fi/korttipeli

FI

PIZZAKORTIT



Pizzakortissa on pizza, jossa on yhdestä neljään eri täytettä. Kortin kulmissa on pizzan arvo (1–10). Pelissä on 10 sydänpizzaa, joiden arvo on 10.

TÄYTEKORTIT



Täytekortissa on yksi täyte. Kortin kulmissa on täytteen arvo (1–10). Kolme fantasiatäytettä (X) voivat olla mikä tahansa täyte.

PERUSSÄÄNTÖ

Pizzakortit ovat aina pöydällä. Ne valmistetaan kädessä olevilla täytekorteilla.

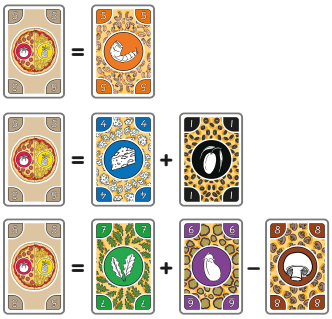
PIZZAN ARVO

Valmista pizza omilla täytekorteillasi ja sano ääneen laskutoimitus, jolla saat pizzan arvon. Kaikki laskutoimitukset ovat sallittuja ja niitä saa yhdistää, kunhan tulos on pizzan arvo. Esimerkiksi **5 = 10 : 2**.

KOLME TAPAA VALMISTAA PIZZA

Tavat eroavat siinä, mitä täytekortteja saa käyttää.
Kaikissa esimerkeissä on sama pizza: tomaatti-ananas, arvo 5.

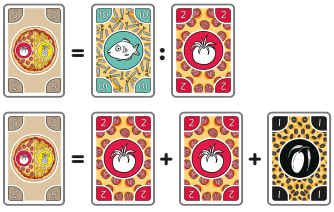
1. MITKÄ TAHANSA TÄYTTEET



#1 PIZZA PARTY

Käytä mitä tahansa täytekortteja, niin monta kuin haluat – **vaikka vain yhtä**. Vain arvolla on väliä.

2. BASSO-APINAN TAPA



#1 PIZZA PARTY (LISÄHAASTE)
#2 PIZZA BASSO

Käytä yhtä monta **eri** täytettä kuin pizzassa on täytteitä. Niiden ei tarvitse olla pizzan omia täytteitä. Kortteja saa olla enemmän, esimerkiksi kaksi samaa.

Tomaatti-ananaspizzassa on kaksi täytettä, joten yksi kortti ei riitä.

3. OIKEAT TÄYTTEET



#3 PIZZA LOVE

Valmista pizza **juuri sen omilla täytteillä**.

Tomaatti-ananaspizzaan tarvitaan tomaatti ja ananas.

#1 PIZZAPARTY

Helpoin aloitus, nopea ja vauhdikas · n. 5 min

TAVOITE

Pelaajat valmistavat kilpaa pizzoja. Voittaja on se, joka tekee eniten pizzoja ennen kuin pizzat tai täytteet loppuvat.

VALMISTELUT

1. Sekoita pizzakortit ja aseta ne pinoksi kaikkien ulottuville.
2. Sekoita täytekortit ja jaa jokaiselle pelaajalle 5 korttia. Loput täytekortit ovat nostopakka. Pelaajat saavat katsoa korttinsa.

ALOITTAMINEN

Käännä ensimmäinen pizzakortti näkyviin pinon viereen. Kaikki yrittävät heti valmistaa sen omilla täytekorteillaan.

PELIN KULKU

- Peliä pelataan ilman vuoroja: kaikki yrittävät valmistaa pizzoja yhtä aikaa.
- Pizza valmistetaan lyömällä omat täytekortit pöydällä olevan pizzan päälle ja sanomalla laskutoimitus ääneen. Nopein saa pizzakortin ja kerää sen eteensä.
- Jos moni lyö yhtä aikaa, pizzan saa se, jonka kortit ovat alimmaisina.
- Käytetyt täytekortit poistetaan pelistä. Nosta uusia, kunnes kädessä on taas 5 korttia.
- Käännä heti uusi pizzakortti näkyviin. Jatka, kunnes pizzakortit tai täytekortit loppuvat eikä kukaan pysty enää valmistamaan pizzaa.

JOS PIZZAA EI VOI VALMISTAA

Jos kukaan ei pysty tai halua valmistaa näkyvää pizzaa, käännä uusi pizzakortti sen päälle. Seuraavan pizzan valmistaja saa kaikki näkyvät pizzat.

PISTEET JA VOITTAMINEN

Pizza on yhtä monta pistettä kuin siinä on täytteitä. Sydänpizzasta saa yhden lisäpisteen. Esimerkiksi tomaatti-ananaspizza = 2 pistettä.
Kierroksen voittaa eniten pisteitä saanut. Sopikaa, montako kierrosta pelataan, esimerkiksi ensimmäisenä 3 tai 5 kierrosta voittanut voittaa koko pelin.

RAUHALLISEMPI PIZZA PARTY

Voitte pelata myös vuoroissa, jolloin jokainen saa miettiä rauhassa omalla vuorollaan.

VALINNAISET SÄÄNNÖT

Pisteet: sopikaa ennen peliä, jos lasketaan toisin.

- **Helpompi:** jokainen pizza = 1 piste, sydänpizzasta yksi lisäpiste.
- **Vaikeampi:** pizza = sen arvo (1–10), sydänpizzasta yksi lisäpiste.

Laskutoimitukset: voitte rajata niitä, esimerkiksi:

- pelataan vain yhteen- ja vähennyslaskuilla
- jokaisessa pizzassa on käytettävä kerto- tai jakolaskua.

#2 PIZZABASSO

Rauhallinen ja jännittävä · n. 7 min

TAVOITE

Pelaajat yrittävät pelata kätensä tyhjäksi eli päästä eroon kaikista kädessään olevista täytekorteista. Ensimmäisenä onnistunut voittaa kierroksen.

Huom. Pizzat valmistetaan Basso-apinan tavalla.

VALMISTELUT

1. Sekoita pizzakortit ja aseta ne pinoksi kaikkien ulottuville.
2. Sekoita täytekortit ja jaa jokaiselle pelaajalle 7 korttia. Loput täytekortit ovat nostopakka. Pelaajat saavat katsoa korttinsa.

ALOITTAMINEN

Käännä ensimmäinen pizzakortti näkyviin pinon viereen. Viimeksi pizzaa syönyt pelaaja aloittaa.

PELIN KULKU

Pelaajat yrittävät vuorollaan valmistaa näkyvän pizzan omilla täytekorteillaan.

A) Jos onnistut: poista käytetyt täytekortit pelistä ja käännä pinosta uusi pizza edellisen päälle. Vuoro siirtyy seuraavalle.

B) Jos et onnistu tai halua valmistaa pizzaa: nosta yksi täytekortti. Vuoro siirtyy seuraavalle.

C) Yksi kortti kädessä: kun sinulla on enää yksi täytekortti, elehdi kuin nälkäinen Basso-apina ja huuda: ”PIZZAA!”

JOS TÄYTEKORTIT LOPPUVAT

Sekoita pelistä poistetut täytekortit uudeksi nostopakaksi ja jatka.

PISTEET JA VOITTAMINEN

Kierroksen voittaa se, joka pääsee ensimmäisenä eroon kaikista täytekorteistaan. Muiden kädessä olevien korttien arvot lasketaan yhteen, ja summa on voittajan pisteet. Tavallinen täyte on arvonsa verran (1–10), fantasiatäyte 20.
Ensimmäisenä 100 pistettä kerännyt voittaa ja saa tittelin **Pizza Basso – todellinen pizza-apina**.

VALINNAISET SÄÄNNÖT

Kaikki saavat pisteitä: jokainen pitää valmistamansa pizzat ja laskee kierroksen lopussa omat pisteensä: pizza = sen arvo (1–10), sydänpizzasta yksi lisäpiste. Sopii hyvin pienten lasten kanssa pelattavaksi.

Lyhyempi peli: voitte sopia, että peli päättyy esimerkiksi 30 tai 50 pisteeseen, tai että koko pelin voittaa ensimmäisenä 3 tai 5 kierrosta voittanut.

#3 PIZZALOVE

Taktisin ja haastavin, 8+ · n. 15 min

TAVOITE

Pelaajat yrittävät valmistaa kaikki omat pizzansa ennen muita. Ensimmäisenä onnistunut voittaa.

Huom. Nyt täytteet ratkaisevat: pizzan voi valmistaa vain oikeilla täytteillä.

VALMISTELUT

1. Sekoita ja jaa jokaiselle 8 pizzakorttia. Pelaajat asettavat ne kuvapuoli alaspäin pinoksi eteensä ja kääntävät päällimmäisen näkyviin.
2. Aseta yksi pizzakortti keskelle pöytää kuvapuoli ylöspäin. Se on vaihtopizza. Loput pizzakortit poistetaan pelistä.
3. Sekoita täytekortit nostopakaksi pöydälle.

VARASTO

Jokaisella on edessään 4 paikkaa varastokorteille. Varaston täytekortit ovat kuvapuoli ylöspäin. Niitä voi käyttää omiin pizzoihin kuten kädessä olevia, ja muut pelaajat voivat käyttää niitä vaihtoihin.



ALOITTAMINEN

Viimeksi pizzaa syönyt aloittaa ja nostaa 5 täytekorttia käteensä.

PELIN KULKU

1. Nosta täytekortteja, kunnes sinulla on 5 korttia kädessä.
2. Yritä valmistaa oman pinosi päällimmäinen pizza käden ja varaston korteilla.
3. Voit vaihtaa varastosi kortteja toisen pelaajan varastokortteihin laskutoimitusten avulla.
4. Kerran vuorossasi voit vaihtaa pinosi päällimmäisen pizzan ja vaihtopizzan paikkaa: oma pizzasi jää keskelle uudeksi vaihtopizzaksi, ja vaihtopizza tulee pinosi päälle. Voit valmistaa saamasi pizzan heti.
5. Laita vuoron lopuksi yksi täytekortti kädestäsi kuvapuoli ylöspäin varastoosi.

Huom. Jos pelaat kätesi tyhjäksi ennen varastokortin laittamista, nosta 5 uutta korttia ja jatka vuoroa.

PIZZAN VALMISTAMINEN

Kun sinulla on pizzaan tarvittavat täytteet kädessä ja/tai varastossa, valmista pizza. Pizzakortti ja käytetyt täytekortit poistetaan pelistä. Käännä pinostasi uusi pizza näkyviin: jos sinulla on siihen täytteet, voit valmistaa senkin heti.

SYDÄNPIZZA

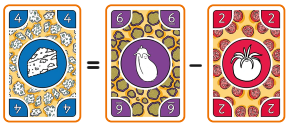
Kun valmistat sydänpizzan, anna seuraava pizzakorttisi katsomatta toiselle pelaajalle. Hän laittaa sen pinonsa alimmaiseksi.

VARASTOKORTTIEN VAIHTAMINEN

Hanki puuttuvia täytteitä vaihtamalla varastosi kortteja toisen pelaajan varastokortteihin.

- Antamistasi ja saamistasi korteista on saatava laskemalla sama luku. Kaikki laskutoimitukset käyvät.
- Vaihtoon on pakko suostua.
- Laita saamasi kortit omaan varastoosi.
- Voit tehdä vuorossasi useita vaihtoja. Yksi vaihto tehdään aina yhden toisen pelaajan kanssa.
- Vain päällimmäisiä kortteja voi vaihtaa.

ESIMERKKI VAIHDOSTA



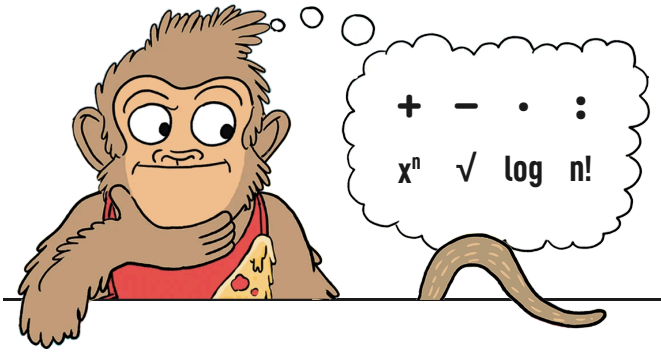
Pelaaja B vaihtaa nelosensa pelaaja A:n kutoseen ja kakkoseen, koska 4 = 6 – 2. Nyt B voi valmistaa pizzansa.

VARASTON TÄYTTÄMINEN

- Varastopaikat voi täyttää missä järjestyksessä tahansa.
- Kortteja voi pinota päällekkäin. Vain päällimmäistä voi käyttää tai vaihtaa, joten pinoamalla voit suojata kortin vaihdolta. Se on silloin lukossa myös sinulta.
- Varastossa olevia kortteja ei saa siirtää.

PELIN VOITTAMINEN

Peli päättyy, kun joku on valmistanut kaikki pinonsa pizzat.



KAIKKI LASKUTOIMITUKSET KÄYVÄT

Jokainen laskee omalla tasollaan, esimerkiksi näin:

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

Näppärät konstit: kerro ykkösellä tai jaa luku itsellään, niin saat ykkösen ($2 : 2 = 1$).

BRUNO VAI BASSO?

Vuonna 2025 painetuissa ohjeissa ja videoissa apina on nimeltään Bruno (ja toinen peli Pizza Bruno). Basson tavassa puhutaan nyt täytekorttien sijaan täytteistä, mikä antaa pelille paljon enemmän mahdollisuuksia.

Pizza Love® ja Merkitysten® ovat Merkitysten Oy:n rekisteröityjä tavaramerkkejä.
Kaikki oikeudet pidätetään. © Merkitysten Oy 2026