

## Ende der Runde

Hat ein Spieler es geschafft, alle seine Handkarten abzulegen, ruft er: „Pizza-Party!“ Die Runde endet dann sofort und kein Mitspieler darf mehr Karten ablegen. Für jede Karte, die ein Spieler noch auf der Hand hält, notiert ihr einen Minuspunkt für den Spieler.

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist nun der Startspieler. Er sammelt alle Karten ein, mischt sie gut und legt den Nachziehstapel in der Tischmitte bereit. Dann geht die nächste turtleschnelle Runde los ...

## Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn jeder Spieler einmal als Startspieler an der Reihe war – also bei zwei Spielern nach der zweiten Runde, bei drei Spielern nach der dritten Runde und bei vier Spielern nach der vierten Runde.

Jeder Spieler addiert seine Minuspunkte aus allen Runden. Der Spieler, der am wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger oder ihr spielt noch eine Entscheidungsrunde.

Autoren: Forrest-Prusan Creative/Gamewright  
Grafik: Bluguy Grafik-Design  
Redaktion: Vincent Gatzsch

© 2013 Viacom Overseas Holdings C.U.  
Alle Rechte vorbehalten.  
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES  
und alle dazugehörigen Titel, Logos  
und Characters sind Marken der  
Viacom Overseas Holdings C.U.  
Basierend auf den Figuren und  
Geschichten von Peter Laird  
und Kevin Eastman.

© 2013 Franckh-Kosmos  
Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
kosmos.de, info@kosmos.de

Artikel-Nr.: 741631



# nickelodeon™ TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES PIZZA-PARTY

Für 2 – 4 Spieler ab 6 Jahre

Party-Alarm! Leo, Donnie, Raph und Mikey haben gerade Pizza bestellt, da stürmen Shredder und seine Ninjas herein. Schnappt euch mit turtleschneller Reaktion die Bösewichte und setzt die ungebetenen Gäste wieder vor die Tür... Dann kann die Pizza-Party steigen!

## Spielmaterial

60 Spielkarten  
*Zusätzlich benötigt ihr  
Papier und einen Stift.*

## Ziel des Spiels

Bei diesem actiongeladenen Kartenspiel heißt es blitzschnell reagieren und alle Karten auf der Hand loswerden. Wer zuerst alle seine Karten ablegt, gewinnt!



## Lust auf noch mehr Spielspaß?

Für 2 – 4 Spieler  
Ab 5 Jahre

Weitere Spiele unter:  
kosmos.de



## Vor dem Spiel

Legt Papier und einen Stift bereit. Die 60 Spielkarten werden, mit der Rückseite (Kanaldeckel) nach oben, gut gemischt. **Jeder Spieler erhält sieben Karten** und nimmt diese so auf die Hand, dass nur er die Motive auf der Vorderseite sehen kann. Wer schon gleiche Motive auf der Hand hat, kann sie nebeneinander anordnen. Die restlichen Karten werden, mit der Rückseite nach oben, als Nachziehstapel in der Tischmitte platziert, sodass alle Spieler den Stapel gut erreichen können.

## Das Spiel geht los!

Der älteste Spieler beginnt als Startspieler. Er deckt die zwei oberen Karten des Stapels auf und legt diese Karten offen links und rechts neben dem Kartenstapel aus. Wurde zweimal das gleiche Motiv aufgedeckt, werden beide Karten aufeinandergelegt.

Der Startspieler gibt das Kommando „Bujaka!“ und alle Spieler sind gleichzeitig an der Reihe. Jeder versucht, so schnell wie möglich alle seine Handkarten abzulegen.

2

Ganz einfach? Von wegen!

Denn es gibt zwei Regeln zu beachten:

Regel 1:



Einzelne Karten dürfen nur in der Tischmitte abgelegt werden, wenn schon mindestens eine Karte mit dem gleichen Motiv ausliegt!

In diesem Fall dürft ihr eure Karte auf die entsprechende Karte in der Tischmitte legen.

Regel 2:



Karten mit anderen Motiven dürft ihr nur dann ablegen, wenn ihr mindestens zwei Karten mit dem gleichen Motiv auf der Hand habt. In diesem Fall dürft ihr diese Karten, mit dem Motiv nach oben, übereinander in der Tischmitte ablegen und so einen neuen Ablagestapel eröffnen.

Von jedem der zwölf Motive sind fünf Karten im Spiel. Um Karten mit gleichem Motiv zu bekommen und ablegen zu können, dürfen die Spieler so schnell wie möglich jeweils eine

3

einzelne Karte vom Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen.



Zeigt die nachgezogene Karte das gleiche Motiv wie eine Handkarte, kann der Spieler diese beiden Karten übereinander in der Tischmitte ablegen und so einen neuen Ablagestapel eröffnen.



Zeigt die nachgezogene Karte ein anderes Motiv als die Handkarten, kann der Spieler keine Karten ablegen. Er darf aber gleich eine weitere Karte vom Nachziehstapel nehmen usw.

Alle Spieler sind gleichzeitig an der Reihe, legen Karten ab und

ziehen neue Karten nach. Sobald ein Spieler einen neuen Ablagestapel mit einem neuen

Motiv eröffnet hat, können (auch einzelne) Karten mit dem gleichen Motiv daraufgelegt werden.

4

