

### Die Fliegen

Erwischt ein Spieler beim Aufdecken eine Fliege, ist damit sein Zug ebenfalls – wie beschrieben – zu Ende. Zusätzlich darf er aber das Fliegenplättchen auf die Pizza eines anderen Spielers legen. Auf jeder Pizza darf höchstens eine Fliege liegen.

Solange die Pizza eines Spielers mit einer Fliege „belegt“ ist, darf dieser nur den „großen“ Würfel benutzen. Erst wenn es ihm hierbei gelingt weitere Zutaten auf seiner Pizza abzulegen (er also einen Würfelwurf „erfüllt“), darf er das Fliegenplättchen von seiner Pizza herunternehmen und beiseite legen; es ist damit aus dem Spiel. Ab jetzt kann er wieder frei entscheiden, mit welchem Würfel er spielen möchte. Zumindest so lange, bis ihm wieder ein netter Mitspieler eine Fliege „schenkt“ ...

### Spielende

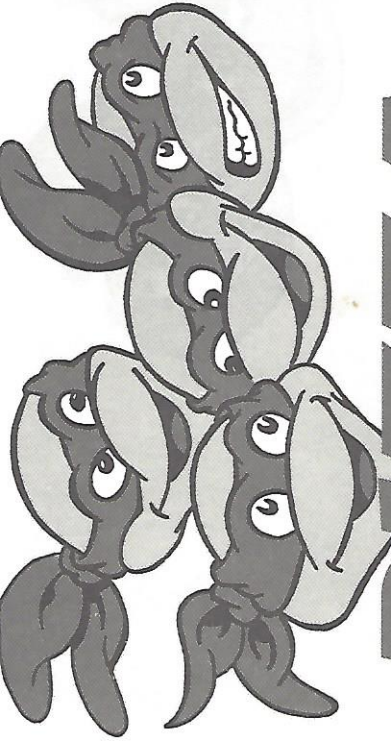
Das Spiel endet, wenn es einem Spieler gelingt, seine Pizza mit 12 (oder mehr) Zutaten zu belegen. Dieser Spieler ist Sieger.

### Variante

Man kann sich vor Spielbeginn auch daraufhin einigen, gänzlich auf den Einsatz der Würfel zu verzichten.

In diesem Fall kann ein Spieler, wenn er an der Reihe ist, beliebig viele Plättchen aufnehmen. Er muß die Anzahl vorher nicht bekanntgeben, sondern kann – Plättchen für Plättchen – so viele aufdecken, wie er möchte. Die Bedingungen für das zwangsweise Ende eines Zuges (doppeltes Zutatensymbol oder ein Fliegen-Plättchen) bleiben bestehen.

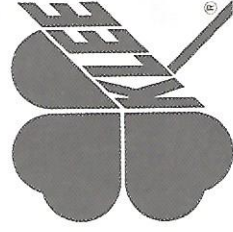
Hat ein Spieler ein Fliegenplättchen auf seiner Pizza liegen, muß er pro Zug genau 4 Plättchen umdrehen. Das gilt natürlich ebenfalls nur so lange, bis ihm das Belegen der Pizza gelingt.



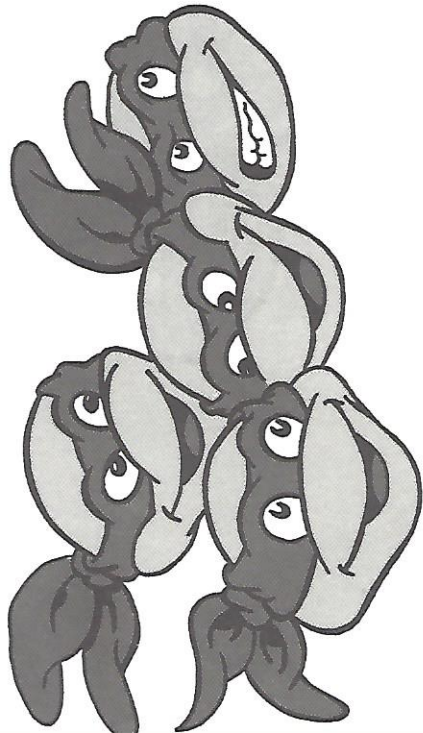
# PIZZA PARTY

TEENAGE MUTANT HERO

# TURTLES®







### Das lustige Spiel um dicke Pizzas und fiese Fliegen. Für 2-4 Kinder ab 7 Jahren.

Die vier tapferen Teenage Mutant Hero Turtles lieben Pizzas über alles. Doch wenn man sie jeden Tag mit großem Appetit eine Unmenge davon zu sich nimmt, dann muß man sich ab und an auch einmal etwas Interessantes einfallen lassen, wenn's um deren Verzehr geht. Und so hatten die 4 cleveren Kerlchen – gelangweilt davon, daß die Zutaten immer schon auf der Pizza daraufliegen – die Idee zur Pizza-Party. Hier bekommt jeder nur eine einfache Pizza Margherita, die noch mit all den leckeren Dingen wie Salami, Paprika, Pilzen usw. belegt werden muß.

Doch aufgepaßt: Wer den Hals nicht voll kriegen kann und zuviel will, hat hinterher vielleicht gar nichts! Oder die Fliege! Und wer will schon eine Fliege auf der Pizza haben?! Dann doch lieber Bananen ...

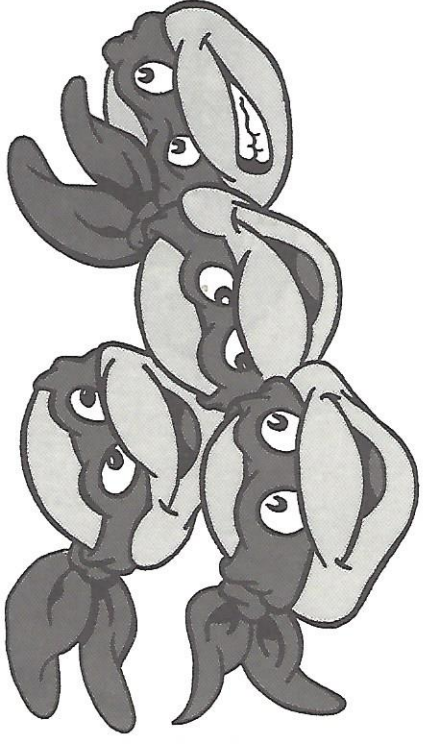
Sieger der Pizza-Party ist schließlich, wer als erster seine Pizza mit 12 oder mehr Zutaten belegt hat.

#### Spielmaterial

- 4 Pizzas
- 49 Zutaten-Plättchen  
(je 7 x Salami, Zwiebeln, Tomaten, Paprika, Pilze, Eier, Oliven)
- 4 Fliegen-Plättchen
- 3 Ersatz-Plättchen
- 1 roter Würfel (1-6)
- 1 schwarzer Würfel (1-3)

#### Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen die 4 Pizzas und alle Plättchen aus den Stanztafel herausgedrückt werden.



Jeder Spieler erhält eine Pizza, die er vor sich ablegt. Alle Plättchen (Ersatz-Plättchen vorher aussortieren) werden gemischt und verdeckt in der Mitte der Spielfläche ausgebreitet.

Der dünnste Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

#### Spielverlauf

Kommt ein Spieler an die Reihe, muß er sich entscheiden, mit welchem Würfel er spielen möchte.

Er kann den „kleinen“ Würfel mit Ziffern von 1-3 wählen oder den „großen“ mit Ziffern von 1-6. Nachdem er sich entschieden und gewürfelt hat, muß er nun genau so viele Plättchen aufdecken, wie der Würfel vorgibt. Das Aufdecken geschieht nacheinander, Plättchen für Plättchen. Dreht er dabei eine Zutat um, die er in diesem Zug bereits schon einmal aufgedeckt hat, ist damit sein Zug sofort beendet, d.h. alle weiteren Würfelpunkte verfallen. Außerdem muß er alle aufgedeckten Plättchen wieder umdrehen, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

**Beispiel:** Donatello, der alte Gierschlund, kann wieder einmal nicht genug kriegen und würfelt mit dem „großen“ Würfel: 5. Er dreht das erste Plättchen um: eine Salamischeibe. Gut. Und gleich das zweite: Oliven. Auch gut. Das dritte: Pilze. Fein, immer her damit! Doch Welch ein Pech, das vierte zeigt wieder Oliven. Nun muß Donatello alle offen liegenden Zutaten wieder umdrehen. Der fünfte Würfelpunkt verfällt, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.

Gelingt es einem Spieler aber, die durch den Würfel vorgegebene Anzahl Plättchen umzudrehen, ohne ein doppeltes oder ein Fliegen-Plättchen (s. „Die Fliegen“) dabei zu haben, darf er sie alle auf seiner Pizza ablegen.

Alle Zutaten, die auf der Pizza liegen, sind „sicher“, d.h. sie werden nicht mehr verdeckt zurückgelegt, auch wenn man in einer späteren Runde eine doppelte Zutat erwischen sollte. Die Gefahr, Zutaten wieder umdrehen zu müssen, besteht also immer nur für die, die man im selben Zug aufdeckt.