



Shredder-Karten

Jeder Spieler, der nach Ende einer Runde mit einer Shredder-Karte auf der Hand erwischt wird, verliert ebenfalls einen Buchstaben. Hat dieser Spieler kein Schild ergattert, bekommt er zwei TURTLE-Buchstaben gestrichen.

Karten auf der Hand

Während einer Runde dürfen die Spieler nie mehr als fünf und nie weniger als vier Karten auf der Hand haben. Wird ein Spieler dabei erwischt, verliert er einen TURTLE-Buchstaben.

Ungültige Kombination

Der Spieler der zuerst ein Schild nimmt, muß nachher den Mitspielern seine Gewinn-Kombination vorzeigen. Besteht diese aus einer nicht korrekten Kombination, so wird dem Spieler ein TURTLE-Buchstabe auf dem Spielblock gestrichen.

Spielblock

Auf dem Spielblock werden die Namen der Mitspieler jeweils vor das buchstabierte Wort „TURTLES“ geschrieben. Die einzelnen TURTLE-Buchstaben werden wie oben beschrieben gestrichen.

Sieger

Sobald bei einem Spieler alle TURTLE-Buchstaben gestrichen sind, scheidet er aus. Die verbleibenden Spieler setzen das Spiel solange fort, bis nur noch einer übrigbleibt. Falls alle Spieler ihren letzten TURTLE-Buchstaben gleichzeitig verlieren, wird noch eine Runde gespielt um den Sieger zu ermitteln.

VIEL SPASS!



Spiel + Freizeit GmbH
Messenhäuser Str. 65
D-6074 Rödermark, W.-Germany



**Das schnelle, freche Turtles-Spiel
mit den brandheißen Pizzakarten !!!**

Spieler: 2-6

Inhalt: 54 Pizzakarten
5 Turtle-Schilder
1 Punkteblock
1 Spielanleitung

Alter: ab 5 Jahren

SPIELANLEITUNG

Ziel des Spieles ist es, als erster vier gleiche oder vier verschiedene „Turtles“ zu sammeln und ein Turtle-Schild zu schnappen.

Vorbereitung

Alle Spieler ziehen nacheinander eine Karte. Der Spieler, der zuerst einen „Splinter“ zieht, ist Kartengeber. Dieser verteilt an jeden Spieler einzeln und verdeckt fünf Karten. Vier Karten werden aufgenommen und eine bleibt verdeckt liegen. Die übrigen Karten werden verdeckt neben den Geber als Kartenstock gelegt. Die „Turtle-Schilder“ werden in die Mitte des Tisches gelegt, immer ein Schild weniger als Mitspieler (z.B. fünf Schilder für sechs Spieler, 4 Schilder für 5 Spieler, etc.).

Spielverlauf

Bei Spielbeginn nehmen alle Spieler ihre fünfte Karte auf. Die Spieler prüfen, welche vier ihrer fünf Karten sie behalten möchten. Danach werfen sie eine Karte verdeckt zu ihrem linken Nachbarn. Der Geber zieht eine neue Karte vom Kartenstock.

Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn, während die Spieler ständig neue Karten von rechts aufnehmen und eine nach links abwerfen. Der letzte Spieler vor dem Geber wirft seine Karte auf einen Ablagestapel.

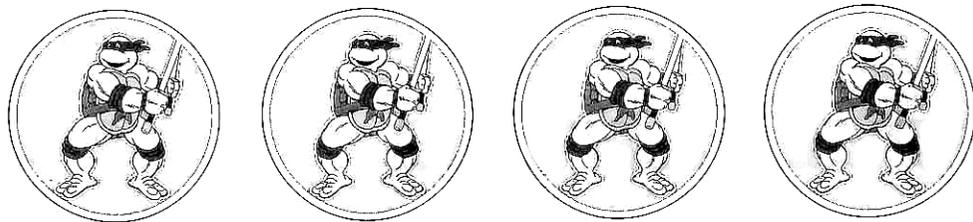
Sobald ein Spieler vier gleiche „Turtles“ oder eine der unten beschriebenen Kombinationen auf der Hand hat, darf er sofort eins der Turtle-Schilder nehmen. Die anderen Mitspieler versuchen, nun auch ein Schild zu schnappen (obwohl sie keine Gewinnkombination auf der Hand haben!).

Der letzte Spieler ohne Schild hat die Runde verloren.

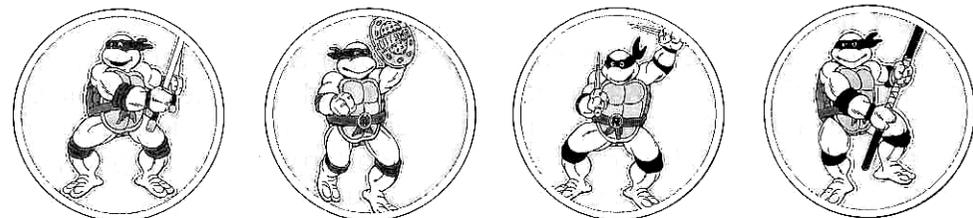
Schilder nehmen

darf man mit folgenden Gewinn-Kombinationen:

- vier gleiche Turtle Karten



- vier verschiedene Turtle Karten



Leonardo

Michelangelo

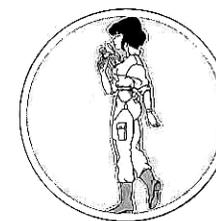
Raphael

Donatello

- vier **Splinter** oder vier **April** Karten

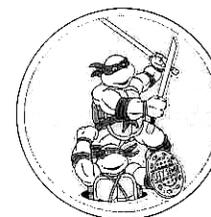


Splinter

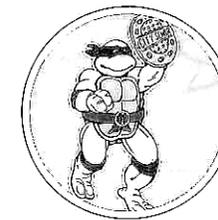


April

- zwei Doppel-Turtle Karten
wobei alle vier Turtles vorhanden sein müssen
= verschiedene Hintergrund-Farben



- eine Doppel- und zwei Einzel-Turtle Karten
wobei alle vier Turtles vorhanden sein müssen
= gleiche Hintergrund-Farbe



T	U	R	T	L	E	S	
T	U	R	T	L	E	S	
T	U	R	T	L	E	S	
T	U	R	T	L	E	S	
T	U	R	T	L	E	S	
T	U	R	T	L	E	S	

NAME

Das freche, schnelle
Turtle-Spiel mit den
brandheißen Pizza-Karten!



Das freche, schnelle
Turtle-Spiel mit den
brandheißen Pizza-Karten!

NAME

	T	U	R	T	L	E	S
	T	U	R	T	L	E	S
	T	U	R	T	L	E	S
	T	U	R	T	L	E	S
	T	U	R	T	L	E	S
	T	U	R	T	L	E	S