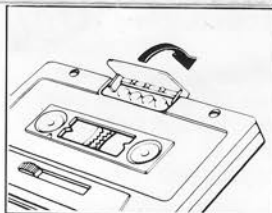


POUR 2 JOUEURS:
CONTENU:
 1 jeu
 4 pions magnétiques.

BUT DU JEU:

Délivrer Splinter le plus rapidement possible. Le jeu se joue en deux manches; chaque joueur prenant une fois le rôle des Tortues Ninja puis celui des Bandits.

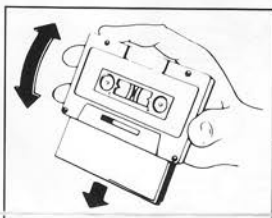


1 PREPARATION:

Figure

1. POUR SORTIR LES PIONS MAGNETIQUES:

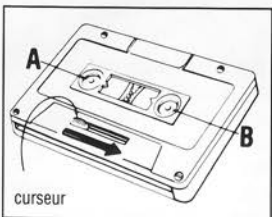
A l'aide du pouce, poussez le couvercle vers l'arrière. Secouez la cassette pour en faire sortir les pions. Rabattez ensuite le couvercle.



2. POUR OUVRIR LE PATEAU DE JEU:

Figure

Secouez la cassette de façon que le plateau sorte en se dépliant.



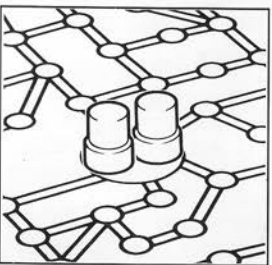
3. COMMENT FAIRE TOURNER LES CADRANS:

Figure

Pour faire tourner le cadran A et le cadran B, amener le curseur en bout de course et le lâcher. REMARQUE: Chaque fois qu'une flèche de cadran indique une ligne, il faut relancer les cadrans.

4. MISE EN PLACE DES PIONS:

Les Tortues: Un joueur prend le pion vert (représentant les Tortues Ninja) qu'il place sur la case départ au bas du plateau ainsi que le pion rouge (représentant Splinter) qu'il place sur la case verte du tableau "compte à rebours" (voir Fig. 4).



Figure

Les Bandits: L'autre joueur prend le pion bleu (représentant Shredder) et le pion jaune (représentant le Quartier Général Q.G. mobile de Shredder). Ces deux pions sont placés sur la case Technodrome du plateau (voir Fig. 5).

LE JEU:

Pour délivrer Splinter, les Tortues doivent s'emparer du Q.G. de Shredder pendant le temps déterminé par le tableau "compte à rebours". Pour cela, les Tortues doivent se rendre sur une case adjacente à celle du Q.G. de Shredder. Le joueur "Tortues" commence toujours le premier.

1. LE JOUEUR "TORTUES"

Tableau compte à rebours:

Le joueur "Tortues" doit à chaque tour, avant de faire tourner les cadrans, déplacer le pion rouge Splinter d'une case sur le tableau "compte à rebours". Si Splinter arrive sur la dernière case du tableau avant que les Tortues n'aient pu le libérer, le joueur "Tortues" a perdu.

Déplacement des Tortues:

Le joueur "Tortues" fait alors tourner le cadran A pour se déplacer.

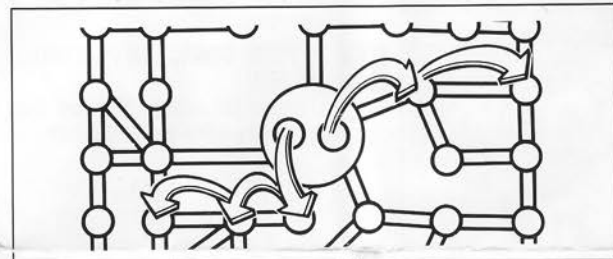
- Il peut se déplacer le long de toute ligne pointillée.
 - Il ne peut pas traverser ou s'arrêter sur la case Technodrome.
 - Il ne peut pas traverser ou s'arrêter sur la case d'un autre pion.
 - Il peut circuler en empruntant les égouts (voir parag. Les égouts).
- S'il obtient un chiffre, il doit alors déplacer son pion vert du nombre exact de cases indiqué.
- S'il obtient une PIZZA, il peut déplacer son pion vert de 5 cases au maximum.
- S'il obtient un COWABUNGA, il ne se déplace pas mais peut faire reculer le pion rouge Splinter de 2 cases sur le tableau "compte à rebours".

Les égouts:

Afin de se déplacer plus rapidement sur le plateau de jeu, le joueur "Tortues" peut décider de circuler en empruntant les égouts. Pour cela, il doit arriver sur une case illustrée d'un couvercle d'égout.



- Il n'est pas tenu d'arriver sur cette case par un compte exact.
- Il peut ensuite déplacer son pion vert sur une des autres cases illustrée d'un couvercle d'égout. Son tour est alors terminé (quel que soit le chiffre obtenu sur le cadran A).
- A son prochain tour, il doit quitter les égouts (voir Fig.6).



6

Figure

2. LE JOUEUR "BANDITS"

Déplacement des Bandits:

Le joueur "Bandits" fait tourner le cadran B pour se déplacer.

- Il peut se déplacer le long de toute ligne pointillée.
 - Il ne peut pas traverser ou s'arrêter sur la case d'un autre pion.
 - Il peut traverser ou s'arrêter sur la case Technodrome.
 - Il ne peut pas circuler en empruntant les égouts.
- S'il obtient un chiffre, il peut déplacer un de ses deux pions au choix.
- Il n'est pas tenu d'avancer du nombre exact de cases indiqué.
 - Il peut déplacer ses deux pions à la fois d'un nombre total de cases ne dépassant pas le chiffre obtenu sur le cadran B.
- Par exemple, si le joueur "Bandits" obtient 5, il peut déplacer son pion jaune de 3 cases et son pion bleu de 2 cases. Il aurait aussi pu déplacer un seul pion d'au plus 5 cases, sans toucher l'autre.
- S'il obtient un SHREDDER, il ne se déplace pas mais peut faire avancer le pion rouge Splinter d'une case sur le tableau "compte à rebours".

3. LE COMBAT

Si le pion vert "Tortues" et le pion bleu "Shredder" se trouvent sur des cases adjacentes à la fin d'un tour, ils doivent se battre. Les deux joueurs font tourner les cadrans chacun une fois:

- Si les deux joueurs obtiennent un chiffre, le chiffre le plus élevé détermine le vainqueur du combat. S'ils obtiennent le même chiffre, le joueur "Tortues" est le vainqueur.
- Si le joueur "Tortues" obtient un COWABUNGA, il est déclaré vainqueur (quel que soit le résultat du joueur "Bandits").
- Si le joueur "Bandits" obtient un SHREDDER, il est déclaré vainqueur (sauf si le joueur "Tortues" obtient un COWABUNGA).
- Si le joueur "Tortues" obtient une PIZZA, il est déclaré vainqueur (sauf si le joueur "Bandits" obtient un SHREDDER).

Si le joueur "Tortues" est déclaré vainqueur du combat, il peut déplacer le pion bleu du joueur "Bandits" sur toute case inoccupée du plateau.

Si le joueur "Bandits" est déclaré vainqueur du combat, le pion vert du joueur "Tortues" est placé sur sa case de départ.

LE GAGNANT

Après les 2 parties, le joueur qui est parvenu à délivrer Splinter le plus rapidement possible (au vu du tableau "compte à rebours") est déclaré le gagnant. Pour délivrer Splinter, le joueur "Tortues" doit terminer son tour sur une case adjacente à celle du pion jaune Q.G. de Shredder. Si le joueur "Tortues" ne parvient pas à délivrer Splinter avant que le pion rouge n'arrive sur la dernière case du tableau "compte à rebours", l'autre joueur devient automatiquement le gagnant.

Si les deux joueurs délivrent Splinter dans le même temps, le jeu est à égalité.