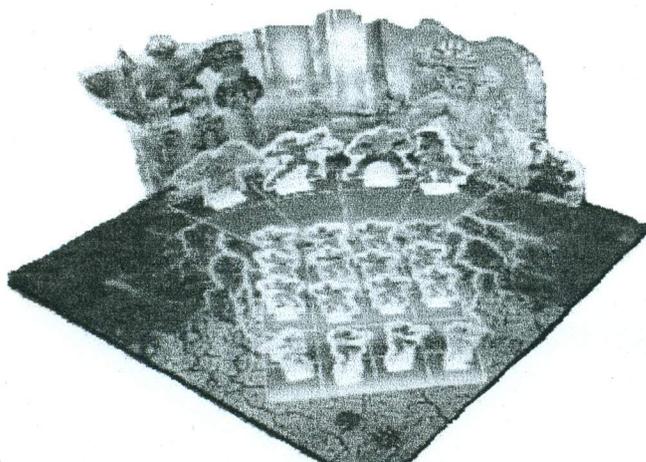
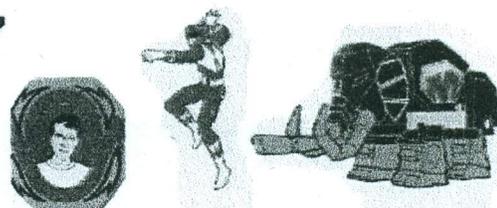


M.B 1994
 A PARTIR DE 6 ANS 2 à 4 JOUEURS

Le but du jeu est d'aller battre le Roi Sphinx, après avoir vaincu les Soldats d'Argile puis l'Extra Terrestre !



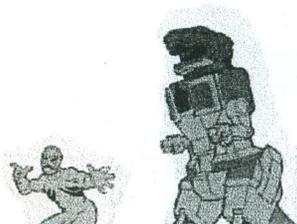
Le plateau représente un décor en 3 dimensions avec une zone centrale où évoluent les pions combattant leurs ennemis.



Chaque joueur incarne un "Power Murphers" (Jason et les autres!); chacun doit d'abord faire un 5 ou plus au dé pour pouvoir se transformer en "Power Rangers". Chaque joueur dispose de surgénérateurs, d'une valeur de 1 à 5, qu'il peut utiliser pour augmenter ses points d'attaque. Il faut d'abord combattre les Soldats d'Argile en réalisant un score supérieur à celui inscrit sous leur socle (addition des points du dé et ceux d'éventuels jetons de surgénérateurs).



les jetons "surgénérateurs" et leurs points



Après avoir battu les Soldats, le joueur se transforme en Mégazord et doit battre un "Extra Terrestre" selon les mêmes principes de combat. Pour récupérer les

surgénérateurs utilisés, le joueur doit, au lieu de jouer avec son pion, réaliser au lancer du dé le chiffre correspondant à un générateur utilisé.

Après avoir battu l'Extra Terrestre, il faut affronter le Roi Sphinx. Le principe du combat reste le même mais la force de l'adversaire est décuplée !! Le joueur dispose heureusement d'un dé supplémentaire à chaque niveau de combat. Le vainqueur est celui qui bat en premier le Sphinx et Rita Repulsa.

