



De 2 à 4 joueurs

AGE: à partir de 6 ans

1. MATERIEL

- 1 plateau de jeu en 3 dimensions, présenté sous forme de valise
- 4 figurines Tortues Ninja
- 1 figurine Shredder
- 6 jetons représentant les 6 plaques d'égouts de la Cité des Egouts
- 6 jetons numérotés représentant les 6 portes de la Cité des Egouts derrière lesquelles se cachent d'horribles mutants
- 10 billes de couleur différente représentant 10 projectiles Laser
- 1 dé à 6 faces - 1 dé à 4 faces
- 5 supports plastique pour les figurines

Attention! Rangez toutes les billes dans le sac plastique, après utilisation, et gardez le hors de portée des jeunes enfants.

- La plaque d'égout représente Maître Splinter

Le joueur prend le jeton et le garde. Ce jeton aidera le joueur qui le possède en lui permettant d'utiliser les **2 dés** - le dé à 6 faces et le dé à 4 faces - lors de tous les combats.



En revanche, le jeton Maître Splinter ne sera d'aucune utilité lorsque le joueur qui le possède devra se défendre contre les Chutes de Pierres ou le Broyeur. En effet, dans ces 2 cas, le joueur ne pourra lancer qu'un seul dé, le dé à 6 faces. Si, au cours de la partie, un adversaire s'arrête sur une case où vous êtes déjà arrêté, vous devrez donner à cet adversaire votre jeton Maître Splinter!

6

- La plaque d'égout représente April O'Neil

Le joueur prend le jeton et le garde. April O'Neil est une journaliste de choc, très gentille mais elle vous retarde constamment car, lorsque vous devez combattre, vous ne pouvez utiliser **qu'un seul dé** - le dé à **4 faces**.

Si vous vous arrêtez sur une case où, au cours de la partie, un adversaire est déjà arrêté, vous devrez donner à cet adversaire votre jeton April O'Neil.



1

2. BUT DU JEU

Etre le premier joueur, c'est-à-dire la première Tortue Ninja à vaincre Shredder lors d'un ultime combat de dés avant que ses redoutables projectiles Laser ne détruisent avec grand fracas les portes qui protègent la Cité des Egouts des Tortues Ninja.

3. PREPARATION

1. Insère les figurines Tortues Ninja et Shredder dans les petits supports en plastique.
2. Pose Shredder dans le Technodrome bleu pâle, à l'opposé de la case Départ (case bleue).
3. Mélange, face cachée, les 6 jetons numérotés qui représentent les 6 portes qui protègent les égouts de la Cité et insère-les, aux endroits de ton choix, dans les 6 encoches qui encerclent le Technodrome de façon à ce que Shredder ne puisse pas voir les mutants.
4. Dans chacun des deux réservoirs situés de part et d'autre du

2

- La plaque d'égout représente une Pizza

Un coup de chance, la Pizza est l'aliment préféré des Tortues Ninja. Le joueur prend alors ce jeton et le garde. Cette friandise permet alors au joueur qui la possède de pouvoir lancer les **2 dés** - le dé à 6 faces et le dé à 4 faces - dans tous les combats et même pour contrer les Chutes de Pierres et le Broyeur.



Attention: lorsque vous jouez à 2, vous contrôlez chacun 2 Tortues Ninja. La possession de Maître Splinter, d'April O'Neil ou de la Pizza concerne alors vos deux Tortues.

8

Technodrome, pose un nombre égal de billes, c'est-à-dire de projectiles Laser.

5. Mélange, face cachée, les 6 jetons représentant les 6 plaques d'égout de la Cité et pose-les, face cachée, sans les regarder, sur les 6 jonctions circulaires des égouts, jonctions qui sont de couleur rouge sur le plateau de jeu.

6. Chaque joueur choisit une Tortue Ninja qui devient alors son pion pour toute la partie. Si vous jouez à 2, choisissez chacun 2 Tortues. Si vous jouez à 3 ou 4, ne choisissez qu'une Tortue. Chaque joueur pose sa Tortue sur la case Départ.

7. Tous les joueurs lancent, chacun à leur tour, le dé à 6 faces. Celui qui fait le score le plus élevé commence à jouer puis la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

3

- La plaque d'égout représente les Chutes de Pierres

Pour éviter les Chutes de Pierres, vous devez alors lancer le ou les dés et obtenir **au moins 3**.



1. Si vous ne possédez ni April O'Neil, ni la Pizza, n'utilisez que le dé à 6 faces.
2. Si vous possédez April O'Neil, n'utilisez que le dé à 4 faces.
3. Si vous possédez la Pizza, utilisez les 2 dés et totalisez les points obtenus avec les 2 dés.
4. Si vous faites 1 ou 2 avec le ou les dés, remettez la plaque d'égout en place, face cachée, et retournez au Départ.

9

4. DEROULEMENT DE LA PARTIE

1. Déplacement

Pour débiter la partie, chaque joueur choisit l'un des 4 chemins indiqués par des flèches, sachant que plusieurs joueurs peuvent emprunter le même chemin et être sur une même case. Pour se déplacer, les joueurs utilisent uniquement **le dé à 4 faces**.

Le joueur en jeu lance le dé à 4 faces et avance du nombre de cases correspondant au chiffre horizontal indiqué à la base du dé à 4 faces.

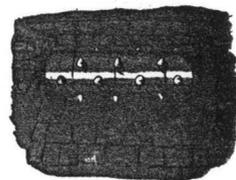
Un joueur ne peut **jamais reculer** sauf quand le chemin qu'il désirait emprunter est bloqué par des projectiles Laser, comme on le verra ultérieurement.

4

5. Si vous réussissez à faire au moins 3, retirez cette plaque d'égout du jeu et restez sur la case correspondante jusqu'à votre prochain tour de jeu.

- La plaque d'égout représente le Broyeur

Pour éviter le Broyeur, vous devez obtenir **au moins 4** avec le ou les dés.



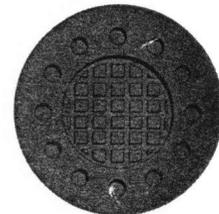
1. Si vous ne possédez ni April O'Neil, ni la Pizza, n'utilisez que le dé à 6 faces.
2. Si vous possédez April O'Neil, n'utilisez que le dé à 4 faces.

10

2. Plaques d'égout

Une plaque d'égout compte pour une case dans le décompte du nombre de cases parcourues.

Dès qu'un joueur passe sur une plaque d'égout, il doit s'y arrêter même s'il n'a pas avancé du nombre total de cases auxquelles il avait droit. Total que le joueur est sur la plaque d'égout, il la retourne. A ce stade, 6 cas de figure peuvent se présenter:



3. Si vous possédez la Pizza, utilisez les 2 dés et totalisez les points obtenus avec les 2 dés.
4. Si vous faites 1, 2 ou 3 avec le ou les dés, remettez la plaque d'égout en place, face cachée, et retournez au Départ.

Si vous réussissez à faire au moins 4, retirez cette plaque d'égout du jeu et restez sur la case correspondante jusqu'à votre prochain tour de jeu.

- La plaque d'égout représente le cruel Soldat Foot

Dès que vous vous arrêtez sur cette plaque d'égout, vous devez combattre le Soldat Foot. Pour le vaincre, vous devez faire un **score aux dés plus élevé que lui**.



11

Un autre joueur – n'importe lequel – joue alors le rôle du Soldat Foot. Ce joueur lance le dé à 6 faces et obtient un chiffre. A vous de lancer le ou les dés :

1. Si vous possédez April O'Neil, n'utilisez que le dé à 4 faces.
2. Si vous possédez April O'Neil et Maître Splinter ou April O'Neil et la Pizza, ne lancez que le dé à 6 faces.
3. Si vous possédez Maître Splinter ou la Pizza ou les deux, lancez les 2 dés et totalisez les points obtenus avec les 2 dés.
4. Si vous possédez les 3 jetons, lancez également les 2 dés.
5. Si vous ne possédez aucun des 3 jetons, ne lancez que le dé à 6 faces.
6. Si vous réussissez à faire un score plus élevé que le Soldat Foot, retirez la plaque d'égout du jeu et restez sur la case correspondante jusqu'à votre prochain tour de jeu. Si vous échouez, remettez la plaque d'égout en place, face cachée, et retournez au Départ.

12

REGLES SPECIFIQUES DE COMBAT

BEPOP et ROCKSTEADY sont deux mutants cruels et très puissants. Le joueur qui lance les dés pour BEPOP ou ROCKSTEADY lance toujours en premier les **2 dés** et additionne les scores obtenus alors que vous continuez à lancer un seul ou 2 dés selon les Règles Générales de Combat.

Les quatre autres monstres sont des robots très perfectionnés à l'esprit diabolique. Le joueur qui lance les dés pour un robot lance, toujours en premier, le dé à **6 faces** alors que vous continuez à lancer un seul ou 2 dés selon les Règles Générales de Combat.

18



Les deux voies d'accès normales vers le Technodrome sont symbolisées par des flèches :



19

CASES COWABUNGA

Toutes les cases COWABUNGA sont des cases de combat. Si le joueur en jeu ne fait que traverser la case, il n'y a pas de combat. En revanche, dès qu'un joueur s'arrête sur une case COWABUNGA, il doit combattre un des 6 mutants représentés sur les 6 portes de la Cité des Egouts. Il existe 3 sortes de mutants : BEPOP, ROCKSTEADY et les ROBOTS.

Le joueur en jeu lance le dé à 6 faces ; il obtient un chiffre qui correspond au numéro du mutant qu'il doit combattre. Ainsi, s'il obtient 4 en lançant le dé à 6 faces, il doit combattre le mutant n° 4.

Si le mutant désigné est déjà hors du jeu, combattez alors le mutant qui correspond au numéro précédent. Ainsi, si le joueur en jeu doit combattre le mutant n° 2 et que ce mutant est hors du plateau, le joueur combat le mutant n° 1 : si le mutant n° 1 est hors du plateau, le joueur combat le mutant n° 6 et ainsi de suite.

13

BEPOP



ROCKSTEADY



ROBOTS

14

Lorsque le chemin que vous empruntez n'est pas bloqué par les projectiles Laser, et que vous vous retrouvez nez à nez avec un des deux mutants encerclant la dernière plaque d'égout, sautez par dessus le mutant et arrêtez-vous, comme d'habitude, sur la plaque d'égout.

Si l'un des chemins sur lequel vous vous engagez est désormais bloqué par des projectiles Laser, vous devez vous rendre de l'autre côté du plateau de jeu selon les règles normales de déplacement et emprunter le deuxième chemin possible.

Si les deux voies d'accès sont bloquées par des projectiles Laser, dirigez-vous, selon les règles normales de déplacement, et **uniquement dans ce cas, vers la sortie de secours** symbolisée par une flèche noire dans un cercle noir et empruntez alors le chemin central.



20

REGLES GENERALES DE COMBAT CONTRE LES MUTANTS DES PORTES DE LA CITE ET LE REDOUTABLE SHREDDER

Pour combattre un mutant, un autre joueur – n'importe lequel – joue le rôle du mutant, momentanément, juste pour ce tour de jeu. Pour vaincre le mutant, il faut faire un score plus élevé que lui en lançant les dés. C'est toujours le mutant – c'est-à-dire le joueur qui joue le rôle du mutant – qui lance les dés en premier.

Si, lorsque le joueur en jeu a lancé le ou les dés, il y a égalité des points obtenus avec le mutant, ce dernier relance les dés ainsi que le joueur en jeu.

Si vous réussissez à vaincre le mutant, ce dernier reste en place, et vous restez sur la case COWABUNGA jusqu'à votre prochain tour de jeu.

Si vous échouez, enlevez du jeu la porte de la Cité correspondant au mutant vainqueur du combat et retournez à la case Départ.

15

5. Pour vaincre Shredder



Pour défier Shredder dans un ultime combat, vous devez réussir à atteindre la case située juste devant le Technodrome. Vous n'êtes pas obligé de faire un nombre exact de points pour arriver sur cette case (vous pouvez faire plus).

21

Les Tortues adverses qui, éventuellement, se trouveraient sur le parcours des projectiles Laser ainsi libérés retournent également à la case Départ.

1. Si le joueur en jeu ne possède aucune plaque d'égout (Maître Splinter/April O'Neil/la Pizza), il ne lance que le dé à **6 faces**.
2. S'il possède la Pizza ou Maître Splinter ou les deux, il lance les **2 dés** (le dé à 4 faces et le dé à 6 faces) et totalise les points obtenus avec les 2 dés.
3. S'il possède April O'Neil, il ne lance que le **dé à 4 faces**.
4. S'il possède April O'Neil et Maître Splinter ou April O'Neil et la Pizza, il ne lance que le **dé à 6 faces**.
5. S'il possède les 3 plaques d'égout, il lance les **2 dés** et totalise les points obtenus avec les 2 dés.

16

Une fois arrivé sur cette case, vous devez combattre Shredder. Un autre joueur lance alors en premier les **2 dés** pour Shredder, puis vous lancez à votre tour un dé ou deux dés selon les Règles Générales de Combat expliquées précédemment.

Si vous obtenez un score égal à celui de Shredder, ce dernier rejoue et vous rejouez également.

Si votre score est inférieur à celui de Shredder, vous retournez à la case Départ. Shredder est sain et sauf ! Si votre score est supérieur à celui de Shredder, vous avez gagné et la Cité des Egouts est sauvée ! Vous êtes alors le Héros Suprême des Tortues Ninja.

17

COWABUNGA TORTUES

Si un joueur adverse se trouve situé à moins de 3 cases de la case COWABUNGA sur laquelle vous vous trouvez (cette dernière y compris), vous pouvez crier "**COWABUNGA TORTUES**" et faire venir la Tortue située à moins de 3 cases sur votre case COWABUNGA.

Cela vous permettra alors de lancer les **2 dés**, sauf si vous possédez April O'Neil : dans ce cas, même si vous faites venir sur la case COWABUNGA un autre joueur, vous lancez les dés selon les Règles Générales de Combat.

Quelle que soit l'issue du combat, la Tortue déplacée sur la case COWABUNGA demeure sur la case COWABUNGA en attendant son tour de jeu.

5 SERVICE CONSOMMATEURS : Important ! A Garder

Nous fabriquons chacun de nos jeux et jouets avec le plus grand soin. Si celui que vous venez de recevoir présente le moindre défaut, écrivez-nous. Décrivez-le en quelques mots, indiquez la date de votre achat et envoyez votre lettre avec vos nom et adresse à :

TONKA FRANCE S.A.
Service Consommateurs
14-16 rue Scandicci
93500 PANTIN

TONKA BELGIQUE
Chaussée de Jette, 518
1090 BRUXELLES
BELGIQUE

© 1989 Mirage Studios
USA © 1989 IDH

CE



22