

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.

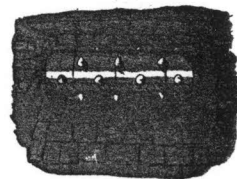
Un joueur ne peut **jamais reculer** sauf quand le chemin qu'il désirait emprunter est bloqué par des projectiles Laser, comme on le verra ultérieurement.

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.



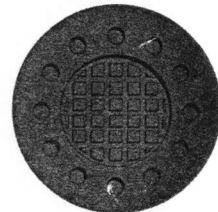
1. Si vous ne possédez ni April O'Neil, ni la Pizza, n'utilisez que le dé à 6 faces.
2. Si vous possédez April O'Neil, n'utilisez que le dé à 4 faces.

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

