

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





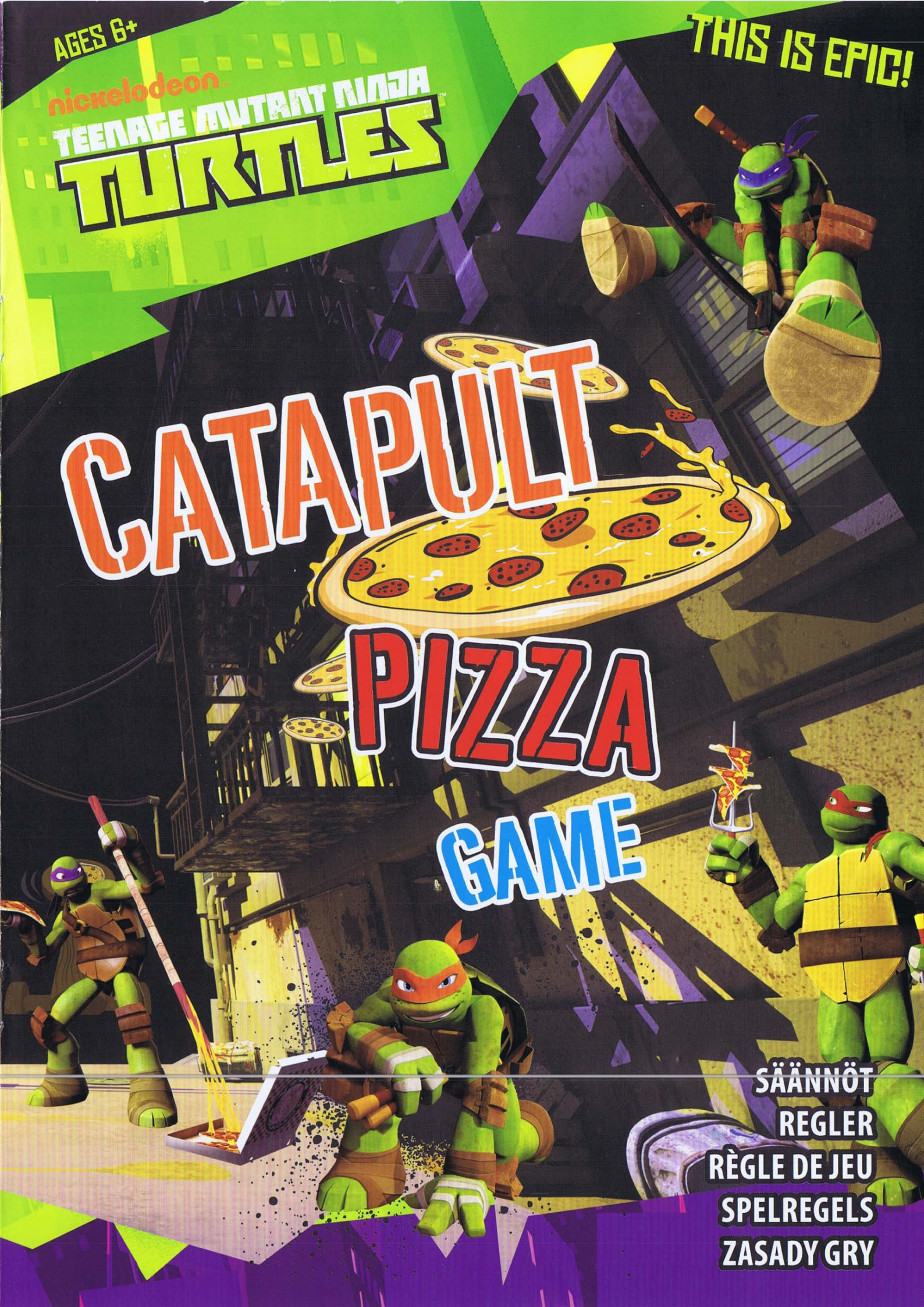
AGES 6+

nickelodeon

TEENAGE MUTANT NINJA  
**TURTLES**

THIS IS EPIC!

# CATAPULT PIZZA GAME



SÄÄNNÖT  
REGLER  
RÈGLE DE JEU  
SPELREGELS  
ZASADY GRY



# nickelodeon™ TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES™

2-4 PELAAJALLE, 6-VUOTIAASTA YLÖSPÄIN  
FÖR 2-4 SPELARE, ÅLDER 6+  
FOR 2-4 SPILLERE, FRA 6+  
2-4 SPILLERE, ALDER 6+  
POUR 2 À 4 JOUEURS, ÂGE 6+  
2-4 SPELERS, LEEFTIJD 6+  
DLA 2-4 GRACZY, 6+ LAT

## PELIVALMISTELUT

1. ASETA PELILAUTA PÖYDÄLLE  
(kuva 1)
2. VALMISTELE OMA SINKOSI  
(kuva 2)

## FÖRBEREDELSE

1. LÄGG UT SPELPLANEN  
(figur 1)
2. SÄTT IHOP DIN KATAPULT  
(figur 2)

## OPPSETT

1. LEGG FREM BRETTET  
(figur 1)
2. SETT SAMMEN KATAPULTEN  
(figur 2)

## FORBEREDELSE

1. LÆG SPILLEPLADEN PÅ BORDET  
(figur 1)
2. SAMLING AF KATAPULTEN  
(figur 2)

## PRÉPARATION DU JEU

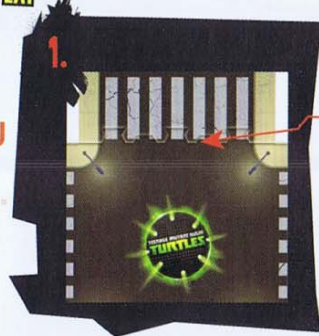
1. INSTALLE LE PLATEAU DE JEU  
(illustration 1)
2. CONSTRUIS TA CATAPULTE  
(illustration 2)

## SPEL OPBOUW

1. HET SPEELBORD  
(figuur 1)
2. DE KATAPULT  
(figuur 2)

## PRZYGOTOWANIE

1. ROZŁOŻENIE PLANSZY  
(rysunek 1)
2. BUDOWANIE KATAPULTY  
(rysunek 2)



Kuviot sopivat yhteen  
Mönsterpassing  
Mönstre passer  
sammen.  
Mönstret skubbes  
sammen  
Assemble les pièces du  
plateau.  
Zet het speelbord volgens  
model in elkaar.  
Złóż planszę według  
rysunku

2.



Kiinnitä singon varsi pohjaan ja varmista, että varsi on pysäyttimien takana.

Klicka i katapultarmen i basen och se till att armen hamnar bakom stopparna.

Klikk katapultarmen ned i basen, og vær sikker på at armen er bak stopperne.

Klik katapultarmen fast på basen så armen sidder bagved stoppindene.

Positionne le bras de ta catapulte sur sa base en t'assurant que ce bras est bien placé derrière les butées.

Klik de katapult arm in de basis en zorg er voor dat de arm achter de stoppers komt te liggen.

Włóż ramię katapulty do podstawy. Upewnij się, że ramię znajduje się za ogranicznikami.



Kiinnitä vieteri singon alle.

Sätt fjädern under katapulten.

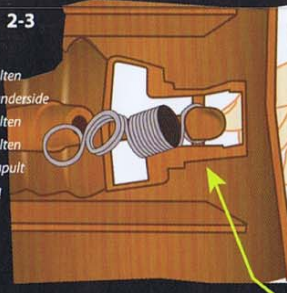
Fest fjæren under katapulten.

Sæt fjederen fast under katapulten.

Attache le ressort au-dessous de la catapulte.

Maak de veer achter de katapult vast.

Przyczep sprężynę pod katapultą.



Kiinnitä ensin vain yksi vieterin kierroksista tähän.

Sätt fast den enkla fjäderringen här först.

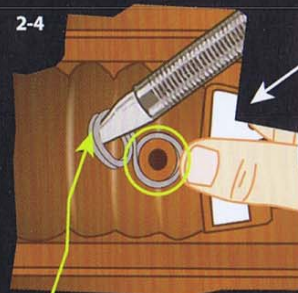
Fest en enkelt løkke av fjæren her først.

Sæt enden med en ring fast her.

Attache la boucle du ressort tout d'abord ici.

Maak de enkele lus van de veer hier vast.

W pierwszej kolejności przyczep jedną pętlę sprężyny w tym miejscu.



Vihje: Venytä vieteri kynän avulla kuvan toiseen pidikkeeseen. Huom! Varmista, että metallirengas työnnetään syvälle jotta sinkosi ei heilu.

Tips: Använd en penna på dubbelringen för att kunna dra den upp över den andra knoppen. Obs! Se till att metallringen är helt nedtryckt så att din katapult inte vickar!

Hint: Bruk en penn på en dobbel fjær for å strekke den til det andre festet. (NB) Vær sikker på at metallringen dyttes skikkelig ned, slik at katapulten ikke vipper!

Tip: S.t en pen i dobbeltringen for at str.kke fjederen, s. du kan s.tte ringen fast p. den anden knop. Bem.rk: Pas p. at metallringen trykkes helt ned, s. katapulten ikke vipper.

PRACTICE MAKES PERFECT!



THIS IS EPIC!

CATAPULT  
PIZZA

3.  **KOKOA PELIHAHMOT VALMIIKSI**

(kuva 3)

Irrota pelihahmot ja laita niiden muovijalat paikoilleen. Kilpikonnat käytävät vihreitä, ja pahikset violetteja muovijalkoja.

3.  **SÄTT IHOP SPELJÄSERNA**

(figur 3)

Tryck ut alla speljäser och sätt fast dem i fötterna. Turtles har gröna och fiender har lila fötter.

3.  **FORBERED SPILLBRIKKENE**

(figur 3)

Press ut alle spillbrikkene og fest dem i plastfottene. Turtles bruker grønne, slemminger bruker lilla.

3.  **SAMLING AF SPILDELE**

(figur 3)

Tryk alle spildele ud og sæt dem i standerne – Turtles i grønne, og skurke i lilla.

3.  **PRÉPARE LES SILHOUETTES**

(illustration 3)

Place-les chacune sur un socle. Les Tortues Ninja sur un socle vert, les ennemis sur un socle violet.

3.  **SPEELFIGUREN**

(figur 3)

Druk alle speelfiguren uit en plaats ze in de opzetvoetjes, groene opzetvoetjes voor de Turtles en paarse opzetvoetjes voor de slechteriken.

3.  **PRZYGOTOWANIE POSTACI**

(rysunek 3)

Należy wypchnąć wszystkie postacie z ramek i włożyć je do podstawek. Purpurowe podstawki są dla wrogów, zielone dla żółwi.



Laita pizza paikoilleen / Läg i en pizza / Plasser en pizza / Plæg pizzaen i katapulten / Emplacement d'une Pizza / Leg de pizza in de katapult / Włóż Pizze

4.  **KASTE PIZZAER**

For å kaste en pizza – hold katapultbasen nede med en hånd, og legg en pizza med den andre hånden i katapultnettet som vist i figur 4.

Mens du fremdeles presser ned basen på katapulten med én hånd, bruker du den andre hånden til å trekke katapultarmen tilbake som vist i figur 5. Jo lenger du dytter armen bakover, jo lenger vil pizzaen fly. Når du er klar, lå den gå, og send pizzaen av gårde.

4.  **LANCEER DE PIZZA'S**

Om een pizza te lanceren hou je de basis van de katapult vast met één hand en met de andere hand leg je de pizza in het net van de katapult zoals afgebeeld in figur 4.

Terwijl je de basis van de katapult nog steeds vast houdt met 1 hand, gebruik je de andere hand om de arm van de katapult achterover te trekken zoals afgebeeld in figur 5. Hoe verder je de arm achterover trekt, hoe verder de pizza gelanceerd wordt.

Als je de juiste afstand hebt ingeschat lanceer je de pizza.

4.  **KATAPULTOWANIE PIZZY**

W celu wystrzelenia pizzy, należy jedną ręką przytrzymać podstawę katapulty. Drugą ręką zawodnik kładzie pizzę na koszyku katapulty, jak pokazano na rysunku 4.

W dalszej kolejności gracz podtrzymując podstawę katapulty, drugą ręką naciąga jej ramię tak, jak pokazano na rysunku 5. Im mocniej grający naciągnie ramię katapulty, tym dalej pizza polecą. Kiedy cel zostanie wybrany, gracz puszcza ramię i katapultuje pizzę!

4.  **AFFYRING AF PIZZAER**

For at affyre en pizza, skal du holde i katapultens base med den ene hånd, og lægge pizzaen i katapultens net med den anden hånd som vist i figur 4.

Mens du stadig holder i katapultens base med den ene hånd, skal du bruge den anden hånd til at trække katapultarmen tilbage som vist i figur 5. Desto længere du trækker katapultarmen tilbage, desto længere vil pizzaen flyve af sted. Når du er klar, affyres pizzaen, når du slipper katapultarmen.

4.  **LE LANCER DE PIZZAS**

Pour lancer une pizza, tiens solidement la base de ta catapulte avec une main, et avec l'autre main, pose la pizza sur le filet de la catapulte comme indiqué illustration 4.

Tout en maintenant la base de la catapulte bien plaquée au sol avec une main, utilise ton autre main pour tirer le bras de la catapulte vers l'arrière comme indiqué illustration 5.

Plus tu tireras sur le bras de ta catapulte, plus ta pizza sera éjectée avec force et s'envolera loin. Prêt ? C'est parti pour un lancer de pizzas !



Ammu pizza  
Avfyr pizzan  
Kast pizzaen  
Affyr pizzaen  
Lancement d'une Pizza  
Lancer de pizza  
Wystrzel Pizze

Työnnä vieteri pidikkeeseen sormellasi.

Tryck ner fjädern över knoppen med ditt finger.


Dytt fjæren nedover festet med fingeren din.

Tryk ringen fast på knoppen med din finger.

Appuie bien avec le doigt pour insérer le ressort sur la pièce.


Druk de veer op de knop met je vinger.

Naciągnij palcem sprężynę na zaczep.

 **Conseil :** Utilisez un stylo pour tendre le ressort sur l'autre pièce. (NB) Assure-toi que l'anneau métallique est poussé vers le bas, pour que ta catapulte soit fixée correctement!

 **Tip:** Gebruik een pen om de dubbele lus naar de andere knop te trekken.

Zorg er voor dat de metalen ring ver genoeg naar beneden gedrukt is, zodat de katapult niet weg kan springen

 **Wskazówka:** Użyj długopisu lub ołówka, aby pociągnąć za dwa kółka sprężyny do drugiego zaczepu. Upewnij się, że metalowy pierścień jest na tyle daleko, aby katapulta nie kołysała się.

4.  **PIZZOJEN AMPUMINEN**

Ampuaksesi pizzan, pidä yhdellä kädellä singon alustaa paikallaan, ja aseta toisella pizza singon verkkoon kuten kuvassa 4.

Pidä vieläkin kiinni singon alustasta ja vedä sen varsi taaksepäin kuten kuvassa 5. Mitä kauemmas taaksepäin vedät singon varren, sitä pidemmälle pizza lentää. Kun olet valmis, voit laukaista pizzan taivaalle!

4.  **AVFYRA PIZZOR**

Håll ner katapultens bas med en hand, lägg en pizza på katapultens nät med din andra hand, se figur 4.

Fortsätt hålla ner katapultbasen med en hand medan du med den andra handen drar tillbaka katapultarmen som visas i figur 5. Ju längre bak du drar armen, desto längre flyger pizzan. Avfyr pizzan när du är klar genom att släppa katapultarmen!



# nickelodeon™ TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

## PELIN TAVOITE

Käytä ninjantaitojasi ja taistele roistoja vastaan (Silppuri, Kraang Droid, ja Foot Clan) sinkoamalla heidän päälleen pizzoja. Älä kuitenkaan kaada toista kilpparia tai olet ulkona pelistä!

Tämä on peli täynnä herkullista tuhoa!

## SPELIDÉ

Använd dina Ninjatalanger och slå ner de onda fienderna (Shredder, Kraang Droid och Fotklanssoldater) genom att träffa dem med pizzor som kommer från din pizzakatapult. Men se till att inte träffa någon av dina Turtle-bröder – då åker du ut!

En riktigt god strid!

## MÅLSETNING

Bruk dine ninjaferdigehter til å slå med slemmingene (Shredder, Kraang Droid og Foot Clan) ved å treffe dem med pizzaer fra din pizzakatapult. Men slå ikke noen av dine Turtlevenner – da er du ute av spillet!

Det er herlig treffende!

## PELIOSIEN PAIKAT

(kuva 6) Jokainen pelaaja ottaa yhden Kraang Droid -hahmon, 1 Silppuri-hahmon, 1 Foot Clan -hahmon, 1 kilpikonnan-hahmon (muista valita kohdallasi olevan pelilaudan päädyn värinen kilpikonnan), 1 singon ja 4 pizzaa. Aseta oma pelilaudan päätyksi paikalleen. Sinkosi, kilpikonnan-hahmosi ja pizzasi asetetaan laudan päädyn ulkopuolelle. Voit asettaa 3 pahistasi omaan päätyysi suojatien valkoisten viivojen taakse, mutta et saa asettaa pahista suoraan kilpikonnan eteen. Aseta pahikset strategisesti siten, että niihin on vaikea osua. Sinua vastapäätä istuva pelaaja yrittää osua niihin! Kun olet laittanut pahiksesi paikoilleen, et saa enää koskea niihin!

## PLACERING VID SPEL

(figur 6) Alla spelare får 1 Kraang Droid, 1 Shredder, 1 Fotklanssoldat och 1 Turtle-spelbjäs (matcha med Turtle-figuren i din ände av spelplanen), 1 katapult och 4 pizzor. Alla spelare placerar sakerna vid sin ände av spelplanen. Katapulten, Turtle-spelbjäsen och pizzorna läggs precis utanför spelplanen. Spelarna ställer de 3 fienderna vid sin spelände varsomhelst bakom den streckade linjen, men inte direkt framför Turtle-spelbjäsen. Ställ fienderna strategiskt så att det blir svårt att träffa dem. Dessa är de mål som spelaren mitt emot kommer att försöka träffa! När du väl har placerat dina fiender får du inte röra eller flytta dem!

## PLOSSERING FØR SPILLING

(figur 6) Hver spiller tar 1 Kraang Droid-brikke, 1 Shredder-brikke, 1 Foot Clan-brikke, 1 Turtlebrikke (match Turtle-navnet med din side av brettet), 1 katapult og 4 pizzaer. Legg ut din side av brettet. Din katapult, Turtle-brikke og dine pizzaer legges ved siden av brettet. Du kan plassere dine tre slemminger på din side av brettet, hvor som helst bak den hvite linjen som krysser din brettedel, men du kan ikke plassere en slemming rett foran Turtle-brikken din. Plassér slemmingene dine strategisk, så de er vanskelig å treffe. Disse er målene spilleren overfor deg vil prøve å slå overende! Når du først har plassert slemmingene dine, får du ikke lov til å berøre eller flytte dem!

## PLACERING VED SPIL

(Figur 6) Hver spiller får 1 Kraang Droid, 1 Shredder, 1 Fodklan og 1 Turtle (matches med Turtlen i din ende af spillepladen), 1 katapult og 4 pizzaer. Alle spillere placerer deres figurer i deres ende af spillepladen. Katapulten, Turtlen og pizzaerne lægges lige udenfor spillepladen. Spillerne stiller de 3 skurke i deres ende af pladen på et valgfrit sted bag den hvide stiplede linje, men ikke direkte foran Turtlen. Stil skurkene strategisk, så det bliver svært at ramme dem. De er nemlig målet for spilleren, som sidder overfor dig. Når du har placeret skurkene, må du hverken røre dem eller flytte dem.

## 4 PELAAJAN PELI

1. Laskekaa kolmeen, ja peli alkaa. Yritä ampua pizzoillasi pahikset kumoon, lataa sinkosi ja ammu uudelleen. Kaada sinua vastapäätä istuvan pelaajan pahikset ennen kuin hän kaataa sinun pahiksesi ja olet ulkona pelistä! Älä kuitenkaan kaada vastustajasi kilpikonnanahmoa, tai olet ulkona pelistä! Jos kaadat vastustajasi kilpikonnanahmon, vastustajasi pelaa uudestaan vasta kun on viimeisen kierroksen aika!
2. Lataa uudelleen ja ammu vain omia pizzojasi TAI sinua vastapäätä istuvan pelaajan pizzoja. Et saa käyttää vasemmalla tai oikealla puolellasi istuvien pelaajien pizzoja.
3. Et saa kaataa vasemmalla tai oikealla puolellasi istuvien pelaajien pahiksia. Tähtää vain suoraan edessäsi olevia pahiksia kohti.
4. Kun kaksi pelaajaa on ulkona pelistä, laita peli valmiiksi kahdelle jäljellä olevalle pelaajalle. On viimeisen kierroksen aika!

**ÄLÄ laukaise muita kuin lelun mukana tulleita esineitä. On vaarallista käyttää muita kuin pelin mukana tulleita ammuksia.**

## SPEL MED 4 SPELARE

1. Räkna till tre och spelet börjar. Avfyr dina pizzor och försök att slå ner fienderna, ladda katapulten igen och igen och avfyr! Slå ner de tre fienderna hos spelaren mitt emot dig innan hon eller han slår ner dina tre fiender – då har du fått den spelaren ut ur spelet! Men om du slår ner hans Turtle-spelbjäs är du ute ur spelet! Om detta händer får spelaren mitt emot dig vänta tills det är hennes eller hans tur att spela i finalen.
2. Du får lov att ladda och avfyr dina egna pizzor ELLER pizzor som avfyras av spelaren mitt emot dig. Du får inte lov att använda pizzor från spelare till höger eller vänster om dig.
3. Du får inte slå ner fiender som tillhör spelare till höger eller vänster om dig. Du får endast sikta mot fienderna mitt emot dig.
4. Finalspel: När två spelare har åkt ut ur spelet startar spelet om för de två resterande spelarna. Ni ska nu spela final där den som lyckas hålla sig kvar vinner!

**ANVÄND INTE något annat föremål vid avskjutningen än vad som följer med spelet. Det är riskabelt att använda avskjutningsföremål än de som kommer med denna uppsättning.**

## 4 SPILLERS SPILL

1. Etter nedtelling til tre, begynner spillet. Prøv å kaste pizzaene dine slik at de slår slemmingene overende, og lad på nytt. Slå overende de tre slemmingene foran spilleren rett overfor deg, før han/hun slår overende de tre slemmingene foran deg, og du slår han/henne ut av spillet! Men slå ikke overende din motstanders Turtle-brikke for da er du ute av spillet! Hvis dette skjer, gjør ikke motstanderen overfor deg noe mer, men vent til finalrunden!
2. Lad og kast kun dine pizzaer ELLER pizzaer kastet av motspilleren rett overfor deg. Det er ikke tillatt å bruke pizzaene til spillerne til høyre eller venstre for deg.
3. Du får ikke slå overende slemmingene foran spillerne til høyre eller venstre for deg. Sikt bare på slemmingene rett overfor deg.
4. Med en gang to spillere har blitt slått ut, sett opp spillet på nytt for de to gjenværende spillerne som får spille finalrunden!

**IKKE BRUK andre gjenstander enn de som følger med spillet. Det kan være farlig å bruke andre gjenstander enn de som følger med spillet.**

## SPIL MED 4 SPILLERE

1. Tæl til tre og spillet kan begynde. Affyr din pizza, og prøv at sigte så den rammer skurkene, lad katapulten igen og fyr løs. Hvis du vælter tre skurke i modsat side, inden modstanderen vælter dine tre skurke, så er modstanderen ude af spillet. Men pas på at du ikke vælter modstanderens Turtle, for så er du selv ude af spillet. Hvis dette sker, venter din modstander på modsat side til finalespillet.
2. Du må lade og affyre dine egne pizzaer, ELLER modstanderens som sidder overfor. Du må ikke bruge pizzaer fra spillerne til højre eller venstre for dig.
3. Du må ikke vælte skurkene foran spillerne til højre eller venstre for dig, men kun skyde mod skurkene i din modsatte side.
4. Når to spillere er ude af spillet, skal de sidste to spille mod hinanden i finalen.

**Affyr IKKE andre genstande fra katapulten end dem, der medfølger til dette spil. Det er farligt at skyde med andet end pizzaerne.**

## LORS D'UNE PARTIE À 4 JOUEURS

1. Comptez... 3,2,1 et démarrez la partie ! Essayez de lancer tes pizzas pour renverser les ennemis en face de toi. Recharge ta catapulte et relance encore. Renverse les 3 ennemis de ton adversaire en face de toi, avant qu'il ne dégomme les tiens, et ainsi tu pourras éliminer ton opposant ! Mais attention, ne renverse pas la tortue de ton adversaire sinon tu serais éliminé !
2. Si l'un de vous deux est éliminé, il devra attendre qu'il y ait un vainqueur dans l'autre équipe pour l'affronter lors d'un tour final !
3. Recharge et ne lance que tes pizzas OU les pizzas lancées par ton adversaire qui te fait face. Tu n'es pas autorisé à lancer les pizzas de tes adversaires situés à ta droite ou à ta gauche.
4. Tu ne peux pas non plus attaquer les ennemis de tes adversaires situés à ta droite ou à ta gauche. Ne vise que les ennemis placés en face de toi. Lorsque deux joueurs ont été éliminés, ils se placent l'un en face de l'autre et réinstallent le plateau correctement. Ainsi, les deux vainqueurs restants jouent le tour final pour déterminer le gagnant de la partie!

**NE PAS LANCER un objet non fourni dans le jeu. Il est dangereux d'utiliser des projectiles autres que ceux fournis dans ce jeu.**

## HET SPELEN VAN HET SPEL MET 4 SPELERS

1. Tel 3, 2, 1 en het spel begint. Lanceer je pizza's en probeer een slechterik van je tegenstander aan de overkant te raken. Herlaad en lanceer opnieuw. Raak de 3 slechteriken van je tegenstander voordat hij jou 3 slechteriken heeft geraakt en je werpt hem uit het spel. Zorg dat je de Turtle van je tegenstander niet raakt want dan heb jij verloren en lig je uit het spel, je tegenstander kan nu wachten totdat hij de finale kan spelen.
2. Je mag alleen pizza's lanceren van jezelf en van je tegenstander tegenover je, niet van de spelers links en rechts van je.
3. Je mag geen slechteriken raken van de spelers links of rechts van je, alleen van de tegenstander tegenover je.
4. Wanneer er 2 spelers uit het spel zijn geworpen, begint het spel opnieuw met de 2 winnaars die nu de finale tegenover elkaar spelen.

**GEBRUIK alleen onderdelen uit het spel om mee te lanceren. Het is niet geoorloofd om andere munitie te gebruiken dan meegeleverd in het spel**



## SPILIDÉ

Brug dine Ninja evner til at slå de onde skurke (Shredder, Kraang Droid og Fodklan) ved at ramme dem med pizzaer, som affyres med din katapult. Pas dog på at du ikke rammer en af dine Turtle brodre, så er du nemlig ude af spillet.

Det er en fryd at slå skurkene!

## BUT DU JEU

Utilise tes pouvoirs de ninja pour renverser tes terribles ennemis (Shredder, Kraang et Soldat Foot Clan) en les bombardant avec des pizzas lancées à l'aide de ta catapulte à pizzas mais attention à ne pas renverser une des Tortues Ninja car tu serais éliminé!!!

Humm... quelle savoureuse attaque!

## DOEL

Gebruik je ninja vaardigheden om de slechteriken (Shredder, Kraang Droid en Foot Clan) te verslaan door ze te raken met pizza's die geschoten worden met je pizza katapult. Kijk uit dat je geen andere Turtle raakt want dan lig je uit de strijd!

Het is een smakelijke strijd.

## CEL GRY

Gracje, korzystając ze swoich zdolności Ninja oraz pizzy wyrzeliwanej z katapulty, starają się przewrócić wrogów (Shreddera, Kraangobota, i żołnierza Klanu Stopy). Nie mogą jednak przewrócić swoich braci żółwi, gdyż grozi to odpadnięciem z gry!!

Obczajcie to chłopaki!



## INSTALLATION DU JEU

(Illustration 6) Chaque joueur prend 1 Kraang, 1 Shredder, 1 Foot Clan, 1 Tortue (celle dont le nom figure sur sa partie de plateau), 1 Catapulte et 4 pizzas. Mets en place ta partie de plateau. Ta catapulte, ta tortue et tes pizzas sont posées à l'extérieur du plateau. Tu poses tes 3 ennemis derrière le passage piéton en bordure de plateau, mais tu ne dois pas positionner un ennemi devant ta tortue. Dispose tes ennemis stratégiquement de sorte que tes adversaires ne puissent pas les atteindre facilement. Ils sont les cibles du joueur en face de toi, joueur qui fera tout pour les renverser. Une fois que tu les auras positionnés, tu ne seras plus autorisé à les déplacer !

## VOORBEREIDING

(figuur 6) Elke speler neemt de volgende speelfiguren: 1 Kraang Droid, 1 Shredder, 1 Foot Clan en 1 Turtle, tevens nemen de spelers een katapult en 4 pizza's. Op het eind van je speelbord plaats je de slechteriken waar je wilt zolang ze de gestreepte witte lijn maar niet passeren, de Turtle en de katapult (zie afbeelding) plus de pizza's plaats je net buiten het speelbord. Het is niet toegestaan om een slechterik voor je Turtle op te stellen. Plaats de slechteriken strategisch zodanig dat ze moeilijk zijn te raken. Zij zijn het doel van je tegenstander tegenover je die moet proberen om ze te raken. Wanneer de slechteriken eenmaal zijn geplaatst mogen ze niet meer verzet worden.

## USTAWIENIE ELEMENTÓW GRY

(rysunek 6) Każda osoba otrzymuje: 1 Kraangobota, 1 Shreddera, 1 żołnierza z Klanu stopy, 1 żółwia (należy wybrać tę postać, która znajduje się na krawędzi planszy po stronie zawodnika), 1 katapultę oraz 4 pizze. Gracze ustawiają elementy po swojej stronie planszy. Katapultę, żółwia i pizze należy położyć tuż za planszą. Trzech wrogów można dowolnie ułożyć na swojej części planszy, między jej końcem a białymi pasami. Nie można ich jednak położyć centralnie przed żółwiem i należy to zrobić ze sprytem – tak, aby trudno było w nich trafić. Są oni celem dla graczy siedzących naprzeciwko! Po ułożeniu wszystkich postaci, nie wolno ich przesuwać ani dotykać!

## ROZGRYWKA DLA 4 GRACZY

1. Aby rozpocząć grę, zawodnicy odliczają 1,2,3. Na 3 próbują załadować i katapultować pizzę w kierunku wrogów, a następnie przeladować i wyrzucić ponownie ... i tak, aż do zwycięstwa. Gracz, który wcześniej przewróci wszystkich 3 wrogów należących do przeciwnego gracza, niż straci swoich, wygrywa. Osoba, która straci swoje postacie, odpada z gry! Należy jednak uważać, aby nie przewrócić żółwia przeciwnika. Zawodnik, który to spowoduje, odpada z gry! Jego oponent musi poczekać, aż zostanie wyłoniony drugi finalista (patrz poniżej).
2. Jako amunicję można używać tylko swoje pizze LUB te wyrzuczone przez gracza siedzącego naprzeciwko. Nie można używać pizzy osób siedzących po lewej lub prawej.
3. Nie można celować w postacie zawodników po lewej i prawej. Jako cel można wybrać tylko wrogów osoby siedzącej naprzeciwko.
4. Kiedy dwóch graczy zostanie wyeliminowanych, zwycięzcy ustawiają plansze dla dwóch osób i rozgrywają grę finałową.

**Uwaga: Nie wolno katapultować innych pocisków, niż te dostarczone z grą. Może to być niebezpieczne i grozić m.in. zniszczeniem elementów gry.**

### 4 PELAAJAN ASETTELU PLACERING FÖR 4 SPELARE 4 SPILLERSOPPSETT PLACERING FOR 4 SPILLERE PARTIE À 4 JOUEURS SPEELBORD VOOR 4 SPELERS USTAWIENIE GRY DLA 4 GRACZY



3 PAHISTA  
3 FIENDER  
3 SLEMMINGER  
3 SKURKE  
3 ENNEMIS  
3 SLECHTERIKEN  
3 WROGOWIE

KILPIKONNA  
TURTLE  
TORTUE  
ŻÓŁW  
SINKO  
KATAPULT  
KATAPULTE  
KATAPULTA  
VIEMÄRINKANSI  
BRUNNSLOCK  
KUMLOKK  
BRÖNDDÆKSEL  
BOUCHE D'ÉGOUT  
PUTDEKSEL  
WYJŚCIE Z KANAŁÓW

## PELIN VOITTAJA!

Kukista viimeinenkin vastustajasi ja voita! Aseta kilpikonnan hahmosi pelliaudan keskelle ja pinaa kaikki pizzat sen ympärille. Sinun kruunataan... PIZZANSINKOAJIEN MESTARIKSI!

## VINNARE!

Om din motståndare i finalen åker ut är du vinnare av spelet! Ställ din Turtle-spelplåsen i mitten på spelplanen och lägg alla pizzorna runt honom. Du är nu korad till den... ULTIMATA PIZZAKATAPULT-MÅSTAREN!

## VINNE!

Fjern din ene gjenværende modstander og vinn! Plasser din Turtle-brikke på midten av brettet og plasser alle pizzaerne rundt den. Du er kronet... DEN ULTIMATE KATAPULTPIZZA SEIERHERREN!

## VINDEREN!

Slå din sidste modstander ud i finalen og vind spillet. Sæt din Turtle i midten af spillepladen og læg alle pizzaerne rundt om ham. Du er kåret til... ULTIMATIV PIZZA KATAPULT MESTER!

## LE VAINQUEUR!

Élimine l'adversaire restant et gagne ainsi la partie ! Place ta tortue au centre du plateau et encercle-la avec toutes les pizzas empilées. Te voilà sacré... CHAMPION DE LA CATAPULTE À PIZZAS !

## DE WINNAAR!

Wanneer je al je tegenstanders verslaat ben jij de winnaar! Plaats je Turtle in het midden van het speelbord en verzamel alle pizza's om hem heen. Je bent nu gekroond tot .....DE ULTIME KATAPULT PIZZA KAMPIOEN!

## ZWYĘSTWO!

Gracz który wyeliminuje gracza w grze finałowej, wygrywa. Zwycięzca kładzie wszystkie pizze i swojego żółwia na środku planszy, zdobywa również tytuł Wielkiego Sensei Pizzy.

AWESOME!

ULTIMATE CATAPULT  
PIZZA CHAMPION!







**KOLMEN PELAAJAN PELI (kuva 7)**

1. Kaikki kolme pelaajaa laukaisevat vuorollaan yhden pizzan samasta singosta kohti lautaan painettua viemärinkantta. Pelaaja, jonka pizza osui lähimmäksi viemärinkannen keskiosaa, ei pelaa ensimmäisellä kierroksella.
2. Kaksi muuta pelaajaa pelaavat ensimmäisen kierroksen vastakkain. Valmistele oma päätyksi kuten 4 pelaajan pelissä.
3. Jaa pizzat kahden pelaajan kesken (tässä pelissä 8 molemmille pelaajille), ja anna niiden viuhua!
4. Ensimmäisen kierroksen voittaja pelaa kolmatta pelaajaa vastaan, joka ei pelannut ensimmäisellä kierroksella. Näin löydetään yksi voittoisa kilpikonna!

**SPEL MED 3 SPELARE (FIGUR 7)**

1. Alla tre spelare turas om att avfyra en pizza från samma katapult mot brunnslocket som är tryckt på spelplanen mitt emot dem. Den spelare som kommer närmast mitten på brunnslocket är nu klar för finalen och väntar på den.
2. De två kvarvarande spelarna sätter sig nu mitt emot varandra för semifinal. Sätt upp spelet vid spelplansändarna som under spel med 4 spelare.

3. Dela upp pizzorna (8 per spelare i detta spel), och låt dem flyga iväg! Den som lyckas hålla sig kvar vinner semifinalen.
4. Vinnaren i semifinalen spelar nu finalen mot spelaren som var klar för final i första omgången. Den som lyckas hålla sig kvar vinner finalen och koras till en triumferande Turtle!

**3 SPILLERS SPILL (figur 7)**

1. Alle tre spillere kaster, etter tur, en pizza fra den samme katapulten, mot kumlokket trykket på brettet mellom dem. Spilleren som kommer nærmest kumlokket er ikke med på den første runden.
2. De to gjenværende spillerne setter seg overfor hverandre for første runde. Sett opp din side av Brett som om det var for fire spillere.
3. Fordel pizzaene (8 til hver spiller i dette spillet), og kast løs!
4. Vinneren av første runde spiller mot spilleren som stod over første runde, for så å kåre en enkelt seirende Turtle!

**SPEL MED 3 SPILLERE (figur 7)**

1. Alle tre spillere skiftes til at affyre en pizza fra samme katapult mod brønddækslet, som er trykt på spillepladen midt foran dem. Spilleren, der kommer nærmest midten af brønddækslet, er nu klar til finalen og skal vente til semifinalen er afgjort.
2. De to resterende spillere sætter sig overfor hinanden for at spille semifinale. Gør enderne af spillepladen

klar som ved spil med 4 spillere.

3. Opdel pizzaerne (8 pr. spiller i dette spil) og affyr dem.
4. Vinderen af semifinalen skal nu i finale mod den spiller, som vandt første omgang. Spilleren, der vinder finalen, kåres til den sejrende Turtle.

**LORS D'UNE PARTIE À 3 JOUEURS (illustration 7)**

1. Les 3 joueurs, à tour de rôle, lancent une pizza à partir de la même catapulte, vers la bouche d'égout située en face d'eux, sur le plateau de jeu. Le joueur dont la pizza est la plus proche du centre de la bouche d'égout ne joue pas lors du premier tour de jeu.
2. Les 2 joueurs restants se placent l'un en face de l'autre pour ce premier tour de jeu. Installez chacun votre partie de plateau comme dans la version de jeu à 4 joueurs.
3. Distribuez 8 pizzas à chaque joueur, et envoyez!
4. Le gagnant du premier tour de jeu, rencontre ensuite le joueur qui n'a pas participé au premier tour, pour permettre de découvrir qui sera le grand vainqueur pizzavore!

**SPEL VOOR 3 SPELERS (figuur 7)**

1. Alle spelers lanceren om de beurt een pizza vanaf dezelfde katapult, naar de putdeksel gemarkeerd aan de overkant van het speelbord. De speler welke zijn pizza het dichtst bij de putdeksel

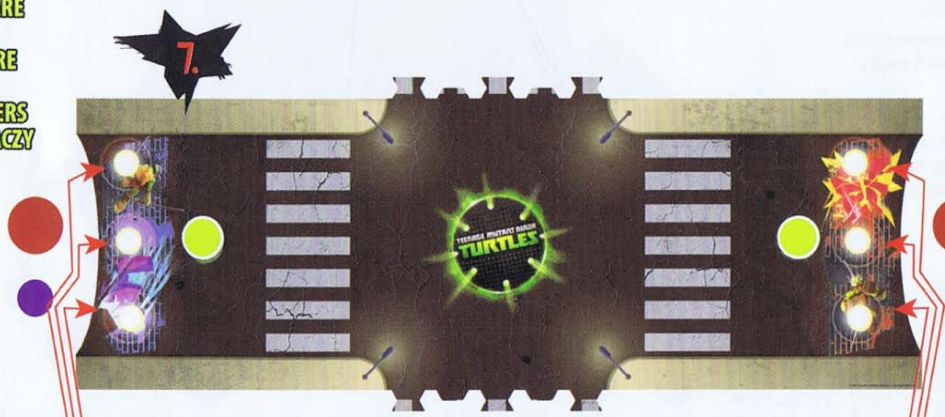
schiet hoeft de eerste ronde niet mee te doen.

2. De overige 2 spelers spelen nu de eerste ronde. Een ieder plaatst zich aan een uiteinde van het speelbord tegenover elkaar zoals in het spel voor 4 spelers.
3. Alle pizza's worden nu verdeeld (16 stuks dus ieder 8 pizza's) en speel zoals eerder beschreven.
4. De winnaar van de eerste ronde speelt hierna tegen de overgebleven speler met als inzet..... wie wordt DE ULTIEME KATAPULT PIZZA KAMPIOEN ?

**3 ROZGRYWKA DLA 3 GRACZY (rysunek 7)**

1. Każdy z zawodników wyrzeliwuje pizzę z jednej z katapult w kierunku wyjścia z kanałów po przeciwnej stronie planszy. Osoba, której pizza wylądzuje najbliżej pola "wyjście z kanałów" otrzymuje wolny los do finału.
2. Dwóch pozostałych graczy siada naprzeciwko siebie i układa elementy gry, jak w grze dla 4 osób. Plansze układają tak, jak na poniższym rysunku.
3. Każdy z zawodników otrzymuje 8 krążków pizzy... przygotuj, ładuj i strzelaj!
4. Zwycięzca pierwszej partii trafia do finału i toczy bój z graczem, który otrzymał wolny los. Triumfator gry finałowej zostaje ogłoszony najlepiej strzelającym żółwiem... oczywiście pizza.

**2 JA 3 PELAAJAN PELIASETELLO  
PLACERING FÖR 2 OCH 3 SPELARE  
2 OG 3 SPILLERSOPPSETT  
PLACERING FOR 2 OG 3 SPILLERE  
PARTIE À 2 ET 3 JOUEURS  
SPEELBORD VOOR 2 EN 3 SPELERS  
USTAWIENIE GRY DLA 2 I 3 GRACZY**



3 PAHISTA | 3 FIENDER | 3 SLEMMINGER | 3 SKURKE | 3 ENNEMIS | 3 SLECHTERIKEN | 3 WROGOWIE

- KILPIKONNA  
TURTLE
- TORTUE  
ŻÓŁW
- SINKO  
KATAPULT  
CATAPULTE  
CATAPULT  
KATAPULTA
- VIEMÄRINKANSI  
BRUNNSLOCK  
KUMLOKK  
BRØNDDÆKSEL  
BOUCHE D'ÉGOUT  
PUTDEKSEL  
WYJŚCIE Z KANAŁÓW

**2 PELAAJAN PELI**

pelataan kuten 3 pelaajan peli mutta yhdellä kierroksella, jonka voittaja saa koko palkinnon (tai tässä tapauksessa... valtavasti PIZZAA!)

**SPEL MED 2 SPELARE**

Spelas som spel med 3 spelare (punkt 3). Spela en omgång och använd alla pizzorna!

**2 SPILLERS SPILL**

Spilles på samme måte som for tre spillere, men med kun én runde for seier (eller i denne sammenheng.... PIZZA!)

**SPEL MED 2 SPILLERE**

Spilles som spillet med 3 spillere, men kun en runde med alle pizzaerne.

**LORS D'UNE PARTIE À 2 JOUEURS**

Vous jouerez comme dans la partie à 3 joueurs mais avec un seul tour de jeu et toutes les pizzas!

**SPEL VOOR 2 SPELERS**

Speel dit spel zoals het spel voor 3 spelers maar nu gaat het slechts om 1 ronde en alle pizza's.

**ROZGRYWKA DLA 2 GRACZY**

Przebiega jak rozgrywka dla 3, ale tylko jedna gra decyduje o wygranej (wygrany żółw zgarnia wszystkie kawałki... ale pycha!).



# CATAPULT PIZZA GAME



## SISÄLTÖ:

4 pizza-sinkoa, 16 pizzaa, 16 pelihahmoa (4 kilpikonnaa, 4 Silppuria, 4 Foot Clan -sotilasta ja 4 Kraang Droidia), 16 muovijalkaa, suuri pelilauta jonka voi muuttaa joko 2, 3, tai 4 pelaajan peliä varten, ja säännöt.

## INNEHÅLL:

4 pizzakatapultter, 16 pizzor, 16 spilljäser (4 Turtles, 4 Shredder, 4 Fotklanssoldater och 4 Kraang Droid) plus 16 fötter, jättespelplan för 2, 3 eller 4 spelare samt regler.

## INNHOOLD:

4 pizza katapultter, 16 Pizzær, 16 spillbrikker (4 Turtles, 4 Shredder, 4 Foot Clan and 4 Kraang Droid), 16 plastfötter, Jumbo spillbrett, som tilpasses for 2, 3 eller 4 spillere, og regler.

## INDHOLD:

4 pizza katapultter, 16 pizzaer, 16 brikker (4 Turtles, 4 Shredder, 4 Fodklaner og 4 Kraang Droid), 16 standere, stor spilleplade til 2, 3 eller 4 spillere samt regler.

## CONTENU DU JEU :

4 catapultes à pizzas, 16 Pizzas, 16 Silhouettes (4 Tortues, 4 Shredder, 4 Foot Clan et 4 Kraang), 16 Socles, Plateau de jeu convertible pour 2, 3 ou 4 joueurs, règle de jeu.

## INHOUD VAN HET SPEL:

4 katapults, 16 pizza's, 16 speelfiguren ( 4 turtles, 4 schredder, 4 foot clan, 4 kraang), 16 opzetvoetjes, groot speelbord voor 2, 3 of 4 spelers en spelregels.

## ZAWARTOŚĆ:

4 katapulty do pizzy, 16 krążków pizzy, 16 postaci (4 Żółwie, 4 Shredderów, 4 żołnierzy Klanu Stopy oraz 4 Kraangoboty), 16 podstawek, modułowa plansza, która zmienia się dla 2, 3 lub 4 graczy oraz zasady gry.



nickelodeon™  
TEENAGE MUTANT NINJA  
TURTLES



**TACTIC**

[www.nickelodeon.com.au](http://www.nickelodeon.com.au)

[turtles.nickelodeon.com.au](http://turtles.nickelodeon.com.au)

© Getta 1 Games

[www.tactic.net](http://www.tactic.net)

A 40987

TC PM04 V1.0 05.13 M0003