

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

APRIL O'NEIL (1 jeton)

April à la rescousse ! Ce jeton te donne le droit de retourner 2 jetons n'importe où sur le plateau, sans les montrer à tes adversaires. Puis repose les 2 jetons à leur place et mets le jeton d'April de côté.



CASEY JONES (1 jeton)

Rapproche-toi d'un autre pion Tortue, et pose ton pion à côté. Si la case sur laquelle tu te déplaces contient un jeton, retourne-le. Mets le jeton Casey Jones de côté.

SPLINTER (1 jeton)

Splinter t'apporte son aide ! Avec ce jeton, tu gagnes automatiquement une bataille contre l'ennemi, mais PAS contre Shredder. Tu décideras ou non d'utiliser ce jeton APRES avoir jeté le dé. Mets de côté le jeton retourné.

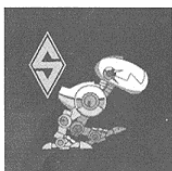


KEY CARD (2 jetons) & DYNAMITE (4 jetons)

Pour entrer dans le gratte-ciel de Shredder, utilise un jeton Key Card ou Dynamite. Lorsque tu tombes sur ce jeton au cours de ton déplacement, prends-le et place-le devant toi. Si tu as déjà un jeton Key Card, tu peux collecter un jeton Dynamite, et vice-versa. Mais tu ne peux pas posséder plus d'un jeton Key Card ou Dynamite. Si tu en retournes un autre en cours de partie, laisse-le retourné sur la case : les autres Tortues le prendront si elles s'arrêtent sur cette case. Les Tortues peuvent passer, en cours de déplacement, par la case sur laquelle se trouve le jeton retourné sans avoir à la contourner.



COMBAT CONTRE L'ENNEMI (32 jetons)



Mouser



Purple Dragon Gang Member



Foot Soldier



Hun

Lorsque ta Tortue tombe nez à nez avec l'ennemi qui tente de lui barrer la route, elle doit l'affronter ! Si tu as le jeton Splinter, utilise-le et tu gagnes automatiquement la bataille.

Jette le dé. Si le chiffre indiqué est supérieur au chiffre inscrit sur le jeton Ennemi, tu remportes le combat et tu peux rejouer. Mets de côté le jeton Ennemi, lance le dé et déplace-toi.

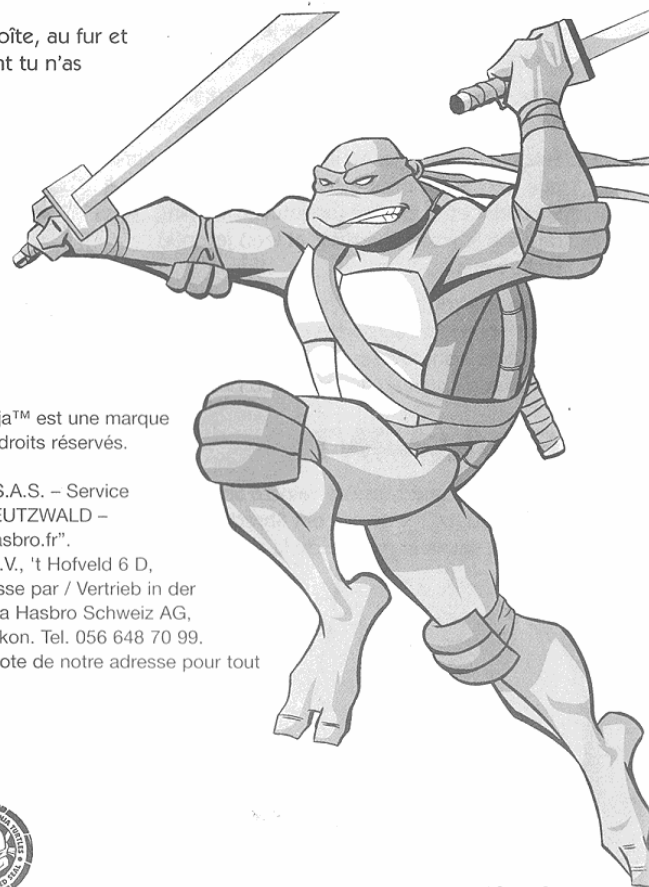
Si le chiffre est égal ou inférieur à celui du jeton Ennemi, utilise autant de jetons Etoile Ninja que nécessaire pour avoir un chiffre supérieur à ton Ennemi et le vaincre (un jeton = 1 point). Mets de côté le jeton Ennemi et le(s) jeton(s) Etoile Ninja, lance le dé et déplace-toi.

Si le chiffre est égal ou inférieur à celui du jeton Ennemi, mais que tu n'as pas assez de jetons Etoile Ninja (ou que tu ne veux pas l'utiliser), alors ton Ennemi remporte le combat ! Repose le jeton Ennemi, face cachée, là où tu l'as pris sur le plateau et jette le dé. Eloigne-toi du gratte-ciel de Shredder en te déplaçant d'autant de cases vers l'arrière. Si tu tombes sur une case déjà occupée par une Tortue, pose ton pion sur la case située devant cette Tortue. Ton tour se termine sauf si tu tombes sur un jeton.

Hun est ton ennemi le plus menaçant, le seul moyen de le vaincre est d'obtenir un 5 ou un 6 avec le dé.

RANGEMENT

Il est préférable de ranger dans la boîte, au fur et à mesure de la partie, les jetons dont tu n'as plus besoin.



© 2004 Mirage Studios, Inc. Tortues Ninja™ est une marque déposée des Studios Mirages Inc. Tous droits réservés.

© 2004 Hasbro. Tous droits réservés.

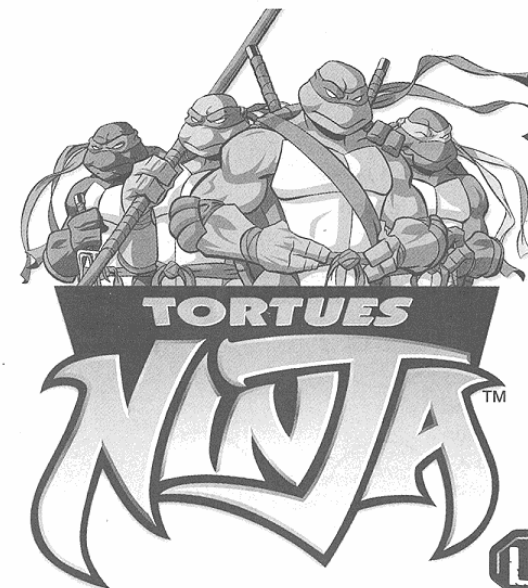
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr".

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden. Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur.

www.hasbro.fr

www.tmnt.tv



Préparez-vous au combat !

Dans les égouts de New York, Leonardo, Donatello, Michelangelo et Raphael s'entraînent pour un ultime combat.

Au même moment, dans un gratte-ciel, leur ennemi juré Shredder met au point un plan démoniaque pour conquérir le monde.

Les Tortues Ninja devront se frayer un chemin dans la ville et combattre les hommes de main de Shredder, puis vaincre Shredder en personne. Cette mission dangereuse sera sans doute à la portée de nos héros, si tu les aides !

CONTENU

1 plateau de jeu, 4 pions Tortues Ninja et leurs supports, 1 pion Shredder et son support, 1 dé, 78 jetons en carton.

BUT DU JEU

Être la première Tortue à éliminer le redoutable Shredder.

PREPARATION

1. Retirez les éléments de jeu de leurs sacs en plastique et jetez les sacs.
2. Détachez les pions et les jetons des cadres en carton et jetez les cadres.
3. Insérez les pions sur les supports de couleur correspondants.

ASSEMBLAGE

1. Posez le plateau de jeu sur une surface plane (sol ou table), au milieu des joueurs.

2. Mettez de côté les jetons avec le logo Tortues Ninja sur fond jaune, puis mélangez-les et posez-les, face logo sur le dessus, sur les cases du plateau marquées d'un X jaune.

Entrée du métro

Rues

3. Faites de même avec les jetons avec le logo sur fond rouge, que vous placez sur les cases marquées d'un X rouge. Mélangez les jetons avec un « S » sur fond orange et posez-les sur les cases marquées d'un X orange.

Entrée du métro

Laboratoire de Baxter

Puis mettez les 3 jetons gris sur les 3 entrées du métro (signalées par des escaliers rouges avec 2 lampes rouges de chaque côté).

4. Faites une pile avec les jetons Etoile Ninja (jetons ronds bleus), en mettant la face sans dessin sur le dessus, et posez la pile sur la banque (située en face du gratte-ciel de Shredder).

Sortie du métro

5. Posez le pion Shredder sur le gratte-ciel (avec un toit rouge), puis empilez les jetons ronds rouges (face avec des numéros sur le dessous) et posez la pile à côté de Shredder.

Egouts

Sortie du métro

6. Chaque joueur choisit une Tortue et la place dans le repaire des tortues (il se trouve dans les égouts, à l'exact opposé du gratte-ciel de Shredder, sur le plateau).

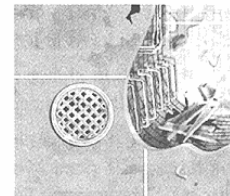
DEBUTER LA PARTIE

Le joueur qui porte un vêtement vert débute la partie. Si personne ne porte de vert, jetez le dé tour à tour. Celui qui réalise le chiffre le plus élevé débute la partie. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Gratte-ciel de Shredder

DEROULEMENT DE LA PARTIE

1. Quand vient ton tour, lance le dé et déplace ta Tortue dans n'importe quelle direction, du nombre de cases correspondant. Pour passer des égouts à la rue, emprunte l'une des 14 échelles et passe par la bouche d'égout.



Tu peux passer par une case sur laquelle se trouve une autre Tortue, mais tu ne peux pas partager une case avec une autre Tortue.

2. Si tu t'arrêtes sur une case où se trouve un jeton, retourne-le et suis immédiatement les instructions données par ce jeton (voir paragraphe JETONS).

3. Si tu retournes un jeton Key Card ou un jeton Dynamite, mets-le de côté il te servira pour entrer dans le gratte-ciel de Shredder. Tu peux y entrer en dynamitant l'un des 2 côtés de l'immeuble ou en entrant par la porte principale à l'aide du jeton Key Card. Voir aussi paragraphe "Key Card et Dynamite", page 5.

4. Lorsque tu es à l'intérieur du gratte-ciel, attends le tour suivant pour combattre Shredder.

COMBAT CONTRE SHREDDER

1. Jette le dé, retourne l'un des jetons empilés à côté du pion Shredder, puis additionne le chiffre du dé et celui du jeton. Ce chiffre correspond à la force de Shredder.

2. Jette à nouveau le dé pour connaître la force de ta Tortue. Si ce chiffre est supérieur à celui de Shredder, tu l'as affaibli. Mets de côté le jeton de Shredder.

3. Si le chiffre est égal ou inférieur à celui de Shredder, utilise autant de jetons Etoile Ninja que nécessaire pour avoir un chiffre supérieur à Shredder et le vaincre (un jeton = 1 point). Mets de côté le jeton Shredder et le(s) jeton(s) Etoile Ninja.

4. Tu n'as pas du tout, ou pas assez de jetons Etoile Ninja ? Alors Shredder remporte le combat ! Remets le jeton Shredder dans la pile, à côté du pion Shredder. Tu tenteras à nouveau ta chance au prochain tour.

LE GAGNANT

Pour gagner, il faut réussir à vaincre Shredder 3 fois au cours du jeu. La Tortue qui bat Shredder pour la 3^{ème} fois, l'élimine et sauve le monde de la destruction! Cowabunga!

JETONS

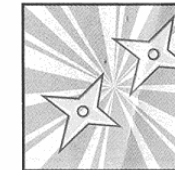


PIZZA (5 jetons)

Les jetons Pizza augmentent la force de ta Tortue : joue un tour supplémentaire, puis mets le jeton de côté.

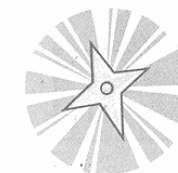
PRENDS UN JETON ETOILE NINJA (9 jetons)

Regarde combien d'étoiles se trouvent sur le dos du jeton (1 ou 2) puis prends autant de jetons ronds Etoile Ninja. Mets de côté le jeton carré et garde avec toi le jeton rond.



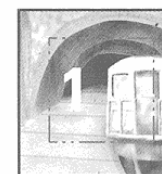
ETOILES NINJA (12 jetons)

Lorsque tu collectes des jetons Etoile Ninja en chemin, mets-les de côté. Ils te donneront de la force pour affronter Shredder ou tes ennemis. Chaque jeton équivaut à 1 point. Pour l'utilisation de ces jetons, voir paragraphes COMBAT CONTRE SHREDDER et COMBAT CONTRE L'ENNEMI.



FORCE DE SHREDDER (3 jetons)

Ces jetons augmentent la force de Shredder lorsqu'il combat (voir paragraphe COMBAT CONTRE SHREDDER, point 1).



METRO (3 jetons)

Avance ta Tortue jusqu'à la sortie de métro 1 ou 2, indiquée par le jeton (les sorties de métro ont des escaliers et des lampadaires verts et sont numérotées 1 et 2). S'il y a une croix sur le jeton, tu as raté le train ! Attends le prochain tour pour jeter le dé et avancer. Mets de côté les jetons après utilisation.

BLOCAGE (4 jetons)

Pose le jeton, face visible, sur une case pour la bloquer pendant toute la durée de la partie. Les Tortues ne pourront pas passer par cette case, elles devront la contourner.



LABORATOIRE DE BAXTER (1 jeton)

Si tu tombes sur ce jeton, tu es piégé ! Pose ta Tortue dans le laboratoire de Baxter, sur la case avec un X orange entouré d'un cercle puis mets le jeton de côté. Tu essaieras de t'échapper du laboratoire au tour suivant.

