



INHOUD

- 3-Dimensionaal uitklapbaar speelbord
- 5 speelstukhouders
- 4 Teenage Mutant Hero Turtles-speelstukken
- 1 Shredder-speelstuk
- 6 ronde riooldeksels
- 6 genummerde rioolpoortjes (met Shredder's helpers)
- 10 'laser-knikkers'
- 1 zes-kantige dobbelsteen
- 1 vier-kantige dobbelsteen

DE VIER-KANTIGE DOBBELSTEEN

Met deze vreemde dobbelsteen bepaal je hoeveel vakjes je je Turtle-speelstuk mag verplaatsen. Op alle 3 de zijanten staan 3 verschillende nummers. Je rolt niet met deze dobbelsteen, maar gooit hem draaiend omhoog. Als de dobbelsteen neerkomt, zul je zien dat er op alle 3 de zijanten 1 nummer hetzelfde is; het onderste nummer. Dit nummer geeft aan

hoeveel vakjes je je speelstuk mag verplaatsen.

WAT IS ER AAN DE HAND?

Bereid je maar vast voor want de machtige Shredder heeft een afschuwelijk plan bedacht waarmee hij de stad wil verwoesten. Hij heeft alle waterreservoirs in de stad gevuld met dodelijke 'laser-knikkers'. Zijn gemene helpers Bebop, Rocksteady en de robots, staan klaar bij de rioolpoorten om ze te openen zodat de 'laser-knikkers' het stadsrioel in kunnen stromen! Als deze 'laser-knikkers' het begin van de stad bereiken is alles verloren. Alleen de Hero Turtles kunnen deze ramp voorkomen. Ze moeten in een afgelegen gedeelte van de stad via de riooldeksels het stadsrioel in, om zo het Technodrome te bereiken waar Shredder zijn hoofdkwartier heeft. Maar onderweg naar het Technodrome gebeurt er van alles. De Turtles moeten oppassen want in

de rioolgangen liggen de helpers van Shredder op de loer. Hopelijk hebben ze geluk en vinden ze een lekkere pizza die ze weer kracht geeft om verder te gaan. Of ze komen Splinter tegen, de leider van de Turtles, die ze zal helpen in hun strijd. Maar als ze pech hebben komen ze April tegen, de dappere journaliste met haar camera. Als zij haar moet beschermen zal het nog moeilijker voor je worden en heb je minder kans om de vijand te verslaan. Het is een moeilijke opdracht, maar als je goed met de andere Turtles samenwerkt, dan lukt het je misschien het Technodrome te bereiken en Shredder tegen te houden.

Verzamel dus al je moed en duik in de rioolgangen van het stadsrioel. Shredder moet gestopt worden snel!

DOEL VAN HET SPEL

Het Technodrome bereiken en Shredder verslaan voordat zijn gevaarlijke 'laser-knikkers' de rioolgangen in stromen en de stad bereiken.

VOORBEREIDING

- Schuif de Turtles – en Shredder-speelstukken in de plastic houders.
- Zet Shredder op zijn stoel in het Technodrome aan het einde van het speelbord.
- Schud de genummerde rioolpoortjes (met Shredder's helpers) en zet ze in willekeurige volgorde in de 6 daarvoor bestemde sleuven vlakbij het Technodrome.
- Leg in allebei de waterreservoirs (links en rechts van het Technodrome) 5 'laser-knikkers'.

5. Schud de riooldeksels en leg ze omgekeerd in de donkerrode ronde kruisingen.

6. Als je met 3 of 4 spelers speelt, kies je allemaal 1 turtle. Als je met zijn tweeën speelt, kies je allebei 2 turtles. Zet je Turtle op één van de blauwe ovalen aan het begin van het rioel.

7. Degene die het hoogst gooit met de 6-kantige dobbelsteen mag beginnen. Daarna speel je in de richting van de klok.

HET SPEL

1. Als je aan de beurt bent gooi je met de 4-kantige dobbelsteen en verplaats je je speelstuk over het veld dat voor je ligt evenzoveel plaatsen als je ogen hebt gegooit. Als je bij een kruising komt, mag je kiezen welke pijl je volgt. Je mag niet terug (behalve als de weg wordt versperd door 'laser-knikkers'. Er mogen meerdere Turtles op 1 vakje staan.

Gebruik altijd de 4-kantige dobbelsteen om je speelstuk te verplaatsen.



2. Riooldeksels. Als je een riooldeksel bereikt moet je stoppen ook al heb je een hoger aantal ogen gegooit. Draai het deksel om. Wie is het en wat moet je doen:

MASTER SPLINTER



– 'Master Splinter': hou dit kaartje. Splinter is de leider van de Turtles en hij helpt je in het gevecht. Met dit kaartje in je bezit mag je met beide dobbelstenen gooien. Hij kan je echter niet helpen om de gevaarlijke obstakels te vermijden (Spijker-Rol en Vallende Stenen). Hiertegen mag je dus maar met 1 dobbelsteen gooien. Als een andere Turtle bij jou op het vakje komt, en je hebt dit 'Master Splinter' – kaartje, dan krijgt hij dit. Je

zal het dan dus weer alleen moeten opknappen.

APRIL O'NEIL



– 'April O'Neil': hou dit kaartje. Zij hindert je in de strijd omdat je behalve op jezelf, ook op haar moet letten. Ze wil zo graag mooie film-opnamen maken dat ze het gevaar niet ziet. Als je dit kaartje hebt mag je in een gevecht alleen met de 4-kantige dobbelsteen gooien. Als je bij een andere Turtle op het vakje komt, mag je dit kaartje aan hem geven.

PIZZA



– 'De Pizza': hou dit kaartje. Je hebt geluk, dit is het favoriete eten van een Turtle! Van een pizza word je extra sterk. Met dit kaartje mag je met beide dobbelstenen gooien in een gevecht of tegen obstakels (Spijker-Rol en Vallende Stenen).

Als je met zijn tweeën speelt (en je dus met twee Turtles tegelijk speelt), gelden de Splinter-, April- en Pizza-kaartjes voor beide Turtles.

Gevaar in het rioel! Als je één van de volgende riooldeksels omdraait ben

je in groot gevaar. Je moet snel handelen. Doe nu het volgende:

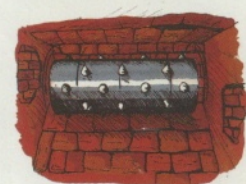
VALLENDE STENEN



– Bij het 'Vallende Stenen' – kaartje moet je direct 3 of hoger gooien. Gebruik de 6-kantige dobbelsteen, behalve als je het April – of Pizza-kaartje hebt (zie boven). Lukt het je om aan de stenen te ontsnappen?

Als je 3 of hoger gooit, leg je het kaartje uit het spel en wacht je op de volgende beurt. Als je minder dan 3 gooit leg je het kaartje weer omgedraaid terug op de rioolput. Je moet zelf weer helemaal terug naar één van de startvelden.

SPIJKER-ROL



– Bij het 'Spijker-Rol' – kaartje moet je 4 of hoger gooien om dit gevaarlijke apparaat te ontlopen. Gebruik alleen

de 6-kantige dobbelsteen (behalve als je een April – of Pizza-kaartje hebt).

Als je gelijk of hoger gooit, leg je het kaartje uit het spel en wacht op de volgende beurt.

Als het je niet lukt leg je het kaartje weer omgedraaid terug op de rioolput. Je moet zelf weer helemaal terug naar één van de startvelden.

DE FOOTBOT



– 'De Footbot': je moet tegen deze robot vechten en hoger gooien dan hij doet. De Footbot is gestuurd door Shredder en gooit met de 6-kantige

dobbelsteen (één van je medespelers gooit voor de Footbot). Je gooit zelf ook met de 6-kantige dobbelsteen (behalve als je een Splinter-, April – of Pizza-kaartje hebt).

Als je hoger gooit leg je het kaartje uit het spel. Zelf blijf je staan en wacht op de volgende beurt.

Als je gelijk of lager gooit leg je het kaartje weer omgedraaid terug op zijn plaats en zelf moet je terug naar één van de startvelden.

3. Alle COWABUNGA velden zijn 'strijdvelden'. Als je op zo'n vakje komt moet je vechten tegen één van Shredder's helpers (die op de rioolpoortjes staan).

Om te zien tegen wie je moet vechten gooi je met de 6-kantige dobbelsteen en kijkt op welk rioolpoortje dit nummer staat. Dit is nu je tegenstander.

4. Het gevecht – Als je alleen vecht laat je één van je medespelers voor de vijand gooien (op het desbetreffende rioolpoortje staat met welke dobbelsteen deze gemene vijand mag gooien).

– Soms kan je de hulp van een andere Turtle inroepen. Als een Turtle 3 velden of minder van je vandaan staat, roep je 'Cowabunga Turtle!' en haal je deze Turtle naar het veld waar je zelf al op staat. Je mag nu in het gevecht met 2 dobbelstenen gooien. Als je het April-kaartje hebt mag je toch maar alleen met de 4-kantige dobbelsteen gooien (dus dan heeft het oproepen van een andere Turtle geen zin).

5. Algemene regels voor een gevecht tegen alle helpers van Shredder op de rioolpoortjes, de Footbot en Shredder.

De vijand gooit altijd het eerst met de stenen die op het kaartje staan aangegeven (één van je medespelers

moet dit doen). Daarna gooi jij als volgt:

– Als je geen kaartjes hebt gooi je met de 6-kantige dobbelsteen.
– Als je Pizza, Splinter of beide hebt, gooi je met beide stenen.
– Als je April hebt, gooi je met de 4-kantige dobbelsteen.
– Als je April en Splinter of April en Pizza hebt, gooi je alleen met de 6-kantige dobbelsteen.
– Als je alle drie de kaartjes hebt (April, Splinter en Pizza), dan gooi je met beide stenen.
– Als je een andere Turtle bij jou op hetzelfde veld hebt staan, gooi je met beide stenen (behalve als je April hebt).

Degene die het hoogst gooit wint. Als je even hoog gooit moet je allebei overgooien.

Let op: op de kaartjes van de vijanden staat met welke dobbelstenen deze mogen gooien.

het opnieuw gaan proberen in een nieuw spel.

SHREDDER



9. Shredder verslaan. Als je het Technodrome bereikt (je mag hoger gooien dan nodig is) dan moet je de strijd aangaan met Shredder:

– Eén van je medespelers gooit voor Shredder.

– Je gooit met één of met twee

6. Details voor het gevecht tegen één van de rioolpoort- vijanden.

BEBOP



ROCKSTEADY



– Bebop of Rocksteady. Ze zijn gemeen, lelijk, maar sterk. Eén van je medespelers gooit beide stenen voor Bebop of Rocksteady en telt de punten bij elkaar op. Jij gooit met één of twee stenen (zie hierboven bij algemene spelregels voor een gevecht).

Als jij je tegenstander verslaat blijft dit poortje op zijn plaats, jij blijft op

het Cowabunga veld en het spel gaat door met de volgende speler.

Als jij verliest haal je het rioolpoortje weg (uit het spel) en zelf moet je weer terug naar één van de startvelden. Een andere Turtle die bij jou op het veld staat mag blijven staan.

ROBOTS



– Robots. Dit zijn de Hi-Tech Mechanische helpers van Shredder, kijk dus uit! Eén van je medespelers gooit de 6-kantige dobbelsteen. Jij gooit met

één of twee stenen (zie hierboven bij algemene spelregels voor een gevecht).

Als jij een robot verslaat blijft dit poortje op zijn plaats, jij blijft op het Cowabunga veld en het spel gaat door met de volgende speler.

Als jij verliest haal je het rioolpoortje weg (uit het spel) en zelf moet je weer terug naar één van de startvelden. Een andere Turtle die bij jou op het veld staat mag blijven staan.

7. Cowabunga Pizza Als je snel bent kun je nog even snel een hap van de pizza nemen en sterker worden, voordat je aan een gevecht begint!

Als een andere speler het Pizza-kaartje heeft, en je komt op een Cowabunga veld, dan roep je 'Cowabunga Pizza', voordat je kijkt tegen welke vijand je moet vechten (als je te laat roept gaat je kans om

de pizza te krijgen voorbij). De speler die de pizza heeft moet de pizza dan in de lucht gooien.

* Als de pizza neerkomt met de pizza-kant boven, dan krijg je de pizza van je medespeler.

* Als de pizza neerkomt met de andere kant boven, dan houdt je tegenspeler de pizza.

Hierna ga je het gevecht met de vijand aan (zoals hierboven beschreven). Als je 'Cowabunga Pizza' hebt geroepen, mag je niet ook nog eens de hulp van een andere Turtle inroepen door 'Cowabunga Turtle' te roepen.

8. 'Laser-knikkers' en de vluchtroute (cirkel met zwarte pijl). Als je onderweg naar het Technodrome geen 'laser-knikkers' tegenkomt en je komt bij een rioolpoortje, dan spring je hier gewoon overheen en gaat verder (vergeet niet te stoppen bij de laatste riooldeksel als die nog niet is

weggehaald!).

Als je het gevecht tegen een rioolpoortvijand verliest en de rioolpoortjes zijn weggehaald, beginnen de 'laser-knikkers' te rollen door de diepe rioolgang vlak voor het Technodrome.

Als je onderweg 'laser-knikkers' tegenkomt, moet je terug en de weg aan de andere kant van het speelbord volgen. Als allebei de wegen geblokkeerd zijn door de 'laser-knikkers', dan ga je terug naar het midden van het bord. Je mag nu gebruik maken van de vluchtroute.

Als ook het derde rioolpoortje, dat toegang geeft tot 1 van de waterreservoirs, uit het spel is en Shredder's 'laser-knikkers' rollen in de diepe rioolgangen naar het begin van de stad, dan hebben de Turtles verloren (het maakt niet uit of de riooldeksel er nog ligt of niet). Shredder heeft gewonnen en de strijd is voorbij. De Turtles moeten

dobbelstenen (zie algemene regels voor een gevecht).

– Als je verliest ga je terug naar één van de startvelden en begint opnieuw.

– Als je Shredder verslaat heb je de stad gered! De Teenage Mutant Hero Turtles hebben opnieuw overwonnen!

DE WINNAAR

De speler die Shredder in zijn Technodrome weet te verslaan wint het spel en krijgt de eretitel: Super Hero Turtle!

HOE BERG JE HET SPEL OP?

Leg alle onderdelen in het midden van het spelbord en vouw het dan dicht.

Waarschuwing: na gebruik de plastic knikkers bewaren in het plastic zakje.

Buiten bereik van kleine kinderen houden. Bevat kleine onderdelen. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

CONSUMENTENSERVICE

Belangrijk, bewaar deze informatie zorgvuldig. Wij besteden de grootste zorg aan de fabricage van onze spellen en speelgoed. Mocht er ondanks dat iets niet in orde zijn op het moment dat u het ontvangt, laat het ons dan weten. Beschrijf het probleem en stuur uw brief met vermelding van uw naam, adres en datum van aankoop naar:

Voor Nederland:
Tonka
Koninginneweg 6
1075 CX Amsterdam

Voor België:
Tonka
Jetse Steenweg 518
1090 Brussel