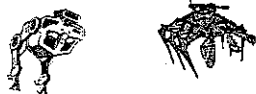


Du kastar en eller två tärningar, beroende på dina möjligheter (se de allmänna stridsreglerna).

Om du lyckas bekämpa din motståndare, står porten kvar. Du stannar kvar på din Cowabunga plats, och spelet fortsätter med nästa spelare.

Om du förlorar måste du ta bort vakten och gå tillbaka till startplattan. Om du har flyttat en Sköldpadda till Cowabungaplatsen, måste den stå kvar.



Robotarna

De är Shredders egna mekaniska monster. Så se upp! En av de andra spelarna kastar den 6-sidiga tärningen. Du slår med en eller två tärningar beroende på dina möjligheter (se de allmänna stridsreglerna).

Om du klarar dig mot roboten, står porten kvar och du stannar kvar på Cowabungaplatsen. Spelet fortsätter med nästa spelare.

Om du förlorar tar du bort vakten och går själv tillbaka till startplattan. Om du har flyttat en Sköldpadda till Cowabungaplatsen, måste den stå kvar.

Cowabunga pizza

Om du har tur, kan du kanske ta en bit pizza och få lite extra styrka i striden.

Om en annan spelare har pizzakortet, kan du, om du vill, skrika "Cowabunga pizza" innan du tar reda på vilken vakt du ska strida mot. (Du får bara chansen till pizzakortet om du skriker "Cowabunga pizza" vid rätt tillfälle). Spelaren som har pizzakortet kastar upp det i luften precis som när man singlar slant.

- Om kortet hamnar med pizzasidan uppåt, tar du pizzan från den andra spelaren.
- Om kortet landar med brunnslocket uppåt, får den andra spelaren behålla pizzakortet.

Nu måste du ta upp striden mot den utvalda vakten (se nedan). Du får inte kalla på hjälp från någon annan spelare genom att skrika "Cowabunga Turtle" om du redan har ropat "Cowabunga pizza".

I närheten av Teknodromen

Om inga laserkulor ligger i kloakgången som du följer, kan du hoppa över portarna på din väg till Teknodromen. (Glöm inte att stanna på brunnslocket om det fortfarande finns kvar).

Om du förlorar i striden mot vakterna och avloppsportarna tas bort, börjar laserkulorna att rulla ner till den djupa brunnen mitt emot Teknodromen.

Om din väg är blockerad av laserkulor: vänd då om och använd den andra vägen till Teknodromen. Om båda vägarna är blockerade med laserkulor, får du lov att använda den mittersta kloakgången.

Så snart den tredje avloppsvakten är borta, börjar Shredders laserkulor att rulla ner till den djupa brunnen - huvudavloppsbrunnen till hela stans avloppssystem. Nu är striden mot Shredder förlorad. Det spelar ingen roll om brunnslocket ligger kvar på plats när laserkulorna kommer dit. Shredder har vunnit striden och spelet är slut. Sköldpaddorna får försöka hindra honom genom att spela en ny omgång.

Bekämpa Shredder.



När du kommer fram till Teknodromen (det behöver inte gå jämnt upp på tärningen) måste du slåss mot Shredder.

- Låt en av de andra spelarna kasta båda tärningarna åt Shredder.
- Du kastar antingen med en eller två tärningar beroende på hur bra du slåss (se de allmänna stridsreglerna).
- Om du förlorar, måste du återvända till startplatsen och börja om på nytt.
- Om du besegrar Shredder, har du räddat staden och stadens avloppssystem. Nu är du Super Mutant Hero Turtle, och har vunnit spelet.

Att avsluta spelet

Lägg alla spelpjäser, kulor och tärningar i mitten av spelplanen och vik sedan ihop den.

COWABUNGA!



Innehåll:

- 3-D spelplan
- 5 st speljäshållare
- 4 st Teenage Mutant Hero Turtles spelpjäser
- 1 st Shredder spelpjäs
- 6 st runda brunnslock
- 6 st numererade avloppsportar
- 10 st laserkulor
- 1 st 6-sidig tärning
- 1 st 4-sidig tärning
- 1 st regelhäfte

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

(De muterade tonårshjältesköldpaddorna)

Stoppa Shredders ruskiga laserkulor!

Var beredd på en äventyrlig kamp! Den fasanfulla Shredder har en terrorplan för att förstöra hela stadens avloppssystem. Han har fyllt alla vattentankar med dödliga laserkulor. Hans ondskefulla medhjälpare Bebop, Rocksteady och robotarna står vid avloppsportarna för att öppna dem och låta laserkulorna rulla djupt ner i stadens avloppssystem. När kulorna kommer dit, förstörs stadens grundmurar och allt kommer att ödeläggas.

Det är bara Sköldpaddorna - Teenage Mutant Hero Turtles, som kan förhindra katastrofen. De måste ta sig förbi alla hinder, genom avloppstunnlarna från andra sidan staden, för att sedan nå fram till Teknodromen där Shredder sitter och smider sina ondskefulla planer.

Nere i kloakerna måste sköldpaddorna lyfta och titta under varje brunnslock för att se om där finns någon farlig Fotrobot eller annan fara som skall bekämpas. Men ibland har de tur och hittar en smaskig pizza som ger dem styrka i striderna, eller dyker deras ledare Splinter upp och hjälper dem i striderna. De kommer också att stöta på April, den modiga och vackra nyhetsreportern. Om du får i uppgift att beskydda henne blir det besvärligare att slåss. Du måste ju ta hand om henne hela tiden.

Det kommer att bli en hård kamp, men om du samarbetar med de andra sköldpaddorna, så du kanske kan nå fram till Teknodromen och möta Shredder, ansikte mot ansikte.

COWABUNGA! Rusta dig nu för strid och dyk ner i stadens avloppstunnlar. Ge järnet och ge dig av snabbt. HAI-YA!

Vad spelet går ut på.

Du måste nå fram till Teknodromen och bekämpa Shredder innan hans dödliga laserkulor förstör hela stadens avloppssystem.

Spelförberedelser

Innan striden kan börja:

1. Sätt ner Sköldpaddorna och Shredder i sina hållare.
2. Placera Shredder på hans tron i Teknodromen i slutet av spelplanen.
3. Blanda de 6 numererade avloppsportarna och placera dem slumpvis i springorna runt om Teknodromen.
4. Lägg 5 laserkulor längst upp på varje sida om Teknodromen.
5. Blanda brunnslocken, upp och ner, och placera ut dem med locket upp över de 6 bruna brunnen.
6. Om ni är 3 eller 4 som spelar: välj vars en Sköldpadda. Om ni är 2 som spelar: välj vars två Sköldpaddor. Placera dem på startplattan i början av spelplanen.
7. Alla spelare kastar den 6-sidiga tärningen en gång. Den som får högst får börja. Kasta sedan i tur och ordning, och låt turen gå medsols.

Spelet kan börja

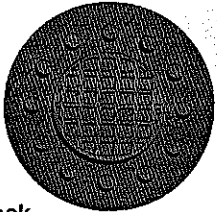
Varje gång det är din tur ska du:

Kasta med den 4-sidiga tärningen (på tärningen gäller siffran närmast bordet) och flytta lika många steg som den visar. När du kommer fram till en korsning får du själv välja vilket håll du vill gå. Du får inte gå baklänges (förutom när din väg är blockerad av laserkulorna).

Flera Sköldpaddor får stå på samma ruta.

Använd alltid den 4-sidiga tärningen när du förflyttar dig.

VAD DU KAN RÅKA UT FÖR:



Brunnslock.

När du kommer på ett brunnslock måste du stanna, även om stegen inte går jämnt ut. Vänd på locket! Om det är:



Splinter.

Behåll locket. Han är Sköldpaddornas vän och ninjatränare. Med hans hjälp kan du använda båda tärningarna i striderna. Men han kan inte hjälpa dig att undvika de lurande farorna - spiktrumman och stenblocken. Mot dem får du bara använda en tärning.

Om en annan Sköldpadda kommer på samma ställe som du och du har Splinter, måste du lämna över Splinter. Sedan får du lita på din egen tur och skicklighet.



April O' Neil.

Behåll locket. Eftersom du måste skydda henne, kommer du att ta dig fram långsammare. Hon är väldigt angelägen om att få ett bra reportage om den här

spännande nyhetshistorien. Och det vill hon vara ensam om. Hon är så upptagen av att filma så hon kommer inte att märka av farorna. Om du har det här locket, får du bara använda den 4-sidiga tärningen i striderna och mot de lurande farorna.

Om du hamnar på samma ställe som en annan Sköldpadda, får du lämna över April.



Pizzan.

Behåll locket. Nu har du tur. Pizza är Sköldpaddornas favoritmaträtt. Nu kan du ladda upp med ett riktigt skrovsmål. Om du behåller det här locket får du kasta båda tärningarna när farorna kommer - spiktrumman och stenblocken.

(Om du spelar med två sköldpaddor, gäller locken med Splinter, April och Pizzan för båda sköldpaddorna.)

KATASTROF!

Om du vänder på ett lock som har någon av nedanstående symboler, är du illa ute.

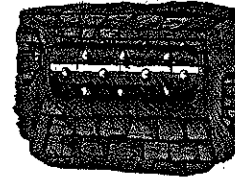


Stenblocken.

Nu måste du slå 3 eller högre. Använd den 6-sidiga tärningen såvida du inte har April eller Pizzan. Hinner du fly innan du begravs av stenblocken?

Om du lyckas lägger du locket utanför spelplanen. Stanna kvar på den röda brunnen tills det är din tur nästa gång.

Om du misslyckas lämnar du kvar brunnslocket på sin plats med brunnslocket uppåt och går genast tillbaka till startplatsen.



Spiktrumman.

Nu måste du slå en 4:a eller högre för att undvika Shredders förskräckliga knep. Använd den 6-sidiga tärningen, såvida du inte har April eller Pizzan. Om du lyckas, lägger du locket utanför spelplanen. Stanna kvar på den bruna brunnen tills det blir din tur nästa gång.

Om du misslyckas, lägger du tillbaka brunnslocket med brunnslocket uppåt och återvänder till startplatsen.



Fotroboten. I striden mot den här ondskefulla roboten måste du få ett högre tärningslag än honom. Han är utsänd av Shredder och ligger i bakhåll. Fotroboten använder den 6-sidiga tärningen. Den använder även du, såvida du inte har Splinter, April eller Pizzan.

En av de andra spelarna slår för Fotroboten.

Om du lyckas, lägger du kortet åt sidan utanför spelplanen. Stå kvar på den röda brunnen tills det är din tur nästa gång.

Om du misslyckas, lägger du tillbaka brunnslocket med brunnslocket uppåt och återvänder till startplatsen.

COWABUNGA! SÅ HÄR SLÄSS DU:

Alla COWABUNGA-platser är stridsplatser. När du hamnar på en sådan måste du slåss mot någon av vakterna vid avloppsportarna.

För att se vilken vakt du ska kämpa mot: kasta den 6-sidiga tärningen och leta upp vakten med det numret.

Gör dig redo för strid mot vakten.

Att slåss ensam.

Kasta dig rakt in i striden genom att be en annan spelare kasta tärningen för din motståndare.

Att få hjälp från en annan Sköldpadda.

Om en annan Sköldpadda är max 3 rutor från dig kan du snabbt ropa "Cowabunga Turtle" och flytta honom till din plats. Nu får du kasta med båda tärningarna. Om du samtidigt beskyddar April, får du bara kasta med den 4-sidiga tärningen. Då hjälper det inte att kalla på en annan Sköldpadda, men det kan vara bra för spelets fortsatta gång om du flyttar honom.

Allmänna stridsregler

Gäller mot alla vakter, Fotrobot och Shredder.

De ondskefulla motståndarna slår alltid först med tärningen (en av de andra spelarna får göra detta). Sedan är det din tur att kasta.

- Har du inget kort, använd den 6-sidiga tärningen.
- Om du har Pizzakortet eller Splinter (eller båda), använd båda tärningarna.
- Har du April, använd den 4-sidiga tärningen.
- Om du har April och Splinter, eller April och Pizzan, använd bara den 6-sidiga tärningen.
- Om du har alla tre korten (April, Splinter och Pizzan), använd båda tärningarna.
- Om du har flyttat en annan sköldpadda till din plats, använd båda tärningarna (såvida du inte har April).

Högsta poäng vinner. Om det blir oavgjort, kasta en gång till.

Det står alltid angivet vilken tärning som motståndaren använder.

Specialstridsregler.



Bebop och Rocksteady - De är elaka, fula och starka. En annan spelare kastar *båda tärningarna* för Bebop och Rocksteady och lägger ihop poängen.