

ЦИТАДЕЛЬ ШРЕДДЕРА ПРАВИЛА



TMNT

nickelodeon

8727



СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле	1 шт.
Карточки игроков	4 шт.
Жетоны «выносливость»	20 шт.
Жетоны «атака»	20 шт.
Карточки комнат	9 шт.
Карточки стражников	48 шт.
Карточки техники	5 шт.
Карточки лидеров	4 шт.
Карточки помощников	3 шт.
Кубики "1-6"	5 шт.
Фишки черепашек	4 шт.
Фишка Шреддера	1 шт.

ВВЕДЕНИЕ

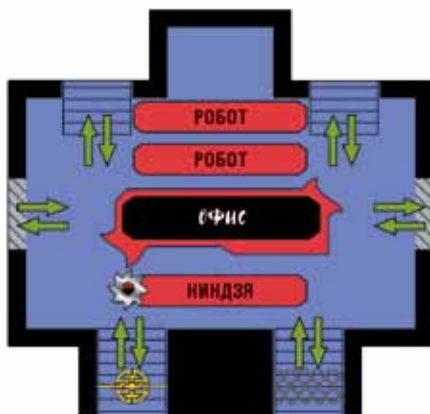
У черепашек-ниндзя есть совсем немного времени, чтобы остановить Шреддера. Он уже скрылся в недрах своей цитадели, а его звездолет, если верить данным доктора Ханнекута, практически готов к взлету. Стартовый комплекс находится где-то в подвале и путь к нему преграждают отряды верных ниндзя клана Ноги.

Братья должны спуститься вниз по цитадели Ороку Саки, отыскать в подвале стартовый комплекс звездолета и остановить Шреддера до того, как завершится предстартовая подготовка. Если же Шреддер успеет покинуть Землю, то игра будет проиграна. Цивилизацию Утромов, а возможно и всю галактику, ждет тяжелое рабство.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите игровое поле на центр стола. Возьмите карточки комнат верхних этажей и комнат подвала. Перевернув их лицевой стороной вниз, перемешайте, а затем поместите в рамку игрового поля (комнаты подвала должны составить нижний ряд).

комната верхних этажей



комната подвалов



Игроки решают кто за какого героя будет играть, затем каждый игрок получает карточку своего героя и кладет ее перед собой. На карточки игроков положите столько жетонов «выносливость» ☯, сколько указано на карточке. Поставьте фишки черепашек в верхнюю комнату цитадели.



Игровые карты разделите на 5 стопок: ниндзя, элитные ниндзя, боевые роботы, лидеры (Шреддер, Хан, Караи, доктор Стокман) и карты техники. Карты помощников (учитель Сплинтер, Эйприл О'Нил, Кейси Джонс) игроки забирают себе.

Фишку Шреддера поставьте в начало линейки внизу игрового поля на цифру 10.

Несмотря на то, что черепашек четверо, вас может собраться для игры двое или трое. Однако, команда ниндзя не пойдет воевать со Шреддером в неполном составе, поэтому если вас меньше четырех, то кому-то придется играть за двоих из братьев. Решите сами, кто это будет, но лучше, если такую большую ответственность на себя возьмет более опытный игрок.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки должны за 10 ходов найти в цитадели Шреддера стартовую площадку звездолета и остановить его. Если пробираясь через охрану цитадели все братья окажутся повержены – это будет означать поражение игроков.

ХОД ИГРЫ

Игра разделена на ходы. В течении хода каждый из братьев-черепашек может один раз переместиться в соседнюю комнату или на соседний козырек при движении по внешней стене цитадели. Вместо перемещения каждый из братьев может остаться на месте и отдохнуть.

После перемещения фишку героя положите на бок, чтобы показать, что этот ниндзя уже свой ход завершил.



Очередность действий игроков

Братья-черепахи действуют как одна команда. Кто из них будет ходить первым, а кто последним – должны решать сами игроки. После того как все герои завершили ход (все фигурки героев лежат на боку), снова поставьте их и определите очередность хода.

Перемещение в соседнюю комнату

Из каждой комнаты можно попасть через проходы в соседние комнаты или через окно выбраться на стену цитадели. Зеленые стрелки укажут возможные направления.

Переход в соседнюю комнату с этажа на этаж осуществляется по лестницам, некоторые из которых охраняются электронными системами, а другие были заблокированы по приказу Шреддера.

При переходе с этажа на этаж, необходимо проверить, удалось ли обойти защиту, которые обозначены значками  и . Киньте кубик, если выпало 4, 5 или 6, то защита пройдена.

Если же выпало 1, 2 или 3, то пройти не удалось и придется остаться на месте. Однако, ход все-таки совершен, поэтому положите фишку черепашки на бок.



Перемещение по стене

Вместо того, чтобы пробиваться через заполненные врагами внутренние комнаты цитадели, черепашки могут попробовать проползти по внешним стенам здания. Дело это непростое даже для ниндзя, поэтому надо будет соблюдать следующие правила:

1. За один ход можно переместиться только на соседний козырек крыши или, если козырек находится напротив окна, проникнуть во внутреннюю комнату цитадели;

2. Перемещение по клеткам стены можно осуществлять только в направлении стрелок;

3. На одном козырьке может находиться только один из братьев.

Комнаты


Цитадель Ороку Саки огромна, поэтому комнаты в нем просторны. В любом из них могут находиться все братья-черепашки одновременно.


План цитадели – глубокий секрет Шреддера, поэтому на начало игры все комнаты должны быть повернуты лицевыми сторонами вниз. Чтобы узнать, что за комната за дверью черепашки должны проникнуть в него.

Как только кто-нибудь из братьев перемещается в неразведанную комнату, карточка комнаты переворачивается. На черепашку тут же из засады бросаются охранники этой комнаты. На каждой карточке комнаты указано, какие в нем находятся охранники.

Если рядом с охранником нарисован знак  то значит таких охранников в комнате несколько. Киньте столько кубиков, сколько указано значков, сложите выпавшие значения – именно

Донателло и Рафаэль могут лучше обходить защиту на лестницах.

Если лестница помечена знаком , то Донателло сможет пройти по ней, если выпало любое число, кроме 1.

Если лестница помечена знаком , то Рафаэль сможет пройти по ней, если выпало любое число, кроме 1.

столько охранников данного типа будет сидеть в засаде в этом помещении. Возьмите необходимое количество карт охранников из соответствующей стопки и положите их на карточку комнаты.

После того, как количество охранников в засаде определено, должно начаться Сражение. Но перед этим любой из ниндзя-черепашек, находящихся в соседних комнатах может прийти на помощь своему брату, переместившись в его помещение. Это могут сделать только те из черепашек, кто еще в этот ход не перемещался.

Не забудьте, каждый из братьев-черепашек может совершить только одно перемещение в ход!

Комната, однажды освобожденная от охранников, остается свободной и открытой до конца игры. Заходить в него можно будет не опасаясь засады.

Лидеры клана Ноги



Охранники:



Сражение

После того, как определено, сколько охранников находилось в засаде и кто из братьев будет сражаться с ними, происходит сражение. Для удобства разложите в линию карты охранников рядом с полем и напротив них положите карточки черепашек.

На картах охранников и карточках черепашек нарисованы один или несколько сюрикенов. Каждый такой сюрикен показывает, сколько атак может нанести в бою данный персонаж. Рядом с каждой картой положите такое количество жетонов «атака», сколько на ней нарисовано сюрикенов.

Братья-черепашки великолепные бойцы, они превосходят любого из рядовых охранников цитадели, кроме ближайших помощников Шреддера: Хана, Караи и Стокмана. Сам же Шреддер – боец непревзойденный, ни один из братьев не справится с ним в одиночку.

У большинства воинов клана Ноги выносливость невелика. Но некоторые способны продолжать бой после серьезных травм. На картах таких может быть несколько знаков выносливости. Положите на карты таких охранников столько жетонов «выносливость», сколько знаков на карте.

Сражение разделено на две фазы:

- Назначение атак;
- Атаки.

Сначала надо назначить атаки охранников цитадели. Черепашки привыкли биться в команде и умеют грамотно прикрывать друг друга, принимать на себя удар, предназначенный брату. Игроки сами выбирают по кому из братьев и сколько пройдет атак. В соответствии с этим решением положите необходимое количество жетонов «атака» ♦ перед карточками черепашек.

Теперь свои атаки должны распределить братья. Они могут, как атаковать охранников, так и отбиваться от атак.

Любое количество из атак каждого из братьев может быть направлено на оборону. Положите соответствующее количество жетонов «атака» ♦ на карточки тех братьев, которые решили обороняться.

Те атаки, которые не были потрачены на собственную защиту, братья должны направить на охранников. Положите жетоны атаки черепах на атакованных ими приспешников Шреддера. Чтобы не запутаться, кого из охранников кто из братьев атакует, подвиньте карты охранников к соответствующим карточками черепашек.

Теперь настала пора провести атаки.

Сначала наносят атаки охранники. Выберите, с какой черепашки начнется сражение. Снимите 1 жетон «атака» лежащий на карточке этого брата и бросьте кубик.

Если выпало 1, 2 или 3, то охранник промахнулся.

Если выпало 4, 5 или 6, то атака оказалась успешной. Если для этого брата были назначены атаки для обороны, то можно попробовать отпарировать удар. Снимите 1 жетон «атака» лежащий на карточке этого брата и бросьте кубик. Если выпало 4, 5 или 6, то атаку удалось отразить. Если же 1, 2 или 3, то герой получил жестокий удар, снимите 1 жетон «Выносливость» с его карточки. Если снимается последний жетон «Выносливость», то персонаж продолжает сражение до следующего жестокого удара. Получив его, ниндзя-черепашка теряет сознание от тяжелых травм. Снимите с поля его фигуру и уберите из игры его карточку.

После того, как будут проведены все атаки охранников, наносят свои удары братья. Механизм при этом такой же, как и при атаках охранников.

Если после атак черепашек на ногах еще останется кто-то из охранников, ничего не поделаешь, придется сражаться с ними до тех пор, пока они все не будут повержены. Защищать своего господина они будут до последнего.

Проведите сражение еще раз с оставшимися охранниками.

Внимание!

Если будут повержены ВСЕ братья, то игра будет проиграна!

Не подставляйте раненых под большое количество атак!

Леонардо и Рафаэль, а так же Караи и, конечно же, Шреддер сражаются гораздо лучше прочих. Когда бросаете кубик для определения удачности их атак и парирований всегда прибавляйте к полученному значению 1.

Микеланджело – один из величайших воинов современности, чемпион кубка «Нексус». Однако его способности просыпаются только в случае крайне сильных эмоций. Например, если он видит, как кто-то из его братьев падает без чувств от полученных травм.

Если в сражении, в котором участвует Майки, будет повержен один из его братьев, то до конца хода ко всем его броскам кубика при атаках и парировании добавляйте 2. К тому же он получает 3 дополнительные атаки!

Донателло силен не только как боец. Он в считанные минуты способен понять принцип работы сложных механизмов чтобы использовать их. В некоторых помещениях цитадели можно найти различные технические приспособления. Если в это помещение попадет Донни, то он может взять их себе. Использовать полученные инструменты можно сразу же.

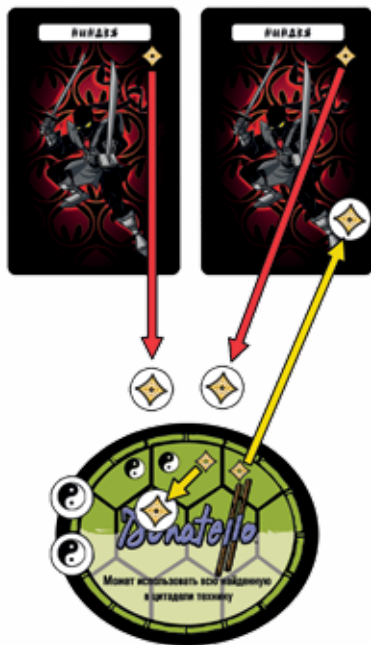
Карты этих приспособлений сообщают, какие дополнительные возможности дарит их использование. Положите эти карты рядом с карточкой Донателло, чтобы не забыть, что он их использует.



Распределение атак и блоков

Броски кубиков

Ниндзя проводят
2 атаки
по Донателло



Донни проводит
1 атаку и блокирует
1 из атак ниндзя



Промех

Промех

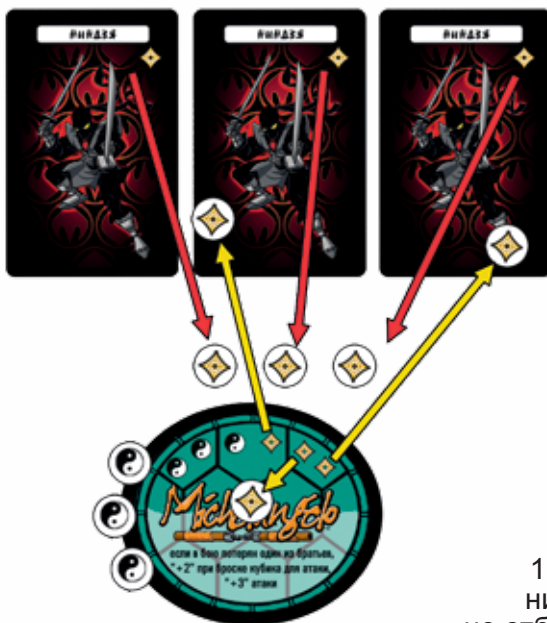


Успешная
атака



Успешный блок
(отбивает
1 успешную атаку)

Ниндзя
проводят 3 атаки
по Микеланджело

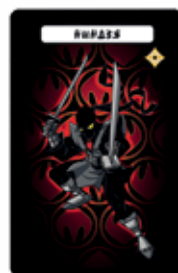


Майки проводит 2 атаки
по ниндзя и блокирует
одну из атак

Промех



Ниндзя
повержен



Успешная
атака

Промех



Успешная
атака

Успешная
атака



Успешный блок
(отбивает
1 успешную атаку)

1 успешная атака
ниндзя осталась
не отбитой; Майки теряет
1 "Выносливость"

Внезапное нападение

Если кто-либо из братьев попадает в комнату не по лестнице, а через окно, то это оказывается сюрпризом даже для засевших в засаде охранников.

Вступая в сражение через окно, черепаха может нанести все свои атаки по любому противнику до начала основного сражения.

Отдых

Вместо перемещения любой из братьев может решить перевести дух и восстановить силы.

На отдых тратится один ход, в течении которого не должно совершаться перемещение. Фишка отдыхающего брата кладется на бок, а на его карточку возвращаются все жетоны «Выносливость», потерянные в предыдущих схватках.

Помощники

Карты помощников может использовать любой из игроков.

Учитель Сплинтер может вернуть силы любому из братьев. Он способен вернуть в бой даже того, кто потерял сознание.

Кейси Джонс может вломиться в любое помещение цитадели, где идет драка и вступить в нее на стороне черепашек. Если в бою участвует Рафаэль, то к любому броску Атаки Кейси Джонса прибавьте «+1».

Эйприл О'Нил может проникнуть в любую соседнюю с героем неразведанную комнату и вступить там в бой. Братья могут прийти ей на помощь, как и к любому другому герою. Правила боя описаны в разделе «Сражение».

В какой момент применять помощников решает вся команда! При использовании карта помощника действует до конца хода, после чего убирается из игры.

Конец хода

Каждый ход заканчивается перемещением фишки Шреддера на одно деление по линейке предстартовой подготовки. Фишки черепашек снова ставятся на ноги, они готовы двигаться дальше.

После окончания 10-го хода (если, конечно, до этого момента Шреддер не будет повержен) фишка перемещается на отметку «Взлет!», что означает поражение игроков.

Окончание игры

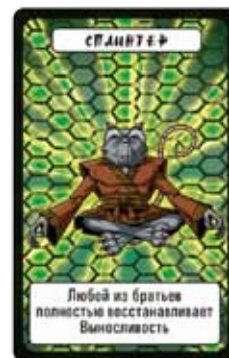
Игроки победят, если до конца 10-го хода смогут обнаружить Шреддера в подвалах цитадели и победить его в бою. Иначе всю команду ждет поражение.

Так же братья-черепашки проиграют, если, пробиваясь через охрану цитадели, все они будут повержены в бою. Как только без сознания упадет последний из братьев – игроки проиграли.

ДЛЯ ПЯТИ ИГРОКОВ

При игре в пятером один из игроков должен играть за Шреддера. Он будет управлять всей охранной цитадели, бросать кубики при определении размера засад, проводить атаки за охранников. Он сможет по своему усмотрению распределить помещения в цитадели.

Но против такого игрока выступит сплоченная команда супер-ниндзя. Так что не стоит браться за это дело, если Вы не чувствуете в себе достаточно сил.



При игре в пятером, если все братья-черепашки оказались поверженными или не успели добраться до звездолета в отведенное количество ходов, победителем считается Шреддер.

