



6+





ZUSAMMENBAU DURCH ERWACHSENE

Spiele nach den klassischen Regeln ... oder spiele Gullideckel-Style!

ZIEL DES SPIELS

Sei der erste Spieler mit vier farbigen Chips in einer Reihe: horizontal, vertikal oder diagonal.

INHALT

- 1 Rasterwand 2 Ständer 2 Zählerhalter 2 Spielstandzähler
- 21 gelbe Spielchips 21 blaue Spielchips 1 Bogen Leonardo

und Shredder Portrait Sticker • 1 Schiebeverriegelung

- 2 Gullideckel-Sperren (in 2 Teilen) 2 Gullideckel-Sticker
- · Spielanleitung

VORBEREITUNG

- Löst alle Teile von den Plastikrahmen. Entsorgt den Abfall erst, wenn das Spiel komplett zusammengebaut wurde.
- Sucht die zwei ovalen gr
 ünen Gullideckel und beklebt sie auf der Seite mit den erhobenen Ecken mit den Gullideckel-Stickern.
- 3. Klebt die runden Leonardo Sticker auf beide Seiten der blauen Chips.
- 4. Klebt die Shredder Sticker auf beide Seiten der gelben Chips.

ZUSAMMENBAU

- Schiebe die grüne Schiebeverriegelung unten auf die Rasterwand bis sie auf der anderen Seite an den Stoppern anstößt, wie in Bild 1A gezeigt.
- Schiebe beide Ständer and den Seiten der Rasterwand nach oben, bis sie einrasten. (Siehe Bild 1B)
- Stelle die Rasterwand aufrecht hin und schiebe die Z\u00e4hlerhalter von oben auf die St\u00e4nder. (Siehe Bild 1C)
- 4. Schiebe je eine Drehscheibe in einen Z\u00e4hler, so dass die Drehscheibe sich gut drehen l\u00e4sst. Beides zusammen wird jetzt auf den jeweiligen Z\u00e4hlerhalter geklippst. Stelle beide Drehscheiben auf \u00e40\u00f3.
- Kontrolliere, ob die Schiebeverriegelung noch sicher verschlossen ist und noch an den Stoppern anstößt, so dass die Chips nicht nach unten aus der Rasterwand fallen können
- 6. Stelle das Spiel zwischen dich und deinen Gegner.
- 7. Entscheide dich für Leonardo oder Shredder und nehme alle passenden Chips zu dir.

KLASSISCHE REGELN

Falls du das erste Mal 4 GEWINNT spielst, hälst du dich am besten für ein oder zwei Runden an die klassischen Regeln, um dich mit dem Spiel vertraut zu machen.

Bild 1A.



Bild 1B.



Bild 1C.

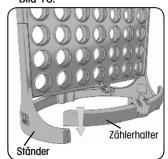
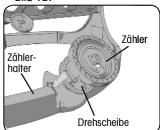


Bild 1D.



SPIFI!

- 1. Der jüngste Spieler fängt an.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, wirft einen seiner Chips in IRGENDEINE Öffnung an der Oberseite der Rasterwand. Danach ist der n\u00e4chste Spieler an der Reihe.
- Es wird abwechselnd gespielt, bis ein Spieler 4 Chips in einer Reihe hat. Die Reihe kann horizontal, vertikal oder diagonal ausgerichtet sein. (Siehe Bild 2)

SIEG!

Wer zuerst eine Viererreihe bildet, gewinnt das Chip-Duell. Bei einem Unentschieden mache es wie die Turtles: Rückspiel!

START EINES NEUEN SPIELS

Löse alle Spielchips aus der Rasterwand, indem Du die Schiebeverriegelung zur Seite schiebst. Die Chips fallen jetzt nach unten aus der Rasterwand und die nächste Runde kann starten. Vergiss nicht, die Verriegelung wieder zu schließen.

SPIEL 2 4 GEWINNT GULLIDECKEL-STYLE-REGELN

Bist du bereit, 4 GEWINNT zu spielen, wie die Turtles, Shredder und ihre Verbündeten es tun? Lege die Sperren bereit und Ierne die GULLIDECKEL-STYLE-REGELN!

SPIEL!

Es gelten die klassischen Spielregeln, mit einem entscheidenden Unterschied: Jeder Spieler erhält eine Gullideckel-Sperre.

Die Sperre kann irgendwann im Spiel eingesetzt werden, anstatt einen Chip zu spielen. Sie kann in irgendein Loch gesteckt werden, so dass alle Löcher darunter für beide Spieler nicht mehr erreichbar sind. Auf den Sperren dürfen Chips platziert werden, solange oberhalb Löcher sind.

Einmal platziert, darf die Sperre nicht mehr bewegt werden.

WIE WIRD DIE SPERRE DES GEGNERS ENTFERNT?

Wenn dein Gegner die Sperre platziert hat, kannst du versuchen, sie zu entfernen. Wenn du einen Chip irgendwo in der obersten Reihe der Rasterwand legen kannst, darfst du die Gullideckel-Sperre deines Gegners entfernen. Du musst aber nicht. Dies gilt natürlich auch für deinen Gegner.

Eine einmal entfernte Sperre ist aus dem Spiel und kann in diesem Spiel nicht noch einmal benutzt werden.

Wenn du die Sperre im obersten Loch einer Reihe platzierst, blockiert sie alle Löcher darunter und es können keine Chips auf der Sperre gelegt werden. Wenn die Sperre weiter unten in der Rasterwand steckt und entfernt wird, werden die Chips, die oberhalb der Sperre in der Wand stecken, nach unten in neue Positionen fallen.

Achte genau darauf, hier kann sich Sieg oder Niederlage entscheiden.

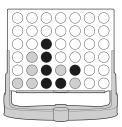
AUFBEWAHRUNG

Nimm zuerst die Zählerhalter nach oben von den Ständern ab. Dann werden die Ständer seitlich an der Rasterwand nach unten gedrückt, bis sie sich lösen. Nun wird noch die Schiebeverriegelung abgenommen und alles passt wieder in den Karton.

Bild 2 Beispiele



Vier in einer Reihe horizontal



Vier in einer Reihe vertikal



Vier in einer Reihe diagonal



Du konntest einen Chip in der obersten Reihe platzieren! Jetzt darfst du die Gullideckel-Sperre deines Gegners entfernen. Sie kann in diesem Spiel nicht mehr benutzt werden.



© 2013 Viacom Overseas Holdings C.V. Alle Rechte vorbehalten.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLÉS und alle dazugehörigen Titel, Logos und Characters sind Marken der Viacom Overseas Holdings C.V. Basierend auf den Figuren und Geschichten von Peter Laird und Kevinr Eastman. © 2013 Hasbro: Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt von: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont. CH

Vertreten durch: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ. UK.

• Verbraucherservice: Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest, Tel.: 02921 965343, consumerservice@hasbro.de
• Verbraucherservice / Service Consommateurs / Contatto di consumatore: Hasbro Schweiz AG, Weinberglistrasse 4, CH-6005 Luzern Tel.: 041 766 83 00. info@hasbro.ch. www.hasbro.ch

Werbraucherservice Österreich: Auhofstraße 190, A-1130 Wien, Tel.: 01 8799 780 Bitte bewahren Sie diese Informationen zum späteren Nachschlagen auf. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.



