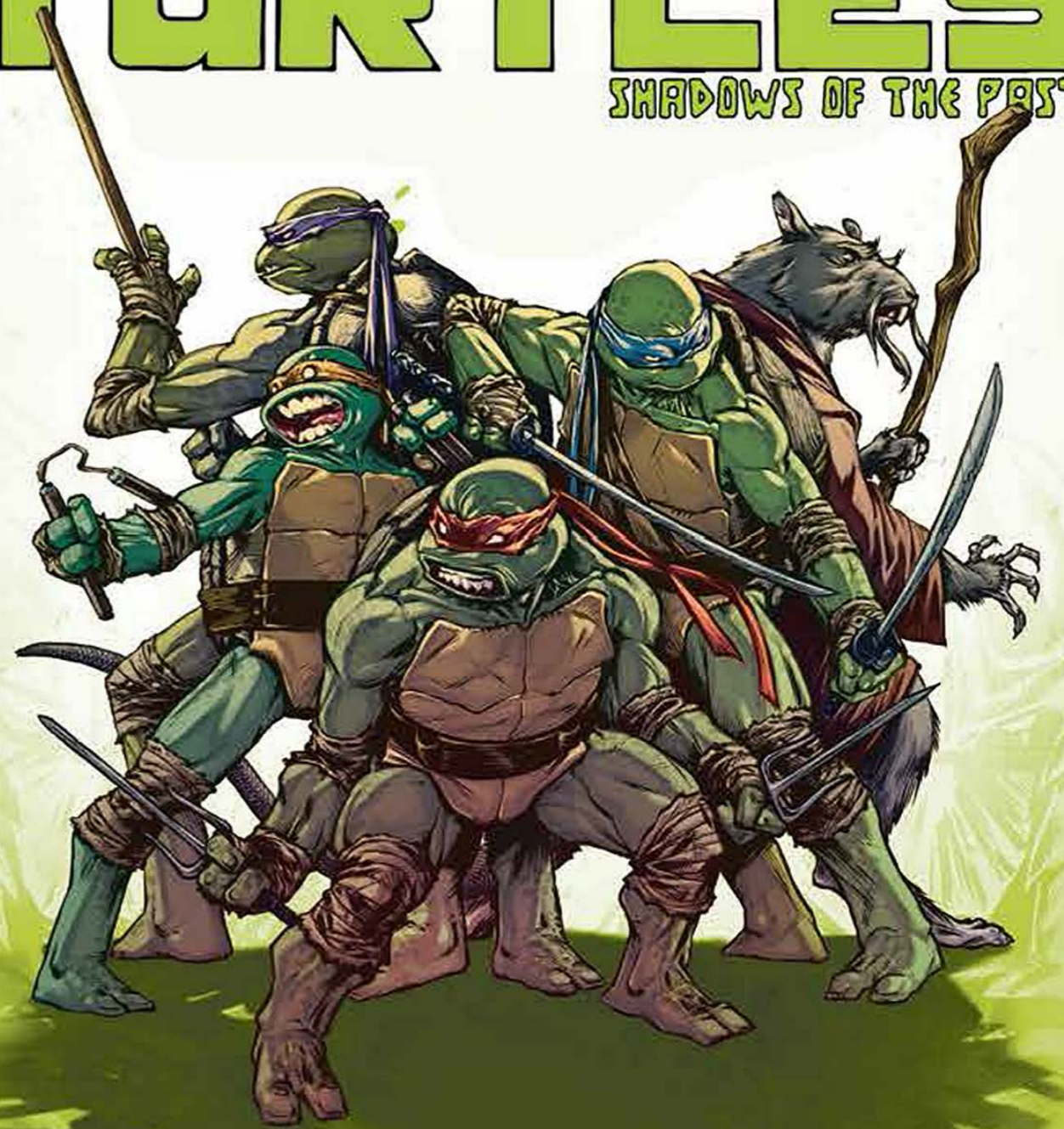


# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

SHADOWS OF THE PAST



**RULEBOOK**

# INTRODUCTION

**닌자거북이:** 한 플레이어가 적의 모든것을 제어하고 악역의 역할을 맡으면서 거북이가 직면하게 될 과거의 그림자 닌자거북이의 역할을 4명까지 맡게 됩니다. 양측 플레이어들은 이후 1~2시간에 걸쳐 전투를 포함한 하나의 목표를 향해 나아갈 것입니다. 플레이어는 다른 경험으로 각각의 전투를 진행하거나 전체의 모험을 통해 자신의 목표를 달성하도록 그 진행 상황을 저장할 수 있습니다.

# COMPONENTS LIST

- » 8
- » 15
- » 45 including:
  - 4 Ninja Turtles (Donatello, Leonardo, Michelangelo, and Raphael)
  - 4 Villain Leaders (Master Shredder, Karai, Old Hob, and Alopex)
  - 3 Foot Clan
  - 6 Foot Clan
  - 18 Foot Clan
  - 5
  - 5
- » 4 Hero sheets
- » 9 Villain sheets
- » 128 Cards, including:
  - 89 Villain Ability cards
  - 24 Special Move cards
  - 5
  - 10
- » 6 Double-sided Map sheets
- » 2 Adventure comics with 16 Battle scenarios
- » 1 Victory bookmark
- » 132 Status tokens, including:
  - 24 Five-Life tokens
  - 40 One-Life tokens
  - 28 Focus tokens
  - 24 Drained tokens
  - 12 KO'ed tokens
  - 4 Turn tokens
- » 46 Prop tokens, including:
  - 4 Blocking Terrain tokens
  - 6 Garbage Can tokens
  - 4 Car tokens
  - 2 Dumpster tokens
  - 4 Trash Bag Pile tokens
  - 2 Fire Escape tokens
  - 4 Security Door tokens
  - 6 Security Camera tokens
  - 4 Steam Jet tokens
  - 4 Shipping Container tokens
  - 2 Computer Bay token
  - 4 Objective tokens

# OVERVIEW

각 라운드는 거북이들은 그들이 뭘 할수 있는지를 결정하기 위해 액션주사위를 굴린다. 그들은 그들의 계획을 수행할 수 있는지 확인하고 자신의 초점과 공유주사위를 걸어 재굴림을 사용한다. 그리고 그들은 순서대로 자신의 액션주사위를 사용합니다. 각 거북이의 턴 후 악역은 지도상의 악역의 활성화를 위해 두악당의 능력카드를 턴에 사용합니다. 새로운 라운드가 시작되기 전 악당의 라운드의 마지막 턴 후, 새로운 악당피규어는 맵에 출현상태를 모두 다시 시작됩니다.이것은 현재 진행중인 전투에서 그들의 설정목표를 달성할때까지 계속됩니다.



# COMPONENTS OVERVIEW

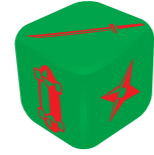
## Battle dice

이 주사위는 공격, 방어 및 기술 검사를 해결하기 위해 영웅과 악당 모두에서 사용됩니다.



## Action dice

각 영웅은 사용자 정의 액션 주사위 자신의 세트를 사용하고 있습니다. 이 주사위는 자신의 턴에 영웅이 사용할 수 있는 작업을 결정합니다.



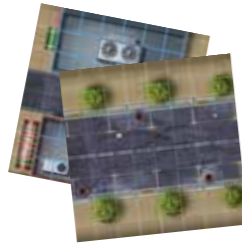
## Plastic figures

각 플라스틱 피규어는 지도에 다른 단위를 나타냅니다. 영웅 플레이어는 하나의 figure를 사용하고 악당 플레이어는 모든 악당유닛을 제어합니다.



## Map sheets

각 전투는 전투가 수행될 두개의 지도 시트를 선택하는 것으로 시작합니다. 각 지도 시트는 고유한 레이아웃과 지형 규칙을 가지고 있습니다.



## Adventure comic

모험 만화는 몇개의 전투로 이루어져 있다. 그 전투는 하나의 완전한 이야기로 합쳐진다.



## Hero sheets

각 영웅은 그들의 독특한 영웅 시트를 가지고 있는데, 스탓과 그 캐릭터 특유의 특별한 능력을 특징으로 한다.



## Villain sheets

각 악당에게는 통계와 그 캐릭터 특유의 특별한 능력이 들어 있는 고유한 악당 시트가 있다.



## Villain Ability cards

악당 능력 카드는 악당이 그들의 차례에 행동하는 방법이다. 각 카드에는 악당 플레이어가 다른 유닛을 활성화할 수 있도록 해 주는 액션 기호와 특수 규칙이 포함되어 있습니다.



## Special Move cards

각 영웅은 그들의 자신의 특별한 이동 카드 세트를 가지고 있다. 영웅 플레이어는 각각의 전투를 시작할 때마다 지니고 갈 수 있는 몇가지 강력한 능력을 선택할 것이다.



## Ally cards

일부 전투에서는 영웅들이 엘리 카드를 사용할 수 있다. 엘리 카드는 그들이 선택한 파트너에 따라 히어로 플레이어에게 고유한 버프를 제공한다.



## Terrain cards

각 지도 시트는 고유한 지형 레이아웃을 제공합니다. terrain 카드는 플레이어가 특정 지도 시트를 사용할 때 고려해야 하는 추가 규칙을 설명합니다.



## Life tokens

라이프 토큰은 각 등장 인물의 건강을 추적합니다. 등장 인물의 건강이 영으로 떨어지면 그들은 KO된다. 피자를 가득 채운 것은 5개의 생명으로 간주하고, 슬라이스는 1로 간주한다.



## Focus tokens

포커스 토큰은 포커스가 언제든지 사용할 수 있는 개수를 나타냅니다. 초점을 사용하여 주사위를 다시 굴리거나 특별한 동작을 활성화할 수 있습니다.



## Drained tokens/ Manhole covers

토큰은 맵 시트를 맨홀로 사용하며, 플레이어가 이 토큰을 사용한 후에는 동작 주사위를 다루는 드레이즈드 토큰이 사용됩니다.



## KO'ed tokens

KO'ed tokens are given to characters if they have been KO'ed and then failed to awaken on their turn.



## Turn tokens

히어로 플레이어가 차례 후에, 악당 플레이어로부터 턴 토큰을 받는다. 모든 영웅들이 턴 토큰을 갖게 되면, 새로운 라운드가 시작된다.



## Garbage Can tokens

맵에 있는 가비지 캔을 나타냅니다. 자세한 내용은 적용되는 터레인 리스폰 및 규칙에 대한 배치 터레인 카드를 참조하십시오.



## Car tokens

이 토큰은 지도에 표시된 차량을 나타냅니다.



## Dumpster tokens

이 토큰은 지도에서 덤프스터(dumpsters)를 나타냅니다.



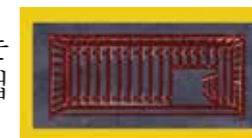
## Trash Bag Pile tokens

이 토큰은 지도에 있는 휴지통 파일을 나타냅니다.



## Fire Escape tokens

이러한 토큰은 맵에 있는 화재 탈출 토큰을 나타냅니다.



## Security Door tokens

이러한 토큰은 맵에 있는 보안 도어를 나타냅니다.



## Security Camera tokens

이러한 토큰은 맵에 있는 보안 카메라를 나타냅니다.



## Steam Jet tokens

이 토큰들은 지도에 있는 스팀 제트를 나타냅니다.



## Shipping Container tokens

이러한 토큰은 다음에 있는 배송 컨테이너를 나타냅니다.



## Computer Bay token

이러한 토큰은 맵에 있는 컴퓨터 베이를 나타냅니다.



## Blocking tokens

이러한 토큰은 액세스 할 수 없는 영역을 나타냅니다.



## Objective tokens

목표 토큰은 일부 전투에서 특수한 목표를 나타냅니다. 히어로 플레이어가 획득하거나 보호해야 하는 문자나 항목일 수 있습니다.



**SETUP TO PLAY**

1 먼저, 한명의 플레이어를 악당으로 선택합니다.

다른 플레이어는 영웅으로 연기하고 거북이를 제어합니다. 총 4마리의 거북이들이 얼마나 많은 히어로 선수들이 있는지 상관 없이 사용돼요

» 각 히어로 플레이어는 다음과 같은 기능을 받게 됩니다

**(per Turtle they are controlling):**

- That Turtle's Hero sheet
- That Turtle's Action dice
- That Turtle's Plastic figure
- Life tokens equal to that Turtle's starting life
- Focus tokens equal to that Turtle's starting focus
- All of the Special Move cards for that Turtle

2 다음으로, 선수들은 경기할 전투를 선택한다. 그 전투들은 모험 만화에서 발견된다. 첫번째 전투에서는 제1권 "배틀"을 하는 것이 좋습니다.

» **The Villain player receives:**

- The Villain Plastic figures listed in the battle description
- The Villain deck (see sidebar for assembly instructions)
- The Villain sheets of the villain types listed in the battle
- Focus tokens equal to the amount listed in the battle

3 The Villain은 지도를 조립한다

두개의 지도 시트가 서로 나란히 배치된 다음 표시된 모든 Prop토큰이 그림과 같이 배치됩니다.

4 빈 칸 그림은 지도에 표시된 공간에 배치되어 있으며, 남은 음식은 모두 figure pool에 둡니다.



모두가 자신의 목표를 확실히 이룰 수 있도록 특별한 규칙과 지도를 살펴보십시오.

5 p플레이어가 볼 수 있도록 전투에 나열된 터레인 카드를 지도 옆에 놓습니다.

6 For each Turtle, the controlling Hero 그들의 기술과 동일한 특별한 동작을 선택해야 하고, 전투의 영웅적인 기술에 의해 수정됩니다. 플레이어가 선택한 특별한 이동이 이 전투에서 사용할 수 있습니다. 선택하지 않은 특별한 동작을 한쪽으로 치워 두세요. 그들은 이 전투에서 사용될 수 없다. 첫번째 게임의 경우 다음과 같은 이동이 권장됩니다.

- » **Donnie:** (2 moves) *Bo Staff Defense* and *Spin Attack*
- » **Leo:** (3 moves) *Leaping Strike*, *Clash*, and *I'll Hold Them Off!*
- » **Mikey:** (2 moves) *Party Dude!* and *I'll Throw You!*
- » **Raph:** (1 move) *Cool But Rude*

7 시나리오에서 보여지는 대로 영웅적인 인물들을 공간마다 한명씩 배치한다.

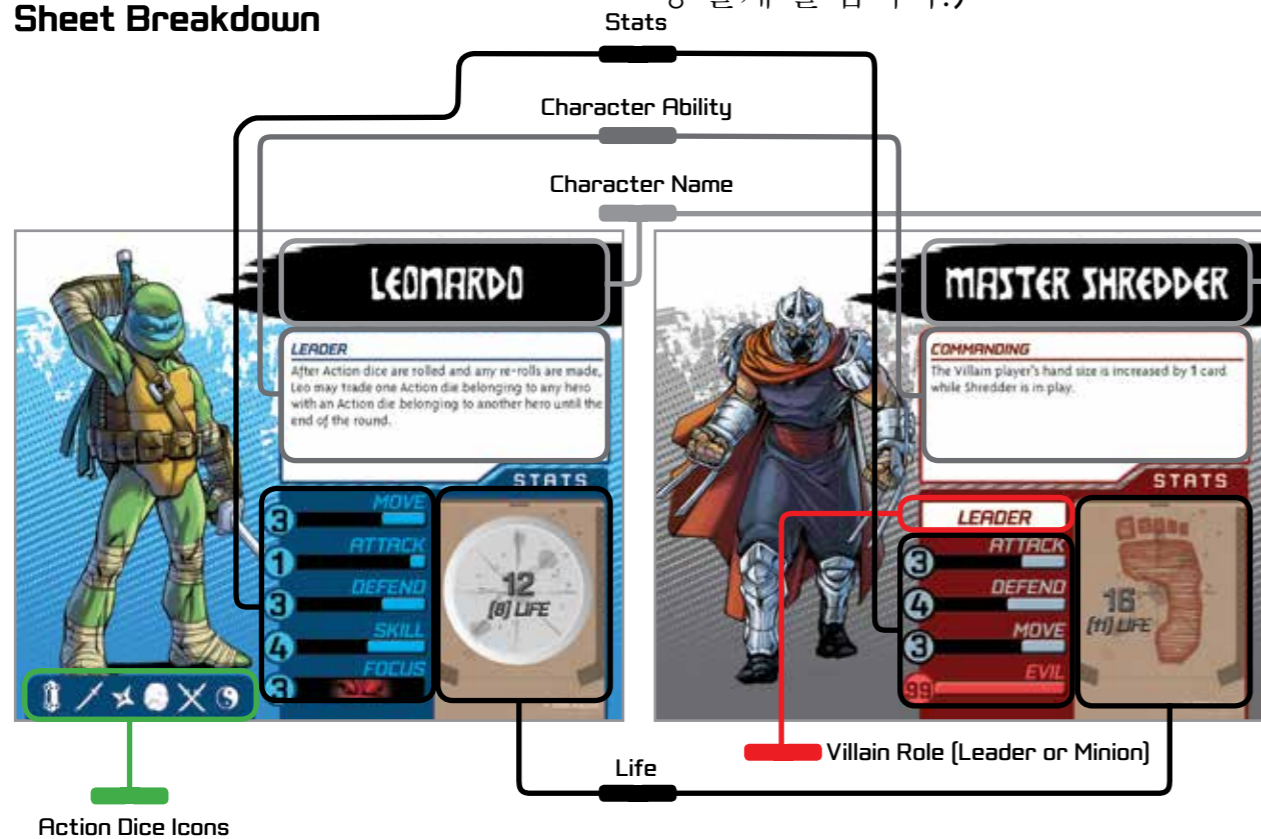
8 빌레인 선수는 빌레인 텍을 섞어 5장의 카드를 draws한다. Regroup카드 전투 draw된 경우 해당 카드를 교체하고 다시 Regroup(다시 그룹화) 카드를 텍으로 섞어 놓으십시오.

9 Battle dice, extra Focus tokens, Drained tokens, KO'ed tokens, and extra Life tokens 플레이 구역 근처에 놓으세요. 이제 시작할 준비가 되었구나!

## SIDEBAR: Building the Villain Deck

악당 Deck을 만들려면, 당신이 하고 있는 전투를 찾기 위해 모험 만화를 참조하라. "악당 Figure Pool & Deck" 아래에서, 여러분은 이용 가능한 악당들의 사진 옆에 일련의 색깔을 볼 수 있을 거예요. 이러한 색은 Villain덱에 추가할 카드를 나타내며, 각 색은 네개의 카드 그룹을 나타냅니다. 예를 들어, 만약 올드 흡이 붉은 사각형과 파란 사각형 위에 보여진다면, 여러분은 올드 흡의 네개의 레드 카드와 네개의 블루 카드를 악당 갑판에 추가할 것이다. 표시된 카드를 모두 카드 덱에 추가할 때까지 계속하십시오. 또한, Regroup 카드는 항상 Villain덱에 추가됩니다. 빌레인 덱은 언제나 정확히 25장의 카드로 구성됩니다.

## SIDEBAR: Character Sheet Breakdown



## ROUND SEQUENCE

매 라운드 동안 영웅들은 먼저 액션 주사위를 던지고 그 다음에 네명의 영웅들은 한바퀴를 돌 것이다. 각 영웅의 차례가 지나면 악당의 차례가 온다. 모든 영웅이 한번씩 시도하면, 악당은 네 차례에 걸쳐 경기를 끝낸다.

### Rolling the Action Dice

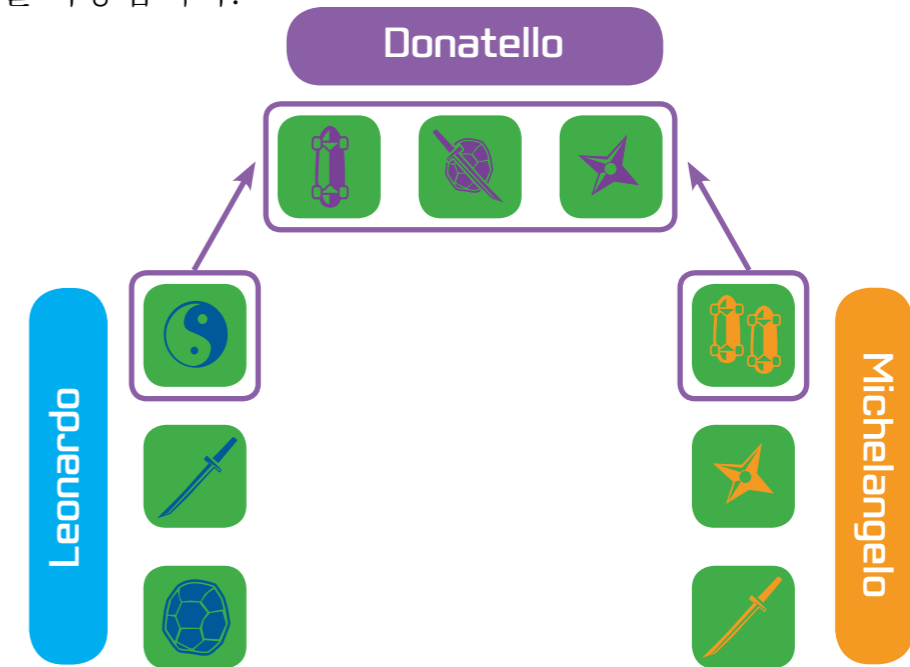
매 라운드를 시작하기 위해, 모든 영웅 플레이어는 거북이의 세가지 액션 주사위를 굴린다. 룰이 마음에 들지 않으면 Focus토큰을 사용하여 원하는 대로 하나, 일부 또는 모든 동작을 다시 실행할 수 있지만, 주어진 룰을 한번 이상 다시 실행할 수 없습니다.

액션 주사위를 굴린 후에 플레이어는 선택한 순서대로 자신의 앞에 주사위를 배열합니다. (이게 왜 중요한지 금방 알게 될 겁니다.)

## Sharing Action Dice

영웅들은 한 팀을 이루어 싸우도록 훈련을 받는다. 그래서 여러분이 차례로 거북이의 세가지 액션 주사위를 사용하는 것 외에도, 여러분은 또한 거북이의 오른쪽 주사위를 왼쪽에 사용하게 되고, 왼쪽 주사위는 오른쪽에 있는 거북이를 사용합니다.

따라서 액션 주사위를 어떻게 준비하느냐에 따라 좌우로 거북이와 자신의 행동 중 하나를 공유하게 됩니다. 이는 거북이들에게 차례로 사용할 총 5개의 액션 주사위를 줍니다.



## HERO TURNS

주사위가 굴러 배열된 후에, 영웅들은 먼저 갈 거북이를 선택한다. 거북이의 차례가 되면, 거북이의 행동 주사위를 당신이 원하는 순서대로 사용하고, 그렇게 하듯이 각각의 행동을 해결하세요. 각 조치의 효과는 9페이지의 "조치"에 기술되어 있다. 나는 이미 배출 토큰(맨홀 뚜껑)을 위에 올려 놓아 사용한 작동 주사위를 표시한 다음 다른 거북이가 계속 사용자의 주사위를 공유할 수 있도록 사용자의 순서 끝에서 배출 토큰을 제거하십시오. 첫번째 거북이가 자신의 차례를 시작한 후에는 행동 주사위를 집거나 다시 굴리지 마십시오.

다른 영웅 플레이어들도 그들의 차례를 위해 그것들을 사용해야 할 것이다. 거북이 행동의 주사위를 다 썼으면 (다 쓰거나 어떤 행동을 더 이상 하고 싶지 않아서), 차례가 끝나고 악당에게 패스를 하는 거야. 이때, 차례로 주사위에 넣은 Draine토큰을 모두 제거하십시오. 악당 플레이어가 사용자에게 던 키가 완료되었음을 나타내는 토큰을 줍니다. 당신은 라운드의 끝을 의미하는 이 토큰을 네 영웅 모두가 받을 때까지 당신의 영웅을 다시 활성화시킬 수 없습니다.

## Special Moves

영웅의 차례 동안, 그들은 또한 전투를 시작할 때 선택한 사람들 중에서 특별한 동작을 사용할 수도 있다. 특별한 동작을 사용하면 턴을 위해 영웅의 주사위를 하나 이상 사용하거나 초점이나 수명에 비용이 들 수 있다. "특별 이동 사용" 14페이지를 참조하십시오..



## VILLAIN TURNS

각 영웅의 차례가 지나면 악당의 차례가 온다. 이것은 악당 선수가 매 라운드마다 총 4번의 턴을 한다는 것을 의미한다. 악당의 차례 동안 악당 플레이어는 한번에 한장씩 두장의 악당 능력 카드를 플레이하며, 게임하는 동안 각각의 카드를 사용한다. ("악당 능력 카드 게임" 14페이지 참조) 그 후에, 악당 플레이어는 악당 턴에서 그들의 손을 다시 들어 올리고, 영웅 플레이어에 의해 선택된 다음 거북이와 함께 경기를 계속합니다.

### Active Villain Ability Cards

악당 기능 카드는 플레이 된 후에도 잠시 동안 활성화된 상태로 유지된다. 모든 빌레인 능력 카드는 빌레인 플레이어 앞에서 가장 오래된 카드를 왼쪽에 놓고 가장 최근에 쓴 카드를 오른쪽에 놓고 대결하게 된다. 악당의 차례가 시작될 때 그 앞에 네개의 악당 능력 카드가 있으면 두개의 오래된 악당 능력 카드(왼쪽에 있는 두개)가 폐기되고 더 이상 활동을 멈춘다. 능동 악당 기능 카드는 특정 유형의 악당들에게 지속적인 방어 보너스나 훨씬 더 독특한 효과를 제공할 수 있기 때문에 이것은 매우 중요하다.

## END OF ROUND

이 과정은 영웅과 악당이 번갈아가며 하는 과정으로 계속된다. 네명의 거북이가 차례로 돌아가고 악당인 선수가 네번째 턴을 끝낼 때까지. 이때, 악당은 은행으로부터 포커스 토큰 1개를 받아 새로운 수하들을 펼친다. ("Spawning New Minions," 15페이지 참조), 그리고 새로운 라운드가 시작된다.

## ACTIONS

영웅들은 액션 주사위를 써서 액션을 취하는 반면 악당은 악당이 악당 기능 카드를 재생해서 액션을 취한다. 어느 경우든 주사위나 카드는 플레이어에게 하나 이상의 작업 아이콘을 제공합니다. 이러한 작업 아이콘을 사용하면 플레이어에서 작업을 수행할 수 있습니다.



### The action icons are:

- » or Move Icon: 사용하는 각 스케이트 보드 아이콘에 대한 캐릭터의 Move(이동)특성과 동일한 이동을 받습니다. 따라서 이동이 3이고 스케이트 보드 아이콘 하나를 사용하면 이동 지점을 세개 확보할 수 있으며, 보드를 두개 사용하면 이동 지점을 여섯개 확보할 수 있습니다. 이동은 지도를 이동하는 데 사용됩니다 ("이동" 11페이지 참조).. 다른 종류의 조치를 취하면 남아 있는 이동 지점이 모두 손실됩니다
- » or Melee Icon: 자신의 캐릭터에 인접한 적을 선택하고(인접한 적으로 간주되는 숫자를 빼 값)적에 대해 난전을 벌입니다. 12페이지의 "Melee Strike"를 참조하십시오.
- » or Ranged Icon: 캐릭터가 시선을 두고 있는 캐릭터에서 최소 두 자리 이상 떨어진 곳에 있는 적을 선택하고 원거리 공격을 합니다. 13페이지의 "Ranged Strike" (범위 지정 공격)을 참조하십시오.
- » Defense Icon: 이것은 그 자체로 액션은 아니며, 절대로 사용되지 않는다.

### 작업 아이콘 결합 및 분할

플레이어는 한번의 작업에 같은 유형의 여러 아이콘을 사용하여 해당 작업의 효과를 높일 수 있습니다. 반면에 플레이어는 작업에 작업 아이콘의 일부만 사용할 수 없습니다. 즉, 플레이어가 주사위나 카드에 표시할 수 있는

셀 아이콘이 계속 사용되는 한(즉, 다이가 다시 롤업 되거나 Villain Capacity(악당 기능)카드가 재생에서 폐기될 때까지)방어 특성에 +1의 보너스를 받습니다.

- » Active Defense Icon: 이 아이콘은 근접 아이콘과 수비 아이콘의 조합입니다. 방어 아이콘과 마찬가지로 캐릭터의 방어 속성에 +1 보너스를 제공하지만 캐릭터가 근접 공격을 할 수도 있습니다 (아래에 설명 된대로 정상적으로 근접 공격 아이콘과 결합 될 수 있음).  
근접 아이콘을 사용하면 방어에 +1 보너스가 사라지지 않습니다.
- » Chi Icon (Heroes Only): 액션 다이에서 카이 아이콘을 굴리는 것은 특별하며 자신의 내면의 힘을 발휘하는 영웅을 나타냅니다. 카이 아이콘을 굴릴 때 (하지만 액션 주사위의 모든 롤이 끝난 후) 영웅은 현재 자신의 집중력이 최대치보다 낮 으면 즉시 하나의 초점을 회복하고 (쑈 oculus, ?? 17 페이지 참조) 상처를 입으면 한 명의 상처를 치료합니다 (상처 입는 것을보십시오, 16 페이지 참조). 그 후,이 행동 주사위를 당신이 선택한 다른면으로 돌린다.

이중 카타나 아이콘이 있는 경우 해당 카타나 중 하나만 작업에 사용하도록 선택할 수 없습니다. 다시 말해, 여러 개의 아이콘이 결합될 수 있지만 플레이어는 하나의 아이콘으로 주사위 또는 카드에서 오는 변경 작업을 수행할 수 없습니다.

**Example 1:** 레오나르도는 한 행동에서 나온 이중 카타나 아이콘을 사용하고, 또 다른 행동에서 나온 단일 카타나 아이콘을 사용하여 난투극을 벌이게 한다. 그는 격투기 공격에 총 3개의 카타나를 투입했고, 이에 따라 양쪽 주사위를 사용한 토큰을 놓았다.

**Example 2:** 레오나르도는 턴을 위해 한개의 주사위, 더블 카타나를 남겼다. 그는 그것을 쪼개서 카타나 하나로 두개의 분리된 격투를 만들고 싶어 한다 하지만 이것은 허용되지 않았고 그는 그의 전사에 이중 가타나 아이콘을 사용하여 두개의 가타나와 단 한번의 전투액션을 벌일 수밖에 없었다.

## MOVEMENT

캐릭터 이동 동작 시

하나 이상의 이동 아이콘을 사용하여, 그들은 사용된 각 스케이트 보드에 대한 이동 특성과 같은 이동 지점을 받는다. 따라서 두개의 스케이트 보드를 사용하는 3 Move라는 문자는 6개의 Movepoint를 받는다. 그런 다음 이러한 지점을 사용하여 보드를 이동합니다. 일반적으로 보드의 한 공간을 이동하는 데는 한번의 이동 지점이 필요하며 두개의 장애물 사이에서 대각선 방향으로 밀어도 대각선 방향이 허용된다. 캐릭터는 다른 피규어가 있는 공간에 이동할 수 없다.

방해물 이동

다른 작업을 수행하는 경우 (예: 전투를 벌이는 등), 남아 있는 이동 지점은 상실된다. 즉, 캐릭터가 공격을 수행한 후 다른 이동 아이콘을 사용하지 않는 한 해당 캐릭터는 이동하거나 공격하거나 다시 이동할 수 없습니다.

**Example 1:** Donatello는 움직이는 지점이 6개이다. 그는 그들 중 3명을 적의 피규어 가까이 배치한 후에 전투를 벌이게 한다. 전투를 벌이는 순간 나머지 3점은 상실된다.

**Example 2:** 위에 공격을 한 후에, Donatello는 그가 남겨둔 다른 이동 아이콘을 사용하여, 3개의 이동 지점을 더 얻는다. 그는 이제 이러한 이동 지점을 사용하여 다시 이동할 수 있다. 비록 이동 중간에 다른 작업을 수행했지만 말이다.

적으로부터 도망 치는 것

한 영웅이나 악당이 다른 공간으로 이동하려고 할 때 적 형상에 인접해 있는 경우(심지어 대각선으로도), 인접한 각 적에 대해 하나의 추가 이동 지점을 사용해야 한다. 따라서, 레오나르도가 두 Foot Clan Ninja의 바로 옆에 있다면, 그가 한 공간을 이동하는데 세개의 움직이는 지점이 필요합니다. 캐릭터들은 KO된 적들과 도망치지 않아도 된다.

지형이 이동에 미치는 영향

Blocking terrain (blacked-out spaces) cannot be moved into at all. In addition, other types of terrain may increase the move point cost to enter a space (such as hindering terrain), prevent a character from ending their movement in a space (such as unstable terrain), or deal damage to a character that enters the space (such as hazardous terrain). For the full effects of terrain, please see the Terrain cards listed in the battle you are currently playing.

## Terrain Moves

Some types of terrain have terrain moves listed on their card, which are a type of special move available to any character in the battle. Terrain moves do not count against a hero's limit of one special move per turn and are fully explained under "Using Terrain Moves" on pg. 14.



## MELEE STRIKES

When a character makes a melee strike by spending one or more melee icons, the controlling player chooses an enemy figure adjacent to the character to target (enemies that are diagonal to the character count as adjacent, enemies on different elevation are not adjacent.) KO'ed characters cannot be targeted by melee strikes.

The player then rolls Battle dice equal to the character's Attack attribute plus the number of melee icons spent on the attack. For instance, if Leonardo spends three katanas to make a melee strike, he will roll four Battle dice since his Attack attribute is 1.

The damage from the strike is added up as shown below:

- » 🗡️: +1 Damage
- » 🗡️🗡️: +2 Damage
- » 🗡️🗡️🗡️: +3 Damage

## Defense Roll

The target then makes a defense roll to try and reduce the damage. The defending player rolls Battle dice equal to the target's

Defend attribute plus the number of defense icons they currently have in play, whether from Action dice or Villain Ability cards. For instance, a Foot Clan Ninja has a Defend attribute of 2, and there are two defense icons for Foot Clan Ninjas on Villain Ability cards in play, so the Villain player rolls four Battle dice.

The damage from the strike is reduced by one for each 🎲 rolled on the Battle dice down to a minimum of zero. Whatever damage is left is then applied to the target (see "Wounds," pg. 16).

**Example 1:** Leonardo rolls a total of five damage on his melee strike, and the Foot Clan Ninja rolls two blocks on his defense roll, so the Foot Clan Ninja suffers three damage.

**Example 2:** Leonardo rolls a total of two damage on his melee strike, and the Foot Clan Ninja rolls three blocks on his defense roll, so the Foot Clan Ninja suffers zero damage.

## Spending Focus on a Strike or Defense Roll

As with rolling your Action dice at the start of the round, you may spend a focus in order to re-roll one, some, or all of your dice when making a strike or defense roll. However, a given roll may only be re-rolled once. After that, you're stuck with what you've rolled.

In addition, the attacker must decide whether or not to re-roll the strike before the defender makes their defense roll. Once the defense roll is made, the strike cannot be re-rolled. The defender must give the attacker a chance to make this decision before rolling of course.

## RANGED STRIKES

When a character makes a ranged strike by spending one or more ranged icons, the controlling player chooses an enemy figure that isn't adjacent to their character (not even diagonally) that the character has a line of sight to (see below). As with melee strikes, KO'ed characters cannot be targeted by ranged strikes.

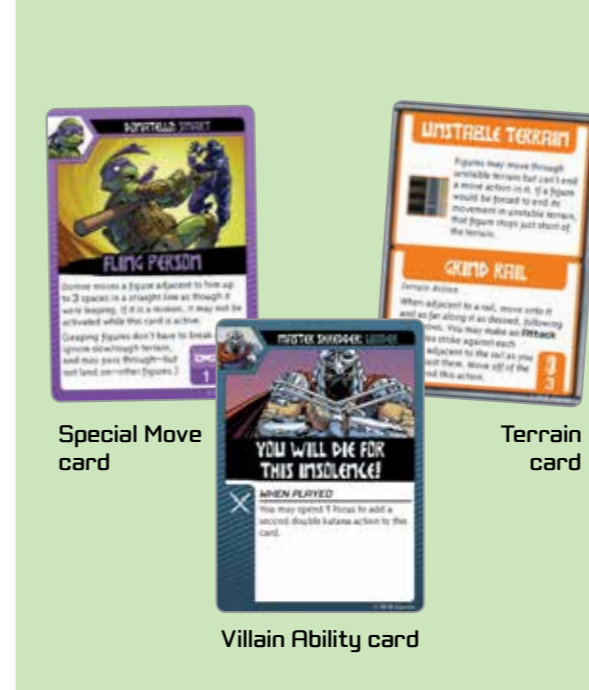
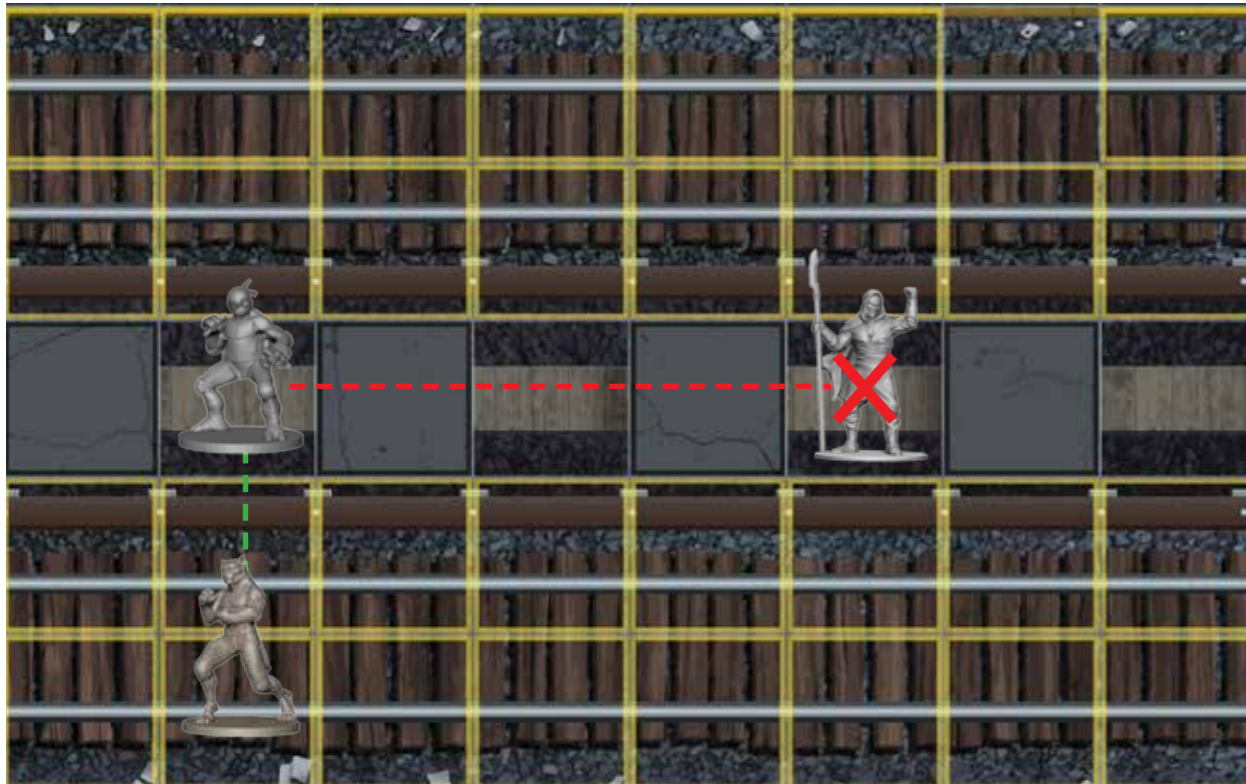
Making a ranged strike is exactly the same as a melee strike, including the defense roll and spending of any focus, except that the strike gets weaker the further away the target is from the attacker. If the target is more than two spaces away from

the attacker (calculated by the shortest route possible, elevations do not affect ranged strikes), then the strike's damage is reduced by one for every space beyond the second space. It's very difficult to hurt enemies that are too far away.

**Example 1:** Raphael targets a Foot Clan Ninja that is six spaces away from him, so the strike's damage is reduced by four (i.e., the total range minus two). Raphael still rolls the same number of Battle dice when making the strike, he just subtracts four from the damage before the defense roll is made.

### Line of Sight

A character has line of sight to its target if you can draw a straight line from the center of the character's space to the center of the target's space without crossing any blocking terrain (or any other terrain that blocks line of sight, such as obscuring terrain). Figures on the map do not block line of sight.



## USING TERRAIN MOVES

Terrain moves are moves printed on the Terrain cards placed in play for the current battle, such as the Climb move on the Elevated Terrain card. Any character, hero, or villain may use any terrain move currently in play by spending the appropriate action icons, focus, and/or life shown on the Terrain card. Terrain moves work just like special moves, but they don't count against a hero's limit of one special move per turn and do not remain active after use like special moves do.

## USING SPECIAL MOVES

Each Turtle has several special moves that their player chooses for them at the start of the battle. Each turn, a hero may use one (and only one) of their special moves. To do so, the hero must spend the action icons, focus, and/or life shown on the bottom of the Special Move card. (As usual, you don't get "change" when spending icons off an Action die.) The hero then performs the special move as described on the card. The special move is then placed face-up in front of the player until the start of that hero's next turn. While the card is face-up in front of the player, it is still "active" (which matters for a number of special moves) and also serves as a reminder that the hero has already used a special move this turn.

Remember, a hero may only use the special moves that their player selected for them at the start of the current battle. The unchosen special moves are not available for use unless some game effect (such as Michelangelo's Party Dude move) says otherwise.

## PLAYING VILLAIN ABILITY CARDS

Each Villain Ability card shows you what type of villain figure it activates, how many of that figure it activates, and what action icons each of the activated figures receive. Treat the cards as though you had rolled those symbols on Action dice for the listed villain figures. So if a card says that two Foot Clan Ninjas activate with one move icon and one melee icon, then you can choose up to two Foot Clan Ninja figures in play and have them each take a move action and make a melee strike, just like the heroes' move actions and melee strikes. If a Villain Ability card activates multiple figures, you must complete each figure's entire turn before moving on to the next.

Important: The Villain player may only activate a given figure once per turn. So if Master Shredder was activated with the villain's first card play, he may not be activated again with the villain's second card play for the turn.

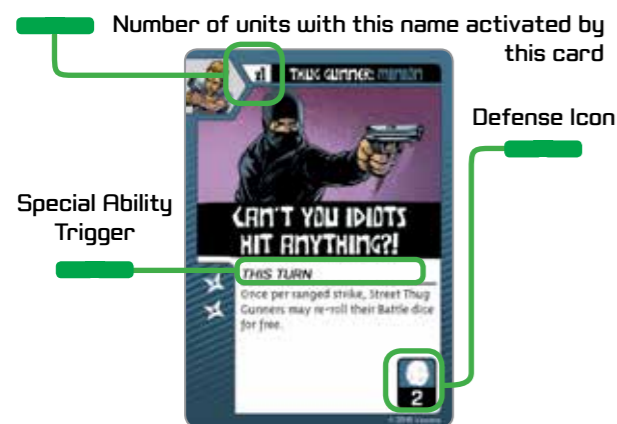


## Villain Card Special Abilities

Villain Ability cards may also have one or more special abilities listed on them. Each special ability lists when it triggers, such as “when played,” “when discarded,” “this turn,” or “while active.” A list of these triggers and what they mean follows:

- » *When Played:* The ability occurs immediately when the card is played, before any of the action icons on it may be spent.
- » *When Discarded:* This ability occurs immediately when the card is discarded from the line of face-up cards in front of the villain.
- » *This Turn:* The ability is active from the moment the card is played until either the next Villain Ability card is played or until the villain’s turn ends, whichever comes first.
- » *While Active:* The ability is active from the moment the card is played until it is discarded from the line of face-up cards in front of the villain.

*Note that any special abilities on the card activate as described, even if the activated figure is currently KO’ed (unless otherwise stated).*



## Villain Ability Card Defense Icons

Some Villain Ability cards have one or more defense icons on them. These cards add a bonus to the Defend attribute of that villain figure equal to the number of defense icons on the card while the card is active. This affects all figures of that villain type, not just those activated by the card. For example, if a Foot Clan Ninja card activates two Foot Clan Ninjas and has one defense icon on it, all Foot Clan Ninjas in play gain a +1 bonus to the Defend attribute while the card is active, not just the two Foot Clan Ninjas activated by the card.

## Desperation Activation

If the Villain player desperately needs to activate a certain villain figure and doesn’t have the cards in their hand, they may choose to play a Villain Ability card facedown to activate any one figure with one move icon, one melee icon, or one ranged icon. This isn’t particularly efficient, but sometimes you need to activate a certain figure and you don’t have a card for it.

**Important:** Note that you cannot use desperation activation to activate a KO’ed villain leader!

## SPAWNING NEW MINIONS

At the end of the round, new minions spawn for the villain automatically. The villain takes half (rounded up) of each type of minion they have in their figure pool (i.e., the figures not on the board) and spawns them. So if there are five Foot

Clan Ninjas, two Foot Clan Bruisers, and one Foot Clan Elite sitting next to the map that have either been KO’ed or didn’t start the scenario on the board (i.e., in the figure pool), the villain would spawn three Ninjas, one Bruiser, and one Elite.

To spawn figures, the Villain player takes those figures and places them in empty spaces in the spawn zones shown on the map for the current battle. The villain cannot spawn more figures in a given round than there are empty spawn zone spaces on the board, but they decide which figures spawn where and which fail to spawn at all.

Don’t forget that when spawning new minions, the Villain player also gains one focus at the end of each round!

## WOUNDS

When damage is dealt to a character, they suffer wounds equal to this damage. Once a character has suffered wounds equal to or greater than their Life attribute, that character is KO’ed (see “KO’ed Figures,” below). Wounded minions should have Life tokens placed next to them on the board to indicate wounds they’ve suffered, while heroes and villain leaders should have the wounds placed on their character sheet.

Alternately, players may wish to start their characters with Life tokens on their sheet equal to their Life attribute and remove them to indicate wounds suffered. As long as all players are clear on which method is being used, it doesn’t matter.

## Healing Wounds

Characters may be healed in a number of ways, such as Villain Ability cards, special moves, or rolling a chi on an Action die. Typically, you will be instructed to roll a certain number of Battle dice, and the character will heal a number of wounds equal to the hits rolled. Just calculate the damage on the dice like you would when making a strike, but heal that many wounds instead of dealing damage. Note that a character cannot be healed past their Life attribute. Any excess healing is wasted.

## KO’ED FIGURES

A hero or villain leader that is KO’ed is laid on its side in the space it’s in, while a villain minion that is KO’ed is removed from the board and returned to the figure pool. A KO’ed figure cannot be attacked, nor may special moves be used on them unless otherwise stated. In addition, a KO’ed figure doesn’t force enemies to break away from it, and it can’t take any normal actions. They must awaken first.

## Awakening Heroes

If a hero is KO’ed, then on their next turn, they roll Battle dice equal to the hero’s Defend attribute plus:

- Any bonus from their defense icons
- +2 per adjacent non-KO’ed hero
- -3 per adjacent non-KO’ed villain leader
- -1 per adjacent non-KO’ed villain minion

Focus may not be spent to re-roll this roll! The hero regains life equal to the damage rolled on the Battle dice and stands up if they have accumulated at least as much life as the number in parentheses next to their Life attribute (e.g., **8** Life for Leonardo). The awakened figure may now continue their turn as normal without penalty. However, if they have not regained enough life yet, place a KO'ed token on the hero's sheet, and they miss their turn. The hero will have to attempt to awaken again on their next turn. If the hero fails to get up again next round they continue receiving KO'ed tokens until they awaken. In some battles, if a hero remains KO'ed once or twice in a row, the villain wins!

### Awakening Villain Leaders

The next time the villain leader is activated (remembering that you cannot use desperation activation to activate a KO'ed villain leader), the villain rolls Battle dice equal to that leader's Defend attribute plus:

- Any bonus from their defense icons
- -2 per adjacent non-KO'ed hero
- +3 per adjacent non-KO'ed villain leader
- +1 per adjacent non-KO'ed villain minion

Focus may not be spent to re-roll this roll! The leader regains life equal to the hits rolled and stands up if they have accumulated at least as much life as the number in parentheses next to their Life attribute (e.g., **7** Life for Karai). The awakened figure may now continue their turn as normal without penalty. However, if the leader has not regained enough life yet, put a KO'ed token on the leader's sheet, and their activation immediately ends. The Villain player will have to attempt to

awaken again on their next turn. In some battles, if a leader remains KO'ed once or twice in a row, the heroes win!

### Total Party Kill

In every battle, regardless of normal win conditions, if all four heroes are KO'ed at the same time, the villain wins immediately.

## FOCUS

Both the heroes and the villain have a certain amount of focus available to them. One focus may be spent after any die roll (unless stated otherwise) to re-roll one, some, or all of the dice rolled. However, no roll may be re-rolled more than once.

The Villain player starts each battle with a certain amount of focus as stated in that battle's description and gains one focus at the end of each round when spawning new minions. The Villain player has no limit to how much focus they can accumulate.

The heroes start each battle with the amount of focus listed on their character sheets. However, they only regain focus when they roll a chi on their Action dice (one focus per chi rolled) or when a special move or ability causes them to regain focus. A hero may never have more focus than they started the battle with.

### Focus Check

To make a Focus check, spend an Action die with at least **1** non-shield Action icon on it. Then roll Battle dice equal to your hero's Focus, adding up the hits. If the total number of hits is equal to or greater than the difficulty of the Focus check, you succeed. If the number of hits is less than

the difficulty of the Focus check you fail, but may try again by spending another Action die.

## WINNING THE GAME

The game continues until one of the two sides completes their win condition for the current battle. At which point, that side wins. Win conditions can be anything, ranging from crossing to the other side of the map, to staying alive a certain number of rounds, to hacking into a certain computer and escaping. However, the Villain player always wins if, at any time, all four heroes are KO'ed at the same time.

## SAVING YOUR PLACE

After the players complete a battle, they may wish to continue playing their way through that Adventure comic. However, it's unlikely that they'll want to do so immediately, so you may use the included bookmark to remember where you are in the comic and which side won the last battle. Simply place the bookmark in the comic at the start of the next battle you are about to play with the winner of the previous battle (either Shredder or the Turtles) facing towards the front of the comic. The next time you play, simply pick up where you left off, making sure that the side that won the previous battle gets any benefits listed in that battle for winning. This is the only thing that changes during setup aside from the enjoyment of following the story's course. The heroes are all fully healed at the start of each new battle, and indeed, players do not even have to keep the same four heroes throughout a given Adventure.

Naturally, they have the opportunity to choose different special moves before each battle.

## ALLIES

Sometimes, as a reward for winning the previous battle (or because of a special rule in a particular battle), the heroes are given the opportunity to "call upon an ally." When this happens, the heroes look at all available allies and choose one of them, then gain the benefits listed on that Ally card.

## CREDITS

**Game Design:** Kevin Wilson

**Game Artwork:** Tony Vargas

**Graphic Design:** Samantha Barlin

**Editing:** David Hedgecock, Nate Murray, and Michael Benedetto

**Photography:** Delaney Mamer

**Product Development:** Jerry Bennington and Nate Murray

**Production Management:** Kathy Cheong and Thomas Cho

**Game Partners:** Nathan McNair and Molly Wardlaw

**Special Thanks To:** Joan Hilty, Linda Lee, Bobby Curnow, Tom Waltz, Kevin Eastman, Ted Adams, Greg Goldstein, Chris Ryall, and Robbie Robbins.