

TURBO™

Pour 2-4 joueurs

BUT DU JEU

Passer le premier la ligne d'arrivée.

CONTENU DU COFFRET

1 circuit

20 voitures de courses

(1 rouge, 1 bleue,
1 jaune, 1 verte
et 16 bleues pâles)

1 ambulance

1 double compteur

(chaque compteur en deux parties)

PREPARATION DU JEU

1. Assembler chacun des deux compteurs comme l'indique le schéma 1.

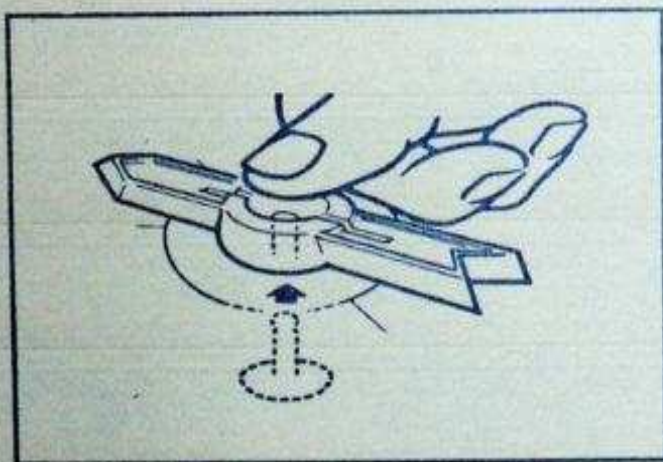


Schéma 1

2. Placer une voiture bleue pâle sur chacun des 16 points bleus qui se trouvent sur le circuit. (Ces voitures sont là pour gêner la course et ne bougent pas durant la partie).

3. Chaque joueur choisit la voiture qu'il va piloter et fait tourner l'un des compteurs. Le joueur qui obtient le plus grand nombre place son véhicule en position de départ, à la corde, (voie intérieure) derrière la ligne de Départ (et d'Arrivée).

Le joueur à sa gauche place son véhicule sur la deuxième voie et les autres joueurs suivent dans le même sens, chacun plaçant sa voiture sur une voie. L'ambulance sera placée sur la case marquée d'une croix rouge. (Voir Schéma 2.)

MB France, Service Contrôle Qualité, BP 13, 73370 Le Bourget-du-Lac

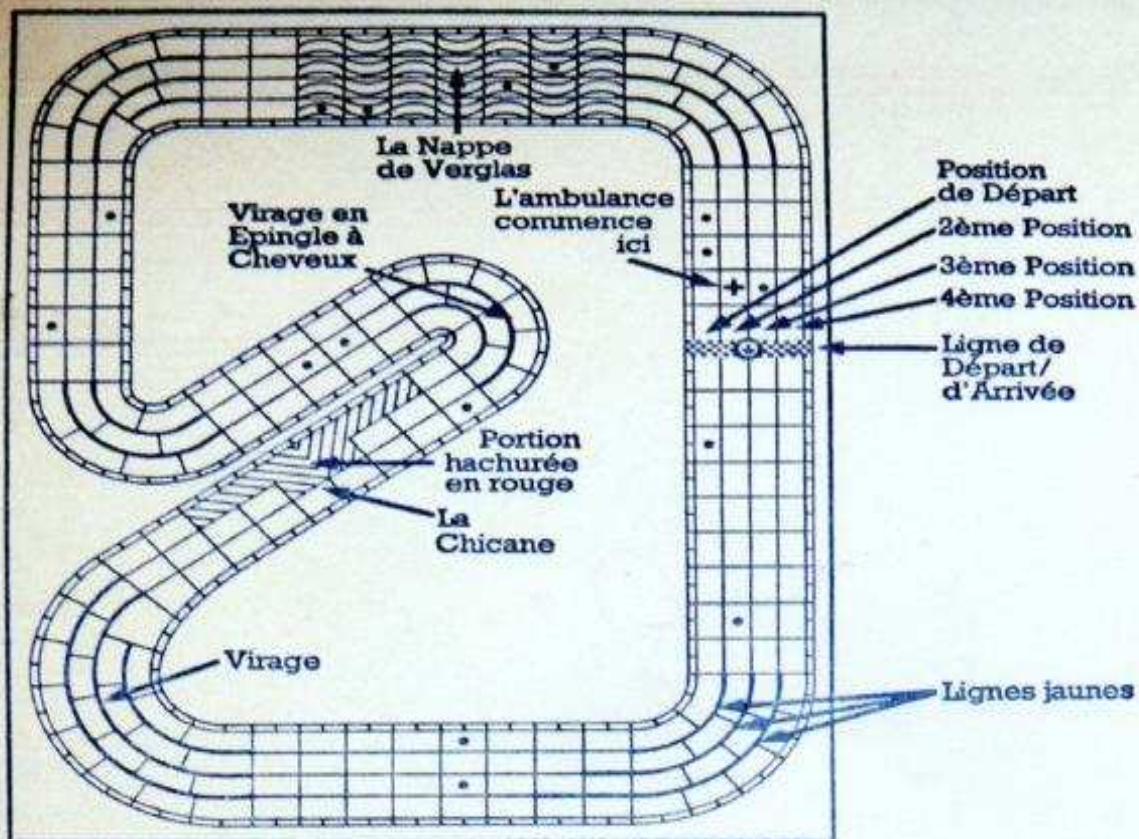


Schéma 2 La piste

LE JEU

1. Le joueur dont le véhicule est en position de départ sur la voie intérieure joue le premier; les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. C'est à vous de jouer; vous devez faire tourner les deux compteurs et opérer de la manière suivante:

a. **PREMIEREMENT**, faites avancer votre voiture sur le circuit d'un nombre de cases égal au nombre indiqué sur l'un des compteurs au choix. Jouez toujours le nombre total indiqué.

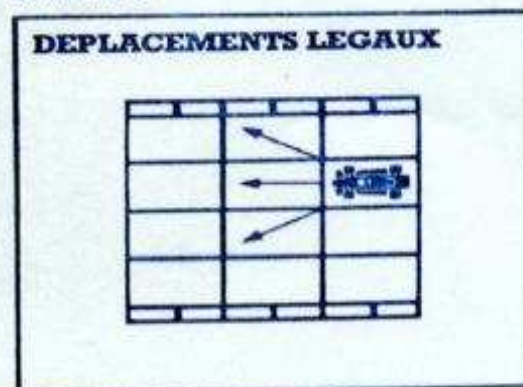
b. **DEUXIEMEMENT**, faites avancer l'ambulance ou la voiture d'un adversaire d'un nombre de cases égal au nombre indiqué sur l'autre compteur.

3. **REMARQUE**: Si votre véhicule se trouve dans une position telle que vous ne pouvez jouer le nombre total indiqué sur l'un ou l'autre des compteurs, vos points sont perdus. Cependant, vous devez quand même faire avancer l'ambulance ou la voiture d'un adversaire d'un nombre de cases égal au nombre indiqué sur l'un ou l'autre des compteurs.

4. **COMMENT DEPLACER LES VEHICULES** (Le vôtre, ceux de vos adversaires ou l'ambulance).

a. Les véhicules peuvent avancer en ligne droite ou changer de voie en avançant en diagonale vers la gauche ou vers la droite (voir Schéma 3). Les véhicules ne peuvent pas se déplacer latéralement ni en marche arrière (voir Schémas 4a et 4b).

Schéma 3



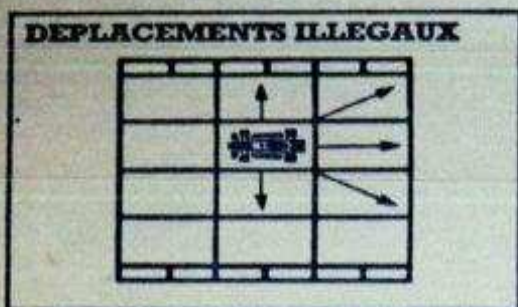


Schéma 4a
Un déplacement latéral ou en marche arrière, comme l'indiquent les flèches, est illégal



Schéma 4b
Ce déplacement dans un virage est illégal parce que la case d'arrivée n'est pas dans le prolongement diagonale de la case de départ du véhicule.

EXCEPTIONS:

- a. Les véhicules peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction lorsqu'ils se trouvent sur la Nappe de Verglas (v. règle 8).
- b. Les véhicules ne peuvent occuper une case déjà occupée par un autre véhicule.
- c. Les voitures "obstacles" ne bougent pas de toute la partie.

5. DEPASSEMENT

Un véhicule peut changer de voie pour dépasser et gagner du terrain mais il lui est interdit de se glisser entre deux autres véhicules (voir Schéma 5).

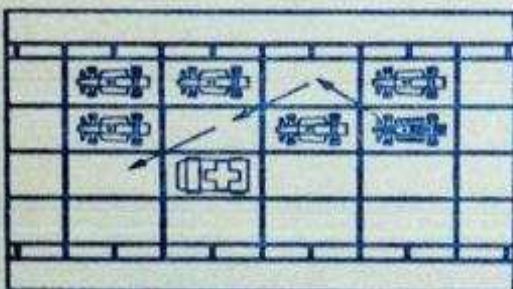


Schéma 5a Dépassement illégal

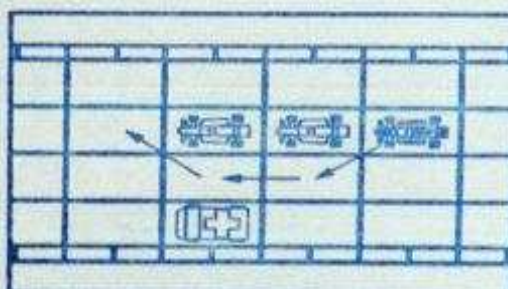


Schéma 5b Dépassement légal

6. CHANGEMENT DE VOIE DANS UN VIRAGE

Remarquez qu'à chaque virage il y a des lignes jaunes séparant les voies.

Les véhicules peuvent traverser l'une de ces lignes jaunes à la seule condition qu'ils se déplacent de l'intérieur vers l'extérieur du virage (voir Schéma 6).

POINT DE STRATEGIE: Comme dans un virage la distance est toujours plus courte si vous prenez la corde, essayez donc de manoeuvrer votre véhicule de manière à ce qu'il se trouve sur la voie intérieure avant d'aborder un virage.

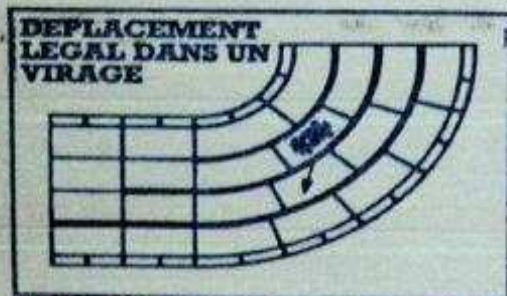


Schéma 6a
Un véhicule peut franchir une ligne jaune pour changer de voie et se déplacer vers l'extérieur du virage.

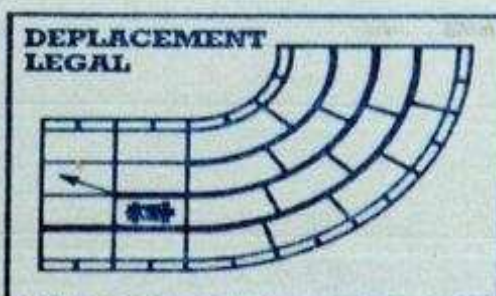


Schéma 6b
Ce déplacement est légal. Le véhicule ne franchit pas la ligne jaune.

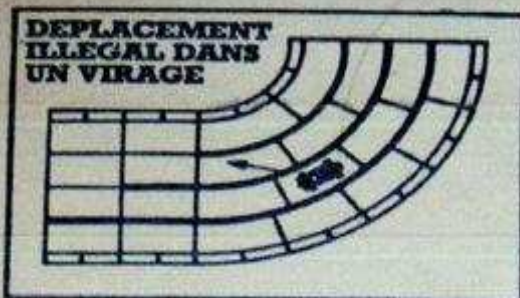


Schéma 6c
NE franchissez PAS une ligne jaune si vous vous déplacez vers l'INTERIEUR du virage.



Schéma 6d
Ce déplacement est illégal car le véhicule franchit une ligne jaune et se déplace vers l'intérieur du virage en épingle à cheveux. Voir Schéma 2 pour le situer.

7. LA CHICANE

On appelle chicane la portion de circuit ou la piste se rétrécit et ne constitue qu'une seule voie (voir Schéma 2).

Les véhicules ne peuvent ni traverser ni occuper une case hachurée en rouge.

POINT DE STRATEGIE: La chicane représente un bon endroit pour un encombrement. Essayez de placer votre véhicule ou celui d'un adversaire sur la voie disponible de telle sorte qu'aucun autre véhicule ne puisse passer. Cela provoquera un embouteillage qui retardera la course de vos adversaires. L'ambulance peut aussi être utilisée pour produire un encombrement.

8. LA NAPPE DE VERGLAS

La portion de route verglacée est indiquée par des lignes bleues ondulées; c'est l'endroit le plus dangereux du circuit (voir Schéma 2).

Comment déplacer un véhicule sur la Nappe de Verglas: Un véhicule peut s'y déplacer dans n'importe quelle direction, vers l'arrière, vers l'avant et latéralement. Quand vous le déplacez vers l'arrière, ne le faites pas sortir de la Nappe de Verglas. Au cours d'un seul déplacement, un véhicule peut changer de direction ou atterrir sur la même case une fois ou plus.

POINT DE STRATEGIE: Vos adversaires et vous-même essayez de placer vos véhicules dans une position avantageuse sur la Nappe de Verglas. Il est donc dans votre intérêt d'avancer votre véhicule de telle manière qu'il puisse sortir de la zone verglacée au prochain tour. Pendant ce temps, bien sûr, afin d'empêcher votre sortie, vos adversaires tenteront de faire reculer votre véhicule.

C'est à vous de jouer. Le joueur qui vous suit s'apprête à sortir de la zone verglacée. Vous devez essayer de l'en empêcher en déplaçant son véhicule vers l'arrière.

9. L'AMBULANCE

Quand l'ambulance franchit la ligne d'arrivée, la partie est terminée pour elle et il faut la retirer du circuit.

LE VAINQUEUR

Le joueur dont le véhicule franchit le premier la ligne d'arrivée est le vainqueur.

CHAMPIONNAT AUTOMOBILE

Programmez une série de courses et comptez que pour chacune d'elles le vainqueur gagnera 4 points, le deuxième 3 points, le troisième 2 points et le quatrième 1 point. Le joueur qui totalisera le plus grand nombre de points à la fin de la série sera le grand vainqueur du Championnat Automobile.

AUTRE POSSIBILITE DE JEU

Au lieu de placer les 16 voitures bleues pâles sur les cases marquées de points bleus, vous pouvez choisir vous-même leurs emplacements au début de chaque partie.

4353-L F 884