

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



TURBO»»» TEAM



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2010

Turbo Team

Une course turbulente avec des dés, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Bernhard Lach et Uwe Rapp

Illustration : Gabriela Silveira

Durée de la partie : env. 10 minutes

L'entraînement bat son plein ! Les chameaux marathonien se mettent en condition, les kangourous sauteurs gambadent dans tous les sens, un groupe de grenouilles s'échauffe et chez les cochons, on entend des grognements d'impatience car le départ est imminent. Tous veulent gagner le légendaire tournoi Turbo Team, le plus amusant qui existe au monde. Mais là où il y a beaucoup d'animaux, il peut y avoir des traces de leur passage : les animaux peuvent laisser par mégarde un « petit tas de crottes » au beau milieu du chemin ! Il faut alors vite freiner, car si l'on marche dedans, on perd beaucoup de temps ! Celui qui réussira en premier à faire franchir la ligne d'arrivée à son équipe, après avoir fait preuve de courage et en ayant eu de la chance aux dés, remportera le célèbre trophée Turbo Team.

FRANÇAIS

Contenu du jeu

- 4 plateaux de jeu
- 4 kangourous de 4 couleurs différentes
- 4 chameaux de 4 couleurs différentes
- 4 grenouilles de 4 couleurs différentes
- 4 cochons de 4 couleurs différentes
- 3 dés gris
- 2 dés beiges
- 1 dé blanc
- 1 « petit tas de crottes »
- 1 règle du jeu



Idée

Vous prenez le départ de la légendaire course Turbo Team. Celui dont c'est le tour peut décider de lancer les dés une, deux ou trois fois pour amener ses animaux le plus vite possible à la ligne d'arrivée. Pour chaque couleur obtenue avec les dés, on avance d'une case un animal de la couleur correspondante. Mais attention, il faut savoir gérer le risque ! Plus on lance les dés souvent, plus on augmente les risques d'obtenir le « petit tas de crottes » (le tour s'arrête aussitôt) mais aussi sa chance (le trophée Turbo Team permet d'avancer l'un de ses animaux de deux cases).

Le but du jeu est d'amener en premier toute son équipe sur la ligne d'arrivée dans un sprint final.

FRANÇAIS

Préparatifs

Chaque joueur prend un plateau de jeu et le pose devant lui. Ensuite, chacun choisit une espèce animale, prend les quatre animaux correspondants et les pose sur les quatre cases de départ du parcours. Le petit tas est posé au milieu de la table. Préparer les 6 dés. Les accessoires en trop sont remis dans la boîte.



Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra dire le plus vite trois fois de suite « Trophée Turbo Team » commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence. Il pose les six dés devant lui.

Lance d'abord le dé blanc. Sur quel symbole est-il tombé ?

- **Un « petit tas de crottes »**

Domage ! Tu n'avances aucun de tes animaux. Ton tour est tout de suite terminé et en plus, tu vas être ralenti par le « petit tas » ! Le joueur suivant prend le « petit tas de crottes » qui est posé au milieu de la table et le pose devant l'un de tes animaux. Si le petit tas de crottes n'est pas posé au milieu de la table mais devant un animal d'un autre joueur, ce dernier a le droit de le poser devant l'un de tes animaux. Ensuite, c'est à joueur de lancer le dé.

- **Une couleur ou le trophée Turbo Team**

Super ! Pose le dé blanc sur la case correspondante de ton plateau de jeu et décide soit d'avancer un animal soit de continuer à lancer les dés.

- Si tu continues à lancer les dés, tu prends les deux dés beiges et les lances. Pose-les sur les cases correspondantes de ton plateau de jeu et décide à nouveau soit de lancer les dés soit d'avancer tes animaux.
- Si tu choisis de lancer les dés une troisième fois, prends alors les trois dés gris.

Règles importantes concernant le petit tas :

Si, en lançant les dés, tu obtiens un « petit tas » et un trophée Turbo Team, tu as de la chance. Ces dés s'annulent mutuellement. Pose-les au milieu de la table. Ils ne seront pas pris en compte pour avancer les pions. Ensuite, tu décides soit de continuer à lancer les dés soit d'avancer tes animaux.



Avancer les pions selon les dés obtenus :

- Pour chaque couleur obtenue avec les dés, tu avances l'animal correspondant d'une case.
- Pour chaque trophée obtenu, tu peux soit avancer de deux cases n'importe quel animal soit remettre le « petit tas » au milieu de la table s'il se trouve sur ton plateau de jeu.

N. B. :

Quand le « petit tas » se trouve devant un animal, il lui barre le passage et celui-ci ne peut pas être avancé.

Ensuite, tous les dés sont passés au joueur suivant. C'est à lui de les lancer.



FRANÇAIS

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a amené en premier ses quatre animaux sur la ligne d'arrivée derrière la rivière. Il a l'équipe turbo la plus rapide du monde animal et est le gagnant.