

Jeu créé par Daniel Frin et Cédric Martin
Illustré par Brice Marchelidon / Agence Pixelis

TURBO COCHON.

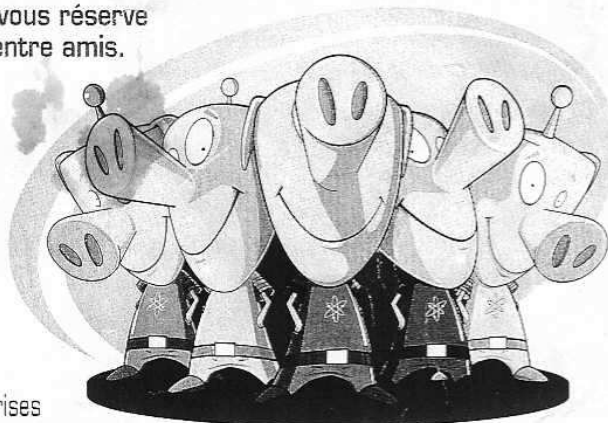
Les Règles du Jeu

Nous vous conseillons de lire dans un premier temps uniquement les règles principales et de commencer tout de suite à jouer. Au fur et à mesure du déroulement de la partie, vous pourrez alors vous reporter aux "Notes" et "Cas particuliers".

Vous avez entre les mains le nouveau jeu Turbo Cochon. Félicitations ! Vous ne le regretterez pas. Car Turbo Cochon vous réserve de longues heures d'amusement en famille ou entre amis.

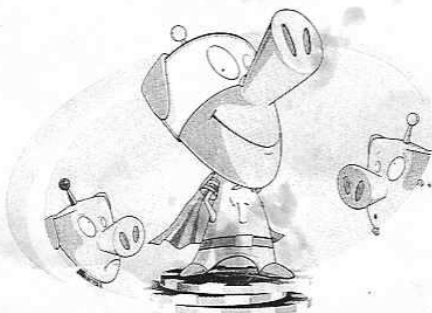
Contenu :

- 1 plateau
- 5 figurines de Cochon (1 de chaque couleur)
- 30 jetons de Turbo Energie (6 de chaque couleur)
- 1 dé pyramidal à 10 faces
- 1 dé des Pouvoirs à 6 faces
- 1 planche d'autocollants "Dé des Pouvoirs"
- 1 planche d'autocollants "Cases brillantes"



Préparation :

- Coller les autocollants "cases brillantes" sur les cases grises du plateau de jeu. Attention : les 2 autocollants brillants en forme de demi-cercle sont réservés pour la case grise au centre du plateau.
- Coller les autocollants "Dé des Pouvoirs" sur le gros dé à 6 faces.



But du jeu

Le but du jeu Turbo Cochon est de rester le dernier Cochon en piste dans l'arène. Il vous faut donc éliminer tous vos adversaires.

Comment faire ? Rien de plus facile. Il vous suffit de leur faire perdre, un à un, les 5 jetons de Turbo Energie qu'ils possèdent en début de partie. Sans Energie, votre adversaire ne peut plus jouer et est éliminé.

Mais attention, car à ce petit jeu, c'est peut-être vous qui perdrez vos jetons le premier.

Mise en place du jeu

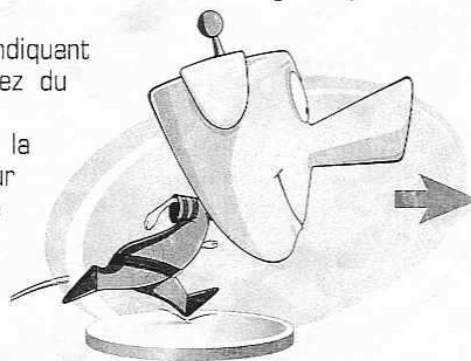
Chacun choisit une couleur de Cochon. Puis chacun prend les 6 jetons de Turbo Energie de la même couleur que son Cochon et en place immédiatement un sur la case Turbo Energie du plateau.

Celui qui fait le plus beau cri de cochon, commencera à jouer.

Il place son Cochon sur la case brillante de son choix, en indiquant clairement dans quel sens il compte avancer. C'est le nez du Cochon qui indique la direction.

Ensuite, à tour de rôle (en commençant par le joueur à la gauche du premier), les autres joueurs placent eux aussi leur Cochon sur une case brillante libre en indiquant leur sens de circulation à l'aide du nez de la figurine.

La partie peut alors commencer !



Note :

S'il n'y a que 3 ou 4 joueurs, il n'y aura que 3 ou 4 jetons sur la case Turbo Energie du plateau.

Déplacements

Quand c'est à son tour de jouer, le joueur lance le dé pyramidal et avance du nombre de cases indiqué, dans le sens indiqué par le nez de son Cochon. Quand il arrive à une intersection le joueur décide librement du chemin à prendre. Il peut continuer tout droit ou bien prendre à droite ou à gauche.

Cas particulier : Si un joueur arrive pile sur une case intersection, il peut attendre le tour suivant (et voir ainsi comment les autres joueurs ont joué) pour choisir sa direction. Mais il doit le faire au début de son tour de jeu, c'est-à-dire avant de lancer le dé pyramidal.

En temps normal, il est impossible de changer de sens de circulation en faisant marche arrière. Le Cochon doit toujours avancer vers l'avant. Le seul cas où il est possible de faire demi-tour est lorsque l'on tombe sur une case brillante. Voir le chapitre « Case brillante » pour plus d'explications.



Note :

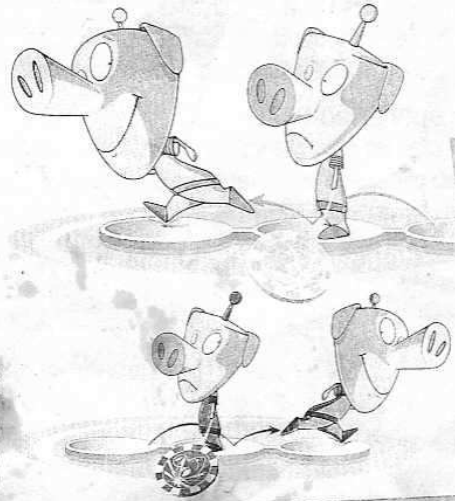
Vous pouvez vous retrouver avec 1, 2 ou 5 Cochons que vous voulez sur une même case 1, 2... et même 5... ce qui reste extrêmement rare. Placez alors les Cochons à côté de la case si elle est trop petite. Mais n'oubliez pas dans quel sens vous vous déplacez.

Attention !

A chaque fois que vous croisez ou dépassez un autre Cochon, celui-ci perd un jeton de Turbo Energie. Il doit alors le remettre dans la boîte de jeu.

Ce n'est pas vous qui récupérez le jeton !
Seul le jeu est regagné ou perdu pour tout le monde.

Cas particulier : Si en tentant de dépasser ou de croiser un autre Cochon, vous finissez votre déplacement sur la même case qu'un adversaire, cela est aussi considéré comme un dépassement ou un croisement valable. Votre adversaire perd bien un jeton de Turbo Energie, qu'il doit remettre dans la boîte. Si au cours d'un même déplacement, vous dépassez et/ou croisez plusieurs adversaires, alors chacun d'eux perd un jeton de Turbo Energie.



Vous atterrissez sur une case brillante

Si votre lancer de dé vous fait atterrir pile sur une case brillante, votre tour de jeu se finit normalement. (Si vous avez croisé un ou plusieurs adversaires grâce à ce coup, ils perdent normalement leurs jetons de Turbo Energie). Les effets de la case brillante se jouent lors de votre tour suivant. Au tour suivant vous aurez en effet le choix entre 3 actions différentes.

- ① Vous pouvez jouer normalement, vers l'avant, comme si vous étiez tombé sur une case normale.
- ② Vous pouvez faire demi-tour. Vous lancez alors normalement le dé pyramidal et avancez du nombre de cases indiqué en sens inverse.
- ③ Vous pouvez lancer le Dé des Pouvoirs. Dans ce cas là, vous n'avancez pas (sauf si vous tombez sur un pouvoir qui vous y autorise) mais vous exécutez l'action indiquée par le Dé des Pouvoirs.

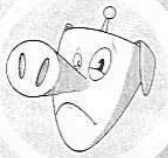
Note :

Quand on atterrit sur une case brillante, on a le choix entre 3 actions différentes. Si on choisit l'action ③, on lance le Dé des Pouvoirs. Ce dé a 6 faces et indique une action à effectuer. Les actions sont : 1. Avancer de 1 case. 2. Avancer de 2 cases. 3. Avancer de 3 cases. 4. Avancer de 4 cases. 5. Avancer de 5 cases. 6. Avancer de 6 cases.



Le Dé des Pouvoirs

Si vous êtes tombé sur une case brillante au tour précédent vous avez donc la possibilité de lancer le Dé des Pouvoirs. Voici la liste des 6 actions possibles.



Passe

Pas de chance, votre Cochon manque un peu d'énergie et n'arrive pas à invoquer le moindre super-pouvoir ! Dommage. Vous restez là où vous êtes et devrez jouer normalement au prochain tour en lançant le dé pyramidal.



Turbo Energie

Bonus ! Vous récupérez un jeton sur la case Turbo Energie du plateau (peu importe la couleur du jeton). Si tous les jetons ont déjà été récupérés, alors vous passez votre tour.



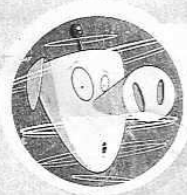
Vitesse Lumière

Incroyable ! Vous avancez de 5 cases d'un coup (uniquement vers l'avant). Si vous dépassez ou croisez un Cochon adverse lors de ce déplacement, celui-ci perd un jeton de Turbo Energie.



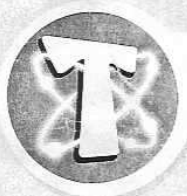
Voleur

Vous désignez un joueur de votre choix qui perd un jeton de Turbo Energie. S'il s'agit du dernier jeton de ce joueur, alors celui-ci est normalement éliminé. Le jeton est remis dans la boîte, ce n'est pas vous qui le récupérez.



Téléportation

Vous pouvez déplacer votre Cochon sur n'importe quelle case libre de votre choix. Si vous choisissez d'aller sur une case brillante, vous devez attendre le prochain tour pour lancer à nouveau le Dé des Pouvoirs.



Turbo Cochon

Bingo ! Votre Cochon a rassemblé toute sa puissance pour devenir, le temps d'un tour, un Turbo Cochon. Vous subtilisez un jeton de Turbo Energie à un Cochon de votre choix (vous le gardez pour vous) ET vous vous déplacez sur la case libre de votre choix.

Note :

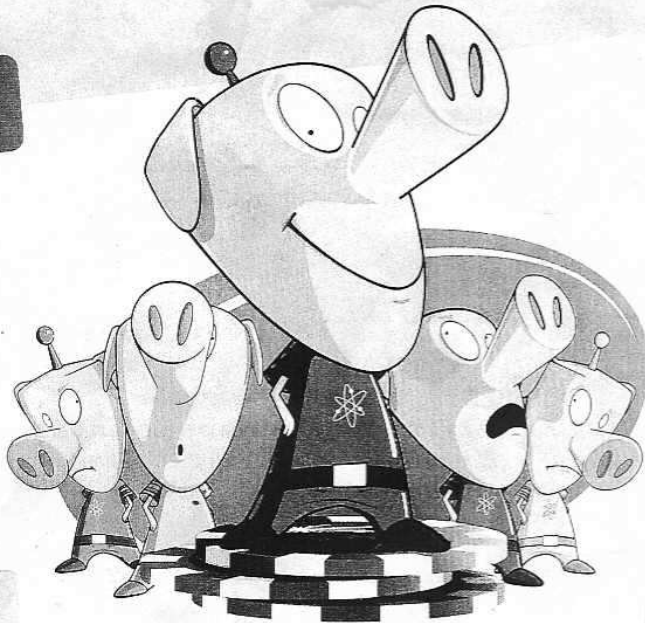
Si vous êtes tombé sur Passe, Turbo Energie ou Voleur, vous êtes donc resté sur la même case brillante. Au tour suivant, vous n'avez pas le droit de relancer le Dé des Pouvoirs. (Vous avez déjà utilisé le Pouvoir de la case brillante). Il vous faut relancer le dé pyramidal et avancer droit devant.



Elimination d'un joueur et fin de partie

Un joueur qui n'a plus de jeton en main est éliminé. La partie se termine quand il ne reste plus qu'un seul joueur en piste et que tous les autres ont perdu tous leurs jetons de Turbo Energie.

On ne tient pas compte des jetons restés sur la case Turbo Energie. Un joueur est éliminé même s'il reste un jeton de sa couleur sur le plateau.



À l'hoir de la partie

Si vous faites plusieurs parties de suite, c'est le premier joueur à avoir été éliminé qui jouera le premier. C'est donc lui qui, le premier, place son Cochon où il veut pour la nouvelle partie. Les autres joueurs choisissant ensuite leur place dans le sens des aiguilles d'une montre...et toujours sur les cases brillantes libres, en indiquant le sens de circulation à l'aide du nez du Cochon !

Mémento des règles

- 1 Au départ, chaque joueur place son Cochon sur une case brillante différente des autres. Chaque joueur a en sa possession 5 jetons et il y a autant de jetons que de joueurs sur la case Turbo Energie du plateau.
- 2 Normalement, on joue avec le dé pyramidal pour avancer. Si un Cochon croise ou double un autre Cochon, ce dernier perd un jeton.
- 3 Si un Cochon atterrit sur une case brillante, il peut, au prochain tour, soit lancer le dé pyramidal et continuer à avancer, soit faire demi-tour et lancer le dé pyramidal, soit lancer le Dé des Pouvoirs.
- 4 Un Cochon qui a perdu tous ses jetons est éliminé. Le dernier Cochon en piste est vainqueur.

Un doute, une question sur les règles du jeu Turbo Cochon ? Laissez-nous un message à la rubrique « Question » sur notre site web www.bandai.fr, ou en nous envoyant directement un mail à : contact@bandai.fr

**BAN
DAI**

© 2004 BANDAI / FRIN & MARTIN
Bandai S.A. 4, rue de l'industrie
Z.I. d'Epluches - Saint-Ouen l'Aumône
95315 Cergy Pontoise Cedex
Tél. 01 34 30 30 30
Fax 01 30 37 66 24

CE