

**Turbo
KIDZ**

TURBO GUIDE



15'



7+



2-6



Apprenez les règles en 1 minute
scorpionmasque.com



Turbo KIDZ

Un jeu d'**Emmanuel Gauvain**
Illustré par **NIKAO et Remy Tornior**

Un jeu pour 2 à 6 joueuses*,
à partir de 7 ans.

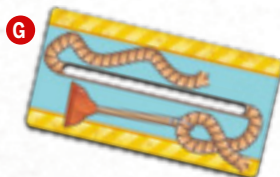
Ce n'est pas parce que la ville est envahie par les zombies qu'on n'a plus le droit de s'amuser ! Réunis tes amies et affrontez-vous dans des courses folles à l'aveugle. Évitez les pièges et relevez les défis de Turbo Kidz.



La première équipe à gagner 2 Étapes remporte la partie.



- A** 16 plateaux de jeu Étape
(16 Étapes différentes en 2 exemplaires chacune)
- B** 2 masques de Formule Z
- C** 1 Turbo guide (règles)
- D** 2 marqueurs effaçables à sec
- E** 6 cartes Voiture
- F** 1 gabarit Bombe
- G** 1 gabarit Corde
- H** 2 chiffons



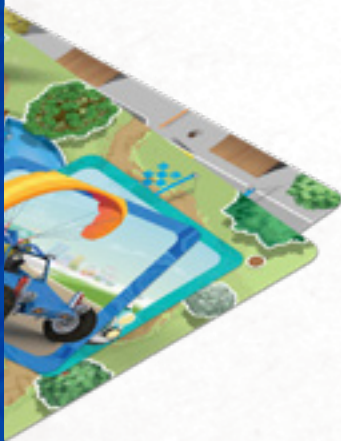
MISE EN PLACE

Voici les règles pour le jeu en équipe (4 joueuses ou plus).
Pour le jeu à 2 ou 3, voir la section **Mode coopératif** en page 6.

1 Forme **2 équipes** de 2 ou 3 joueuses chacune. Les équipes peuvent être de tailles différentes. Chaque équipe **désigne une première pilote**. Les autres joueuses sont les copilotes (les rôles changeront durant la partie).

2 L'équipe la plus jeune choisit une **première Étape** pour la course. **Chaque équipe prend un exemplaire de cette Étape** (il y a 2 exemplaires de chaque Étape). Pour vos premières parties, employez les Étapes numérotées de 1 à 4 afin de bien vous familiariser avec la conduite!
Si toutes les joueuses sont familières avec le jeu, l'équipe qui n'a pas choisi l'Étape sélectionne une **carte Voiture** parmi celles disponibles, puis l'autre équipe choisit une carte Voiture parmi celles restantes. Votre voiture détermine votre look et votre gadget (qui sera expliqué à la page 9).

3 Chaque pilote place son **feutre sur la flèche de départ** de son Étape et **couvre ses yeux** avec le masque. Elle ne doit absolument rien voir. Pas de triche! **Une des copilotes prend le contrôle libre de la pilote, qu'elle va manipuler comme un « joystick ».**





TOUR DE CHAUFFE

Si une des joueuses n'a jamais joué à Turbo Kidz, faites un petit tour de pratique, qui ne compte pas dans la partie. Comme ça, chacune aura une meilleure chance de gagner et la partie sera plus excitante !

COMPTEZ 3, 2, 1, GO !

Au même instant, les pilotes des 2 équipes tracent un chemin avec leur feutre en suivant les instructions de leur copilote. Leur objectif est d'atteindre l'autre extrémité de l'Étape tout en restant à l'intérieur du tracé de la piste, entre les lignes blanches.

LES COPILOTES GUIDENT LES PILOTES.

S'il n'y a qu'une seule copilote dans ton équipe, cette copilote utilise à la fois le guidage vocal et le « joystick ». S'il y a 2 copilotes, l'une guide avec sa voix seulement et l'autre avec le « joystick » seulement. Les copilotes peuvent poser une main sur le plateau pour stabiliser la piste.



GUIDAGE VOCAL

Donne toutes les instructions vocales que tu juges utiles pour que ta pilote progresse rapidement vers l'arrivée. Nous te recommandons d'employer les mots « haut, bas, gauche, droite », mais n'hésite pas à en employer d'autres ! Il n'existe aucune contrainte autre que de ne pas crier pour ne pas nuire à l'équipe adverse.

GUIDAGE AU « JOYSTICK »

Manœuvre le pouce de la pilote comme si c'était une manette de jeu vidéo. Établis des codes, comme de légers mouvements pour un déplacement lent ou une plus grande pression pour aller plus vite !

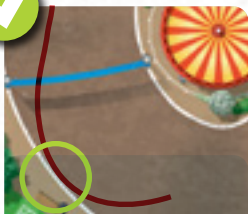
RÈGLE D'OR

À moins que la course ne vous le permette **EXPLICITEMENT**, soulever le feutre compte comme un Accident (voir page suivante).

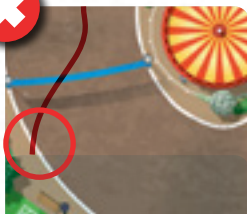
ACCIDENTS

Votre voiture subit un Accident si le tracé du feutre franchit une ligne blanche (la toucher ne compte pas comme un Accident).

Seules les lignes blanches créent des Accidents.
Le reste n'est qu'un décor et ne provoque pas d'effet.



Mordre (toucher)
la ligne blanche
ne **cause pas**
d'Accident.



Franchir (dépasser) la ligne
blanche **cause un**
Accident.

En cas d'Accident, la copilote...

1

... prend la main de la pilote
qui tient le feutre et ramène
ce dernier sur la ligne du
dernier point de sauvegarde
(ligne bleue) franchi.



2

... reprend la course.
Vous avez peut-être le
temps de rattraper l'équipe
adverse !



FIN D'ÉTAPE ET DE PARTIE

**L'équipe qui franchit la ligne d'arrivée
en premier remporte cette Étape.**

Si c'est la deuxième Étape que ton
équipe remporte, vous gagnez la partie !

**Si c'est la première Étape que ton
équipe remporte**, jouez une autre Étape. C'est l'équipe
qui vient de perdre qui choisit la nouvelle Étape.

Une partie compte donc au minimum 2 Étapes et au
maximum 3 Étapes.



Entre chaque Étape, prends le temps de regarder ton
tracé et celui de tes adversaires pour voir à quels
endroits vous avez frôlé les Accidents. Ensuite, efface
ton tracé.

Si tu constates que l'équipe adverse a triché ou ignoré
un de ses Accidents, la victoire vous revient !

Nous te recommandons de changer de pilote entre
chaque Étape, bien que ce ne soit pas obligatoire.



MODE COOPÉRATIF

POUR 2 OU 3 JOUEUSES

BUT

Compléter une course respectant les conditions d'un Défi. La plupart des défis demandent de réaliser une course composée d'une série précise d'Étapes en un certain temps.

MISE EN PLACE

Formez une seule équipe de 2 ou 3 joueuses.
Choisissez un Défi parmi ceux proposés en pages 10 et 11 et prenez les Étapes indiquées.
Le reste demeure identique au jeu normal, à l'exception des contraintes propres au Défi.

JEU

Au départ de la course, lancez un chronomètre.
Utilisez un téléphone ou un autre appareil.

Complétez la course selon les règles normales. Aucun adversaire ne pourra vérifier que vous ne trichez pas, alors soyez honnêtes!
Si vous avez causé un Accident, revenez au dernier point de sauvegarde.

À la fin de l'Étape, arrêtez le chronomètre. Préparez l'Étape suivante, en changeant de pilote si vous le souhaitez. Relancez le chronomètre quand vous recommencez la course à la nouvelle Étape.

Une fois toutes les Étapes complétées, vous gagnez si votre temps est inférieur à celui qu'exige le Défi!



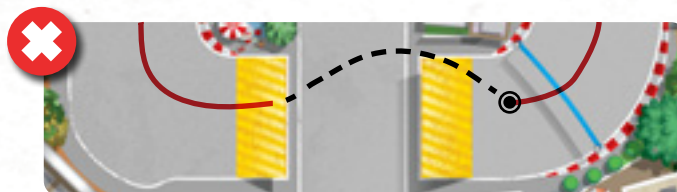
EFFETS DE PARCOURS SPÉCIAUX

Vous rencontrerez différents éléments spéciaux sur certaines pistes. Voici comment ils fonctionnent.

TREPLINS



Quand le tracé du feutre atteint la zone du tremplin (zone jaune), **la pilote doit soulever le feutre et le poser dans une autre zone avec le même motif.** Si la pilote soulève ou pose son feutre en dehors de la zone prévue, c'est un Accident. Il faut revenir au point de sauvegarde précédent. Tant que le feutre ne touche pas le sol, il peut se déplacer librement.



PONTS



Certains tronçons de la piste passent sous des ponts ou d'autres sections de route. Quand vous roulez sur la section « en dessous », ne prenez en compte que les traits blancs (les bords de piste) de la section sur laquelle vous vous trouvez. Ignorez les autres.



TURBO BOOST



Passez à la vitesse supérieure!
Lorsque la pilote arrive dans la zone d'accélération, **une des copilotes lui prend la main avec le feutre et l'aide à tracer un chemin jusqu'à la zone de ralentissement.** À ce moment, la copilote lâche la main de la pilote et la course se poursuit normalement. Vous devez absolument passer par la zone de ralentissement. Si vous finissez la course sans être passés par la zone de ralentissement, considérez que vous avez causé un Accident.



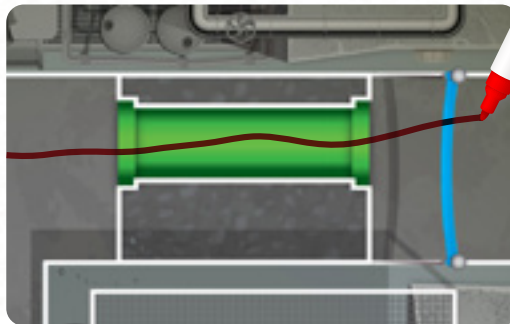
TUYAUX



Les tuyaux coupent la communication radio entre la pilote et les copilotes.

Dès que le feutre pénètre dans un tuyau, **les copilotes doivent communiquer uniquement avec le pouce.**

Elles ne peuvent pas parler à la pilote tant qu'elle n'est pas sortie du tuyau.



TACHES D'HUILE



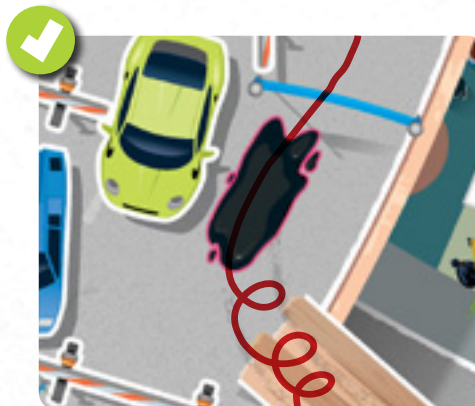
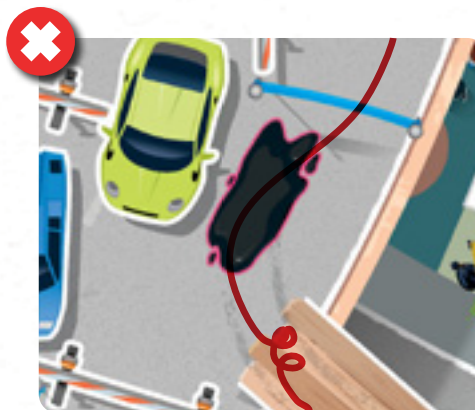
Évitez les taches d'huile ou faites 3 tête-à-queue!

Si une voiture (le tracé du feutre) touche la ligne violette de la tache d'huile, les copilotes **DOIVENT** crier « Dérapage! » et **la pilote doit tracer 3 boucles** (sans lever le feutre, dans la continuité de son tracé) avant le prochain point de sauvegarde. Les boucles doivent être distinctes (ne pas se toucher entre elles) et assez grandes pour que l'on y voit le fond de la piste à l'intérieur.

Les copilotes disent à la pilote si elle a bien complété son dérapage ou s'elle doit faire plus de boucles (parce que les premières boucles ne sont pas conformes).

Si le feutre franchit une ligne blanche durant ces boucles, appliquez les règles normales d'Accident.

Si vous franchissez un point de sauvegarde (ou la fin de l'Étape) avant d'avoir réussi à tracer 3 boucles, vous causez un Accident.



GADGETS

Personnalisez vos véhicules avec des gadgets super puissants qui vous donneront la victoire.

Lorsque tu choisis une carte Voiture, tu choisis non seulement un look, mais aussi un pouvoir spécial ! Chaque véhicule dispose d'un gadget unique qui a un effet sur le jeu. **Toutes les règles propres à votre véhicule se trouvent au dos de la carte.**



CORDE TENDUE

Comme un...

L'équipe adverse...

NITRO

Votre voiture tend une corde sur toute la largeur de la piste pour empêcher les pilotes de dépasser les limites. Avant de commencer la course, une copilote prend le gabarit et le pose directement sur le plateau de l'Étape de l'autre équipe de façon à ce qu'il ne touche aucune zone à effet (turbo boost, tremplin, etc.). À l'intérieur du gabarit, elle trace une ligne pleine qui va d'une ligne blanche à une autre ligne blanche. Puis, elle trace 2 lignes pointillées à l'intérieur du gabarit.

Profitez de votre turbo boost encore plus longtemps !

Quand vous profitez d'une zone turbo boost, ignorez la zone de ralentissement et bénéficiez de son effet jusqu'au prochain point de sauvegarde (ou jusqu'à la fin de l'Étape). Considérez le premier point de sauvegarde (ou la fin de l'Étape) comme une zone de ralentissement.



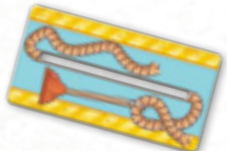
MINE

Compétitif uniquement

Votre voiture laisse tomber une Mine sur l'Étape pour faire sauter la voiture adverse.

Avant de commencer la course, une copilote prend le gabarit Mine et le pose directement sur le plateau Étape de l'autre équipe de façon à ce qu'il

ne touche aucune ligne blanche ou zone à effet. Elle trace un cercle sur le plateau et une croix à l'intérieur du gabarit. Si l'équipe adverse franchit cette ligne, elle subit un Accident ! Elle efface la Mine et doit repartir du dernier point de sauvegarde franchi.





MODE COOPÉRATIF

Coche les défis que tu réussis! Certains défis sont associés à un numéro d'Étape. Chaque numéro renvoie à une piste en particulier.



QUALIFICATION

Finir une course de 2 Étapes de ton choix en moins de 4 minutes.



VAILLANCE

Finir une course de 3 Étapes de ton choix en moins de 4 minutes 30 secondes.



CONFIANCE

Finir une Étape en moins de 1 minute et en n'ayant causé aucun Accident.



COUPE MARATHON DE MONTRÉAL

Finir une course de 4 Étapes de ton choix en moins de 4 minutes et 30 secondes.

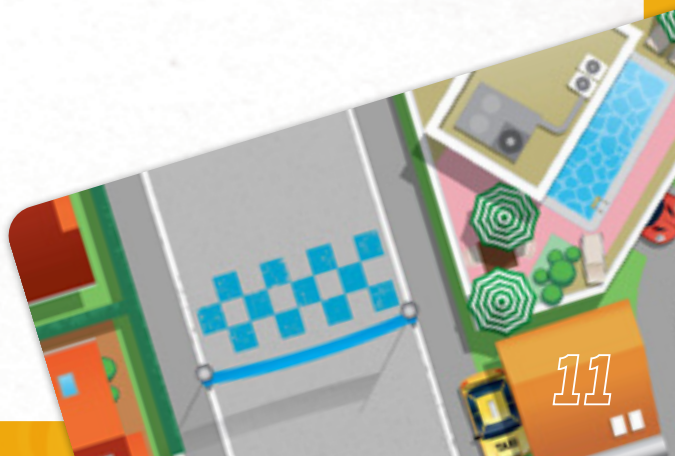




- AS DU VOLANT**
Finir une Étape de ton choix en moins de 40 secondes.
- ENTENTE PARFAITE**
Finir une course de 3 Étapes de ton choix en moins de 3 minutes et 30 secondes sans Accident.
- COUPE CITY LINE**
Finir une course des 3 Étapes 2, 3 et 5 en moins de 4 minutes.
- COUPE PARK LIFE**
Finir une course des 3 Étapes de parc 1, 6 et 7 en moins de 4 minutes.
- COUPE UNDERWORLD**
Finir une course des 3 Étapes d'égout 12, 13 et 15 en moins de 4 minutes.
- MINI-COUPE BIP BIP**
Finir une course des 2 Étapes 2 et 6 en moins de 2 minutes.
- COUPE TÊTE EN L'AIR**
Finir une course des 3 Étapes 10, 11 et 14 en moins de 3 minutes et 30 secondes.
- COUPE ÉCLAIR**
Finir une course des 3 Étapes 6, 8 et 9 en moins de 3 minutes.
- COUPE CHAMPIGNON**
Finir une course des 3 Étapes 2, 3 et 5 en moins de 4 minutes.



- TERRAIN GLISSANT**
Finir une course des 3 Étapes 13, 14 et 15 en moins de 2 minutes.
- COURSE RADIO**
Finir une course des 3 Étapes 4, 5 et 7 sans que la copilote utilise le « joystick » en moins de 2 minutes et 30 secondes.
- COURSE MUETTE**
Finir une Étape sans que la copilote parle en moins de 2 minutes et 30 secondes.
- COURSE MIROIR**
Finir une Étape en inversant les directions (bouger le « joystick » à gauche pour aller à droite) en moins de 2 minutes.
- GRANDE CHAMPIONNE**
Finir une course de 2 Étapes de ton choix en moins de 1 minute.
- FLYING ACE**
Finir une course des 4 Étapes 10, 11, 12 et 16 en moins de 3 minutes et 30 secondes.





Chef de studio: Manuel Sanchez
Développeur: Christian Lemay
Chargé de projet: Olivier Lamontagne
Illustrateur: NIKAO, Remy Tornior
Directeur artistique: Sébastien Bizos
Graphistes: Karine Tremblay, Sébastien Bizos
Rédaction: Christian Lemay, Matthew Legault
Gestionnaire de marque: Joëlle Bouhnik
Correction: blabla rédaction



Nous finançons le remplacement de tous les arbres servant à la production de nos jeux.*



*Sauf pour les jeux vendus sur un territoire soumis à la taxe éco-mobilier, qui prend déjà en charge les coûts liés au dispositif de collecte, de tri et de recyclage.

© 2023 Le Scorpion Masqué inc. L'utilisation des illustrations, du titre *Turbo Kidz*, du nom Le Scorpion Masqué et du logo Le Scorpion Masqué est strictement interdite sans le consentement écrit du Scorpion Masqué inc.