

TUK-TUK TAXI



TUK-TUK TAXI

Inhoud:

Speelbord, 1 speciale dobbelsteen, 4 plastic taxi's, 8 klantenkaartjes, 80 kaartjes met verkeersborden en gebeurtenissen en verklarende uitleg daarover. Bovendien 4 separatieschotjes om de onderdelen na het spelen mee op te bergen.

Doel van het spel

Pik onderweg klanten op en breng ze naar hun bestemming. Speel tijdens de taxirit slim met de verkeersborden en gebeurteniskaartjes zodanig, dat je er zelf voordeel uit haalt en je tegenspelers zoveel mogelijk hinder ondervindt.

Vorbereiding

Kies één van de twee bordzijden (Europees of Aziatisch) en leg de onderdelen als een puzzel aan elkaar op tafel. Druk vervolgens voorzichtig alle verkeersborden (A), gebeurteniskaartjes (B) en klantenkaartjes (C) uit de kartonnen stanskaarten. Schud alle kaartjes door elkaar en leg ze omgekeerd bij elkaar naast (D) het speelbord. Iedere speler legt nu een gelijk aantal klantenkaartjes (zie hieronder) op een willekeurig bebouwd vierkant vakje, binnen de rood omlijnde rechthoek (F) in het midden van het speelbord.

Het aantal klanten waarmee gespeeld wordt:

- 2 spelers – speel met 4 klanten. De eerste speler die een tweede klant bij een standplaats heeft afgezet wint het spel.
- 3 spelers – speel met 6 klanten. De eerste speler die een derde klant bij een standplaats heeft afgezet wint het spel. Als alle spelers twee klanten hebben afgezet wint de speler die daar het eerst mee was.
- 4 spelers – speel met 8 klanten. De eerste speler die 4 klanten bij een standplaats heeft afgezet wint het spel. Als 2 spelers beide een derde klant hebben afgezet wint degene die daar het eerst mee was. Als alle spelers twee klanten hebben afgezet dan is de speler die daar het eerst mee was, winnaar van het spel.

De klant moet zich altijd op een vierkant vakje binnen het rood omlijnde gebied bevinden en zijn voeten moeten daarbij naar de rijbaan wijzen. (zie Klanten)
Ongebruikte klantenkaartjes gaan terug in de doos. Elke speler kiest een taxi en zet die op een taxistandplaats (G) die het dichtst bij is.

Het spel begint

De jongste speler begint. Bij elke beurt:

1. Moet je een kaartje nemen van de stapel naast het speelbord.
 - Als het een verkeersbord is moet je het op een vakje van het weggedeelte leggen.

- Het mag ook **bovenop** een al bestaand verkeersbord worden gelegd In dat geval heeft het onderliggende verkeersbord geen functie meer. Verkeersborden mogen echter niet op een vakje met een verkeerslicht worden gelegd of op een vakje waar een taxi op staat.
- Als het een **gebeurteniskaartje** is moet je de opdracht die daar bij hoort uitvoeren.

2. Gooi de dobbelsteen.
3. Verplaats jouw taxi een aantal plaatsen, gelijk aan de ogen van de dobbelsteen.

Gebruik alle ogen die je hebt gegooid, volg de verkeersborden en alle andere verkeersvoorschriften. Je mag je eigen richting kiezen maar je mag in één beurt niet vooruit en achteruit. Je mag een taxi passeren maar je kunt niet op een vakje uitkomen waar al een taxi staat. Mocht de dobbelsteen je naar een vakje sturen waar al een taxi staat dan moet je stoppen op het vakje daarvoor.

Klanten

Iedere klant op het speelbord mag door iedere taxi worden opgepikt. Je mag op de taxistandplaats stoppen of een klant oppikken, ook als je nog niet alle ogen die je hebt gegooid, gebruikt hebt. Je bent de overgebleven ogen dan wel kwijt. Je mag alleen een klant oppikken vanaf het wegvakje dat tegenover de voeten van de klant ligt. Zet dan de klant in het sleufje in het dak van jouw taxi. Voordat je een nieuwe klant gaat oppikken moet je eerst jouw klant bij jouw standplaats afzetten. Als je bij je standplaats bent aangekomen laat je jouw klant daar achter en ga je bij je volgende beurt op zoek naar een nieuwe klant.

De dobbelsteen en de verkeerslichten

De kleuren van de dobbelsteen zijn alleen van toepassing als je een kruispunt met een verkeerslicht (H) wilt passeren. Let op: je mag nooit op het kruispunt uitkomen.

- Heb je **rood** gegooid (1 of 2), dan mag je het verkeerslicht niet passeren. Je stopt dan op het vakje waar je uitkomt of op het laatste vakje voor het kruispunt. Je beurt is voorbij.
- Als je **geel** hebt gegooid (4 of 6), dan mag je maar de helft van de gegooide ogen gebruiken om het verkeerslicht te passeren. Als dit niet genoeg is, dan moet je stoppen op het vakje waar je uitkomt of op het laatste vakje voor het kruispunt. Je beurt is voorbij.
- Gooi je **groen** (3 of 5), geef dan maar gas! Maar als het aantal onvoldoende is om het verkeerslicht en kruispunt te passeren dan moet je er vòòr stoppen.

Einde van het spel

Het spel eindigt als geen van de spelers nog de mogelijkheid heeft meer klanten af te zetten dan één van de spelers al heeft gedaan. Deze speler heeft gewonnen. Als meerdere spelers een gelijk aantal klanten heeft afgezet is de speler die daarmee het eerst was de winnaar. Het spel eindigt ook als de laatste klant is opgepikt. De speler die dat doet mag zijn beurt nog wel afmaken. Daarna is pas bekend wie de winnaar is.

Makkelijke versie

Om het spel iets makkelijker te maken kun je de verkeersborden die met * zijn gemerkt uit het spel laten.



VERKEERSBORDEN

Slipgevaar – langzaam rijden



Als je dit bord passeert moet je een beurt overslaan.

Parkeerverbod



Als je op dit vakje komt mag je nog een keer gooien en verder rijden.

Stopverbod



Als je op dit vakje komt ga dan met je taxi 5 plaatsen vooruit.

Waarschuwing: Oversteekplaats



Als je voorbij dit verkeersbord komt neem dan gas terug !

Het aantal ogen dat je hebt gegooid moet je met één verminderen. Als je op dit verkeersbord terecht komt mag je bij je volgende beurt gewoon verder gaan.

Oversteekplaats



Pas op: Voetgangers ! Verplicht stoppen uit alle richtingen. Pas bij je volgende beurt mag je verder rijden.

Snelheidslimiet



Als je dit bord wilt passeren mag je geen 5e of 6e stap zetten. Voorbeeld: dit bord ligt 4 plaatsen van je taxi verwijderd en je gooit een 5 of een 6. Je mag dan het verkeersbord niet passeren en blijft op het bord staan tot je volgende beurt.

Stopteken



Stopverplichting vanuit elke richting voordat je mag passeren. Bij je volgende beurt mag je pas verder.

Inrijverbod



Dir verkeersbord mag vanuit geen enkele richting worden gepasseerd.

Verplichte rijrichting rechts



Dit verkeersbord kan alleen op een kruispunt worden geplaatst. Het bord is alleen van toepassing voor taxi's die uit de richting van de basis van de pijl komen.

Verplichte rijrichting



Leg dit verkeersbord altijd in de lengterichting van de weg en niet op een kruispunt. De taxi's kunnen nu alleen nog maar rijden in de richting van de pijl. Dit verkeersbord is alleen van toepassing in het weggedeelte of straat waarin het is geplaatst.

Verboden rechts af te slaan



Deze bordes kunnen alleen op een kruispunt worden gelegd. De bordes zijn alleen van toepassing voor taxi's die uit de richting van de basis van de pijlen komen.

Parkeermeter



Als je op een parkeermeter terecht moet je parkeergeld betalen. Omdat je geen geld hebt moet je een beurt overslaan.

Stop ! Politie !



Verplicht stoppen uit alle richtingen. Je mag bij je volgende beurt weer rijden maar alleen als je een 1, 2 of 3 gooit.

GEBEURTENISSEN (groene kaartjes)

Garage



Als je dit kaartje trekt moet je direct naar de garage. Zet je taxi op één van de garagevakjes met het gele pijltje. Je beurt is voorbij en je moet ook nog een beurt overslaan. Het kaartje gaat uit het spel en doet niet meer mee.

Tankstation



Als je dit kaartje trekt moet je direct naar het tankstation. Zet je taxi op één van de vakjes bij het tankstation met het gele pijltje. Je beurt is over. Het kaartje gaat uit het spel en doet niet meer mee.

Politie-auto



Dit kaartje mag op elk wegvakje worden geplaatst, zowel op een leeg vakje als op een vakje waar al een verkeersbord ligt. Als je dit kaartje passeert als je een 5 of een 6 hebt gegooid, moet je in volle vaart direct terug naar je eigen taxistandplaats. Da's dus geluk hebben als je een klant bij je hebt !

Kaartje wegnemen



Als je dit kaartje trekt mag je een willekeurig kaartje van het spelbord nemen. Beide kaartjes gaan uit het spel en doen niet meer mee.

TUK-TUK TAXI

Contenu

Plateau de jeu double face, 1 dé spécial, 4 taxis en plastique, 8 tuiles clients, 80 cartes panneaux de signalisation et événements, avec explications des panneaux.

But du jeu

Charger et transporter le plus de clients à sa station de taxi en plaçant judicieusement les panneaux de signalisation de manière à faciliter le trajet de son taxi et à retarder ses adversaires.

Préparation

Commencez par choisir la face du plateau sur laquelle vous souhaitez jouer, ville européenne ou ville plus exotique puis assemblez-le. Détachez délicatement les **panneaux de signalisation (A)** et les **cartes événements (B)** et les **tuiles clients (C)** de leur support. Mélangez tous les panneaux et cartes événements faces cachées et posez-les **en pile (D)** toujours faces cachées sur le plateau. Chaque joueur place le même nombre de clients (voir ci-après) **au pied d'un immeuble (E)** à l'intérieur du **cadre rouge (F)** au centre du plateau de jeu.

Nombre de clients à placer :

A 2 joueurs Jouer avec 4 clients. Le premier qui dépose son 2^{ème} client à sa station gagne la partie.

A 3 joueurs Jouer avec 6 clients. Le premier qui dépose son 3^{ème} client à sa station gagne la partie. Si tous les joueurs déposent deux clients, le joueur qui l'aura fait le premier gagnera la partie.

A 4 joueurs Jouer avec 8 clients. Le premier qui dépose son 4^{ème} client à sa station gagne la partie. Si deux joueurs déposent trois clients, le joueur qui l'aura fait le premier gagnera la partie. Si tous les joueurs déposent deux clients, le joueur qui l'aura fait le premier gagnera la partie.

Les pieds des clients doivent être tournés vers **une case** sur la rue à l'intérieur du cadre rouge (cf. Les clients). Les clients non utilisés sont laissés dans la boîte.

Chaque joueur choisit **un taxi** et le place sur sa **station de taxi (G)**, celle qui est la plus proche de lui.

Comment jouer ?

Le plus jeune joueur commence. A chaque tour de jeu :

- Vous tirez une carte sur le dessus de la pile
 - Si c'est un **panneau de signalisation**, placez-le sur une case du plateau de jeu. Il peut recouvrir un ou plusieurs panneaux

existants, dans ce cas on ne tient plus compte du panneau du dessous. Les panneaux de signalisation ne peuvent pas être placés sur une case feu tricolore ou sur une case où se trouve déjà un taxi.

- Si c'est une **carte événements**, suivez les consignes précisées avec les explications des panneaux.
- Lancez le dé.
 - Déplacez votre taxi en fonction du jet de dé. Utilisez tous les points du dé et suivez les consignes exigées par la signalisation et la règle du jeu. Vous pouvez choisir librement votre parcours, mais ne pouvez aller en avant et en arrière pendant le même tour. Il est possible de dépasser un taxi mais deux taxis ne peuvent rester sur une même case ; si le jet de dé vous déplace sur la même case qu'un autre taxi, arrêtez-vous sur la case précédente.

Les clients

Les taxis peuvent charger n'importe quel client sur le plateau. Vous pouvez arrêter votre taxi à votre station de taxi ou charger un client même si vous n'avez pas utilisé tous les points du dé (dans ce cas vous perdez tous les points non utilisés). **Vous ne pouvez charger un client que sur une case au pied du client.** Placez le client dans la fente du toit de votre taxi. Avant de prendre un autre client, vous devez déposer le premier client à votre station de taxi. Quand vous arrivez à votre station de taxi, déposez votre client à cet endroit, et vous pourrez repartir chercher un autre client au prochain tour.

Le dé et les feux tricolores

Les couleurs sur le dé ne sont prises en compte que lorsque vous allez passer sur **une case feu tricolore (H)**.

- Si vous obtenez un chiffre **rouge** (1 ou 2), vous ne pouvez dépasser le feu mais devez vous arrêter avant. Votre tour se termine là.
- Si vous obtenez un chiffre **jaune** (4 ou 6), vous ne pouvez utiliser que la moitié du chiffre obtenu pour vous déplacer. Si cela ne vous suffit pas pour dépasser le feu, arrêtez-vous avant et attendez le tour suivant pour réessayer.
- Si vous obtenez un chiffre **vert** (3 ou 5), avancez ! Si cela n'est pas assez pour dépasser le feu, vous devrez rester sur la case précédente.

Fin de la partie

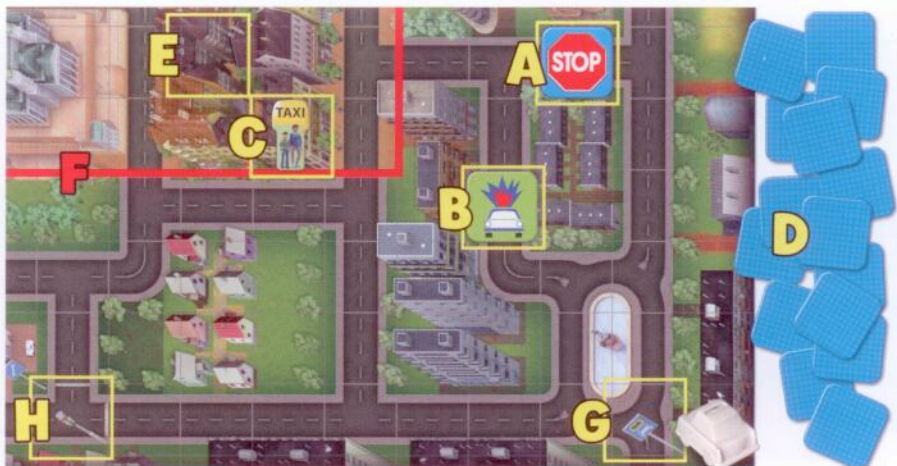
Le jeu se termine quand aucun joueur ne peut faire mieux que son adversaire (déposer plus de clients que lui).

Ce dernier gagne la partie. Si plusieurs joueurs ont déposé le même nombre de clients, le gagnant est celui qui a déposé son dernier client avant les autres joueurs.

La partie se termine aussi si la dernière carte a été utilisée par un joueur ; le jeu s'arrêtera après le tour de ce joueur, et le gagnant est déterminé comme précisé ci-dessus.

Variante

Pour une version simplifiée, vous pouvez jouer sans les panneaux de signalisation marqués *****, voir les explications des panneaux.



PANNEAUX DE SIGNALISATION

(cartes à fond bleu)

Chaussée glissante –
conduire doucement



Quand vous passez devant ce panneau,
vous perdez un tour.

Interdiction de stationner



Si vous vous arrêtez sur cette case,
vous pouvez relancer le dé et continuer à
avancer.

Interdiction de s'arrêter



Si vous vous arrêtez sur cette case,
avancez votre taxi de 5 cases.

Attention : passage piétons



Si vous passez devant ce panneau, **réduisez
votre vitesse en enlevant un point à votre
jet de dé.**
Si vous vous arrêtez devant ce panneau, **vous
pourrez continuer à avancer normalement
au prochain tour.**

Passage piétons



Des piétons sont sur le passage protégé,
**arrêtez-vous impérativement quelle que
soit votre provenance.**
Vous avancerez au prochain tour.

Vitesse limitée



Lorsque vous passerez devant ce panneau,
vous ne pourrez utiliser votre 5^{ème} ou 6^{ème}
déplacement.
Par exemple :
Le panneau est à 4 cases de vous et vous obtenez
5 avec le dé.
Vous ne pouvez pas dépasser le panneau et ne
pouvez pas vous arrêter sur la 5^{ème} case – vous
devrez vous arrêter sur la case comportant le
panneau.

Stop



Arrêt obligatoire devant ce panneau quelle
que soit votre provenance.
Vous avancerez au prochain tour.

Sens interdit



Ce panneau ne peut être franchi quelle que
soit la direction du taxi.

Virage à droite obligatoire/
Virage à gauche obligatoire



Doit être placé dans un carrefour.
Ne concerne que les taxis se présentant
dans la direction de la flèche du panneau.

Sens unique



Placez la tuile de façon que la flèche
soit parallèle à la rue.

**Les taxis ne peuvent avancer que
dans la direction indiquée par la
flèche.**

Le panneau concerne toute la rue.

Interdit de tourner à droite/
Interdit de tourner à gauche/



Ce panneau doit être placé dans un
carrefour

**Ne concerne que les taxis se
présentant dans la direction de la
flèche du panneau.**

Parcmètre



Si vous vous arrêtez sur ce panneau,
vous devez y rester stationné
jusqu'au tour suivant.

Stop police



Arrêt obligatoire du taxi quelle que
soit sa provenance.

**Vous pourrez repartir lors de votre
prochain tour à condition que vous
obteniez 1, 2 ou 3 en lançant le dé.**

ÉVÈNEMENTS

(cartes à fond vert)

Garage



Quand vous tirez cette carte,
**déplacez votre taxi sur une des cases
situées devant le Garage.**

Votre **tour prend fin**, et vous **passerez
aussi lors de votre prochain tour.**

Enlevez la carte du jeu.

Station Essence



Quand vous tirez cette carte,
**déplacez votre taxi sur une des cases
situées devant la Station Essence.**

Votre tour prend fin.

Enlevez la carte du jeu.

Police



Cette carte événement peut être
placée sur n'importe quelle case
(qu'elle comporte ou ne comporte pas
de cartes).

- Si vous dépassez cette case **en
ayant fait 5 ou 6 avec le dé**, vous
avez dépassé la vitesse autorisée,
**regagnez votre station de taxi
immédiatement.**

Enlevez une tuile



Quand vous tirez cette carte,
vous pouvez enlever n'importe
quelle carte du plateau.

Enlevez alors les deux cartes du jeu.