

But du jeu

Avec Turbo Taxi, les joueurs essaient de façonner aussi vite que possible un plan de ville avec lequel ils pourront accomplir la mission assignée. Un carton de rue donné doit être complété de manière à ce que les deux taxis puissent atteindre leur édifice de destination.

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit une couleur et se donne le jeu de 12 cartons de rue correspondant.

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table. Le jeu de cartons de rue avec les médailles au dos est brassé, puis posé pour former une pile face cachée (les médailles sont placées en haut) sur la case centrale du plateau de jeu.



Cartons de rue, pour chaque joueur une autre figure au dos,

ainsi qu'un jeu de cartons neutres avec une médaille au dos.



Un jeu de
Friedemann Frieese
pour 2 à 4 personnes

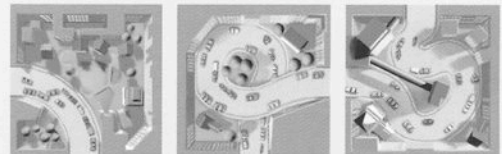


Cartons de rue (faces):

3 lignes droite



3 virages



3 morceaux en T



1 virage double 1 croisement 1 impasse

Déroulement du jeu

Un joueur joue le rôle de « client ».

Il répartit les quatre pions en bois sur différentes cases en marge du plateau de jeu. Deux au moins doivent être placés sur les cases vertes autour de la case centrale. On ne doit placer qu'un seul pion sur une case.

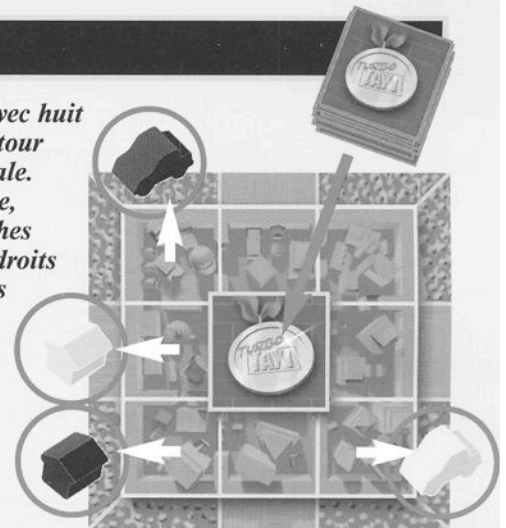
Les pions en bois marquent les extrémités de deux itinéraires qui doivent relier ensemble les pions de même couleur.

Ensuite, le client retourne le carton du haut de la pile sur le plateau et le jeu commence.

■ ... et ça continue

Chaque joueur cherche le même carton dans son jeu et le place devant lui sur la table, exactement dans la même direction que le carton au milieu du plateau de jeu.

Plateau de jeu avec huit cases placées autour d'une case centrale. Dans cet exemple, les flèches blanches indiquent les endroits auxquels les rues devront mener.



Il s'agit maintenant de placer huit de ses propres cartons sur celui placé devant soi de façon à former un plan de ville présentant les caractéristiques suivantes :

- Ses dimensions sont de **trois fois trois cases**.
- Le carton de rue au centre doit correspondre au carton sur le plateau de jeu et avoir **la même direction**.
- Chaque rue doit être **continué** sur le carton voisin.
- Les rues doivent mener aux **cases du pourtour** où se trouve un pion en bois.
- Les rues ne doivent **pas** mener aux **cases du pourtour** où aucun pion n'est placé.
- Les **deux pions de même couleur** doivent être **reliés** par des rues.

Tous les joueurs construisent **simultanément** et **chacun pour soi** un plan de ville qui doit présenter les caractéristiques mentionnées.

■ ... et maintenant, on fait les comptes

Celui qui a terminé le premier son plan de ville, dit : « **Terminé !** » en interrompant ainsi la partie. On vérifie alors si le plan de ville terminé est **correct**. Dans ce cas, le joueur a gagné la partie. Il reçoit le **carton de dessus** de la pile qui se trouve au milieu du plateau et le pose devant lui, la face avec la médaille vers le haut.

Si son plan de ville n'est **pas composé correctement**, il ne reçoit pas son carton et doit s'arrêter de jouer pendant cette partie tandis que les autres joueurs continuent jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à composer un plan de ville correct.

■ Le prochain tour

Le gagnant de la partie précédente est le prochain client.

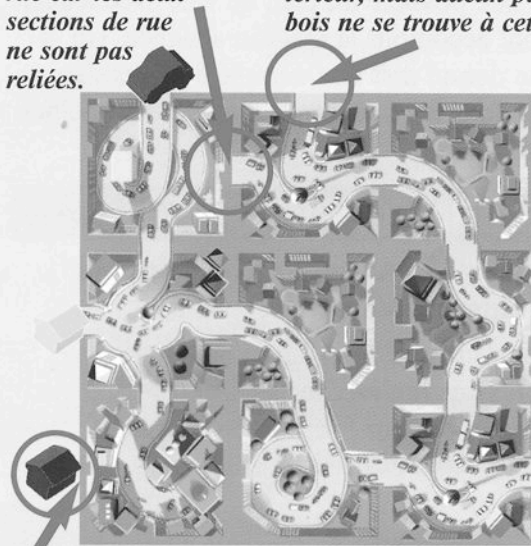
Fin du jeu

Le jeu est terminé au bout de douze parties lorsque tous les cartons ou les médailles ont été distribués. Le joueur qui a obtenu le plus de médailles a gagné.

Dans cet exemple d'un plan de ville terminé, on constate trois erreurs [voir tâche à assumer] :

Erreur de conduite de rue car les deux sections de rue ne sont pas reliées.

Une rue conduit bien vers l'extérieur, mais aucun pion en bois ne se trouve à cet endroit.



Une rue devrait conduire ici au pion en bois.

Remarque : il arrive très rarement qu'il n'y ait pas de solution à la tâche assignée. Dans ce cas, le carton actuel est brassé avec le reste de la pile et il faut retourner un nouveau carton. On replace aussi les quatre pions en bois.

Remarque: S'il ne reste plus qu'un seul joueur en course, il a gagné automatiquement la médaille. Il n'est pas obligé de terminer son plan de ville.



Note:

Pour augmenter le nombre de joueurs, on peut combiner plusieurs parties.

Doel van het spel

Bij Turbo Taxi proberen de spelers zo snel mogelijk een plattegrond te creëren, die aan de geëiste taken voldoet. Een bestaande plattegrond moet zo worden aangevuld, dat beide taxi's hun doelgebouw ook daadwerkelijk kunnen bereiken.

Vorbereiding van het spel

Iedere speler kiest een kleur en pakt de daarbij horende set van 12 straatkaartjes.

Het spelbord wordt midden op tafel gelegd. De straatkaartjes met de medailles op de achterkant worden geschud en als verdeckte stapel (medailles wijzen naar boven) op het centrale veld van het spelbord geplaatst.



straatkaartjes, bij iedere speler een andere achterkant,

en een neutrale set met een medaille op de achterkant.



Spelverloop

Een speler wordt tot opdrachtgever benoemd. Hij verdeelt de vier houten pionnen op verschillende randvelden van het spelbord. Minstens twee pionnen moeten op groene hoekvelden worden geplaatst. Per randveld mag maar één pion worden ingezet.

De posities van de houten pionnen bepalen de begin- en eindpunten van de twee routes, die de pionnen van dezelfde kleur met elkaar moeten verbinden.

Dan draait de opdrachtgever het bovenste straatkaartje op het spelbord om en het spel begint.

■ ...één, twee, drie, af!

Iedere speler zoekt uit zijn eigen set hetzelfde kaartje en legt het voor zich op tafel. Het kaartje wijst precies dezelfde kant op als het straatkaartje in het midden van het spelbord.



Een spel van
Friedemann Friese
voor 2-4 personen



straatkaartjes (voorkanten):

3 rechte stukken



3 bochten



3 T-stukken

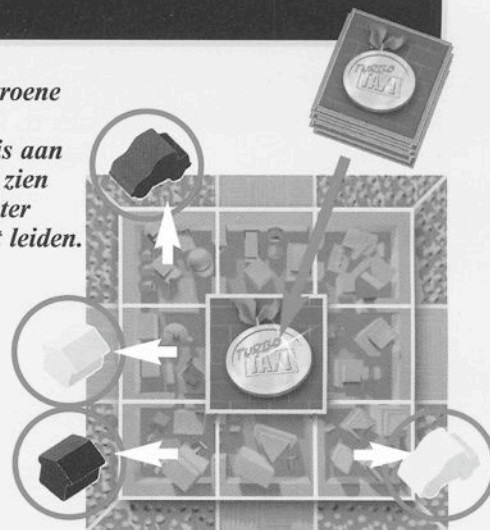


1 dubbele bocht 1 kruispunt 1 doodlopende straat



Spelbord met 8 groene hoekvelden.

In dit voorbeeld is aan de witte pijlen te zien waar de straat later naar buiten moet leiden.



Nu gaat het erom acht van de eigen straatkaartjes zo aan het kaartje, dat voor u ligt, aan te leggen, dat daaruit een plattegrond met de volgende kenmerken ontstaat:

- De plattegrond telt 3 keer 3 velden.
- Het straatkaartje in het centrum moet met het kaartje op het spelbord overeenkomen en in dezelfde richting wijzen.
- Iedere straat moet op het volgende kaartje doorlopen.
- De straten moeten naar de randvelden met een houten pion leiden.
- De straten mogen niet naar de randvelden zonder pion leiden.
- De twee figuren van dezelfde kleur moeten door straten met elkaar zijn verbonden.

Alle spelers bouwen tegelijkertijd – maar iedereen voor zichzelf – een plattegrond met de volgende kenmerken op.

■ ... nu wordt afgerekend

Wie als eerste zijn plattegrond af heeft roept: “Stop!” Hij onderbreekt het spel. Samen wordt nu gecontroleerd of de voltooide plattegrond correct is. Mocht dat zo zijn wint de speler deze ronde. Hij krijgt het bovenste kaartje uit de stapel in het midden van het spelbord en legt het met de medaillekant naar boven voor zich op tafel.

Mocht zijn plattegrond niet juist in elkaar zijn gezet krijgt hij het kaartje niet en mag hij eens niet meedoen, terwijl de andere spelers doorgaan totdat het één van hun lukt, om een helemaal juiste plattegrond in elkaar te zetten.

■ De volgende ronde

De winnaar van de laatste ronde is in de volgende ronde te opdrachtgever.

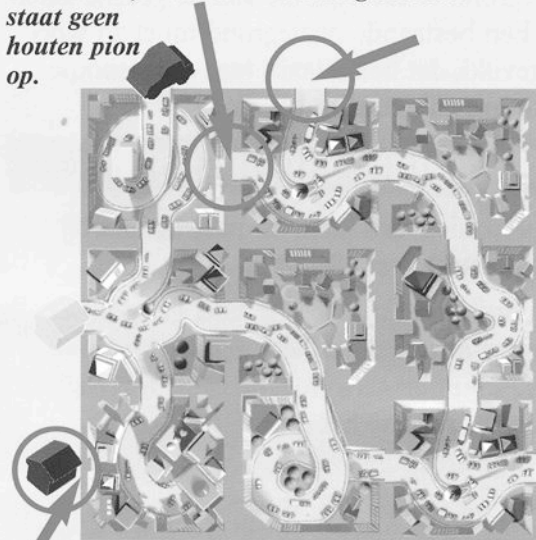
Einde van het spel

Het spel eindigt na 12 rondes als alle straatkaartjes resp. medailles verdeeld zijn. Wie dan de meeste medailles heeft verzameld is de winnaar.

In dit voorbeeld van een voltooide plattegrond zijn drie foutjes gemaakt [Zie pagina 1 voor taakstelling]:

Hier leidt wellicht een straat eruit, maar er staat geen houten pion op.

Foutief tracé, omdat geen verbinding bestaat.



Op deze plek moest op zich een weg naar de houten pion leiden.

Opmerking: Heel soms kan het gebeuren dat er geen oplossing voor de gevraagde opdracht is. Dan wordt het actuele kaartje samen met de rest van de stapel geschud en een nieuw kaartje omgedraaid. Bovendien worden de vier houten pionnen opnieuw geplaatst.

Opmerking: Mocht hierbij nog maar één speler meedoen, heeft hij automatisch de medaille gewonnen. Hij moet de plattegrond niet afmaken.



Opmerking:

Als meer spelers mee willen doen kunnen meerdere spelen met elkaar gecombineerd worden.