

Taxi Wildlife

... alleen de snelste komen aan!

Een spannend verzamelspel voor 2 tot 4 spelers van 5 tot 99 jaar.
Met extra variant voor 2 spelers.

Auteur: Florian Racky
Illustratie: Michael Bayer
Speelduur: ca. 10 min.



Spelinhoud

48 routekaarten, 12 duelkaarten, 4 startkaarten, 4 ronde kaarten, 24 dieren, 2 textielzakjes,
1 handleiding met spelregels



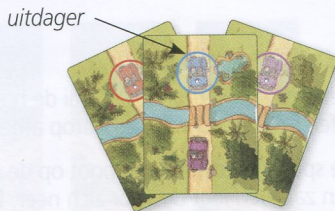
routekaarten



ronde kaarten



startkaarten



duelkaarten

Wat is er toch gaande in de jungle?! Sinds een paar dagen wordt de tropische stilte steeds weer verstoord door het lawaai van schrille claxons, gierende banden en piepende remmen! Dat is vast weer een wedstrijd van de jungletaxi's: wie aan het einde van het seizoen de meeste passagiers heeft vervoerd, wordt de Tasmaanse taxikoning!

Natuurlijk willen jullie allemaal die titel veroveren. Daarvoor moeten jullie proberen om heel veel dieren te verzamelen en met de routekaarten een zo lang mogelijk traject voor jullie taxi te leggen. Maar om die routekaarten te kunnen bemachtigen, moeten jullie spannende duellen uitvechten met jullie tegenspelers. Degene die uiteindelijk de meeste routekaarten en dieren voor zich heeft liggen, is de winnaar van het spel.

Spelvoorbereiding

Stop in elk van de beide zakjes twee dieren per soort, zodat zich in elk zakje uiteindelijk 12 dieren bevinden. Neem de 48 routekaarten en maak daarvan drie stapels aan de hand van het motief op de achterzijde. Meng deze stapeltjes elk apart en leg ze omgekeerd naast elkaar in het midden op tafel. De bovenste kaart wordt nu omgedraaid en komt open vóór de stapel te liggen.

Leg de vier ronde kaarten zodanig op elkaar dat op de bovenste kaart als eerste de "1" te zien is.

Er zijn vier startkaarten. Op elk staat een taxi in een andere kleur. Iedere speler neemt nu een willekeurige startkaart en legt deze open voor zich neer. Overbodige kaarten worden opzij gelegd.

Op de duelkaarten kunnen jullie zien, welke spelers later tegen elkaar moeten spelen. De duelkaarten met de taxikleur die niet meespeelt, worden uit het spel genomen. Schud de overige duelkaarten en leg ze als verdekte stapel klaar.



Spelverloop

Het spel telt vier rondes. Draai de bovenste duelkaart om en leg hem open in het midden op tafel. De kleuren van de daarop afgebeelde taxi's geven de beide duellisten aan.

De speler wiens taxi een poot op de motorkap heeft, is de uitdager. Zonder te kijken, neemt hij een zakje en legt dit voor zich neer. De andere duellist neemt het andere zakje en legt het ook voor zich neer.

Beide spelers moeten gelijktijdig proberen, een dier uit hun zakje te trekken dat bij de halte op een van de drie open routekaarten staat. De betreffende routekaart moet natuurlijk ook bij de eigen routekaarten passen (zie onder "Juiste routekaarten").

Het duel

Beide spelers houden hun handen op de rug. De dueltegenstander geeft het startsein: **"In de taxi's, klaar, af!"** Jullie spelen gelijktijdig en ieder probeert zo snel mogelijk een dier uit het zakje te halen dat bij de haltekaart op de tafel past.

Belangrijke "tastregels":

- Jullie mogen maar met één hand in het zakje zoeken.
- Tijdens het duel mag je niet in het zakje kijken.
- Zodra je een dier uit het zakje hebt getrokken, mag je het niet meer omruilen.

Als een speler een dier heeft uitgezocht, legt hij het op de passende halte in het midden op tafel en roept hardop "**Taxi stop!**" Het duel is dan onmiddellijk beëindigd.

Controle

Passen het dier en de omtrek op de halte bij elkaar?

- **Ja.** Geweldig! Je mag de betreffende routekaart nemen en bij jou aanleggen. Als je de kaart niet kunt aanleggen, heb je pech gehad en moet je hem terugleggen. Het duel is voorbij.
- **Nee?** Jammer! Nu krijgt jouw dueltegenstander de kans om een dier uit zijn zakje trekken en eventueel een routekaart bij zijn eigen kaart aan te leggen.

Opgelet!

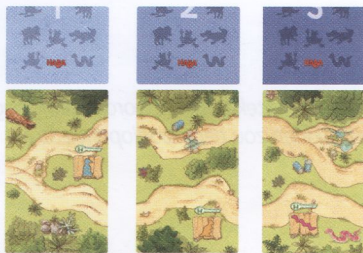
De getrokken dieren moeten altijd weer terug in het zakje, maar niet als op de gewonnen en aangelegde routekaart niet alleen de omtrek, maar ook het dier zelf te zien is. In dat geval mag je het dierfiguurtje houden en op de routekaart zetten of leggen.

Juiste routekaarten

Kijk eens goed naar de drie openliggende routekaarten. Jullie moeten proberen om een kaart te bemachtigen die links of rechts aan jullie startkaart past. Je mag de kaart ook draaien. Daarbij moet de weg worden vervolgd en mogen geen doodlopende wegen ontstaan.

Voorbeeld:

Deze speler kan alle drie openliggende routekaarten aan zijn startkaart aanleggen.



correct



correct

- 1) De routekaart met de pinguïn aan de halte links of rechts

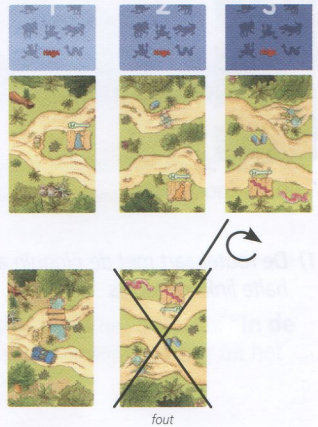
2) De routekaart met de kangoeroe aan de halte alleen rechts



3) De routekaart met de slang aan de halte alleen rechts



4) Zo mag de routekaart niet worden aangelegd, want in het midden zou een doodlopende straat ontstaan.



De speler kan dus kiezen of hij de pinguïn, de kangoeroe of de slang in het zakje zoekt. Als hij de slang kiest en het duel wint, mag hij bovendien het slangfiguurtje houden omdat de slang zelf ook op de routekaart staat.

Het volgende duel

Nu kan het volgende duel worden "uitgevochten"! Draai een nieuwe routekaart van de stapel om, zodat vóór elke stapel weer een open kaart ligt. Als in een duel geen routekaart wordt behaald, wordt geen nieuwe kaart omgedraaid.

Einde van de ronde

Als alle duellen zijn uitgevochten, is de ronde ten einde. Schud de duelkaarten weer en leg ze opnieuw als verdekte stapel klaar. Leg de volgende ronde kaart bovenop, zodat het ronde getal te zien is en de nieuwe ronde kan beginnen.

Einde van het spel

Het spel is onmiddellijk voorbij als

- in de vierde ronde alle duellen "uitgevochten" zijn.
of
- een van de drie stapels routekaarten is opgebruikt.

Nu telt iedere speler de routekaarten en dieren die hij voor zich heeft liggen. Voor elke kaart en elk dier krijg je één punt. De speler met de meeste punten heeft de titel veroverd en mag zich "jungletaxikoning" noemen! Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Extra variant voor 2 personen

De regels van het basisspel gelden, met de volgende veranderingen:

- De duelkaarten zijn niet nodig.
- Jullie dagen elkaar om beurten uit voor het duel
- Het spel is uit, zodra een speler een traject van zeven routekaarten voor zich heeft liggen.

Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

Taxi Wildlife

... Seuls les plus rapides passeront à travers !

Un jeu d'action, de réaction et de collecte pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.
Avec une variante supplémentaire pour 2 joueurs.

Auteur : Florian Racky
Illustration : Michael Bayer
Durée d'une partie : env. 10 min.



D'autres questions ?
Tu trouveras ici une
vidéo des règles.

Contenu du jeu

48 cartes de piste, 12 cartes de duel, 4 cartes de départ,
4 cartes de manche, 24 animaux, 2 sacs, 1 règle du jeu



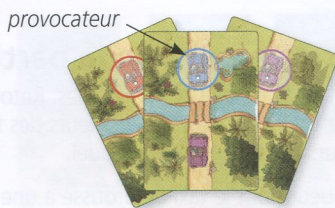
cartes de piste



cartes de manche



cartes de départ



cartes de duel

Que se passe-t-il donc dans la jungle ? Depuis quelques jours, le silence de la jungle est troublé par des klaxons tonitruants, des grincements de pneus et des coups de freins bruyants ! Les taxis de brousse font une compétition : celui qui aura eu le plus de clients d'ici la fin de la saison sera nommé roi du taxi de Tasmanie !

Vous voulez aussi remporter ce titre : vous êtes chauffeur de taxi et devez essayer de collecter de nombreux animaux et de parcourir avec votre taxi la plus longue distance possible à l'aide des cartes de piste. Pour obtenir les cartes de piste, vous devez livrer des duels captivants contre les autres joueurs. À la fin, celui qui a devant lui le plus de cartes de piste et d'animaux gagne.

Préparatifs

Placez deux animaux d'une même espèce dans chaque sac (soit 12 par sac). Prenez les 48 cartes de piste et divisez-les en trois piles selon leur verso. Mélangez les trois piles séparément et posez-les côte à côte, face cachée, au centre de la table. La carte du dessus est retournée et placée face visible devant la pile.

Empilez les quatre cartes de manche de sorte que vous puissiez voir le « 1 » sur la carte du dessus.

Il y a quatre cartes de départ. Elles représentent toutes un taxi d'une couleur différente.

Chaque joueur prend une carte de départ et la pose, face visible, devant lui. Les cartes de départ supplémentaires ne servent pas.

Les cartes de duel indiquent quels joueurs jouent ensuite l'un contre l'autre. Retirez du jeu les cartes de duel comportant une couleur de taxi qu'aucun joueur n'a choisie. Mélangez les cartes de duel restantes et empilez-les, face cachée.



Déroulement de la partie

Vous jouez en plusieurs manches. Retournez la carte de duel du dessus et posez-la, face visible, au centre de la table. Les couleurs des taxis représentés sur la carte déterminent les deux joueurs qui s'affrontent en duel.

Le joueur dont le taxi de brousse a une patte sur le capot est le challenger. Il choisit un sac sans regarder dedans et le pose devant lui. Son adversaire prend l'autre sac et le pose également devant lui.

Les deux joueurs doivent ensuite essayer de sortir de leur sac un animal qui se trouve à l'arrêt de taxi d'une des trois cartes de piste retournées. La carte de piste correspondante doit également correspondre à leurs cartes de piste (voir ci-dessous. « Les bonnes cartes de piste »).

Le duel

Gardez les mains derrière le dos. L'adversaire donne le signal de départ « **Dans les taxis ! Prêts ? Partez !** ». Vous jouez en même temps et chacun essaie de sortir aussi vite que possible de son sac un animal correspondant à l'un des arrêts de taxi se trouvant au centre de la table.

Règles importantes concernant la fouille du sac :

- Vous devez toujours fouiller dans le sac avec une seule main.
- Vous n'avez pas le droit de regarder dans le sac pendant le duel.
- Une fois que tu as sorti un animal du sac, tu ne peux plus en changer.

Après l'avoir sorti du sac, tu poses l'animal vite sur un arrêt de taxi au milieu de la table et tu cries « **Taxi !... Stop !** » Le duel se termine immédiatement

Contrôle

L'animal correspond-il à une silhouette sur l'arrêt de taxi ?

- **Oui.** Super ! Prends la carte de piste correspondante et pose-la près de ta carte de départ. Si tu ne peux pas la poser, tu n'as malheureusement pas eu de chance et tu dois la remettre en place. Le duel est terminé.
- **Non.** Dommage ! Ton adversaire peut alors tenter sa chance en sortant un animal de son sac et il peut éventuellement poser une carte de piste près de sa carte de départ.

Attention :

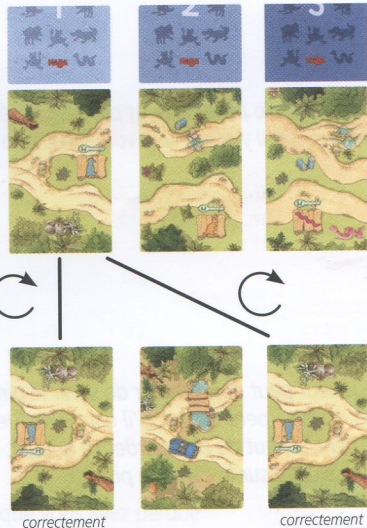
Un animal sorti est toujours remis dans son sac sauf si l'illustration de l'animal, et pas seulement sa silhouette, est représentée sur la carte de piste prise et posée. Dans ce cas, tu peux garder l'animal et le poser debout ou couché sur la carte de piste.

Les bonnes cartes de piste

Examinez attentivement les trois cartes de piste posées face visible. Votre objectif est d'obtenir une carte que vous pouvez poser à gauche ou à droite de votre carte de départ. Vous pouvez aussi tourner les cartes. Chaque piste doit être complétée, il ne doit y avoir aucune voie sans issue.

Exemple :

Ce joueur peut poser les trois cartes de piste exposées à côté de sa carte de départ :

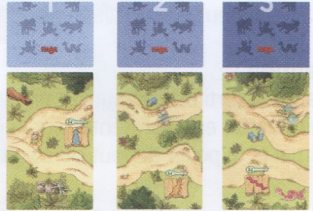


- 1) La carte de piste avec le pingouin sur l'arrêt de taxi peut être posée à gauche ou à droite)

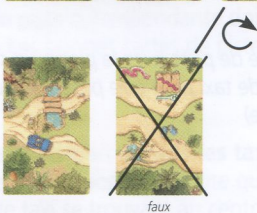
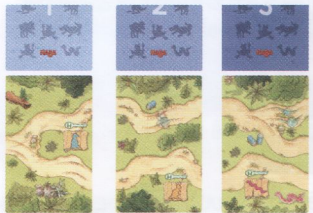
2) La carte de piste avec le kangourou sur l'arrêt de taxi peut être posée uniquement à droite



3) La carte de piste avec le serpent sur l'arrêt de taxi peut être posée uniquement à droite



4) La carte de piste ne peut pas être posée ainsi, car sinon il y aurait une voie sans issue au centre



Le joueur peut donc choisir de sortir le pingouin, le kangourou ou le serpent du sac. S'il gagne le duel en ayant choisi le serpent, il peut de plus garder ce dernier, car le serpent est aussi illustré sur la carte de piste.

Duel suivant

Le duel suivant peut maintenant commencer ! Tirez une carte de piste de sorte qu'il y ait de nouveau une carte retournée devant chaque pile. Si aucune carte de piste ne peut être prise au cours d'un duel, aucune nouvelle carte n'est retournée.

Fin de la manche

La manche se termine une fois que tous les duels ont été menés. Mélangez ensuite les cartes de duel et posez-les de nouveau en pile, face cachée. Changez la carte de manche de sorte que le chiffre augmente de 1; une nouvelle manche commence.

Fin de la partie

La partie se termine quand

- tous les duels ont été menés à la quatrième manche
ou
- quand une des trois piles de cartes de piste est épuisée.

Chaque joueur compte alors les cartes de piste et les animaux posés devant lui. Chaque carte et chaque animal comptent pour un point. Le joueur qui a le plus de points remporte le titre de roi du taxi de Tasmanie ! En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Variante supplémentaire pour 2 personnes :

Les règles sont celles du jeu de base avec les changements suivants :

- Les cartes de duel ne servent pas.
- Vous vous lancez toujours un défi à tour de rôle.
- La partie se termine dès qu'un joueur a devant lui un parcours formé de sept cartes de piste.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.