

## 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 Friese  
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.

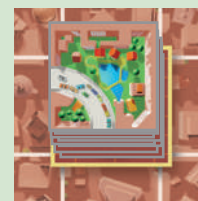
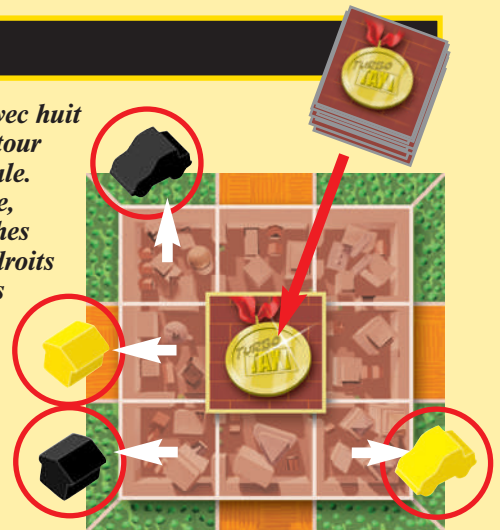
Les pions en bois marquent les extrémités de deux itinéraires qui doivent relier ensemble les pions de même couleur.

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 :

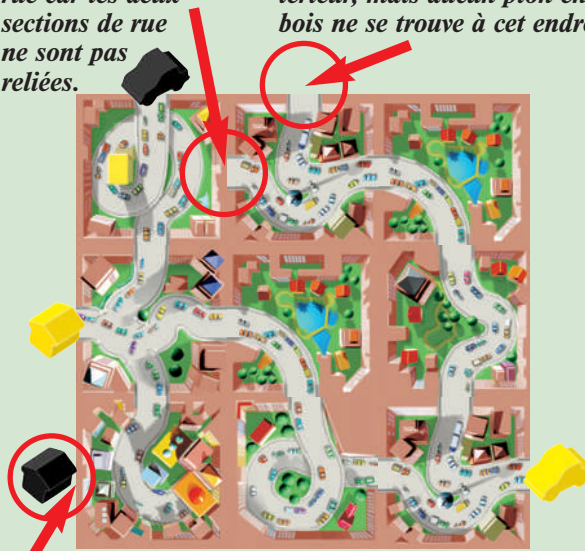
- Ses dimensions sont de **trois fois trois cases**.
- Le carton de rue au centre doit correspondre au carton sur le plateau de jeu et avoir la **même direction**.
- Chaque rue doit être **continué** sur le carton voisin.
- Les rues doivent mener aux **cases du pourtour** où se trouve un pion en bois.
- 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.

*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.*

### ■ ... 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.

*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.*



## 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.

**Note:**

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