

## CRÉDITS

**Auteurs:** Éric Deluca  
et France Côté

**Illustrateur:** Jonathan Aucompte

**Traducteur :** Matthew Legault

**Graphiste :** Bernard Cabarrou

**Direction de projet :** Forgenext

**Éditeur :** Marc Beaudoin

## REMERCIEMENTS

BOOM Éditions tient à remercier spécialement Gaëtan Beaujannot, Julie Gagné, Chantal Quenneville et France Regimbal pour leurs collaborations dans la réalisation de cette édition. Les auteurs dédient ce jeu à leurs filles Jany et Sara Côté.

© 2020 BOOM. L'utilisation des illustrations, du titre TAXI et du logo BOOM est strictement interdite sans le consentement écrit de BOOM Éditions.



# TAXI



## CONTENU

- A** 1 plateau de jeu
- B** 6 pions
- C** 1 dé
- D** 32 cartes « Destination »
- E** 58 cartes « Taxi »
- F** 7 barrières rouges
- G** 5 cônes oranges
- H** 12 jetons « Sens unique »

## MISE EN PLACE

- Placez le plateau de jeu au centre de la table.
- Bien mélanger les cartes « Taxi » et les placer face vers le bas à l'emplacement désigné sur le plateau de jeu.
- Bien mélanger les cartes « Destination » et les placer près du plateau de jeu.
- Chaque joueur choisit son pion et le place dans le stationnement sur le plateau de jeu.



## BUT DU JEU

Être le premier joueur à atteindre toutes ses destinations.

## DÉROULEMENT DU JEU

On décide du nombre de destinations nécessaire pour gagner la partie, généralement deux ou trois.

Chaque joueur pige une carte « Destination », la regarde et la place face cachée devant lui, sans la montrer aux autres. C'est à cette destination qu'il doit aller reconduire son passager. Une nouvelle destination est pignée seulement lorsque la première est complétée, et ainsi de suite.

Le plus jeune joueur commence, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour, le joueur brasse le dé et avance son pion du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué par le dé.





*Si son pion s'arrête sur une case grise, aucune action n'est faite et il attend son prochain tour.*

*Si son pion s'arrête sur une case orange, le joueur pige une carte «TAXI» et suit les indications. Les cartes «TAXI» utilisées sont placées face vers le haut dans la défausse, dans l'espace prévue à cet effet sur le plateau.*

*Si son pion arrive à sa destination, il arrête son pion sur la case indiquant l'entrée de celle-ci et ce, même si le chiffre sur le dé est plus élevé que le nombre de déplacements nécessaires. Il retourne sa carte « Destination » et la montre aux autres joueurs. Il pige une autre carte « Destination » et la partie se poursuit.*

*Si un joueur est coincé dans un sens unique, il continue de tourner jusqu'à ce que son pion s'immobilise*

ise sur une case jaune et qu'il puisse piger une carte « TAXI » lui permettant de changer un sens unique ou de retirer un sens unique.

*Si le pion d'un joueur est coincé contre une barrière ou un obstacle et qu'il ne peut revenir à l'arrière à cause d'un sens unique (impasse), le joueur brasse le dé.*

- *S'il obtient un 3 ou un 4, il pige une carte « TAXI ». Si cette carte lui permet de changer un sens unique, de retirer un sens unique, d'enlever un obstacle ou une barrière ou de passer par-dessus, il pourra continuer sa progression.*

- *S'il obtient un autre chiffre, il doit attendre à son prochain tour.*

- *Au deuxième tour, le joueur retente sa chance d'obtenir un 3 ou un 4 en lançant le dé. S'il obtient un autre chiffre, il doit attendre le tour suivant.*

- *Au troisième tour, le joueur lance le dé et peut passer par-dessus l'obstacle pour poursuivre sa progression.*

La partie se termine automatiquement lorsqu'un joueur a complété le nombre de destinations préalablement déterminé en début de partie.

## PRÉCISIONS POUR LES CARTES SUIVANTES



### « PLACE UN SENS UNIQUE »

Le joueur doit placer un jeton « sens unique » à un des emplacements prévus.

On ne peut pas mettre un jeton « sens unique » par-dessus un autre jeton « sens unique ». Par contre, on peut le placer sous le pion d'un joueur. Si un joueur était déjà engagé sur une rue et qu'un autre joueur y appose un « sens unique », le joueur engagé doit se conformer au « sens unique ».

Le jeton « sens unique » influence la direction de la circulation sur la portion de rue délimitée par les lignes jaunes hachurées situées de chaque côté de celui-ci.



### « CHANGE UN SENS UNIQUE DE DIRECTION »

Le joueur doit changer la direction d'un jeton « sens unique » ; que ce jeton ait été posé par lui

ou par un autre joueur. S'il n'y a aucun jeton « sens unique » sur le plateau, le joueur ne fait rien. Le « sens unique » permanent, près du stationnement, ne peut être changé de direction.



### « PLACE UNE BARRIÈRE »

Le joueur doit apposer une barrière rouge sur une ligne jaune hachurée (traverse de piétons) afin de barrer la rue de son choix. Aucun joueur ne peut passer par-dessus

un barrage de rue, à moins d'avoir une carte qui le permet. Il est interdit de barrer la sortie du stationnement.



### « PLACE UN CÔNE »

Le joueur doit placer un cône orange sur la case correspondant au chiffre indiqué sur la carte.

Aucun joueur ne peut passer par-dessus un cône, à moins d'avoir une carte qui le permet. Si le pion d'un joueur se trouve sur une case où l'on doit mettre un cône, on déplace le pion à côté de la case et on dépose le cône sur la case.

À son tour, le joueur continue sa route.



### « ENLÈVE UN OBSTACLE »

Le joueur peut, s'il le désire, enlever une barrière, un sens unique ou un cône.



### « CHANCE »

Ces cartes peuvent être conservées et utilisées quand le joueur le désire. Après son utilisation, elle est placée dans la

défausse.

