

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



## Questions

- ❑ Est-ce que l'on doit compter les cases du stationnement lors de notre départ si on n'est pas le premier joueur à jouer ?

**Réponse :** Non, après avoir brassé le dé, le joueur commence à compter les cases en commençant avec la case jaune après la ligne jaune hachurée.

- ❑ Que fait un joueur qui est obligé de tourner en rond à cause des sens uniques ?

**Réponse :** Il continue de tourner jusqu'à ce que son pion s'immobilise 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.

- ❑ Que fait un joueur dont le pion est coincé contre une barrière ou un obstacle et qu'il ne peut revenir à l'arrière à cause d'un sens unique (impasse) ?

**Réponse :** Il doit premièrement se rendre le plus loin possible, même si le chiffre sur le dé est plus élevé que le nombre de cases restantes. À son tour suivant, il brasse le dé et, si'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. Dans le cas contraire, il devra brasser le dé à son prochain tour et essayer d'obtenir un 3 ou un 4 jusqu'à ce qu'il puisse poursuivre sa route. Pour les plus jeunes ou pour éviter d'allonger la durée de la partie, on peut décider que le joueur pris dans une impasse peut passer par-dessus un obstacle après deux tours perdus (ou plus selon votre choix).

- ❑ Que fait-on si on a épuisé toutes les cartes « TAXI » et que la partie n'est pas terminée ?

**Réponse :** Il suffit de brasser la pile de cartes « TAXI » utilisées et de les remettre à leur emplacement sur le plateau de jeu afin de continuer la partie.

- ❑ Pourquoi ne pige-t-on pas toutes nos cartes « Destination » au début de la partie ?

**Réponse :** Comme tous les conducteurs de « TAXI », on ne connaît pas les destinations de nos passagers avant de les embarquer. De plus, comme on embarque nos passagers les uns après les autres, on connaît nos destinations les unes après les autres.

- ❑ D'autres questions ou commentaires ?

**Réponse :** [info@jouetsboom.com](mailto:info@jouetsboom.com)



CONCEPT ORIGINAL : ÉRIC DELUCA  
ILLUSTRATIONS : JEAN-PATRICE TREMBLAY  
FABRIQUÉ AU /MADE IN CANADA PAR  
**LES JOUETS BOOM INC.**  
MONTRÉAL (QUÉBEC) CANADA  
[www.jouetsboom.com](http://www.jouetsboom.com)



# Taxi

## Code de conduite



## But du jeu :

Être le premier joueur à atteindre toutes ses destinations.

## Contenu :

- 1 plateau de jeu représentant Boomville.
- 6 pions de couleurs variées
- 1 dé
- 32 cartes « Destination »
- 60 cartes « Taxi »
- 7 barrières rouges
- 5 cônes oranges de déviation
- 12 jetons « Sens unique »

## Le jeu :

1. Avant de commencer, il faut bien mélanger les deux jeux de cartes et les placer face vers le bas sur leur emplacement respectif du plateau de jeu.
2. On décide ensuite du nombre de « Destination(s) » nécessaire(s) pour gagner la partie, généralement deux ou trois. Pour la première partie, nous vous suggérons de ne faire qu'une « Destination ». Il est toujours possible d'ajouter des « Destinations » durant la partie si on le désire.
3. Chaque joueur choisit son pion (son taxi).
4. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé débute la partie et le joueur à sa gauche jouera le suivant.
5. Placer les pions dans le stationnement selon l'ordre de départ.
6. En respectant l'ordre de départ, 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.
7. Le premier joueur brasse le dé et avance son pion du nombre de case(s) correspondant au chiffre indiqué par le dé.
  - Si son pion s'arrête sur une case grise, il attend son prochain tour.
  - Si son pion s'immobilise sur une case jaune, il pige une carte « TAXI » et suit les indications. Les cartes « TAXI » utilisées sont placées en pile, à l'extérieur du plateau. Bien que les directives soient assez claires, voici certaines précisions :
    - 10 cartes « Appose 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.
    - 5 cartes « Change un sens unique de côté ». Le joueur doit changer la direction d'un jeton « sens unique »; que ce jeton ait été apposé 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 » encerclé de rouge est obligatoire et ne peut être changé de direction.

- 5 cartes « Barrage de rue ». Le joueur doit apposer une barrière rouge sur une ligne jaune hachurée 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.
- 2 cartes « Barrage de pont ». Le joueur doit apposer une barrière rouge sur une ligne bleue hachurée sur le pont de son choix. Aucun joueur ne peut passer par-dessus un barrage de pont, à moins d'avoir une carte qui le permet.
- 5 cartes « Appose un cône de déviation ». Le joueur doit apposer un cône orange sur la case orange correspondant au chiffre indiqué sur la carte. Aucun joueur ne peut passer par-dessus un cône de déviation, à moins d'avoir une carte qui le permet. Si le pion d'un joueur se trouve sur une case orange où l'on doit apposer un cône de déviation. On tasse le pion à côté de la case et on place le cône sur la case. À son tour, le joueur continue sa route.
- 12 cartes « Enlève un obstacle ». Le joueur peut, s'il le désire, enlever une barrière (rue ou pont), un sens unique ou un cône de déviation.
- 5 Cartes « CHANCE ». Ces cartes peuvent être conservées et utilisées quand le joueur le désire. Après en avoir utilisé une, il doit la remettre dans la pile de cartes utilisées.
- 6 Cartes « Incident Majeur », celles avec le contour noir. Ces cartes ont un effet important sur la partie. Pour les plus jeunes, elles peuvent créer une certaine frustration. Alors, à vous de décider si vous les utilisez ou non.
  - Pour les cartes « Échange de destination avec ton voisin de droite ou de gauche » S'il n'y a aucun joueur du côté mentionné sur la carte, on échange avec notre voisin le plus près, qu'il soit à gauche ou à droite.
  - Pour les cartes « Va au Poste de Police directement » et « Va au Garage directement », le joueur déplace son pion directement sur la case rouge devant le Poste de Police ou devant le Garage.
- Si son pion s'immobilise sur une case où se trouve déjà le pion d'un autre joueur, les deux pions sont placés côte à côte et on continue normalement. Les cases peuvent accueillir plusieurs pions.

Lorsqu'un joueur arrive à sa destination, il arrête son pion sur la case rouge indiquant l'entrée de celle-ci et ce, même si le chiffre sur le dé est plus élevé que le nombre de cases nécessaires. Il retourne sa carte « Destination » et la montre aux autres joueurs. Il pige une autre carte destination et la partie se poursuit. Si cette destination était sa dernière à atteindre, il a gagné. Les autres joueurs peuvent continuer la partie s'ils le désirent afin de déterminer les deuxième, troisième, quatrième... places.

- Si un joueur atteint ses destinations facilement et que la partie se termine rapidement; il est toujours possible d'ajouter d'autres destinations et de continuer la partie.