

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 ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



TAXIFOLIE

RÈGLE DU JEU

BUT DU JEU

Chaque joueur est un chauffeur de taxi qui doit mener à bon port son client **en respectant ses souhaits ou ses exigences s'il veut être payé**. Chaque client possède des particularités et des traits de caractère qui vont influencer le cours de la partie et déterminer l'itinéraire à emprunter pour mener à bien sa course.

Lorsqu'un joueur achève sa course, il reçoit le montant indiqué sur la carte course.

Le premier joueur qui a atteint la somme de 250 euros a gagné.

N.B. : Si deux joueurs atteignent, au même moment, la somme de 250 euros, le gagnant est celui qui a effectué le plus de courses.

NOMBRE DE JOUEURS

6 au maximum, de 7 à 99 ans.

COMPOSITION DU JEU

Le jeu possède :

- Un plateau qui représente un plan de Paris divisé en cases et comprenant divers pictogrammes.

- 9 pictogrammes différents sont présents sur le plateau :



Parc (square, jardin, bois)



Boulangerie



Shopping (boutique, magasin)



Monument



Café



Boîte de nuit



Pharmacie



Hasard



Garage

- 6 petites voitures ou pions ; 2 dés.
- 200 billets : 20 billets de 50 euros 50 billets de 20 euros
40 billets de 40 euros 50 billets de 10 euros
40 billets de 30 euros
- 70 cartes client : chaque carte client décrit un personnage, ses souhaits ou exigences.
- 50 cartes hasard : chaque carte hasard est une consigne de plus à respecter pour le chauffeur de taxi. Elle peut être heureuse ou malheureuse.

Pour les cartes client et hasard, l'aplat de couleur entourant certains mots, à savoir des lieux, indique le quartier dans lequel se trouve ces lieux.

- 100 cartes course : elles indiquent l'endroit où le joueur doit emmener son client et la somme qu'il recevra pour cela. La couleur de la carte précise le quartier dans lequel se trouve la case où il faut se rendre.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit un pion (son taxi) et reçoit 30 euros.

Les cartes hasard, les cartes course et les cartes client, comme les billets, sont disposées à côté du plateau.

Un joueur est désigné pour s'occuper de la banque.

DÉPART

Le départ s'effectue sur la case Départ près de la gare de Lyon pour tous les joueurs.

Chaque joueur lance les dés et celui qui réalise le plus grand nombre commence.

Le premier joueur tire une carte client et une carte course. Il doit lire attentivement à voix haute sa carte client, car elle lui indique **les pictogrammes à éviter ou au contraire ceux sur lesquels il doit passer**. Puis, il pose ses deux cartes devant lui, à la vue de tous, et lance les dés pour avancer son pion.

DURANT LE JEU

Si un joueur fait un **double avec les dés**, il rejoue.

Il n'y a pas de sens de circulation sur le plateau, mais le joueur ne doit pas faire marche arrière, sauf lorsqu'il n'a pas le choix : la marche arrière est obligatoire lorsque le taxi a atteint les cases Aéroport d'Orly, Aéroport Charles-de-Gaulle, Héliport, Fourrière et Zoo.

Si le joueur passe sur un pictogramme demandé par le client sans s'arrêter, le passage sur ce pictogramme est validé. **Le joueur n'est pas obligé de s'arrêter pile sur le pictogramme, sauf indications contraires du client.**

Il en est de même pour l'arrivée de la course. Si le joueur passe par la case qui représente la fin de sa course, même sans s'y arrêter, celle-ci est validée. Le joueur continue alors à avancer son pion d'autant de cases que le chiffre indiqué par les dés dans la direction qu'il souhaite. **Dans le cas où le joueur tombe pile sur la case de la fin de sa course, il obtient un bonus de 20 euros.**

En revanche, pour pouvoir tirer une carte hasard, il faut que le joueur tombe pile sur une case hasard. Une fois la carte tirée, il doit impérativement respecter la conduite édictée.

Lorsqu'un joueur tombe sur une case hasard après avoir terminé sa course, la consigne donnée par la carte hasard est appliquée lors de la course suivante.

N.B. : **la recommandation de la carte hasard prime sur celle de la carte client**. Quand une carte hasard donne l'ordre de passer par un lieu, il faut s'y rendre immédiatement avant de terminer sa course.

À la fin de chaque course, le joueur encaisse l'argent que lui remet la banque, conserve la carte course et remplace la carte client dans le paquet sous la pile. Puis, il tire une autre carte client, une autre carte course et repart de la case sur laquelle il se trouve.

Par souci de bonne circulation sur le plateau, l'emplacement des rues ou des monuments a été parfois adapté.